

*Mémoire de fin d'études*  
de Larissa GONOT

Ecole Supérieure d'Architecture Intérieure de Lyon

On y arrive enfin! Un projet final pour clôturer ces 5 ans d'études...  
Bienvenue chers lectrices et lecteurs.

# *Diplôme, diplôme, diplôme, ...*

J'ai beaucoup réfléchi au sujet de ce projet diplômant. Avant même de l'avoir déterminé, ou même d'avoir trouvé son lieu, j'étais sûre d'une chose; je souhaitais créer un projet universel, compréhensible par tous, et également si possible avec une vocation communautaire, permettant d'aider les relations en société.

Étant venu d'Haïti pour mes études, et n'ayant pas forcément les mêmes références malgré le temps passé à Lyon, l'universalité du sujet était un élément important dans ma réflexion. Celle-ci permettrait que tous y soient sensibles, et de créer un projet adaptable à différents pays et lieux. Au fil des semaines, mon sujet a commencé à prendre forme: un lieu ludique permettant de rassembler des personnes d'horizons différents.

## **JOUER POUR RASSEMBLER**

Il y a beaucoup de divisions dans le monde dues à l'incompréhension et la peur de l'autre. Le jeu, est à mon avis, un moyen de réunir des personnes très différentes autour d'une activité commune à tous les humains peu importe leurs origines et points de vue. Jouer permettra ainsi de créer des liens, et de faire disparaître certaines incompréhensions ou au moins d'aider à accepter les différences d'autrui. Le jeu est une activité universelle, il est présent partout dans le monde et au cours de la vie de chacun. On joue toute sa vie. C'est un sujet compréhensible par tous, qui touche tout le monde sans distinction d'âge, de sexe, d'origine, de centres d'intérêts, etc.; et permet de faire disparaître les barrières sociales, culturelles, et intergénérationnelles. Le jeu serait ainsi une façon de créer des liens entre des personnes différentes.

**« *If we can play together, then we can live together* »**

(Jouer ensemble = la base du vivre ensemble)

- Cas Holman, designer d'objets permettant le jeu

De plus, le jeu est un élément important de la construction des individus d'un point de vue émotionnel et relationnel, il est donc tout aussi important pour les enfants que pour les adultes. Il permet aux adultes de "maintenir l'enfant qu'ils ont en eux" et de rester jeunes et heureux.

***« On ne s'arrête pas de jouer parce que l'on grandit  
mais on vieillit parce que l'on s'arrête de jouer »***

- George Bernard Shaw

Enfin, les espaces ont la capacité d'impacter les comportements. Par leur architecture et leur aménagement, ils communiquent les valeurs et le fonctionnement des lieux. Grâce à notre métier, nous créons des espaces qui peuvent influencer l'évolution de la société. De plus, l'architecture intérieure permet de transformer et même de sauver des bâtiments existants par le biais de réhabilitations et de reconversion. Ces travaux, qui peuvent utiliser l'histoire du lieu où les contraintes propres au bâtiment donnent naissance à des projets ambitieux.

# *Sommaire:*

## **Introduction**

### **11- Le sujet**

Jouer

Ludothèque

Visites

Des espaces pour jouer

Jeu en Haiti

### **37- Le lieu**

Lyon 7

Histoire

Quartier

Batiment

Le bâtiment aujourd'hui

### **67- Le projet**

Ilot Mazagran/Ilot Bechevelin

Analyse du batiment

Partis-pris architectural/concept

## **Résumé**

## **Remerciements**

## **Bibliographie**

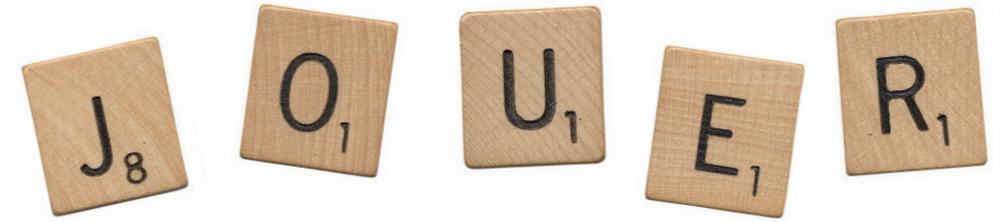
*Le sujet*

Jouer à la poupée  
Jouer avec des cailloux  
Jouer avec sa santé.  
Jouer avec des sentiments  
Jouer de la guitare  
Jouer avec l'espace  
Jouer avec sa vie  
Jouer le tout pour le tout

Jeu de cartes  
Jeu d'échecs  
Avoir un bon jeu  
Montrer son jeu  
Jeu de clefs  
Être en jeu  
Tirer son épingle du jeu  
Jeu de circonstances  
Jeu de lumière  
Jeu de profondeur  
Jeu de rôles  
Vieux jeu  
Il y a trop de jeu  
Jeu de mots  
Se faire prendre à son propre jeu

**« on peut...définir le jeu comme action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur; une action dénuée de tout intérêt matériel et de tout utilité, qui s'accomplit dans un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté à l'égard du monde habituel »**

- Johan Huizinga, dans son livre Homo ludens



**jouer:** verbe transitif indirect  
(latin *jocari*, badiner, de *jocus*, jeu)  
Se divertir en pratiquant un jeu, s'amuser avec un jeu, un jouet

**Jeu:** nom masculin  
(latin *jocus*, plaisanterie)

*Dictionnaire le Larousse:*

- Activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir : Participer à un jeu.
- Activité de loisir soumise à des règles conventionnelles, comportant gagnant(s) et perdant(s) et où interviennent, de façon variable, les qualités physiques ou intellectuelles, l'adresse, l'habileté et le hasard.

*Dictionnaire l'internaute:*

- Activité physique ou intellectuelle exercée dans le but de se divertir.  
Synonymes : passe-temps, distraction, divertissement, délassement, récréation, amusement
- Ensemble des objets qui servent à jouer.  
Exemple : Un jeu de cartes.
- Spectacle. Synonyme : interprétation  
Exemple : Le jeu des acteurs est très bon dans ce film.
- Série d'objets de même nature.  
Exemple : Un jeu de clefs.

**Ludothèque:**

Du latin ludus, "jeu" et -thèque, d'après bibliothèque, du grec theke, "lieu de dépôt".

