

BÂTIR UNE MAISON, AMÉNAGER LA VILLE: UN JEU D'ENFANT

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

Le cours d'option complémentaire Bâtir une maison, aménager la ville: un jeu d'enfant se déroule sur quatre semestres à raison de 2 heures hebdomadaires. Il s'adresse à tout élève intéressé de 3ème et 4ème année des collèges Claparède et Emilie-Gourd. Aucun pré-requis n'est nécessaire, mais la curiosité pour l'architecture et la ville est indispensable.

Le but n'est pas de former des architectes ou des urbanistes. Mais ne pouvons-nous pas rêver de citoyens qui intègrent dans leur bagage culturel une certaine compréhension du cadre bâti?

L'objectif est d'apporter des éléments de réponse à quelques questions simples:

- Quels critères informent le travail de conception architecturale?
- Quelles étapes jalonnent l'élaboration d'un projet?
- Quels sont les outils de travail des architectes et urbanistes?

DÉMARCHE

La pratique prévaut sur la théorie. L'expérimentation, les rencontres, les visites sur place et, bien sûr, l'élaboration de projets sont ainsi au cœur de la démarche. Une place importante est accordée aux initiatives des élèves. Ils sont, dans une large mesure, les acteurs de leur processus d'apprentissage. Plutôt que d'inculquer des connaissances qui sont peut-être utiles, les élèves acquièrent les instruments qui permettent d'aller là où ils le désirent.

LA LUMIÈRE EN ARCHITECTURE

«L'architecture est la maîtrise et le jeu correct et magnifique des masses assemblées dans la lumière. Nos yeux sont faits pour voir ces formes illuminées, la lumière et les ombres révèlent ces formes.»

Le Corbusier

La lumière se laisse former, doser et colorer. Elle est un des moyens dont dispose l'architecte pour donner à une pièce une qualité et une atmosphère spécifiques.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

L'objectif est d'explorer quelques unes des possibilités offertes par la lumière en tant que « matériau de composition » architectural.

ACTIVITÉS

Nous nous sommes sensibilisés à cette question de deux manières:

- Avec une maquette d'étude exposée à des éclairages d'intensité, d'incidence et de nature différente,
- Avec une affiche analytique associant photographies et commentaires. Nous avons ainsi tenté d'appréhender les effets et les sensations produits: effet de contre-jour, de lumière rasante, de silhouette, de nuit à l'extérieur, ou encore, effet d'éloignement et de transparence.

UN HABITAT MINIMUM

Habiter est une fonction qui nous est familière: de tout temps, l'homme a cherché à s'abriter des éléments – du soleil, du froid, de la pluie, du vent – et des dangers durant ses périodes de repos, de détente et, bien sûr, pour élever ses enfants.

Ainsi, nous disposons tous d'une expérience de l'habiter.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Le but est de se familiariser avec la **question de l'usage**. Les mensurations et les besoins primaires de l'homme occupent ici une place centrale: l'aménagement et le mobilier sont conçus à son échelle et pour ses besoins. Et les espaces sont, à leur tour, dimensionnés en fonction des aménagements et du mobilier qu'ils reçoivent.

ACTIVITÉ

«Esquissez une situation d'habitation minimale sous forme de dessin et de maquette d'étude»: voilà ce que nous avons demandé aux élèves. Autrement dit, les participants ont conçu et aménagé un espace de vie qui répond aux besoins d'une personne seule.

Ceci dit, cet espace peut être de différente nature: refuge de haute montagne, habitacle de sous-marin, logement d'étudiant, camping-car ou encore conteneur aménagé en appartement. Peu importe le scénario ... mais attention!

Les éléments doivent être agencés de sorte que l'espace réponde effectivement aux usages. Bref, il doit être fonctionnel. Mieux que cela: il doit constituer un cadre de vie agréable.

VOLUMES, RYTHMES ET PROPORTIONS

L'architecture est un jeu de composition et d'assemblage de volumes de taille identique ou dissemblable dont la géométrie est souvent simple: parallélépipède, cubes, pyramides, sphères, cylindres, cônes. Plus rarement, elle propose des formes organiques, souples, qui se développent librement dans l'espace.

Parfois, les architectes procèdent par soustraction: ils creusent les volumes, retranchent des parties. Plus souvent, ils opèrent par addition d'éléments qu'ils agencent de différentes manières: angle à angle, bord à bord ou par enchâssement.

Ils développent ainsi de véritables systèmes d'agrégation qui peuvent être centralisés, linéaires, radiaux, tramés ou encore en constellation.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Le but est de se familiariser avec les questions de volumes, rythmes et proportions.

Comment régler le rapport entre les éléments afin de définir un ensemble harmonieux, équilibré sans être monotone, riche en effets sans être disparate?

ACTIVITÉS

À cette fin, les élèves ont réalisé des maquettes simples avec des matériaux faciles à travailler.

Une première étude de volume a permis de tester les modes d'agrégation et de mise en tension. Comment associer des corps, de forme et de dimension identiques ou dissemblables, en un tout unitaire?

Une deuxième étude a porté sur la question de la sérialité. Comment définir une séquence rythmique régulière, irrégulière ou encore alternée?

CONCEVOIR ET AMÉNAGER UNE HABITATION FAMILIALE DANS UNE ANCIENNE USINE

La délocalisation de secteurs de production explique les friches industrielles que l'on trouve dans la plupart des villes suisses.

Une solution consiste à réaffecter ces bâtiments qui présentent de nombreuses qualités: inscription en milieu urbain, capacité à soutenir des charges importantes, éclairage naturel abondant, grande hauteur d'étage, espaces sans cloisonnement librement appropriables.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Le but est ici d'explorer ces potentialités au profit d'un logement familial.

Comment organiser de manière fonctionnelle et agréable les grands espaces libres d'une ancienne usine textile pour en faire un lieu d'habitation conforme aux besoins actuels?

ACTIVITÉS

La mission a porté sur l'aménagement d'un demi-étage de cet ancien bâtiment industriel situé le long d'un canal et en flan de colline.

Pour ce faire, les élèves ont:

- Précisé le scénario: qui sont les occupants? Quelles sont leurs activités? Quels sont leurs besoins particuliers?
- Mis au point en 2D, puis réalisé en 3D une organisation de l'espace qui réponde aux exigences d'un logement moderne.
- Réalisé un dépliant de promotion qui met en exergue les caractéristiques et les qualités de leur proposition architecturale.