

# Imagine ta ville !

Dans le cadre des animations pédagogiques en Arts visuels à l'attention des enseignants, initiées par les IEN de Wittelsheim et Wittenheim en partenariat avec le [CRÉA](#) à Kingersheim (Haut-Rhin), nous avons initié des pratiques artistiques autour du concept « Imagine ta ville ! ».

Les enseignants ont relayé ce projet au sein de leurs classes. Une exposition des travaux d'élèves a été organisée au CRÉA, durant le festival [Momix](#), festival de spectacles Jeune Public, du 19 janvier au 5 février 2006.

## Conception et mise en œuvre

- Jean-Jacques Freyburger, Conseiller pédagogique en Arts visuels
- Dominique Richert, Conseiller pédagogique généraliste
- Philippe Schlienger, directeur du CRÉA

## Présentation



**Guy de Rougemont, *Sans titre***

Création collective autour du concept de ville, d'une maquette de la ville rêvée, d'une utopie partagée. Envisager de vivre ensemble dans une cité construite autour de nos désirs, de nos besoins. S'engager dans un travail d'anticipation qui s'autorise à penser de nouveaux rapports avec l'architecture, le paysage, les moyens de locomotions, les réseaux de transports, les habitats individuels et collectifs, ...

Réalisation concrète sous la forme de maquettes installées sur des 6 modules de contreplaqué prédécoupés, de 50 cm sur 50 cm. Ces maquettes peuvent prendre des longueurs variables : 100 cm, 150 cm, 200 cm. Elles seront facilement transportables, puisque prédécoupées par "tranches", et présentées sur des tables habillées.

### **Ville [vil] n. f.**

- bâtir une ville
- fondation d'une ville

- ville qui s'étend
  - ville champignon
  - villes réunies
  - « Les Villes tentaculaires », poésies d'Émile Verhaeren [[1](#)]
  - ville satellite
  - ville-dortoir
  - petites et grandes villes
  - la ville de Paris
  - la ville lumière
  - la ville rose
  - la ville éternelle
  - villes saintes (Jérusalem, Rome, La Mecque, Bénarès)
  - ville industrielle, commerçante, administrative, universitaire, résidentielle
  - ville d'eaux
  - ville fortifiée
  - ville ouverte
  - ville nouvelle
  - opération ville morte
  - villes jumelées
  - ville de cent mille âmes
  - centre, cœur, faubourgs d'une ville
  - banlieue d'une grande ville
  - hôtel de Ville
  - sergent de ville
  - dans la ville (intra-muros) hors (de) la ville (extra-muros)
  - en ville, à la ville
  - aller en ville.
  - porter une lettre en ville
  - emprunt de la ville.
  - travaux entrepris, financés par la ville
  - gaz de ville
  - ville haute, basse
  - ville arabe et ville européenne
  - la vieille ville.
  - les amusements, les lumières, le bruit de la ville
  - habits, chaussures de ville
  - tenue, toilette, robe de ville
  - ouvrages, travaux de ville
  - la ville et la cour
  - toute la ville en parle
  - ville martyre
- [[1](#)] « Les villes tentaculaires » est un [recueil de poésies](#) écrit par Émile Verhaeren et publié en 1895, dans lequel il fait un blâme des villes qui s'agrandissent et "vident" les campagnes.

On y trouve notamment une étude de la vie dans une grande ville moderne, ainsi que de superbes formules d'espérance et de confiance dans l'avenir.

[Haut de page](#)

» [Accueil](#) | [Imagine ta ville !](#) | **Démarches et objectifs**

## Imagine ta ville !

- [Présentation](#)
- [Références](#)
- **Démarches**
- [Formations](#)
- [Photos](#)
- [Documentation](#)
- [Internet](#)

## Démarches

Le projet pédagogique pourra se déployer autour des notions suivantes :

- la maquette
- l'échelle
- l'environnement
- le quartier
- le plan
- l'architecture
- les villes imaginées : BD, cinéma, ...
- l'art dans la ville
- les architectures remarquables dans notre environnement proche et transfrontalier
- l'histoire de l'art et l'architecture
- la potentialité de transformation de matériaux en projets d'architectures (carton, câble, objets du quotidien, ...)
- lexique spécifique lié à l'architecture
- littérature : Jules Verne
- géographie : notion d'espace, de ville
- histoire : plans de villes

## Matériel nécessaire

- carton
- ciseaux
- pistolet à colle
- peintures
- pinceaux

- découpes de bois
- crayons à mine
- papiers (croquis)
- câbles
- boîtes de différentes tailles (modules transformables)
- colle blanche
- sable
- feuilles de plastique transparent

### **Approche pédagogique**

Compilation des représentations initiales autour des concepts suivants :

- ville
- habitat
- réseaux
- pôles d'attraction
- environnement (minéral, végétal, aquatique, animal, ...)
- maquette

Comment s'organiser pour une réalisation collective ?