*Définition de L'Association des Ludothèques Françaises (ALF)*

Les ludothèques sont des équipements culturels qui mènent des actions autour du jeu en tant que pratique: l'acte de jouer, et en tant que patrimoine: les jeux et les jouets (Jeu sur place, prêt, animation, conseil/formation...)

Ce sont des lieux ressources gérés par des ludothécaires, ouverts à toutes et tous, qui ont pour mission de donner à jouer, d'accompagner les mises en jeu, de diffuser la culture ludique, et de préserver le jeu de toute récupération.

Les ludothèques utilisent la charte de qualité des ludothèques qui est le cadre de référence pour toutes les ludothèques françaises ainsi que la fiche-métier de ludothécaire.

Elles accueillent ensemble des publics de tout âge et sont ouvertes aux collectivités les plus diverses (écoles, crèches, centres de loisirs, institutions spécialisées...). Elles proposent du jeu sur place, du prêt, des animations, du conseil.

Ce sont des lieux ressources pour les parents et les professionnels. En favorisant le jeu, les ludothèques aident les enfants à grandir et les parents à vivre des moments privilégiés avec eux. Convivialité, éducation, socialisation et plaisir font le quotidien des ludothèques.

**Avantages:**

- De l'espace pour jouer
- Une grande quantité de jeux mis à disposition
- Des partenaires de jeu
- Des professionnels pour guider les joueurs (choix du jeu, fonctionnement, etc.)
- Possibilité d'emprunter des jeux (jouer à la maison, limiter les coûts, diversifier les possibilités de jeu)

Malheureusement de nombreuses ludothèques sont conçues pour l'accueil des plus jeunes accompagnés de leurs parents. Elles sont des lieux où les enfants sont des joueurs et les parents des accompagnateurs. Pour mon projet, je souhaite créer un espace pensé autant pour les adultes joueurs que les enfants joueurs.

J'ai eu la chance de pouvoir visiter une ludothèque accueillant des joueurs de tous âges.

# Visite de **Croc aux Jeux**



Croc' aux jeux est une association et un équipement culturel qui a été créé il y a 20 ans. Elle se trouve au 5 place Sathonay 69001 Lyon. Un de ses objectifs est de promouvoir la culture du jeu en tant qu'élément du patrimoine culturel universel.

**C'est une ludothèque accueillant des joueurs de 0 à 99 ans pour:**

- Jeu libre sur place
- Prêt de jeux
- Ateliers
- Anniversaires
- Et autres

Croc' aux jeux se déplace également dans toute la Métropole Lyonnaise à l'occasion de divers événements culturels, associatifs, festifs pour proposer ses animations .

## **Horaires:**

Jeu libre sur place (permanences):

Mercredi 10-12h et 16h30-18h

Samedi 10-12h

Dimanche 10-12h

Sur réservation pour des activités diverses du lundi au vendredi

## **MAISON DES JEUX LUDOTHÈQUE**

"C'est un espace transculturel et intergénérationnel. Un lieu de respiration, d'échange et de bienveillance. Un lieu non genré basé sur le principe du jeu libre et gratuit dans un cadre qui favorise la rencontre, la confrontation et l'échange"

**1800 à 2000 jeux sont mis à la disposition** des adhérents dont des jeux en plusieurs langues même en braille. Afin de rendre le jeu accessible à tous les tarifs varient en fonction du quotient familial.

Croc aux jeux occupe 2 étages:

- 150m2 au RDC dédié à la ludothèque pouvant accueillir jusqu'à 50 personnes.
- 300m2 au R+1 pour les locaux administratifs et le stockage de jeux (200m2), partie non accessible au public

## **Pour l'aménagement de l'espace ludique:**

- Créer des passerelles visuelles entre les différents espaces, pour que parents et enfants puissent se voir
- Optimiser la lumière
- Coins jeux bien définis
- Zones de rangement (placards, malles, étagères)
- Modularité de l'espace





Malgré le fait que cette ludothèque accueille des joueurs de tous âges, elle garde quand même une apparence enfantine (moblier, types de jouets, couleurs, etc.)



# Visite de



MOI J'M'EN FOUS  
**JE TRICHE**  
association loi 1901

Moi j'm'en fous je triche est un bar à jeux associatif lyonnais. C'est un lieu de découverte et de pratique des jeux de société, et surtout de rencontres autour du jeu.

L'association accueille des adhérents à partir de trois ans. L'adhésion annuelle permet à ceux-ci d'accéder au lieu et de découvrir leurs 1400+ jeux. Les enfants vont plutôt au bar à jeu le week end à cause des horaires d'ouverture la semaine

## Materiel:

- tables hautes ou basses
- assises (chaises, canapées, poufs, etc.)
- Bibliothèques pour le rangement des jeux (par catégories ou nombre de joueurs)

Une liste des 1637 jeux disponible se trouve sur leur site. Elle précise le nom, le nombre de joueurs, la durée, l'âge et l'emplacement des jeux.

Le bar à jeux fonctionne grâce à des bénévoles (achat des jeux, événements, ouverture du lieu, achat de boissons, etc). Il ne propose malheureusement pas de location de jeux...

## Horaires:

de 19h à 0h du mardi au vendredi

de 15h à 0h le samedi

de 15 à 19h le dimanche

Le local est fermé tous les lundis et les jours fériés.



# Visite du *Centre* **KAPLA** Lyon

**Kapla:** un jeu de construction composé de planchettes en pin des Landes de même dimension. Il a été créé par Tom van der Bruggen en 1987

- Il existe des kaplas dis "nature" et des Kaplas couleur
- 3 Kaplas empilés = largeur d'un Kapla
- 5 Kaplas les uns à côté des autres = longueur d'un Kapla

## Fonctionnement du centre:

Le centre Kapla accueille des joueurs à partir de 3 ans, mais des joueurs plus jeunes peuvent également participer, pour des ateliers qui durent 1h30. Il propose diverses prestations:

- Ateliers au centre
- Anniversaires
- Team building
- Ateliers dans des écoles, crèches, ludothèques
- Evenements grand public
- Maquettes

## Fonctionnement des ateliers:

Au centre Kapla, on commence par casser des anciennes créations puis ranger les Kaplas. D'abord, parce que c'est plus ludique de ranger au début, mais également parce que c'est plus facile de

casser quelque chose que l'on n'a pas construit soit-même.  
On range les Kaplas par couleur.  
On construit en équipe!

