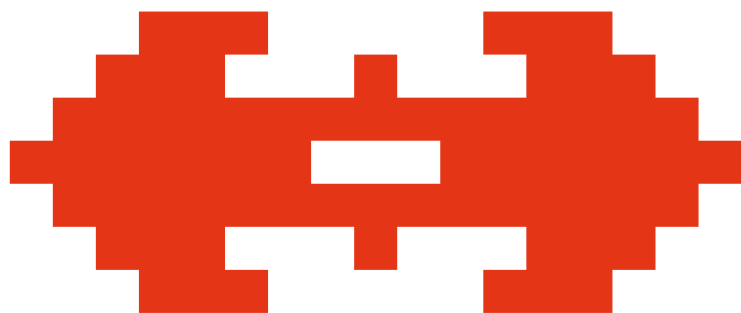


MISSIONS CAPTATION

C-01



AGITATEURS
D'ESPACES



MISSION CAPTATION

C-01

LA PARABOLE / 5 MIN

OUTILS :

scotch gris

feutre noir

MISSION :

1/ choisis un emplacement proche de ta Capsule le plus central possible (au milieu d'une place, d'une pelouse...)

2/ reste «planté» pendant 5 min sans rien faire que d'observer ce qui se passe autour de toi

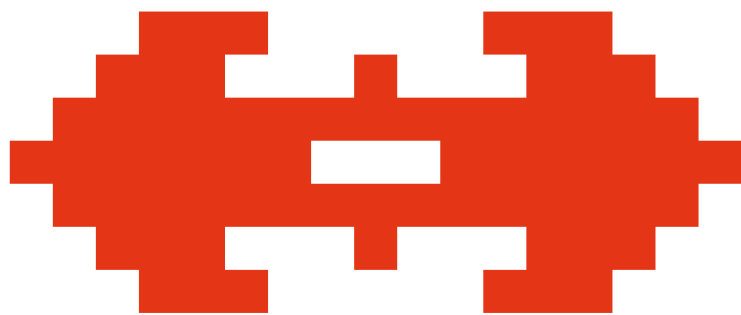
RÉSULTAT :

écris au feutre noir sur un morceau de scotch gris ce que tu as observé et/ou ressenti

colle ce scotch sur ton panneau de restitution

MISSIONS CAPTATION

C-02



AGITATEURS
D'ESPACES



MISSION CAPTATION

C-02

LE CAPTEUR D'INSTANTANÉ

/ 5 MIN

OUTILS :

le cache-fenêtre à oeillets

scotch jaune

feutre noir

MISSION :

1/ place devant ta fenêtre de la Capsule le cache-fenêtre à oeillets

2/ ouvre un des oeillets et regarde pendant 1 seule seconde à travers ; referme-le

RÉSULTAT :

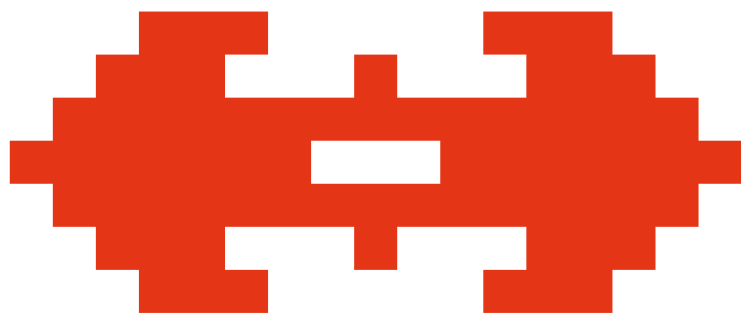
écris en quelques mots au feutre noir sur un morceau de scotch jaune ce que tu as vu et/ou senti

colle ce scotch sur ton panneau de restitution

> répète cette opération avec tous les oeillets du cache

MISSIONS CAPTATION

C-03



AGITATEURS
D'ESPACES



MISSION CAPTATION C-03

LE PRENEUR DE SONS

/ 5 MIN

OUTILS :

le dictaphone

scotch bleu

feutre noir

MISSION :

1/ depuis l'intérieur de la Capsule, dirige le dictaphone vers l'extérieur par une ouverture de ton choix

2/ enregistre 1min30 de son

3/ ré-écoute ta prise de son

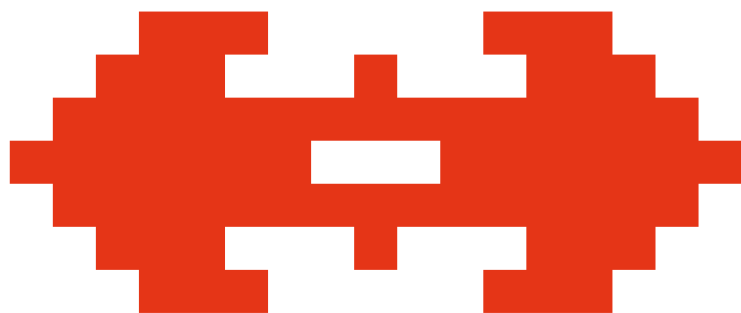
RÉSULTAT :

écris au feutre noir sur un morceau de scotch bleu ce que tu as entendu et/ou ressenti

colle ce scotch sur ton panneau de restitution

MISSIONS CAPTATION

C-04



AGITATEURS
D'ESPACES



MISSION CAPTATION

C-04

LE CAPTEUR TACTILE

/ SHIN

OUTILS :

le casque à sensations

scotch vert

feutre noir

MISSION :

1/ porte le casque à sensations qui atténue la vue et l'ouïe, et promène-toi autour de la Capsule en te concentrant sur tes sensations de toucher du sol

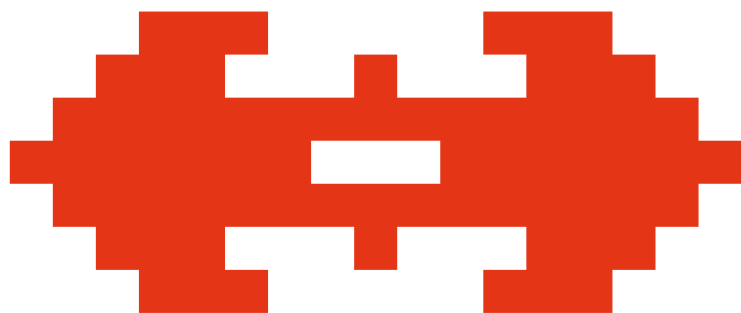
RÉSULTAT :

