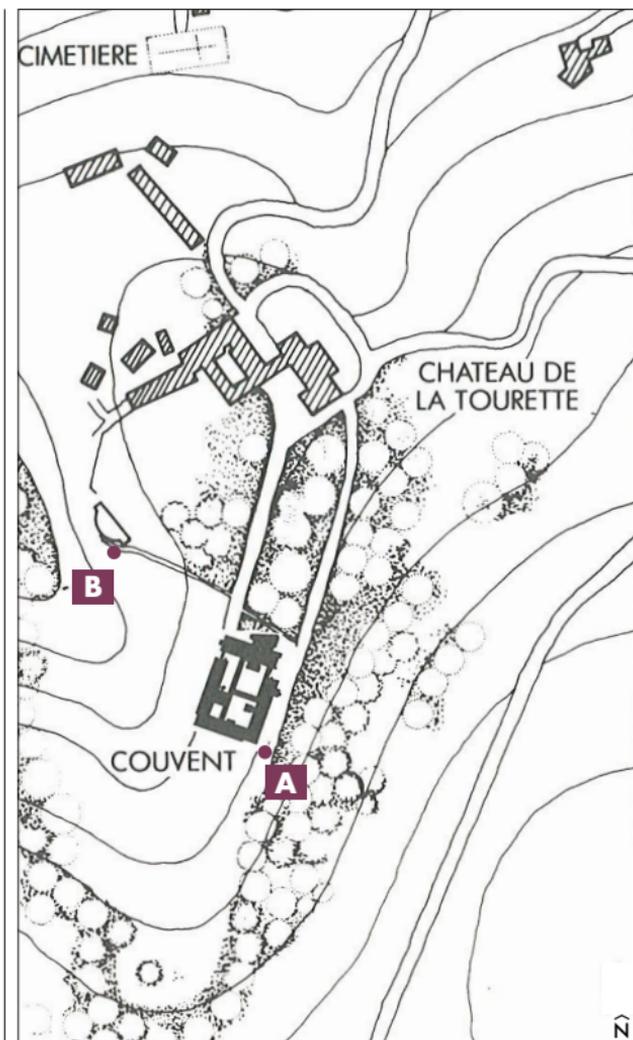


Prise de site



Les souvenirs du vieux Corbu

« J'étais venu ici. J'ai pris mon carnet de dessin comme d'habitude. J'ai décidé la route, j'ai dessiné les horizons, j'ai mis l'orientation du soleil, j'ai "reniflé" la topographie. »

Le Corbusier

Prise de site

Matériel

- papier A3 blanc
- support rigide
- feutres

Temps indicatif

10 minutes par « croqueur »
(soit 2 x 10 min)

La règle du jeu

Par équipe de deux, il s'agit de mettre en place une **dictée dessinée** :

0. Situation

Point A

1. Mise en place

Un dessinateur tourne le dos au paysage, avec le support et le matériel à dessin. Un parleur lui fait face et regarde le paysage.

Sur le plan masse, indiquez l'angle de vue choisi.

2. Déroulé

Le parleur décrit les éléments du paysage au dessinateur afin qu'il le dessine.

Attention à être précis dans la description : le dessinateur n'a pas le droit de se retourner, le parleur ne doit pas montrer sur le papier où positionner les éléments à dessiner !

3. Reconduite

Renouvelez l'expérience en inversant les rôles.

Prise de site

Matériel

- papier A3 « fond de coupe A »
- support rigide
- feutres

Temps indicatif

15 minutes

La règle du jeu

Individuellement, il s'agit de mettre en place une **coupe paysagère** :

0. Situation

Point A

1. Mise en place

Prenez un peu de distance avec l'édifice.

2. Déroulé

Complétez et dessinez la coupe.

Conseils

...quelques questions...

Quel relief ? Comment l'édifice touche-t-il le sol ?

Comment l'édifice s'accroche-t-il au ciel ? Qu'est-ce qui l'entoure ? ...

...précisions...

Annotez le dessin pour le rendre plus parlant.

Prise de site

Matériel

- papier A3 « fond de coupe B »
- support rigide
- feutres

Temps indicatif

15 minutes

La règle du jeu

Individuellement, il s'agit de travailler à une **coupe détaillée** :

0. Situation

Entre le point A et l'entrée du couvent.

1. Mise en place

Rapprochez-vous de l'édifice.

2. Déroulé - temps 1

Complétez et dessinez la coupe en donnant des indications de dimension, de matériaux...

3. Déroulé - temps 2

Dessinez schématiquement 3 éléments de détail de la façade pour montrer le rapport entre le sol et l'édifice.