## Materiel:

- Kapla et boîtes pour le rangement
- Sol dégagé et si possible de la moquette
- Il est possible de construire sur des tables lorsque les joueurs (surtout les adultes) ne veulent pas se mettre par terre

Le centre Kapla possède 2 salles différentes pour pouvoir faire 2 ateliers simultanément



# *Des espaces pour jouer. Pourquoi les concevoir?*

## *Comment les aménager? - ODILE PERINO*

### L'auteur:

Après avoir passé trente ans au milieu des joueurs et de leurs supports de jeu, ouvert des ludothèques, créé le centre de formation aux métiers du jeu et du jouet (FM2J), Odile Périno a fondé à Lyon le Ludopole, centre européen du jeu et du jouet qui a pour vocation de faire basculer le jeu et les jouets dans le champ culturel, comme outils de l'enfance et supports pour le vivre-ensemble. Elle est à l'origine du concept de Cadre ludique pour l'aménagement des espaces de jeu et est aussi l'auteur principale du COL, Classement des objets ludiques. Odile Perino a également été responsable de publication pendant 10 ans des Ludoscope, catalogues d'analyses psychologiques de jeux et jouets.

### Le livre:

Edition érès 2014; nouvelle édition du livre paru pour la première fois en 2006. Celui-ci est divisé en trois parties:

### PREMIÈRE PARTIE: Quel jeu, pour quels joueurs, dans quelle société?

Dans cette première partie, l'auteur définit les caractéristiques du jeu, démontre son importance dans la vie de l'homme et sa place dans la société

### 5 caractéristiques essentielles du jeu:

- la **liberté** du joueur et la concentration que requiert le jeu
- l'**aspect fictif** de l'activité
- la **gratuité**
- les **limites spatio-temporelles**
- la capacité à **susciter des relations**

De plus, elle souligne la présence indispensable de jouets comme médiateurs du jeu

*“les jeux et jouets, objets physiques ou traits d'esprit, se chargent du potentiel de tout objet culturel, capable de générer des relations par-delà les barrières sociales, ethniques ou intergénérationnelles”*  
p.36

### Intérêts du jeu:

- **Universalité et nécessité**, il fait parti du développement des personnes partout dans le monde
- Le jeu permet la **construction de l'individu dans les champs émotionnel, intellectuel et social** (développement de l'autonomie et de la confiance en soi, savoir attendre son tour, parvenir à se faire comprendre, accepter de perdre, contrôler ses émotions... développement organisationnel du cerveau, intégration des structures socio-culturelles fondamentales,... )
- **Expression**, le jeu permet d'exprimer ses émotions (développement affectif)
- **Expérimentation** (tester ses limites, comprendre son environnement, etc)

## Place du jeu dans la société:

D'après l'auteur, le jeu n'a plus la place qu'il devrait avoir dans notre société:

**« la société moderne n'est-elle pas en train de perdre un de ses vecteurs essentiels pour inventer et initier les rencontres et partages? Les enfants, n'ayant plus le temps de se construire suffisamment dans le champ émotionnel, ne trouvent-ils pas très tôt impliqués dans des relations de violence? »**

**Les questions que soulève l'observation du jeu entrent en résonance avec les grandes interrogations sociologiques du moment: isolement des individus, communautarisme, violence chez les plus jeunes, education... » p.13**

- La famille nucléaire et les nouveaux modes de vie offrent moins de partenaires potentiels de jeu.

- Les rythmes de vie actuels ne permettent pas à la temporalité nécessaire au jeu de se dérouler.

- Les enfants sont placés très tôt en collectivité ; lieu régi par des règles strictes de sécurité (limitant la liberté du joueur)

- Les adultes nient certains jeux au profit de "jeux éducatifs" et d'activités de loisir "Ces activités de loisir se différencient du jeu par le résultat prévu et attendu..."

"Il existe de beaux espaces de jeu dans les classes, mais où sont les temps de jeu, les vrais, ceux de l'expression des émotions sans que soit introduit le calcul sur le nombre de fruits à ranger ou sur les couleurs à catégoriser?"p.48

- Les jeux et jouets sont devenus des objets jetables, de consommation, reflets d'une société de consommation.

- Les écrans font diminuer la manipulation d'objets en 3D, et affectent ainsi le développement des individus

- "Transfert ludique", notamment pour les sports: le joueur sur le terrain est un salarié, alors que le spectateur devient le joueur

## DEUXIEME PARTIE: CADRE LUDIQUE ET ORGANISATION MATÉRIELLE

Dans cette partie, l'auteur définit le cadre ludique dont l'objectif est de donner au jeu les bonnes conditions d'existence

### Le cadre ludique

"Hors d'un cadre réfléchi, le jeu existe mal ou n'existe pas car son lieu, son temps, son existence même sont en permanente négociation. Le cadre devient ainsi un référentiel ; il sert d'abord à faire exister le lieu du jeu, permanent ou momentané, tout en signifiant ses usages possibles." p.103

Composé de 6 éléments:

- un **lieu déterminé** et reconnu comme tel, qui sert de « contenant » à celui qui joue et justifie la présence éventuelle des adultes;

- des **espaces de jeu séparés, différenciés et aménagés** selon des particularités relatives aux différents niveaux des joueurs et aux types de jeux;

- des **objets choisis et mis à disposition** par les organisateurs ;

- des **présences adultes, accompagnateurs ou professionnels** dont le rôle varie selon les espaces ;

- une **règle d'usage des lieux** comportant des références aux temps du jeu;

- éventuellement une **relation d'appartenance**. (propre à la ludothèque ou au pôle de jeu; "la relation d'appartenance,

qui se traduit par une adhésion ou une inscription...donne aux joueurs le sentiment d'appartenir à une communauté, d'être responsable un bien collectif à ménager, dont chacun n'a que l'usufruit." p.125)

### 5 fonctions du cadre ludique

il est un référentiel pour la situation de jeu;

il apporte une solution au paradoxe autonomie et sécurité du joueur ;

il constitue un étayage pour les situations de socialisation ;

il donne du sens aux présences adultes ;

et enfin, il définit un contexte pour la situation d'observation ou de recherche.