écris au feutre noir sur un morceau de scotch vert ce que tu as ressenti

colle ce scotch sur ton panneau de restitution

MISSIONS CAPTATION

C-05



AGITATEURS
D'ESPACES



MISSION CAPTATION

C-05

LE CAPTEUR D'ODEURS / 5 MIN

OUTILS :

scotch marron

feutre noir

MISSION :

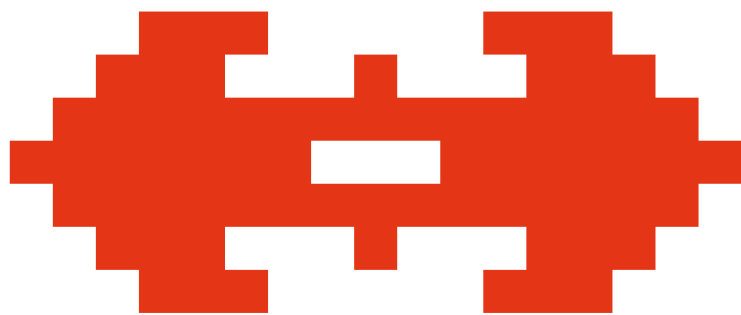
- 1/ en regardant par la fenêtre depuis l'intérieur de la Capsule, imagine les odeurs que tu t'attends à sentir sur le lieu
- 2/ écris au feutre noir sur un morceau de scotch marron «je m'attends à sentir ... »
- 3/ sors te promener autour de la Capsule, surtout vers les endroits où tu t'attends à sentir des odeurs particulières
- 4/ retourne dans la Capsule et écris au feutre noir sur un morceau de scotch marron «en fait je sens ... »

RÉSULTAT :

colle tes deux scotchs sur ton panneau de restitution

MISSIONS CAPTATION

C-06



AGITATEURS
D'ESPACES



MISSION CAPTATION

C-06

LE SONDEUR / 5 MIN

OUTILS :

le périscope mobile

l'appareil photo polaroïd

MISSION :

1/ trouve autour de la Capsule un point de vue accessible uniquement au périscope (au dessus d'un mur, dans une bouche d'égout, sous un pont...)

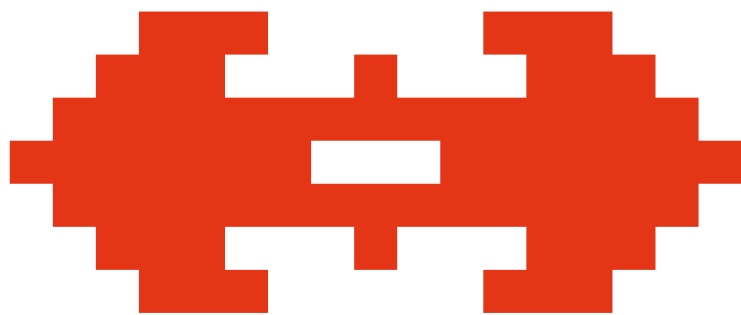
2/ prend au polaroïd une photo de ce que tu observes dans le périscope

RÉSULTAT :

imprime puis scotche ta photo au scotch blanc sur ton panneau de restitution

MISSIONS CAPTATION

C-02



AGITATEURS
D'ESPACES



MISSION CAPTATION

C-07

L'ACCELERATEUR / 5 MIN

OUTILS :

du scotch orange

un feutre noir

MISSION :

1/ déplace-toi en courant dans plusieurs directions autour de la capsule pendant 5 min

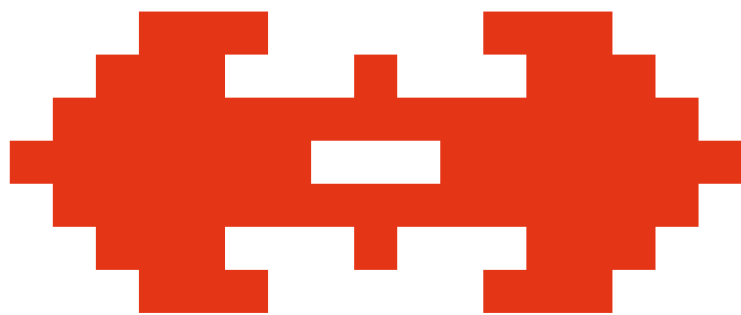
RÉSULTAT :

écris au feutre noir sur un morceau de scotch orange ce que tu as observé et/ou ressenti

colle ce scotch sur ton panneau de restitution

MISSIONS CAPTATION

C-08



AGITATEURS
D'ESPACES



MISSION CAPTATION

C-08

LES DESCRIPTEURS / 10 MIN (TEMPS 4)

OUTILS :

scotch noir

feutre blanc

MISSION :

1/ tous les Binômes de la Capsule s'assoient sur les bancs et regardent par leur fenêtre respective

2/ un premier Binôme décrit à l'ensemble des autres Binômes ce qu'il voit par la fenêtre en tenant compte de toutes les observations effectuées précédemment lors des missions «Cap-tation»

RÉSULTAT :

chacun des Binômes qui a écouté choisit 1 mot qui résume la description qu'il a entendue

et l'écrit au feutre blanc sur un morceau de scotch noir

le morceau de scotch est passé au Binôme qui vient de faire sa description pour qu'il le colle sur son panneau de restitution

cette opération est répétée pour chaque Binôme

MISSIONS PRELEVEMENTS
MORPHOLOGIQUES

PH-01



AGITATEURS
D'ESPACES



MISSIONS PRELEVEMENTS MORPHOLOGIQUES PH-01

PHOTO DE LA FENETRE

OUTILS :

l'appareil photo polaroid

MISSION :

