

PENS-319

Rues ludiques

Curnier Sonia, Fauvel Camille, Mignon Agathe Claire Estelle, Pedrazzini Yves

Cursus	Sem.	Type
Projeter ensemble ENAC	BA6	Opt.

Langue d'enseignement	français
Crédits	4
Retrait	Non autorisé
Session	Eté
Semestre	Printemps
Examen	Pendant le semestre
Charge	120h
Semaines	12
Heures	4 hebdo
Cours	1 hebdo
Projet	3 hebdo

Nombre de places

Il n'est pas autorisé de se retirer de cette matière après le délai d'inscription.

Résumé

Ce cours se focalise sur la conception de l'espace public et sur les rapports qu'il entretient avec les usages. Au prisme de la place de l'enfant en ville, les étudiant-es construiront des dispositifs ludiques dans le cadre d'un programme de revalorisation de rues mené par la Ville de Lausanne.

Contenu

Au cours des dernières décennies, la thématique du jeu a été intégrée de manière affirmée dans les aménagements d'espaces publics des villes occidentales. L'intégration d'un caractère ludique, autrefois cantonné à des lieux spécialisés, s'illustre désormais dans des lieux ordinaires de la ville, selon le phénomène de «ville ludique» consistant à transformer les environnements urbains en grand terrain de jeu. Ainsi, les espaces publics du quotidien dits «de proximité», qui récemment font l'objet d'un réel regain d'intérêt dans la planification et la conception urbaine, ont été investis dans cette perspective.

L'enseignement proposé - théorique et pratique - se focalise sur la conception de l'espace public et sur les rapports qu'il entretient avec les usages et les usager-ères, appréhendé-es dans leur plus grande diversité. S'intégrant au programme de revalorisation de rues mené actuellement par la Ville de Lausanne, ce cours s'articulera autour du thème des «rues ludiques», autrement appelées «rues aux écoles» (préavis 2022/7 Rues Vivantes II). Au prisme de la place de l'enfant et de l'adolescent en ville, l'enseignement se penche sur la conception de dispositifs ludiques «polyvalents» et «non-prescriptifs», offrant des usages nombreux, différents et multigénérationnels de l'espace public et tout en garantissant leur cohabitation harmonieuse.

Le cours promeut une approche interdisciplinaire du projet. Les étudiant-es seront amené-es à appréhender le site sélectionné à la fois comme espace architecturé, comme infrastructure et comme écosystème, en lien avec les usages qui pourront en être fait. Cette approche sera soutenue par l'intervention d'expert-es diversifié-es (mobilité, paysage, architecture, sociologie, pédagogie). Une importante phase de prototypage permettra aux étudiant-es d'intégrer la dimension constructive du projet et de confronter les dispositifs conçus à leur réalisation et implémentation. Le processus se déroulera également dans une démarche ouverte en suscitant le dialogue avec des enfants et des représentant-es de la ville de Lausanne, permettant ainsi d'intégrer les points de vue de différents acteur-trices à la réflexion dans une perspective transdisciplinaire. Enfin, dans une perspective cyclique et perpétuelle de la fabrication des villes, les projets s'inscriront dans la continuité des travaux réalisés par les étudiant-es de la volée précédente (UE 2023).

Comment anticiper l'impact que des choix formels et matériels peuvent avoir sur les usages et les appropriations d'un lieu public ? Comment intégrer le regard de l'enfant dans la conception urbaine ? Comment favoriser de nouvelles pratiques ludiques de l'espace public, sans exclure d'autres usages ? Quelle marge de manoeuvre une planification du jeu peut-elle réellement offrir aux futurs usagers d'un lieu ? Comment réinventer les aménagements ludiques à l'aune de

la transition écologique ? Voici autant de questions qui seront abordées durant ce cours.

Le cours s'articule autour de trois modules, comprenant chacun un exercice pratique.

1. Observer - Analyser les relations entre espace conçu et espace vécu. Observer, analyser et raconter l'expérience du site et des modules de 2023 à travers le regard de l'autre (en l'occurrence les enfants grandissants). Comprendre en quoi les caractéristiques spatiales du lieu, les atmosphères, les rythmes, les objets, les autres usagers, la flore, la faune influencent leur perception, leurs usages et leurs habitudes du lieu. De ces observations, tirer des premières intentions de transformation, d'amélioration, de déclinaisons des modules originaux.
2. Concevoir - Développer des stratégies d'aménagement ludiques en lien avec le contexte urbain bâti et non-bâti, et sur base des modules originaux, en (co-)concevant des prototypes.
3. Construire et ajuster - Confronter les prototypes aux pratiques existantes du quartier, observer si ils en suscitent de nouvelles et comment ces différents usages cohabitent, pour tester la pertinence des interventions, leur polyvalence et le degré d'appropriation qu'elles permettent. Ajuster l'aménagement en fonction de ce travail réflexif et critique.

Mots-clés

Espace public - usages - prototypage - ludique - construction bois - chantier

Acquis de formation

A la fin de ce cours l'étudiant doit être capable de:

- Argumenter en employant un vocabulaire spécifique à l'espace public
- Analyser les pratiques associées à l'espace public
- Proposer et produire un prototype de mobilier urbain
- Tester la pertinence d'un aménagement, le compléter et le réajuster
- Intégrer la métrique de l'enfant dans la conception urbaine
- Prendre en considération les différents acteurs qui font la ville (services de la ville, concepteur.trice.s, usager.ère.s, responsables de l'entretien)

Compétences transversales

- Communiquer efficacement et être compris y compris par des personnes de langues et cultures différentes.
- Dialoguer avec des professionnels d'autres disciplines.
- Négocier (avec le groupe).
- Être conscient des implications sociales et humaines liées au métier de l'ingénieur.
- Être responsable des impacts environnementaux de ses actions et décisions.
- Faire preuve d'esprit critique
- Recevoir du feedback (une critique) et y répondre de manière appropriée.
- Faire une présentation orale.

Méthode d'enseignement

Cours théoriques
Séances sur site
Prototypage et chantier
Dialogue avec les acteur.trice.s concerné.e.s

Travail attendu

Diagnostic socio-spatial, analyse des usages
Développement d'un prototype de mobilier urbain transitoire
Documentation et présentation du travail accompli

Méthode d'évaluation

Critiques avec expert·e·s et usager·ère·s

Ressources

Liens Moodle

- <https://go.epfl.ch/PENS-319>