### La répartition des zones dans la salle de jeu

- la zone d'accueil ou zone d'entrée dans le lieu de jeu

- la répartition des espaces de jeu dans la salle ;

- les zones interludes, qui sont les zones de circulation entre les

espaces de jeux

- les zones de rangement.

### TROISIEME PARTIE: ESPACES DE JEUX DIFFERENCIES

Dans leur étude pratique et matérielle, les espaces de jeu sont analysés à partir de quatre séries d'éléments: leurs démarcations ; leurs éléments mobiliers ; les jeux, les jouets et quelques livres ; la place physique des adultes (liée au choix de mobilier).

### Espaces des jeux d'exercice

Age: de 0 à 2 ans

Activités essentiellement centrée sur les expériences motrices, sensorielles et de manipulation.

### Espaces des jeux symboliques

Age de 2 à 6 ans

les jeux de rôles où le joueur se conduit en acteur représentant un personnage et un seul à la fois

les jeux de mise en scène, à partir de figurines, dans lesquels le joueur gère plusieurs rôles simultanément comme le ferait un metteur en scène.

### Espaces des jeux de règles

Age 5-6 ans et plus

Jeux de règles: les jeux de plateau, les jeux d'adresse, les jeux vidéo et les jeux d'argent (non abordés dans cette étude)

***“L'espace des jeux de règles se définit comme un espace de relations où se côtoient des joueurs de compétences, de cultures et d'âges différents. Dans cet espace, la règle du jeu à pour fonction d'organiser les relations entre les joueurs.” p.187***

***“L'espace des jeux de règles est naturellement intergénérationnel.” p.188***

#### DÉMARCATIIONS:

Délimiter les espaces par des paravents, cloisons ou éléments de mobilier pour assurer la tranquillité et la concentration des joueurs

#### MOBILIER:

Pour les jeux de plateau et jeux d'adresse:

L'espace des jeux de règles autorise la fantaisie des positions, au sol, assis ou à genoux.

**Pour les jeux de plateau:** la hauteur des tables varie selon que l'on prévoit le jeu entre adultes, entre enfants et adultes, et les jeux entre enfants

les jeux sont rangés à portée de main ou, mieux, installés, ouverts sur les tables avant l'arrivée des joueurs.

Lorsque l'espace des jeux de règles est unique pour tous joueurs, la répartition des tables ou tapis dans l'aire de jeu se fait en tenant compte de l'âge des joueurs : les plus calmes au fond de l'espace, les plus jeunes proches de l'entrée, pour rejoindre facilement les autres espaces de jeux

**Les jeux vidéo:** Dans des espaces cloisonnés ou des alvéoles non fermées pour un, deux ou trois joueurs, ce qui isole les écrans et les consoles et atténue les effets sonores.

Pour préserver les plus jeunes de scènes et d'images non adaptées à leurs âges, il faut deux espaces de jeux vidéo bien différenciés: l'un pour les jeunes joueurs et l'autre pour les ados et les adultes

#### JEUX ET JOUETS:

Pour faciliter la découverte des jeux et la liberté des joueurs, il est conseillé de proposer une liste des jeux disponibles en précisant:

- les thèmes des jeux
- la durée des parties ; les principes de jeu
- les accessoires utilisés (cartes, plateau,

dés, dessin, consoles, tablettes, etc.) ;

- le nombre de joueurs ;
- et enfin, les niveaux de compétences requis pour les différents jeux

### Espaces des jeux de construction ou d'assemblage

IL N'Y A PAS D'AGE POUR LES JEUX DE CONSTRUCTION

*“Jeux d'assemblage : éléments de jeu que l'on réunit en vue de réaliser un nouvel ensemble”*

***“En collectivités, les espaces de jeux de construction sont, plus que les autres, des lieux d'expériences partagées où le joueur se familiarise avec une activité coopérative ; en interagissant avec ses congénères, il évalue leurs capacités, habileté, patience, ténacité, et si la présence de l'adulte n'est pas trop directive, il est en situation de s'évaluer lui-même dans ce rapport aux autres.” P197***

## DÉMARCATIIONS

Sol lisse, dur et dégagé; des îlots de couleurs ou de matières différentes donnent à l'espace de jeu plus de lisibilité.

## MOBILIER

Possibilité de proposer des tables de différentes hauteurs, avec ou sans rebords.

## LES JEUX ET LES JOUETS

Les éléments sont proposés déjà triés par catégories et types de jeux.

Proposer des amorces de construction qui permettent de lancer un projet ou d'observer un type d'empilement ou d'assemblage.

## CONCLUSION

*“Si les aménagements d'espaces de jeu sont plus nécessaires pour les enfants que pour les adultes, c'est que ces derniers sont plus à l'aise avec leur capacité à organiser et à mettre en catégories dans le temps et dans l'espace. Mais dans les lieux fréquentés par des adultes âgés ou handicapés, le cadre ludique introduit une simplification et permet des repérages favorables au jeu et aux relations entre joueurs.” P 207*

Ce livre m'a été d'un grande aide pour appréhender le sujet. J'ai beaucoup apprécié le travail de synthèse réalisé par l'auteur, qui s'est appuyée sur de nombreuses sources en plus de son expérience. J'ai par contre regretté qu'elle se concentre sur le jeu des enfants et que les adultes soient surtout vus comme des accompagnateurs.

# Classement des jouets:

Le système **ESAR**, mis au point en 1980 par Denise Garon, est aujourd'hui l'un des systèmes de référence pour la classification des activités ludiques. Ce système les classe en 4 grandes catégories :

- Les jeux d'Exercice
- Les jeux Symboliques
- Les jeux d'Assemblage
- Les jeux de Règles

## COL: Classement des Objets Ludiques

A l'intérieur de ces catégories, le COL regroupe les objets selon des procédés ludiques spécifiques :

### Jouets pour les jeux d'exercice

Jouets d'éveil sensoriel  
Jouets de motricité Jouets de manipulation

### Jouets pour les jeux symboliques

Jouets de rôles  
Jouets de mise en scène  
Jouets de représentation

### Jeux de règles

Jeux d'association  
Jeux de parcours  
Jeux d'expression  
Jeux de combinaison  
Jeux d'adresse et de sport  
Jeux de réflexion et de stratégie  
Jeux de hasard  
Jeux de questions-réponses