Pensez à bien noter sur le plan de situation d'où sont issus les détails isolés.

Prise de site

Matériel

- papier A3 blanc (x2)
- support rigide
- feutres

Temps indicatif

30 secondes
+ 15 minutes

La règle du jeu

Individuellement, il s'agit de mettre en place des **croquis paysagers** :

0. Situation

Point B

1. Mise en place

Mettez en place un chronomètre pour l'ensemble du groupe.

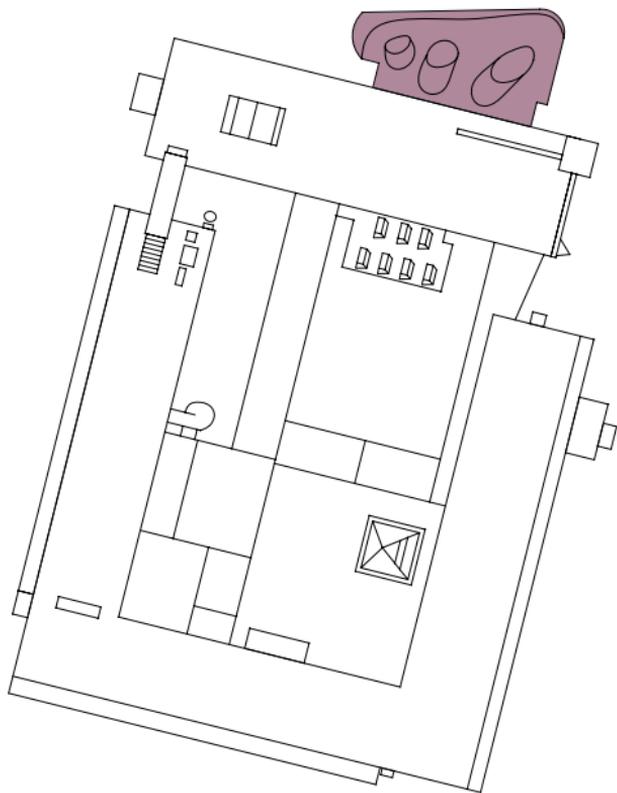
2. Déroulé - temps 1

Faites un croquis du couvent depuis le point de vue B **en 30 secondes**.

3. Déroulé - temps 2

Sur une seconde feuille mais en conservant le même point de vue, faites un croquis du couvent depuis le point de vue B **en 15 minutes**.

Ambiances



La sentence du Corbu

« Le plan est le générateur. Sans plan, il y a désordre, arbitraire. Le plan porte en lui l'essence de la sensation. »

Le Corbusier
Vers une architecture, 1923

Z

Ambiances

Matériel

- papier A4 blanc
- support rigide
- feutres

Temps indicatif

15 minutes

La règle du jeu

Individuellement, il s'agit de garder trace d'une première **expérience spatiale**.

0. Situation

Rendez-vous à l'entrée de la crypte (porte jaune)

1. Découverte

Un par un, descendez dans la crypte en parcourant l'intégralité de l'espace sans s'arrêter (aller-retour). À son retour, l'enquêteur suivant peut partir à la découverte de l'espace.

2. Trajet

Sans parler et sans lever le stylo de la feuille, dessinez le trajet parcouru.

3. Mémoire

Sans parler, rédigez un cours récit de l'expérience vécue en faisant attention d'utiliser la première personne du singulier et le présent de l'indicatif (ex. : « j'ouvre la porte, je tourne à droite... »).

Ambiances

Matériel

- papier souple
- fusain / crayon de papier

Temps indicatif

2x10 minutes

La règle du jeu

Individuellement, il s'agit de rendre compte de la **matérialité** du lieu et son **ambiance sonore**.

0. Situation

Dans la crypte.

1. Description

Faites un inventaire exhaustif des matériaux présents dans la crypte. Si possible précisez la manière dont ils sont mis en œuvre.

2. Frottage

À l'aide de feuilles de papier souple, effectuez des frottages des différentes textures de l'espace. Précisez l'endroit où elles se situent (au sol, au mur...).

3. Captation

Effectuez des captations sonores *in situ*. Précisez d'où provient le son, faire des hypothèses sur leurs origines

4. Précisions

Associez chaque frottage et chaque captation à un ou deux adjectifs de sensation traduisant l'effet produit sur vous.

Ambiances

Matériel

- papier A4 blanc
- support rigide
- feutres

Temps indicatif

15 minutes

La règle du jeu

Individuellement, il s'agit de porter attention à un éléments constitutif du lieu : **les canons à lumières**.

0. Situation

Dans la crypte.