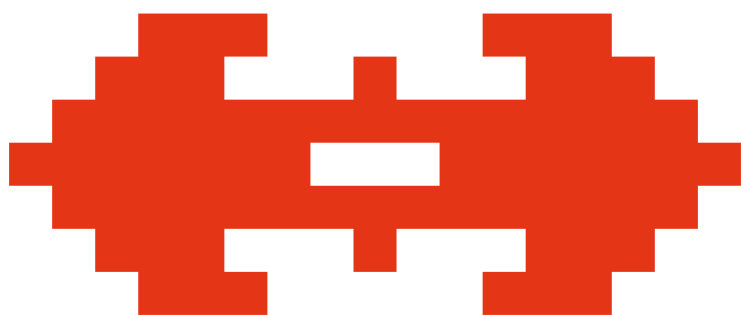
1/ prenez une photo sans zoom du point de vue général à travers votre fenêtre d'observation

RÉSULTAT :

imprimez puis scotchez votre photo au scotch blanc au centre de votre panneau de restitution

MISSIONS PRELEVEMENTS
MORPHOLOGIQUES

PH-02



AGITATEURS
D'ESPACES



MISSIONS PRÉLEVEMENTS MORPHOLOGIQUES PH-02

SCHEMATISATION

OUTILS :

une feuille de petit papier blanc carré + feutre rouge

MISSION :

dessinez (schématisez) ce que vous voyez à travers la fenêtre, en n'utilisant que des formes géométriques (carré, rectangle, rond, triangle...)

RÉSULTAT :

scotchez vos dessins au scotch blanc sur votre panneau de restitution

MISSIONS PRELEVEMENTS
MORPHOLOGIQUES

PH-03



AGITATEURS
D'ESPACES



MISSIONS PRELEVEMENTS MORPHOLOGIQUES PH-03

EXTRACTION DES PREMIER ET ARRIERE PLANS

OUTILS :

les différents filtres à accrocher devant la fenêtre

3 rhodoïds + feutre rouge

MISSION :

1/ essayez les différents filtres sur la fenêtre en cherchant à repérer les différents plans qui composent le paysage que vous observez (premier plan, second plan, arrière plan)

2/ placez un premier rhodoïd sur la fenêtre et, en utilisant le «casque à dessin», tracez au feutre rouge la ligne du premier plan que vous observez

3/ répétez cette opération pour le second plan et l'arrière plan sur les 2 autres rhodoïds

RÉSULTAT :

scotchez vos rhodoïds les uns sur les autres sur votre panneau de restitution

MISSIONS PRELEVEMENTS
MORPHOLOGIQUES

PH-04



AGITATEURS
D'ESPACES



MISSIONS PRELEVEMENTS MORPHOLOGIQUES PH-04

RELEVÉ COLORIMÉTRIQUE

OUTILS :

crayons de couleur + 1 feuille de petit papier blanc carré

pastels gras + papier blanc fin

MISSION :

1/ trouvez quelles sont les 3 couleurs dominantes présentes sur le lieu observé ; faites des petites «taches» des couleurs choisies sur un petit papier blanc carré

2/ avec les pastels et le papier fin, prenez les empreintes des matériaux significatifs

RÉSULTAT :

scotchez votre nuancier et vos relevés sur votre panneau de restitution

MISSIONS PRELEVEMENTS
MORPHOLOGIQUES

PH-05



AGITATEURS
D'ESPACES



MISSIONS PRÉLEVEMENTS MORPHOLOGIQUES PH-05

DIMENSIONNEMENT VERTICAL

OUTILS :

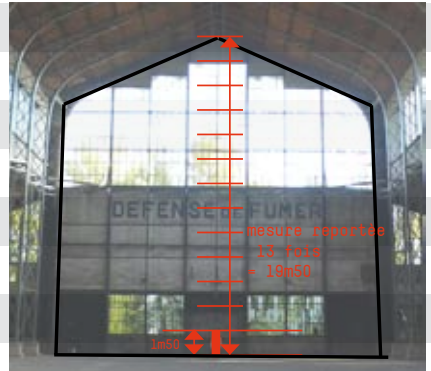
le mètre dépliant d'1m50
1 rhodoïd + feutre noir
gommettes rouges triangles
gommettes rouges carrées
règle

MISSION :

1/ en regardant le schéma que vous avez réalisé pour la mission «Schématisation» choisissez un élément vertical dont il serait intéressant de connaître la dimension (hauteur d'un bâtiment, d'un arbre, d'un garde-corps...)
2/ un Agitateur du Binôme sort de la Capsule et place le mètre replié (qui mesure donc 1m50) le long de l'élément à mesurer
3/ l'Agitateur qui est resté dans la capsule place un rhodoïd sur la fenêtre et dessine (en utilisant le «casque à dessin») au feutre noir l'élément à mesurer, et au feutre rouge le mètre dépliant placé le long de l'élément
4/ de retour dans la Capsule, mesurez l'élément rouge tracé sur le rhodoïd
reportez cette mesure autant de fois que nécessaire pour atteindre le haut de l'élément à mesurer
5/ comptez le nombre de fois que cette mesure a été reportée et multipliez ce nombre de fois par 1,50m
6/ placez les gommettes triangles aux extrémités de la distance mesurée
notez la mesure au feutre noir sur une gommette carrée

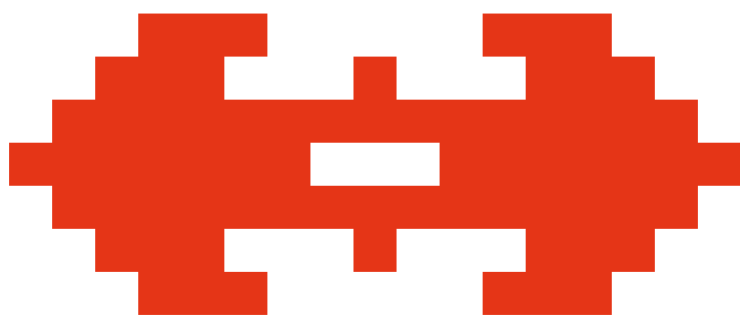
RÉSULTAT :

scotchez votre rhodoïd au scotch blanc sur votre panneau de restitution



MISSIONS PRELEVEMENTS
MORPHOLOGIQUES

PH-06



AGITATEURS
D'ESPACES



MISSIONS PRÉLEVEMENTS MORPHOLOGIQUES PH-06

DIMENSIONNEMENT HORIZONTAL

OUTILS :

le mètre dépliant d'1m50
1 rhodoïd + feutre noir
gommettes rouges triangles
gommettes rouges carrées