### Jeux d'assemblage

Jeux de construction  
Jeux d'agencement  
Jeux d'expérimentation  
Jeux de fabrication

## L'indicateur de niveau de compétences

**Niveau 1** : pour les enfants

**Niveau 2** : pour les enfants et/ou les ados

**Niveau 3** : pour les ados et/ou les adultes

# Jeux traditionnels d'Haiti



Oslè (Osselets)

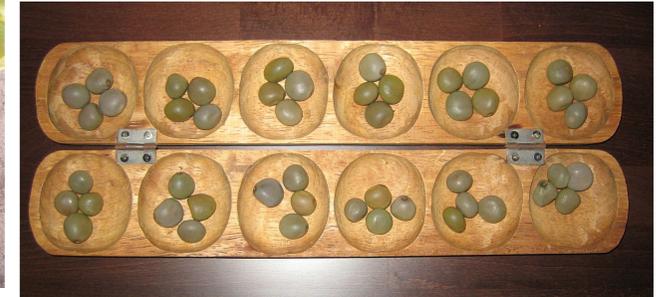


Kap (Cerf-volant)



Mab (Billes)

Kay (variante haitienne de l'Awélé)



Domino

*Le lieu*

## *Le lieu*

J'ai voulu chercher un bâtiment dans le 7ème arrondissement de Lyon, "mon quartier", que j'ai choisi lorsque je cherchais mon premier appartement seule à Lyon, après avoir passé plus de 3 ans en colocation. Ce quartier m'intéresse d'un point de vue affectif, mais également pour ses qualités de:

- Localisation: **“Bien placé”**, il est assez central dans Lyon et est bien desservi par les axes routiers et les transports en commun.

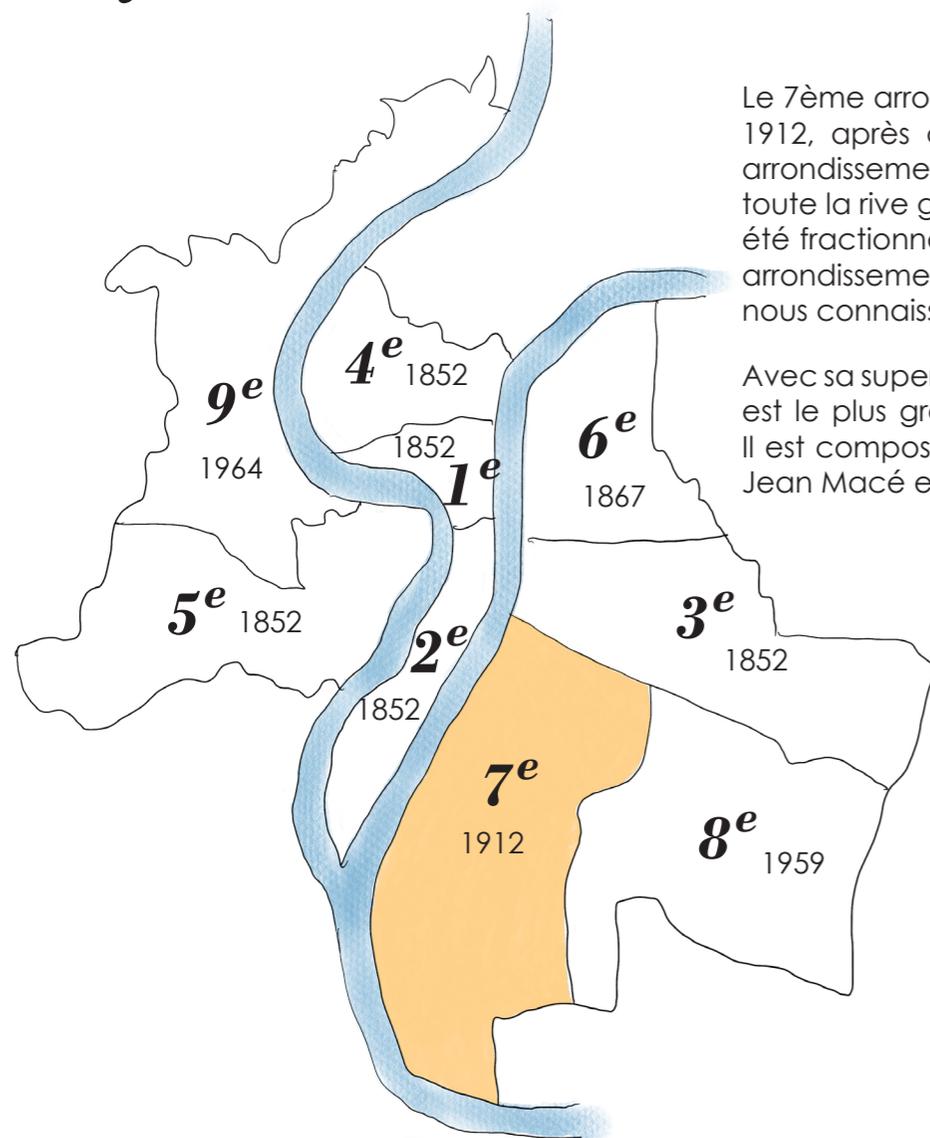
- Caractère: **Résidentiel**, avec des écoles, appartements, commerces, événements,

- Activité: un quartier **Vivant**, avec beaucoup de commerces et restaurants, d'événements, de constructions neuves et rénovations

- Diversité: **Cosmopolite**, avec une grande diversité et richesse culturelle



## Lyon 7



Le 7ème arrondissement de Lyon est né en 1912, après avoir été détaché du 3ème arrondissement qui couvrait à l'époque toute la rive gauche du Rhône. En 1956, il a été fractionné lors de la création du 8ème arrondissement, et à obtenu les limites que nous connaissons aujourd'hui.

Avec sa superficie de 975 hectares, le 7ème est le plus grand arrondissement de Lyon. Il est composé des quartiers de Guillotière, Jean Macé et Gerland.

## Un peu d'histoire...

Avant d'être rattaché à Lyon en 1852, la Guillotière a d'abord été un faubourg, puis une commune recouvrant l'ensemble de la rive gauche du Rhône.