Il s'agit de recueillir :

- les idées générales (désir, besoin, plaisir)
- les spécifier
- induire le rapport à l'environnement et le statut de ce dernier
- définir les types d'habitats
- les centres d'attractions (infrastructures collectives)
- les réseaux (idée de relier, de plans)
- les architectures (en présentant tous les possibles)
- les modes de déplacement
- la place de l'individu
- la place des individus

Aborder l'idée de plan, de projet (éléments centraux, habitats dispersés, voies de circulation) :

- en "jouant" avec des éléments simples (boîtes carton, boules de papier, morceaux de bois, ...) posés sur les supports en contreplaqué qui doivent figurer des immeubles, des maisons, des routes (bandes de papier découpées)
- pour faire émerger le rapport à la maquette, au plan (montrer des plans simples d'habitats — la Place de l'Étoile à Paris par exemple — et construire à l'aide d'éléments simples ce type d'organisation d'habitats)
- montrer des images d'architectures particulières — la Tour de l'Europe à Mulhouse par exemple —, la déconstruire par volumes pour la reconstruire ensuite ; comparer ses aspects volumétriques avec ceux de l'Hôtel de Ville de Mulhouse, avec son toit à deux pends, ses tuiles, ses murs décorés ; la Filature de Mulhouse nous donne à voir une vague métallique qui englobe tout le bâtiment, avec ses plaques métalliques pour façade, le Musée de la Chaise à Weil-am-Rhein (déconstructivisme), la Fondation Beyeler à Riehen, le Musée

Tinguely à Bâle, ... ; l'objectif poursuivi est de montrer tous les possibles en matière de construction

Dans notre ville imaginaire, il faudrait que nous puissions trouver ..., avoir accès à ..., nous promener dans ..., habiter près de ..., pouvoir nous rendre à ..., nous déplacer avec ... (aspect langagier du projet).



**Maisons aux environs de Tahoua au Niger**

Montrer des villes (ou des maisons) imaginées par des illustrateurs de bande dessinée, par des cinéastes, photographiées (« La terre vue du ciel » par Jan Arthus Bertrand) à différentes époques (Cartier Bresson, André Kertész, ...), présenter des villes d'Afrique, d'Asie, des États Unis, ...

Aborder les concepts suivants :

- la maquette : qu'est-ce qu'une maquette ? présenter des "objets" en réduction d'échelle, une tour Eiffel, un animal de la ferme, un bateau, un montage à l'aide de morceaux de bois pour faire figurer une maison, une voiture, ...
- le quartier : visite du quartier, prise de conscience des constituants de cet environnement construit (habitats, rues, places, routes, plantations, circulation, architectures, infrastructures collectives, ...)
- l'environnement et ses différents types (urbain, rural, industriel, portuaire), avec ses composantes (minérales, végétales, aquatiques, animales, ...), ses réseaux (rues, places, routes, parking, autoroutes, voies de chemin de fer, chemins, rivières, fleuves, montagnes, forêts, ...), ses habitats (individuels, collectifs, rassemblés, dispersés, ...), ses modes de transports (individuels, collectifs, ...), ses infrastructures collectives (supermarchés, boutiques, piscine, terrains de sports, salles de spectacles, écoles, crèche, gare, aéroport, port, ...), ses architectures
- le plan : montrer des plans de villes, de quartiers, de maisons qui mettent en avant l'importance des réseaux, de l'environnement, de la densité des habitats ; aborder les notions d'intérieur, d'extérieur, de transparence, de fluidité, d'homogénéité, de mesure, de courbe, d'angle droit, de perpendiculaire, ...
- l'architecture : définir le concept d'architecture
- géographie : notion d'espace, de ville, ...
- histoire : plans de villes (Paris, New York, Mulhouse, Strasbourg, ...), plans de villages