MISSION :

1/ en regardant le schéma que vous avez réalisé pour la mission «Schématisation» choisissez un élément horizontal dont il serait intéressant de connaître la dimension (distance entre 2 arbres, largeur d'un bâtiment...)
2/ sortez de la Capsule et utilisez le mètre dépliant (10 fois 1m50) pour mesurer l'élément choisi
3/ de retour dans la Capsule, placez un rhodoïd sur la fenêtre et dessinez au feutre noir l'élément à mesurer (en utilisant le «casque à dessin»)
4/ placez les gommettes triangles aux extrémités de la distance mesurée
notez la mesure au feutre noir sur une gommette carrée

RÉSULTAT :

scotchez votre rhodoïd au scotch blanc sur votre panneau de restitution

MISSIONS PRELEVEMENTS
STATIQUES

PS-01



AGITATEURS
D'ESPACES



MISSIONS PRELEVEMENTS STATIQUES PS-01

PANORAMISATION

OUTILS :

l'appareil photo polaroid placé dans la boîte du périscope

MISSION :

1/ placez le périscope pour regarder dans l'axe d'une des faces carrées verticales de la Capsule

2/ prenez une photo du point de vue observé

3/ tournez le périscope vers le carré suivant et prenez la photo

4/ répétez l'opération pour toutes les facettes verticales (3 dans les quarts de Capsule, 5 dans les demi Capsule)

RÉSULTAT :

1/ imprimez vos photos

2/ scotchez-les sur votre panneau de restitution pour reconstituer une vue panoramique

MISSIONS PRELEVEMENTS
STATIQUES

PS-02



AGITATEURS
D'ESPACES



MISSIONS PRELEVEMENTS STATIQUES PS-02

REVELATION DE REPERES

OUTILS :

l'appareil photo polaroid

scotch rouge le plus fin

gommettes rectangles rouges + feutre noir

MISSION :

1/ prenez une photo du point de vue général à travers votre fenêtre d'observation

2/ imprimez votre photo

3/ avec le scotch rouge très fin, dessinez un ou des cadres qui montrent des éléments lointains que l'on repère

4/ sur des gommettes rectangles rouges écrivez au feutre noir le nom de ces éléments repères

RÉSULTAT :

scotez votre photo et ses légendes sur votre panneau de restitution

MISSIONS PRELEVEMENTS
STATIQUES

PS-03



AGITATEURS
D'ESPACES



MISSIONS PRÉLEVEMENTS STATIQUES PS-03

REVELATION DE DETAILS

OUTILS :

l'appareil photo polaroid

scotch rouge le plus fin

gommettes rectangles rouges + feutre noir

MISSION :

1/ prenez une photo du point de vue général à travers votre fenêtre d'observation

2/ imprimez votre photo

3/ trouvez sur cette photo une zone que vous auriez envie de voir de plus près, qui attire votre attention

4/ encadrez cette zone sur la photo avec du scotch rouge fin

5/ en utilisant le zoom de l'appareil photo, prenez une photo en gros plan de la zone choisie

6/ imprimez cette photo

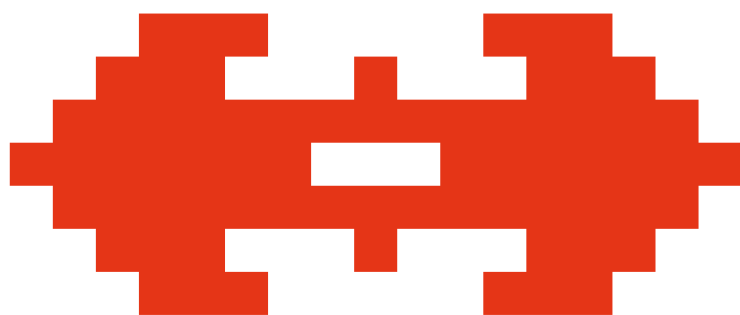
7/ sur des gommettes rectangles rouges écrivez au feutre noir une légende pour ce détail sur lequel vous avez choisi de zoomer

RÉSULTAT :

scotez votre photo et ses légendes sur votre panneau de restitution

MISSIONS PRELEVEMENTS
STATIQUES

PS-04



AGITATEURS
D'ESPACES



MISSIONS PRELEVEMENTS STATIQUES PS-04

REPRODUCTION DE POINT DE VUE

OUTILS :

la camara obscura

feuille blanche

feutre noir + feutre rouge

MISSION :

1/ un des Agitateurs du Binôme travaille à cette mission pendant que l'autre ou les 2 autres font les missions suivantes

2/ retirez votre panneau de restitution de la capsule

3/ tournez la camara obscura pour voir par l'ouverture ainsi pratiquée

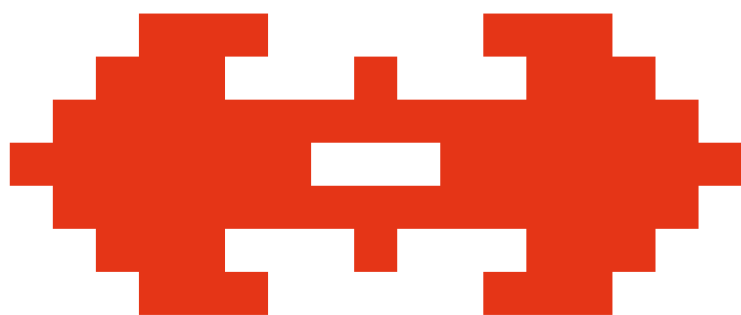
4/ sur la feuille blanche et au feutre noir (éventuellement réhaussé au feutre rouge), décalquez le plus précisément possible le paysage qui se projette sur la table

RÉSULTAT :

scotchez votre dessin au scotch blanc sur votre panneau de restitution

MISSIONS PRELEVEMENTS
STATIQUES

PS-05



AGITATEURS
D'ESPACES



MISSIONS PRELEVEMENTS STATIQUES PS-05

MARQUAGES

OUTILS :

l'appareil photo polaroïd
les plots rouges
le drapeau rouge
le mètre dépliant
le cadre rouge