1. Formes

Faites des croquis des dispositifs lumineux depuis deux endroits différents (par ex. depuis le bas et le haut de la crypte).

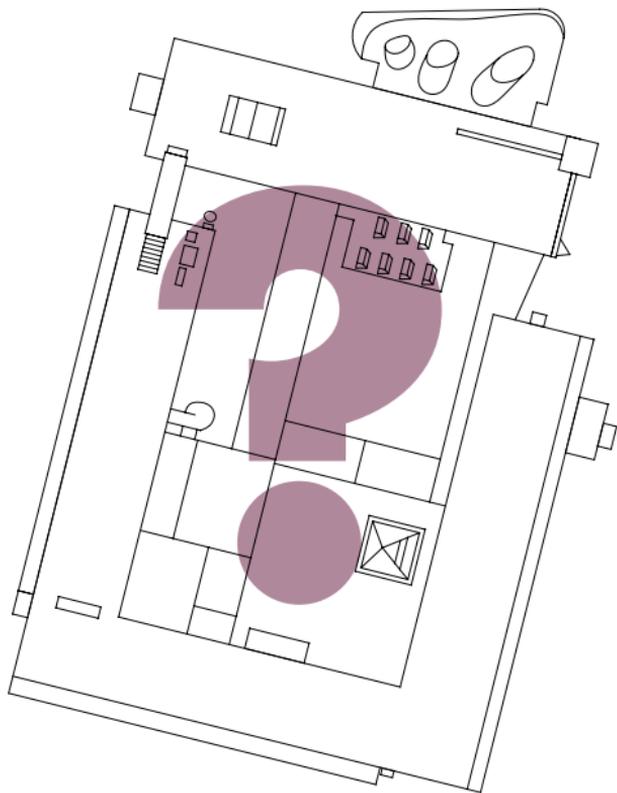
2. Couleurs

Effectuez des échantillons de couleurs pour rendre compte des couleurs présentes dans la crypte.

3. Prolongement

Depuis l'extérieur de l'édifice, faites un schéma des canons à lumière.

Ambiances

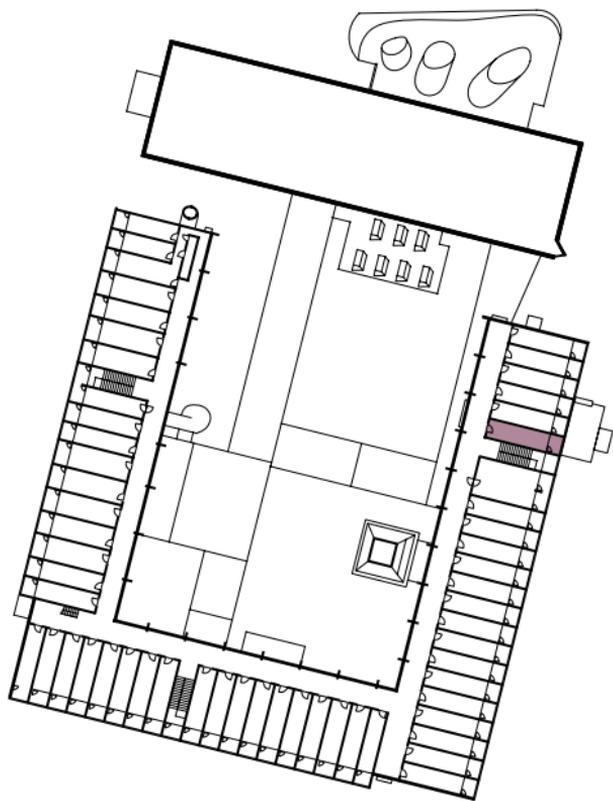


bis repetita

Renouveler l'expérience (au moins une ou deux étapes) dans un autre endroit du couvent que vous souhaitez découvrir. Penser à situer cet espace sur le plan du couvent.

Z)

Proportions



La leçon du Corbu

« Dessiner soi-même, suivre des profils, occuper des surfaces, reconnaître des volumes, etc., c'est d'abord regarder, c'est être apte peut-être à découvrir... (...) les "autres" sont restés passifs, vous, vous avez vu ! »

Le Corbusier
L'Atelier de recherche patiente,
 1960

Z)

Proportions

Matériel

- papier A4 blanc
- mètre / mètre laser
- support rigide
- feutres

Temps indicatif

1 heure 30 minutes

La règle du jeu

Par équipe de deux, il s'agit d'effectuer un **relevé métré**.

0. Situation

Dans la cellule n°... ou dans l'oratoire.

1. Compréhension globale

À main levée, faites un plan et une coupe de principe du lieu étudié.