Pendant deux millénaires elle était un lieu de passage permanent et la porte d'entrée de Lyon. Des axes de circulation importants permettaient le passage de marchandises venant d'ailleurs: la voie de l'Italie, allait de Lyon à Chambéry par Bourgoin-Jallieu et le compendium (raccourci) de Lyon à Vienne. Le pont de la Guillotière qui permettait de relier le faubourg à Lyon, servait également de filtre. La Guillotière représentait un exutoire de toutes les activités et personnes que Lyon voyait comme indésirables. Les pauvres et voyageurs souvent rejetés par la ville vivaient dans le faubourg.

L'ouverture du pont Morand en 1775 a créé une division au sein de la rive gauche entre les habitants du faubourg de la Guillotière et ceux du "brotteau" de la Guillotière, futur 6ème arrondissement de Lyon, plus au nord. Ces derniers, plus élitaires, sans pour autant profiter des mêmes avantages que les habitants de Lyon, souhaitent se rattacher à la ville. Les habitants du faubourg voulaient, au contraire, garder leur indépendance. Entre 1790 et 1852, la Guillotière devient une commune de l'Isère,

elle sera ensuite rattachée à Lyon en 1852.

Jusqu'au XIXe siècle, les crues séculaires représentaient une menace permanente pour les habitants de la rive gauche, qui étaient victimes de nombreuses inondations. Après les grandes crues dévastatrices de 1840 et 1856 une digue insubmersible a été construite et a permis de mettre à l'abris la Guillotière. Celle-ci a permis l'urbanisation du quartier, l'implantation d'industries et le développement du trafic fluvial grâce à la construction des quais. Dès lors, la Guillotière devient le territoire d'accueil des migrants venant de provinces Françaises puis de Grèce, d'Arménie, d'Italie, d'Espagne, du Maghreb, de Chine et du Sud-Est asiatique, ainsi que, plus récemment, d'Afrique subsaharienne.



Extrait de la carte officielle de Lyon : nouvelles dénominations des quartiers Rive Gauche, AML, 11-09-2009

# Le quartier aujourd'hui

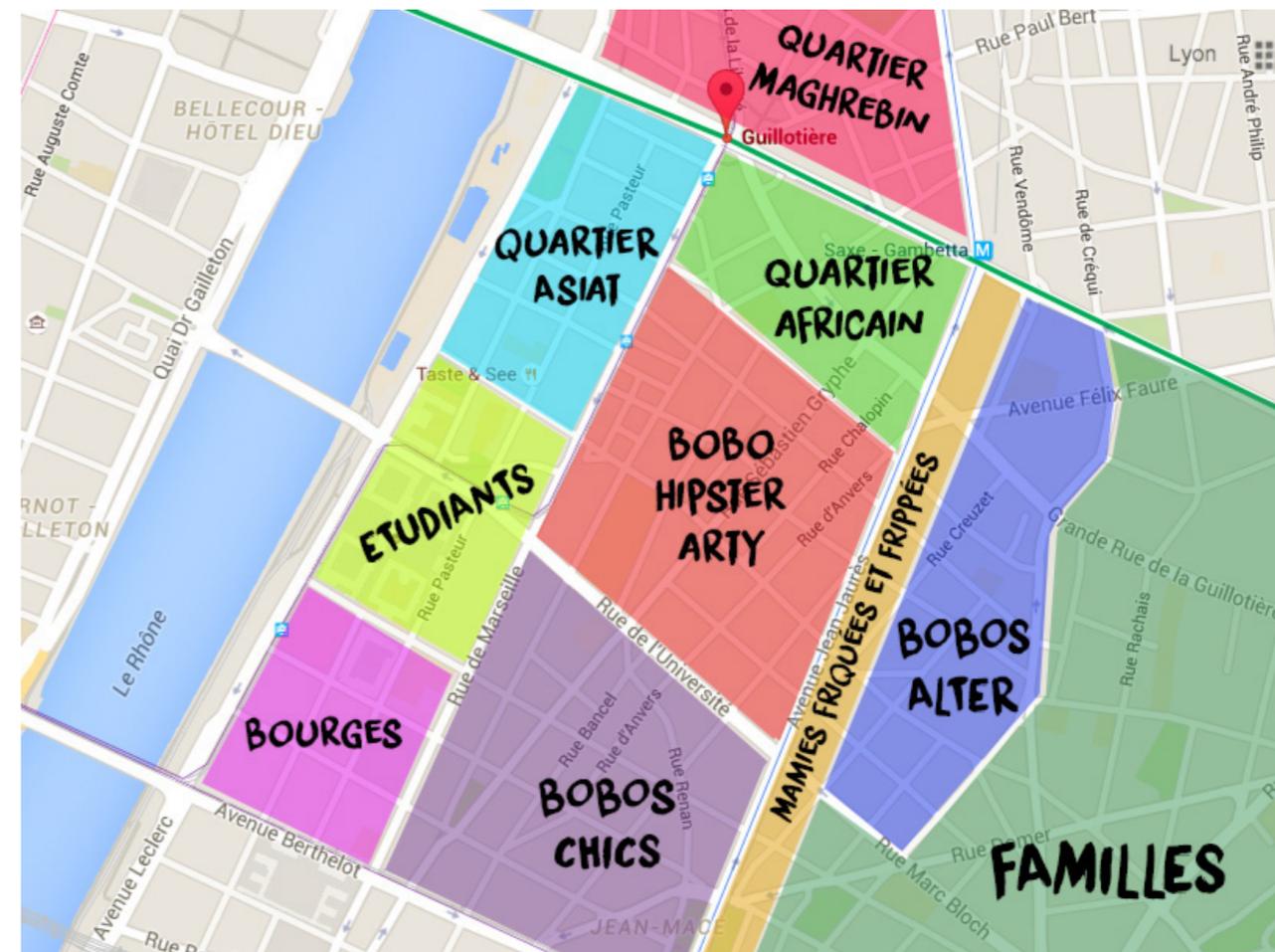
Au fil du temps, le quartier de la Guillotière a gardé son caractère populaire et cosmopolite. Il reste le lieu d'accueil de nombreux habitants venant d'ailleurs, ainsi que d'étudiants et de familles. C'est un lieu de passage, de loisirs et de promenade urbaine pour de nombreux lyonnais attirés par sa grande diversité culturelle. Cuisines du monde, produits exotiques, épicerie, boutiques en tous genres se retrouvent en effet à la Guillotière. La Guill' est également un favori des graffeurs, et est parfois qualifiée de "Brooklyn lyonnais" ou de "Kreuzberg français".