MISSION :

1/ par la fenêtre de la Capsule, trouvez :

un élément que je reconnais, qui me rassure (par exemple un banc ou un lampadaire qui est le même que dans ma rue)

un élément qui me ressemble, que je trouve accueillant

(par exemple un tag ou une affiche qui me rappelle mon univers et mes goûts)

un élément sur lequel j'ai envie de m'appuyer (par exemple un mur ou un objet de mobilier urbain : banc, lampadaire, boîte aux lettres...)

un élément que j'ai envie de regarder (par exemple un bâtiment ou un point de vue vers lequel j'ai envie de me tourner)

2/ un élève du Binôme reste dans la Capsule pour vérifier que les marquages sont visibles depuis la fenêtre

un élève sort de la Capsule pour placer les marquages sur les éléments repérés :

positionnez un ou des plots rouges sur ou à côté de l'élément **que je reconnais**

positionnez le drapeau rouge dans un plot juste à côté de l'élément **qui me ressemble**

positionnez le mètre dépliant à l'endroit **sur lequel j'ai envie de m'appuyer**

positionnez le cadre rouge à bonne distance, dans la bonne direction et à la bonne hauteur pour cadrer l'élément **que j'ai envie de regarder**

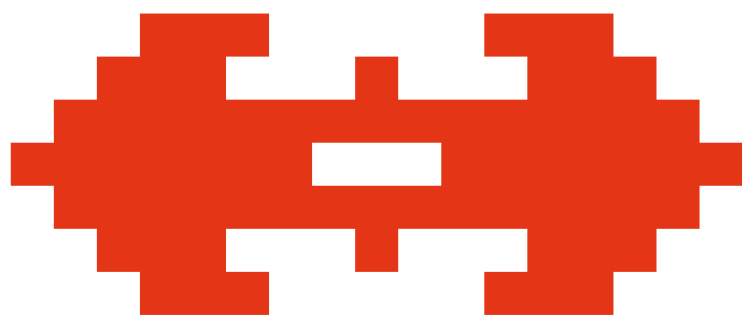
3/ l'élève qui est resté dans la Capsule prend une photo au polaroïd par la fenêtre

RÉSULTAT :

imprimez et scotchez votre photo au scotch blanc sur votre panneau de restitution

MISSIONS PRELEVEMENTS
PRATIQUES

PP-01



AGITATEURS
D'ESPACES



MISSIONS PRELEVEMENTS PRACTIQUES PP-01

■ PHOTO DE LA FENETRE

OUTILS :

l'appareil photo polaroid

MISSION :

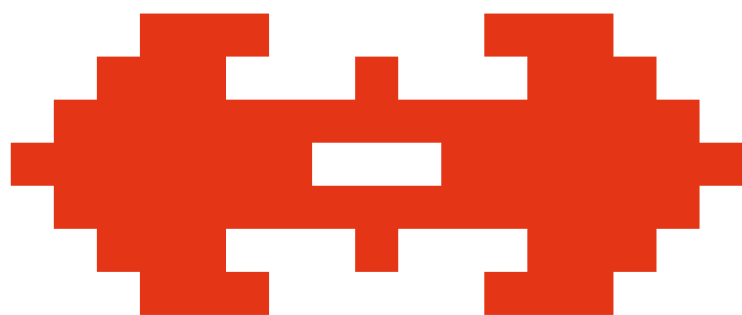
1/ prenez une photo du point de vue général à travers votre fenêtre d'observation

RÉSULTAT :

imprimez puis scotchez votre photo au scotch blanc au centre de votre panneau de restitution

MISSIONS PRELEVEMENTS
PRATIQUES

PP-02



AGITATEURS
D'ESPACES



MISSIONS PRELEVEMENTS PRATIQUES PP-02

FUNCTIONALISATION

OUTILS :

un plan

un rhodoïd

scotch rouge fin

gommettes rectangles rouge + feutre noir

MISSION :

1/ en vous plaçant devant la fenêtre, positionnez votre plan devant vous dans le bon sens par rapport à ce que vous voyez par la fenêtre ; si besoin aidez-vous de la boussole pour placer le nord dans la bonne direction

2/ scotchez votre plan sous la fenêtre en conservant la bonne orientation

3/ scotchez le rhodoïd sur votre plan pour pouvoir travailler dessus

4/ délimitez avec du scotch rouge sur le plan les différentes zones fonctionnelles, c'est -à-dire les zones où l'on repère des activités différentes (que fait-on où?) : la promenade, le sport, la détente, les courses, la rencontre...

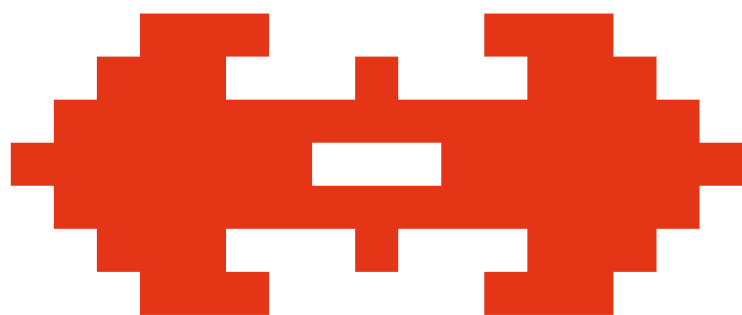
4/ inscrivez au feutre noir sur des gommettes rouges les légendes de ces différentes zones fonctionnelles

RÉSULTAT :

scotchez votre rhodoïd au scotch blanc sur votre panneau de restitution

MISSIONS PRELEVEMENTS
PRATIQUES

PP-03



AGITATEURS
D'ESPACES



MISSIONS PRELEVEMENTS PRATIQUES PP-03

INTERVIEWS D'USAGERS

OUTILS :

scotch blanc + feutre noir

MISSION :

1/ aménagez votre poste d'observation comme une guérite d'interview (détachez le bas de votre panneau de restitution, soulevez-le et fabriquez-vous un petit auvent, installez un siège, fabriquez-vous une pancarte...)