Annotez les différents éléments présents dans l'espace (le mobilier notamment).

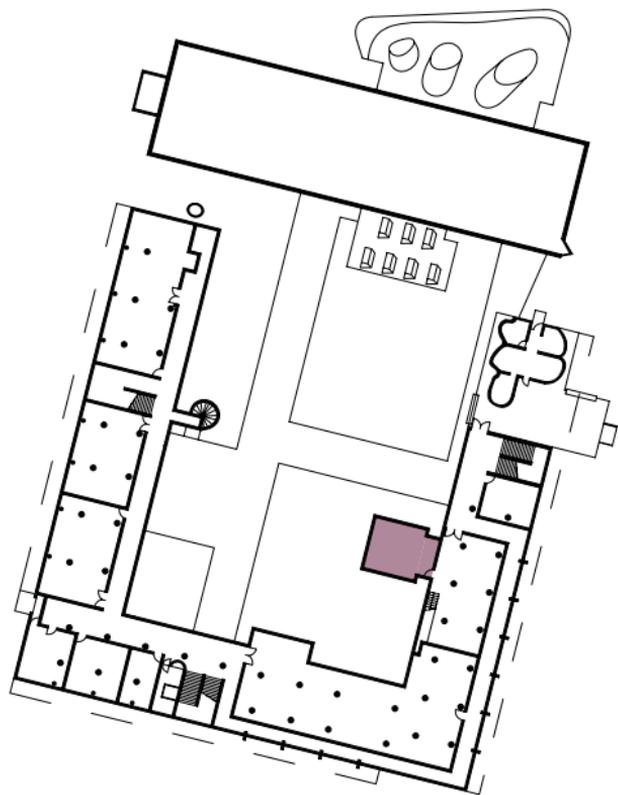
2. Mesures

À partir des plan et coupe schématiques effectués, effectuez l'ensemble des prises de mesures nécessaires pour compléter ces plans.

3. Détail

Choisissez un élément de détail (du mobilier ou autre). Faites un croquis schématique de cet élément détaillé et précisez les matériaux et les mesures.

Proportions



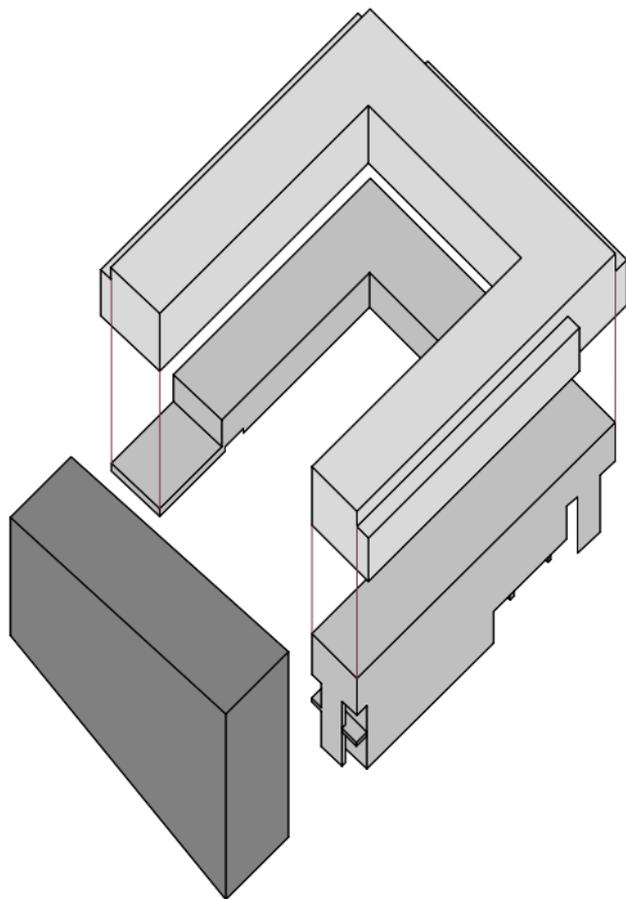
La leçon du Corbu

« Dessiner soi-même, suivre des profils, occuper des surfaces, reconnaître des volumes, etc., c'est d'abord regarder, c'est être apte peut-être à découvrir... (...) les "autres" sont restés passifs, vous, vous avez vu ! »

Le Corbusier
L'Atelier de recherche patiente,
1960

Z)

Structure



L'optimisme du Corbu

« Esthétique de l'ingénieur, Architecture, deux choses solidaires, consécutives, l'une en plein épanouissement, l'autre en pénible régression. »

Le Corbusier
Vers une architecture, 1923

Structure

Matériel

- papier A3 « trace de l'édifice »
- mètre / mètre laser
- support rigide
- feutres

Temps indicatif

30 minutes

La règle du jeu

Par équipe de deux, il s'agit d'effectuer un **relevé de structure** du bâtiment.