Depuis quelques années, la Guillotière connaît un phénomène de gentrification qui le transforme peu à peu. Il fait apparaître de nouveaux types de commerces: agences d'architecture ou de design, boutiques d'artisanat, galeries d'art, épicerie bio, friperies, lieux branchés (coffee shop, bars à vins, slow café et autres concept stores). Mais malgré l'arrivée massive d'une population plus branchée et plus riche, le quartier semble garder son âme.

L'origine organique et vivante, désordonnée et spontanée de la Guillotière est visible dans son architecture; c'est un mélange d'immeubles Canuts (les anciens ouvriers de la soie), Haussmanniens, de bâtiments

datant de l'industrialisation du quartier. La "boboïsation", et l'engouement qu'il suscite chez un nombre croissant de personnes, sont à l'origine d'un remodelage conséquent du quartier: destruction d'anciens bâtiments au profit d'immeubles d'habitation (certains bâtiments que j'envisageais de prendre pour sujet de diplôme ce sont fait démolir). Néanmoins de nombreuses friches ont été réhabilitées avec soin.

En me promenant dans mon quartier, j'ai pu me rendre compte qu'il est composé de plusieurs communautés différentes qui vivent ensemble. C'est cette diversité est ce qui fait sa force et son caractère.



Une carte de la Guillotière pleine de clichés et de gens mis dans des cases <https://lyon.citycrunch.fr/>

**HABITONS MAZAGRAN**  
**RÉUNION PUBLIQUE**  
 QUEL AVENIR POUR L'ÎLOT ?

RDV AU CHAT PERCHE  
 29 mars 2020

9 mars 2020

TOUR DE L'ÎLOT À 19h30

À 19h

- OU EN EST L'OCCUPATION TEMPORAIRE ?
- 6 MOIS DE CONCERTATION ET APRÈS ?
- ÉCHANGES AVEC LES CANDIDAT·ES
- QUELLES ACTIONS COLLECTIVES POUR LA SUITE ?

VINS DE SCOURS

**NOUS NE SOMMES PAS PRETS**

#TELLTHERUTH  
 #DITESLAVERITE

**ARRÉTONS DE ÇACHER L'URGENCE CLIMATIQUE!**

#DITESLAVERITE  
 #TELLTHERUTH

extinction rebellion

**LA GUILLIÈRE N'EST PAS À VENDRE**

WEEKEND DE LUTTE CONTRE LA GENTRIFICATION

ASSEMBLÉE SAM 21/03 15h  
 S'ORGANISER CONTRE LE HARCELEMENT POLICIER ET LES EXPLULSIONS  
 45 RUE BICHEVELIN

MANIF DIM 22/03 15h  
 DÉPART PLACE DU PONT (DEVANT LE CLIP)

POUR QUE LA GUILLIÈRE RESTE UN QUARTIER POPULAIRE

**COMMENT AGIR CONTRE LES ARRÊTATIONS, RAIDES ET DÉPORTATIONS ?**

PREVENIR UNE ARRÊTATION

REAGIR SI VOUS ÊTES TÊMOIN D'UNE ARRÊTATION ET/OU DÉPORTATION

SOUTENIR LES PERSONNES INCARCÉRÉES

DES EXEMPLES DE LUTTES ET D'ORGANISATIONS AUTOGÈRES

**COLLAGES FÉMINISTES LYON**

Instagram Facebook Twitter

**Boîte à partage!**

Donnez quelque chose et/ou prenez quelque chose

livres, jouets, vaisselle, déco, vêtements, chaussures...

achèver en casse des précaires le 1<sup>er</sup> avril 2020.  
 N'attendons pas le dernier moment pour réagir!  
 Organisons-nous!

- >>> Arrêt immédiat des sanctions et du fléage des chômeurs
- >>> Retrait du nouveau barème
- >>> Retrait de la réforme de l'assurance-chômage
- >>> Indemnisation à 100% de tout le monde s'emploie et précaires
- >>> Retrait de la réforme des retraites

**PRÉCAIRES CHÔMEUSES CHÔMEURS**

N'attendons pas le dernier moment pour réagir!

**Nous voulons**

- Un arrêt immédiat des sanctions et du fléage des précaires
- Le retrait du nouveau système de calcul des droits
- L'indemnisation à 100% de toutes les précaires
- Le retrait de la réforme de l'assurance-chômage
- Le retrait de la réforme des retraites

**Rejoins la brigade des fauchés pour discuter et s'organiser!**

Les vendredis à 18h30  
 La Lurtine, 91 rue Montesquieu, Lyon 7<sup>e</sup>  
 métro D, Saxe-Gambetta

**BRIGADE DES FAUCHÉS CHÔMAGE GO ON**  
 contact : brigadesfauches@riseup.net

**Manifestation féministe**

**29 MARS 2020**

**AVG & PMA pour toutes**

Merci de ne pas Faire PISSER le chien sur la devanture 😊

**LA GUILLIÈRE N'EST PAS À VENDRE**

ASSEMBLEE.GUILLOTIERE@GMAIL.COM - ASSEMBLEE.GUILLOTIERE@GMAIL.COM

**SOLIDARITÉ ACTIVE CONTRE LES FRONTIÈRES ET LE RACISME D'ÉTAT**

passamontagna.info  
 esOulx Rifugio Autogestito  
 @passamontagna.info  
 @lescra.noblogs.org  
 @nticra@riseup.net  
 collectifs de Sans-Papiers

**PRÉCAIRES, CHÔMEUSES, CHÔMEURS : OFFENSIVE SOLIDAIRE!**

Alors que la bataille pour les retraites bat son plein, le décret scellé sur la réforme-chômage, officialisé en juillet 2019, achèvera sa casse des précaires le 1<sup>er</sup> avril 2020. N'attendons pas le dernier moment pour réagir!  
 Organisons-nous!