2/ trouvez quelques personnes présentes qui acceptent de répondre à vos questions sur le lieu

3/ demandez-leur : pourquoi viennent-ils ici, pour y faire quoi? combien de temps y restent-ils ? y viennent-ils souvent ? connaissent-ils le lieu depuis longtemps, et l'ont-ils vu évoluer ? comment se sentent-ils dans ce lieu ?

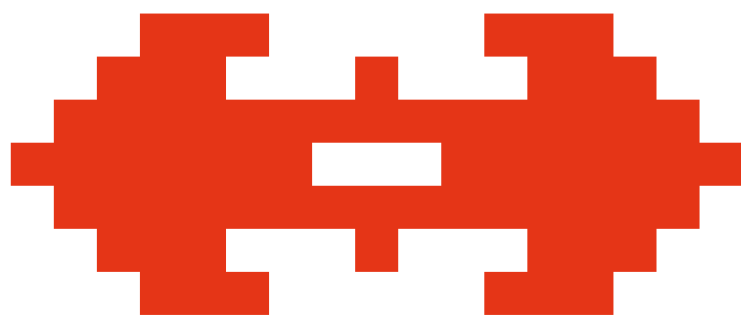
4/ écrivez leurs réponses en quelques mots (je viens pour...; depuis...; j'y reste...) au feutre noir sur du scotch blanc

RÉSULTAT :

collez vos phrases de scotch sur votre panneau de restitution

MISSIONS PRELEVEMENTS
PRATIQUES

PP-04



AGITATEURS
D'ESPACES



MISSIONS PRELEVEMENTS PRATIQUES PP-04

CAPTATION DE POSTURES

OUTILS :

l'appareil photo polaroid

scotch blanc + feutre noir

MISSION :

1/ repérez par votre fenêtre les attitudes et postures des gens sur le lieu : que viennent-ils faire (s'installer ou se déplacer) et comment (installation sur un banc, contre une rambarde, par terre... et dans quelle position ? déplacement rapide, dynamique, de promenade, à vélo...? arrêt pour discuter, pour observer, pour attendre...?)

2/ trouvez quelle est la posture la plus fréquente, la plus marquante, la plus représentative du lieu.

3/ un élève reste dans la capsule, et l'autre sort pour imiter l'attitude repérée

4/ l'élève dans la capsule prend une photo

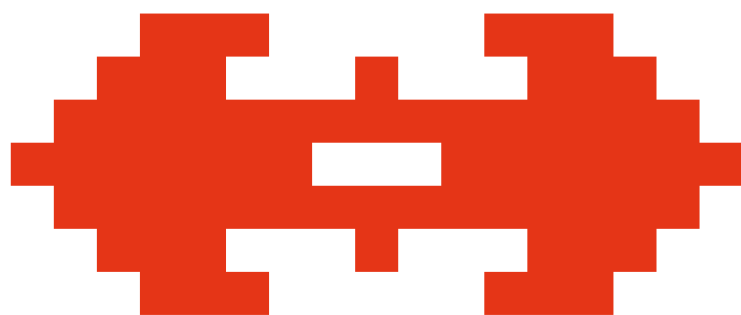
5/ inscrivez sur du scotch blanc le nom de votre posture

RÉSULTAT :

imprimez votre photo puis scotchez-la au scotch blanc avec votre légende de scotch sur votre panneau de restitution

MISSIONS PRELEVEMENTS
PRATIQUES

PP-05



AGITATEURS
D'ESPACES



MISSIONS PRELEVEMENTS PRATIQUES PP-05

REPARTITIONS SPATIALES

OUTILS :

un rhodoïd

gommettes rondes rouges

MISSION :

1/ scotchez le rhodoïd sur votre plan pour pouvoir travailler dessus

2/ observez par la fenêtre les endroits où les gens s'installent ou s'arrêtent (pour se reposer, pour discuter, pour observer, pour attendre...), ou bien les chemins empruntés par les piétons en majorité

3/ collez au bon emplacement sur le rhodoïd une gommette rouge pour chaque personne observée (une gommette pour un point d'arrêt, plusieurs gommettes pour marquer un déplacement)

4/ répétez cette opération pour toutes les personnes que vous voyez par la fenêtre, pendant une durée de 10 minutes

RÉSULTAT :

scotchez votre rhodoïd sur votre panneau de restitution

MISSIONS PRELEVEMENTS
CINETIQUES

PC-01



AGITATEURS
D'ESPACES



MISSIONS PRELEVEMENTS CINETIQUES PC-01

DELIMITATIONS

OUTILS :

un plan

un rhodoïd

scotch rouge fin

gommettes rouges rectangulaires + feutre noir

MISSION :

1/ en vous plaçant devant la fenêtre, positionnez votre plan devant vous dans le bon sens par rapport à ce que vous voyez par la fenêtre ; si besoin aidez-vous de la boussole pour placer le nord dans la bonne direction

2/ scotchez votre plan sous la fenêtre en conservant la bonne orientation

3/ scotchez le rhodoïd sur votre plan pour pouvoir travailler dessus

4/ tracez avec du scotch rouge fin sur le rhodoïd les limites qui sont selon vous celles du lieu observé

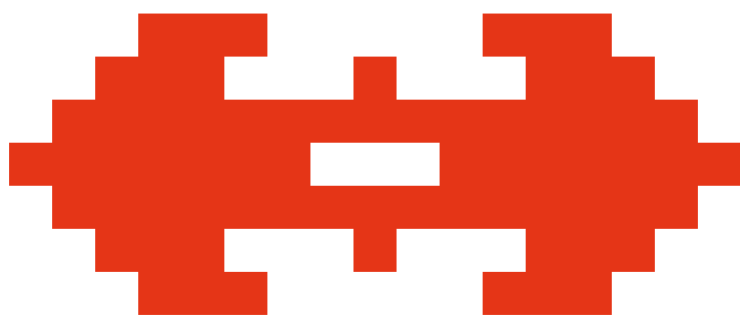
5/ écrivez au feutre noir sur des gommettes rouges la légende de ce qu'il vous paraît important d'identifier à l'extérieur des limites : nom des voies, équipements, stations, communes, grandes directions...