Donner une tonalité à notre ville en devenir :

- futuriste (science fiction)
- composite (mélange de styles)
- traditionnelle (autour d'un centre)

- grand village
- écologique
- portuaire
- montagnarde
- sous-marine
- artistique (dans le sens d'art total, en référence à Hundertwasser)

## **Étapes de réalisation**

Se répartir par groupes d'élèves les infrastructures (nommées et décidées) à réaliser (habitats, commerces, lieux de rencontre — salles de spectacles, piscine, cinéma ... —, les réseaux — formes et modes de déplacements individuels/collectifs —, les architectures ...), le "style" que l'on souhaite développer, ...

Réaliser des essais de maquettes (ébauches, dessins préparatoires, croquis, ...), se laisser porter par les potentialités des objets à être transformés.

Les disposer sur le support donné, qui peut recevoir des volumes pour signifier des reliefs (paysage de montagnes, ...).

Aborder la notion d'échelle (à partir du cycle II).

Spécifier les habitats, les constructions à vocation collectives, les infrastructures collectives, les réseaux, l'environnement, ...

Affiner les réalisations (par groupes d'élèves).

Commencer à installer les éléments créés.

Effectuer de temps à autre des pauses techniques pour valider ou invalider le projet de départ au regard des constructions posées, des réseaux installés.

Rendre définitif le projet en collant tous les éléments, et "paysager" la maquette (suivant le projet poursuivi).

Effectuer des croquis de la maquette.

Prendre des photos (numériques) du projet et les légender.

Produire des écrits autour de ce que notre architecture induit comme mode de vie ; ou le contraire, à savoir le mode de vie choisi qui a déterminé les choix d'architectures.

## **Des objectifs**

### **En littérature**

Villes étranges, villes mystérieuses, villes chargées d'histoire, villes en devenir ... : le thème de la ville imprègne durablement les œuvres littéraires. Les plus grands auteurs ont décrit ou imaginé ces lieux que nous fréquentons quotidiennement.

Souvent présente comme le décor de l'action, la ville se transforme, à l'insu de l'écrivain, en véritable personnages de l'histoire.

C'est un court réseau thématique autour du thème de la ville que nous avons rassemblés pour

inscrire la classe dans un prolongement littéraire du projet « Imagine ta ville ! » :

Il y a d'abord :

- à mettre ces textes en bouche
- à découvrir les nombreux mots rares
- à donner du souffle à sa lecture
- à bien prononcer ces mots inconnus et parfois inventés

Il y a ensuite à entraîner la classe vers la compréhension de ces textes en :

- recherchant la signification de ces mots nouveaux
- localisant dans le temps et dans l'espace les lieux évoqués
- recensant, classant, ordonnant les différents habitats rencontrés
- comprenant l'importance de la ville sur le quotidien des gens
- découvrant l'auteur par ses autres œuvres

Se mettre à l'écriture de sa propre ville et :

- rajouter une rue, un quartier nouveau
- décrire, inventer un bâtiment
- réutiliser la ville comme le décor d'une aventure nouvelle
- raconter à la première personne sa propre promenade
- en s'inspirant d'un guide touristique, réécrire le texte

Les pistes sont nombreuses et variées : elles contribueront à amplifier l'imagination de nos élèves et à leur donner les idées conduisant à des réalisations plastiques originales.

### **En arts visuels**

Éprouver la potentialité de transformation de matériaux en projets d'architectures (carton, boîtes, éléments en bois, bouteilles en plastique, câble, objets du quotidien, ...) :

- le bâtiment devient objet
- l'objet devient bâtiment
- une sculpture devient bâtiment
- un bâtiment devient sculpture

Explorer les combinaisons qui s'offrent à nous :

- plastiques, bois, métaux, papiers, cartons, verres, végétaux divers, minéraux (sables, pierres, ...) à l'aide du pistolet à colle

Les maquettes peuvent présenter les caractéristiques suivantes : ébauches, constructions minutieuses, ...

Nous pourrions présenter dans des pochettes transparentes reliées entre elles des croquis, des dessins préparatoires, des écrits qui présentent la ville, des plans, ...

Effectuer des recherches lexicales :

- mots clés dans le projet : architecture, environnement, infrastructure, maquette, ...