0. Situation

À l'extérieur, sous le bâtiment.

1. Compréhension globale

À main levée, situez sur le fond de plan l'ensemble de la structure verticale de l'édifice (ce qui touche le sol).

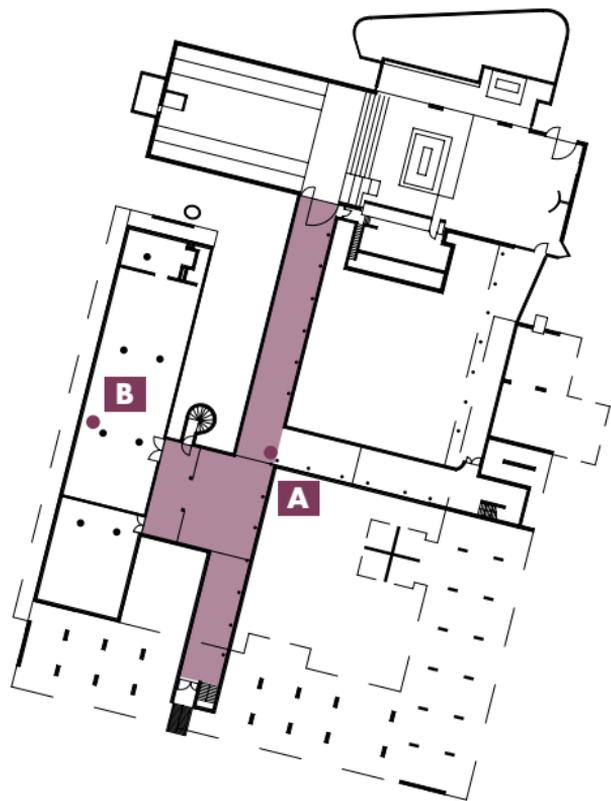
2. Mesures

À partir du plan schématisé effectué, indiquez les mesures (ordre de grandeur ou mesures précises) des éléments structurels.

3. Formes

Faites un inventaire dessiné des différents poteaux. Localisez-les sur votre plan

Structure



L'optimisme du Corbu

« Esthétique de l'ingénieur, Architecture, deux choses solidaires, consécutives, l'une en plein épanouissement, l'autre en pénible régression. »

Le Corbusier
Vers une architecture, 1923

Z

Structure

Matériel

- papier A3 « trace de l'édifice »
- mètre / mètre laser
- support rigide
- feutres

Temps indicatif

30 minutes

La règle du jeu

Par équipe de deux, il s'agit d'effectuer un **relevé de structure** du bâtiment.

0. Situation

À l'extérieur, sous le bâtiment.

1. Compréhension globale

À main levée, situez sur le fond de plan l'ensemble de la structure verticale de l'édifice (ce qui touche le sol).

2. Mesures

À partir du plan schématique effectué, indiquez les mesures (ordre de grandeur ou mesures précises) des éléments structurels.

3. Formes

Faites un inventaire dessiné des différents poteaux. Localisez-les sur votre plan

Structure

Matériel

- papier A3
- mètre / mètre laser
- support rigide
- feutres

Temps indicatif

30 minutes

La règle du jeu

Par équipe de deux, il s'agit de s'intéresser à la relation entre **structure porteuse et façade** du bâtiment.

0. Situation

Au point A et au point B.

1. Compréhension globale

À main levée, faite un schéma de la relation entre le poteau et la façade.

2. Mesures

À partir du plan schématique effectué, indiquez les mesures (ordre de grandeur ou mesures précises) des éléments structurels.

3. Effets

Listez les effets produits par ces éléments sur l'espace (ambiance lumineuse, usage...)

Structure

Matériel

- papier A3
- mètre / mètre laser
- support rigide
- feutres

Temps indicatif

30 minutes

La règle du jeu

Par équipe de deux, il s'agit de s'intéresser aux **structures circulatoires** du bâtiment.

0. Situation

Dans l'atrium.

1. Compréhension globale

À main levée, faites une coupe schématique de l'atrium.

2. Mesures

À partir du plan schématique effectué, indiquez les mesures (ordre de grandeur ou mesures précises) des éléments structurels.

3. Flux

Listez les différents dispositifs de circulation dans ou à partir de cet espace. Donnez deux ou trois adjectifs pour préciser leurs qualités spatiales.