RÉSULTAT :

scotchez votre rhodoïd au scotch blanc sur votre panneau de restitution

MISSIONS PRELEVEMENTS
CINETIQUES

PC-02



AGITATEURS
D'ESPACES



MISSIONS PRELEVEMENTS CINETIQUES PC-02

HIERARCHISATION

OUTILS :

un rhodoïd
scotch blanc
scotch gris
scotch noir
feutre noir

MISSION :

1/ scotchez le rhodoïd sur votre plan pour pouvoir travailler dessus

2/ repérez quels sont les voies de déplacement dans et autour du lieu, et quelles sont leurs natures (déplacement piéton, automobile, vélo, bus, tramway, train, métro, RER, fluvial...)

3/ utilisez les scotchs de couleurs pour marquer les différents axes de déplacement selon la légende suivante :

scotch noir = voitures

scotch gris = circulations sur voies ferrées (train, tram, métro, RER)

attention : indiquez en pointillé les lignes souterraines

scotch blanc = circulations douces (vélo, rollers, déplacements fluviaux...)

4/ indiquez au feutre noir sur les scotchs la nature des déplacements tracés

RÉSULTAT :

scotchez votre rhodoïd au scotch blanc sur votre panneau de restitution

MISSIONS PRELEVEMENTS
CINETIQUES

PC-03



AGITATEURS
D'ESPACES



MISSIONS PRELEVEMENTS CINETIQUES PC-03

DETECTION D'OUVERTURES

OUTILS :

un rhodoïd

feutre rouge

scotch rouge fin + gommettes triangles rouges

gommettes rectangles rouges + feutre noir

MISSION :

1/ scotchez le rhodoïd sur votre plan pour pouvoir travailler dessus

2/ en regardant par la fenêtre, repérez les échappées visuelles que vous offre le lieu: vers où peut-on regarder à l'extérieur du lieu, et pour voir quoi ?

3/ en traçant des flèches au scotch rouge et gommettes triangles et en créant des étiquettes avec les gommettes rectangles et le feutre noir, indiquez sur le plan les axes d'ouverture visuelle du lieu, et ce vers quoi ils ouvrent

RÉSULTAT :

scotchez votre rhodoïd au scotch blanc sur votre panneau de restitution

MISSIONS PRELEVEMENTS
CINETIQUES

PC-04



AGITATEURS
D'ESPACES



MISSIONS PRÉLEVEMENTS CINÉTIQUES PC-04

EXTRACTION D'INSOLITE

OUTILS :

l'appareil photo polaroid

petit papier blanc carré + feutre noir

MISSION :

1/ repérez par la fenêtre de la Capsule quelque chose qui vous paraît étrange, inhabituel, inconnu, étonnant, insolite.. (ce peut être un objet, un point de vue, une attitude, un son, une odeur...)

2/ prenez par la fenêtre une photo de cet élément étonnant, ou de quelque chose qui l'exprime

3/ expliquez en une phrase sur le petit papier blanc l'objet de votre photo

RÉSULTAT :

imprimez votre photo puis scotchez votre photo et votre texte au scotch blanc sur votre panneau de restitution

MISSIONS PRELEVEMENTS
CHRONOLOGIQUES

PCH-01



AGITATEURS
D'ESPACES



MISSIONS PRELEVEMENTS CHRONOLOGIQUES PCH-01

RECONSTRUCTION DU TEMPS

OUTILS :

l'appareil photo polaroid
les photographies anciennes du lieu
et/ou les images des évolutions prévues



MISSION :

- 1/ regardez les photographies anciennes et/ou les images des évolutions prévues
- 2/ repérez l'endroit du lieu d'où ces photographies ont été prises
- 3/ sortez de la Capsule et rendez-vous au bon endroit
- 4/ un élève positionne la photographie ou l'image pour se superposer avec le point de vue réel
un élève regarde sur l'écran de l'appareil photo si les points de vue se superposent bien
en se déplaçant, trouvez les positionnements exacts des deux élèves pour ajuster la superposition
- 5/ prenez une photo sur laquelle on voit la photographie ancienne ou l'image du futur, ainsi que l'espace réel autour

RÉSULTAT :

imprimez puis scotchez votre photo au scotch blanc sur votre panneau de restitution

MISSIONS PRELEVEMENTS
CHRONOLOGIQUES

PCH-02



AGITATEURS
D'ESPACES



MISSIONS PRELEVEMENTS CHRONOLOGIQUES PCH-02

COMPARAISON

OUTILS :

un plan du lieu

les plans anciens du lieu et/ou les plans des évolutions prévues

MISSION :

1/ décryptez les plans anciens et/ou les plans des évolutions prévues

2/ trouvez une façon de plier le plan ancien et/ou le plan futur pour en positionner une partie sur le plan de l'état actuel ; comme dans la mission précédente, l'objectif est de lire sur un même document les états passé et présent, ou présent et futur

RÉSULTAT :

scotchez votre composition de plans au scotch blanc sur votre panneau de restitution

MISSIONS PRELEVEMENTS
CHRONOLOGIQUES

PCH-03



AGITATEURS
D'ESPACES



MISSIONS PRÉLEVEMENTS CHRONOLOGIQUES PCH-03

DATATIONS

OUTILS :

rhodoïd

gommettes carrées rouges + feutre noir

MISSION :

1/ repérez par votre fenêtre les différentes époques de construction ou d'aménagement que vous pouvez identifier

2/ essayez de donner des fourchettes de dates pour chacun, ou au moins de les classer du plus vieux au plus récent

3/ placez un rhodoïd sur la fenêtre et dessinez (en utilisant le casque à dessin) les contours des ensembles que vous identifiez

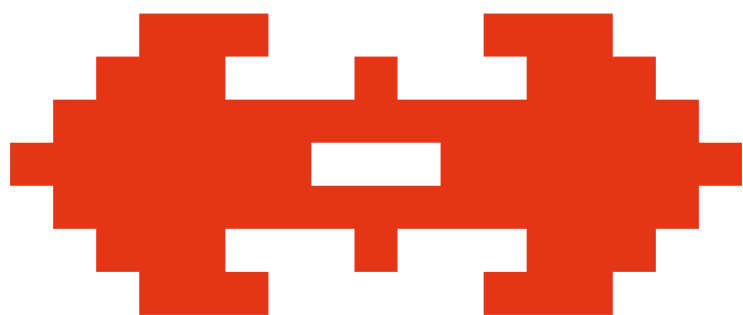
4/ sur des gommettes carrées rouges, inscrivez au feutre noir les légendes (dates, ou «1 : le plus ancien» «2» «3»... «X : le plus récent»

RÉSULTAT :

scotchez votre rhodoïd au scotch blanc sur votre panneau de restitution

MISSIONS PRELEVEMENTS
CHRONOLOGIQUES

PCH-04



AGITATEURS
D'ESPACES



MISSIONS PRELEVEMENTS CHRONOLOGIQUES PCH-04

PROJECTIONS

OUTILS :

l'appareil photo polaroid

documents sur les projets d'évolution (plans)

plots rouges

rubans ou cordes rouges

MISSION :

1/ regardez les documents sur les projets d'évolution prévus pour le lieu

2/ repérez dans la réalité où et comment ces transformations vont intervenir

3/ sortez de la Capsule et allez tracer au sol à l'aide des cordes, rubans et plots le plan des futures constructions ou aménagements

4/ prenez une photo de votre installation

RÉSULTAT :

imprimez et scotchez votre photo au scotch blanc sur votre panneau de restitution

MISSIONS PRELEVEMENTS
CHRONOLOGIQUES

PCH-05



AGITATEURS
D'ESPACES



MISSIONS PRELEVEMENTS CHRONOLOGIQUES PCH-05

INTERVIEWS DE TEMOINS

OUTILS :

scotch blanc + feutre noir

MISSION :

1/ aménagez votre poste d'observation comme une guérite d'interview (détachez le bas de votre panneau de restitution, soulevez-le et fabriquez-vous un petit auvent, installez un siège, fabriquez-vous une pancarte...)

2/ trouvez quelques personnes présentes sur le lieu qui acceptent de répondre à vos questions

3/ demandez-leur : s'ils ont connu ce lieu à différentes époques ? quels sont leurs souvenirs du lieu avant et de ses évolutions ? ce qu'ils attendent des transformations futures ?

4/ écrivez leurs réponses en quelques mots (je me souviens que... j'attends que...) au feutre noir sur du scotch blanc

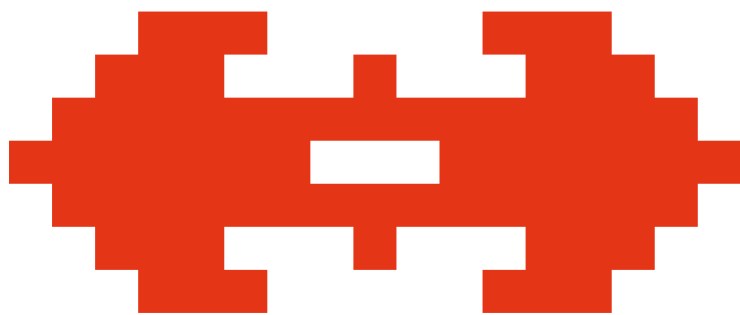
RÉSULTAT :

collez vos phrases de scotch sur votre panneau de restitution

■ ■

MISSIONS EXTRACTION

E-01



AGITATEURS
D'ESPACES



MISSIONS EXTRACTION

E-01

1 CADRAGE

OUTILS :

la photo du point de vue général de la fenêtre, collée au milieu de votre panneau de restitution
papier rouge + ciseaux

MISSION :

1/ en découpant des morceaux de papier rouge et en les plaçant comme des caches sur votre photo, faites des essais de cadrages différents : rectangle plus ou moins fin horizontal, vertical, carré, triangle...

2/ choisissez le cadrage le plus pertinent, qui selon vous raconte le plus de choses sur le lieu

3/ réalisez un cache propre pour créer votre cadrage final

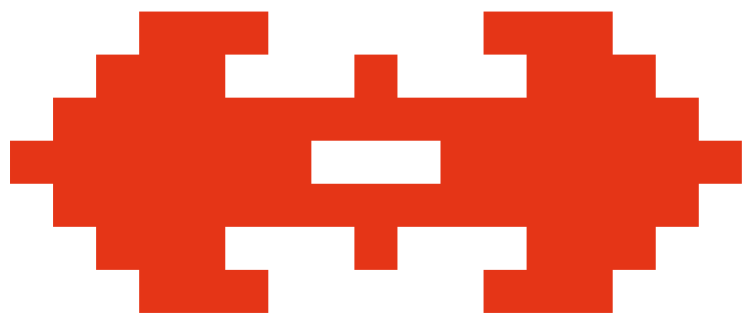
RÉSULTAT :

scotchez au scotch blanc votre cache sur la photo générale, au centre de votre panneau de restitution

■ ■

MISSIONS EXTRACTION

E-02 & E-03



AGITATEURS
D'ESPACES



MISSIONS EXTRACTION

E-02 & E-03

1 SYMBOLE

OUTILS :

l'appareil photo polaroïd
papier carré blanc + feutre rouge

MISSION :

1/ en fonction de ce que vous avez expérimenté dans toutes les missions précédentes, trouvez dans le lieu un élément (un objet, un point de vue, une couleur, une posture...) qui vous semble caractéristique de ce lieu ; quelque chose qu'on ne trouve nulle part ailleurs, qui évoque automatiquement ce lieu, qui le représente...

2/ prenez une photo de cet élément

3/ écrivez sur le papier blanc ce qui explique votre choix en une phrase au feutre rouge

RÉSULTAT :

scotez votre photo et votre texte au scotch blanc sur votre panneau de restitution

1 SLOGAN

OUTILS :

scotch noir + feutre blanc

MISSION :

1/ trouvez le «slogan du lieu», c'est-à-dire une phrase qui commence par «le lieu où...» qui raconte l'essence du lieu

ICI, C'EST LE LIEU OÙ

3/ inscrivez votre slogan au feutre blanc sur du scotch noir

RÉSULTAT :

scotez votre slogan en haut de votre panneau de restitution