- >>> Arrêt immédiat des sanctions et du fléage des chômeurs
- >>> Retrait du nouveau barème
- >>> Retrait de la réforme de l'assurance-chômage
- >>> Indemnisation à 100% de tout le monde s'emploie et précaires
- >>> Retrait de la réforme des retraites

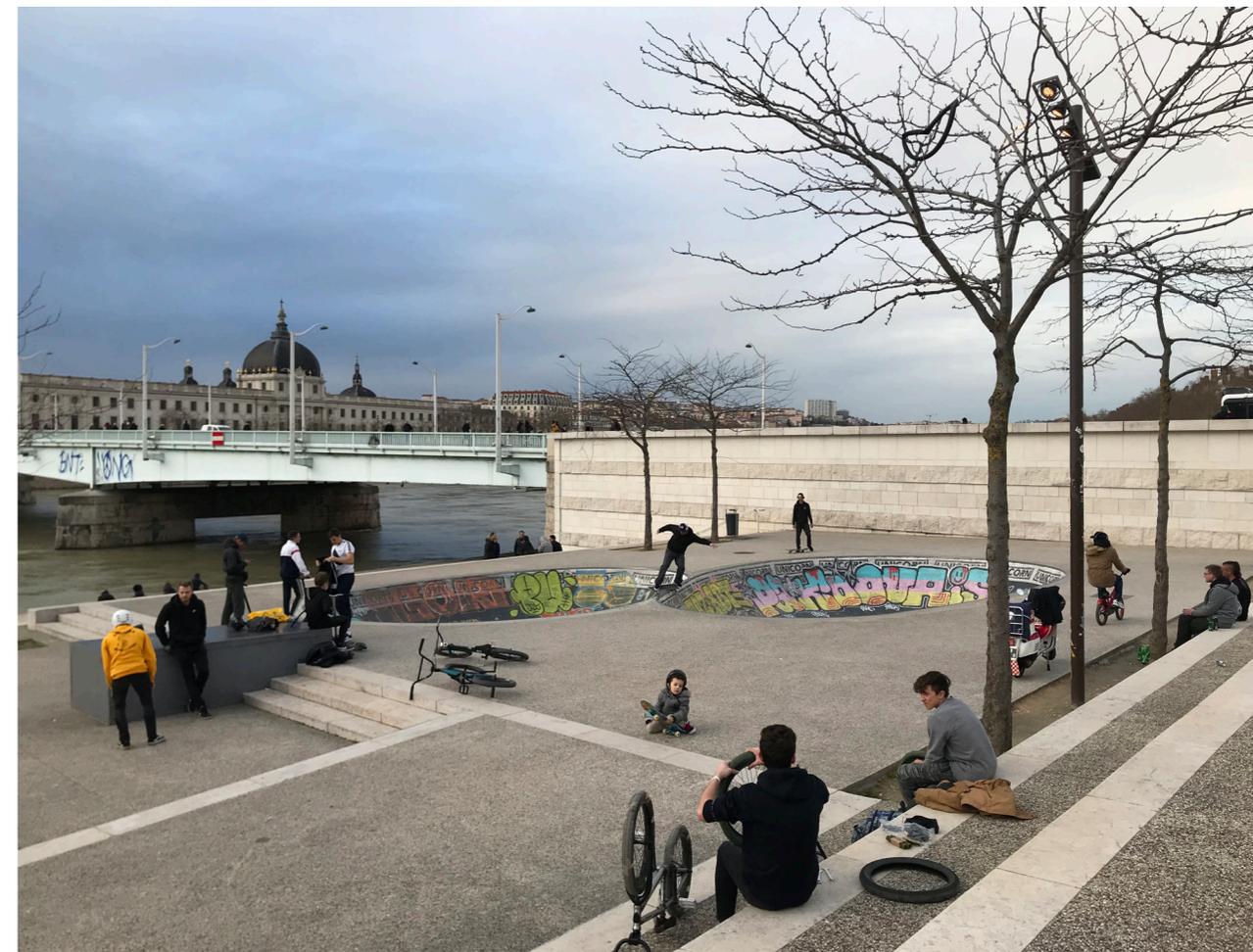
**L'ESPACE COMMUNAL DÉFEND LA GUILLIÈRE**

**LA GUILLIÈRE DÉFEND L'ESPACE COMMUNAL**

**AGAINST GENTRIFICATION**

## Garage Citroën

bâtiment en béton armé  
construit en 1932,  
inscrit aux monuments  
historiques,  
Architecte Maurice-  
Jacques Ravazé ,  
ferronneries réalisées par  
Jean Prouvé,  
style Art Déco



Bowl de la Guillotière,  
skatepark quai Claude Bernard

On voit également le pont de la Guillotière, anciennement dénommé pont  
du Rhône où se situait le premier pont permettant de relier la ville de Lyon  
au Faubourg de la Guillotière.  
Le pont actuel a été réalisé par l'Architecte Pierre Bourdeix en 1958.  
Au loin, on aperçoit l'Hôtel Dieu qui a récemment été réhabilité



Centre Hospitalier  
Saint-Joseph et  
Saint-Luc

né de la fusion de  
l'hôpital St Joseph et  
du centre hospitalier St  
Luc , 2002, architectes  
Didier Manhes et Charles  
Curtelin,  
habillage du bâtiment  
par plasticienne Céline  
Bart

Un bâtiment que je regrette...



## Église Saint-André

dessin réalisé en 2ème  
année,  
pastel sec sur feuille  
Canson : Papier  
Mi-Teintes 160 g/m<sup>2</sup>,  
couleur 490 - Bleu Clair,  
format demi grand aigle  
(75 × 53 cm)



Centre Nautique Tony Bertrand  
« piscine du Rhône »

Architecte Alexandre Audouze-  
Tabourin, 1965



Angle de la rue  
d'Anvers et de la rue  
de la Thibaudière

Après un arpentage intensif  
de mon quartier,  
j'ai trouvé mon bâtiment au

**29 rue Salomon Reinach**





M D B Saxe-Gambetta

### Salomon Reinach

(29 août 1858 à Saint-Germain-en-Laye - 4 novembre 1932 à Boulogne-Billancourt)

- Salomon Reinach était un archéologue, directeur du musée des antiquités nationales de Saint-Germain et de la revue d'archéologie, et professeur d'histoire de l'art à l'École du Louvre.

- Grand penseur et philosophe, il a écrit de nombreux articles et ouvrages. Il a légué sa bibliothèque d'étude à l'université de Lyon

- Une partie de la rue des Trois Pierres a été rebaptisée en 1934 pour honorer le grand homme.

Perrache M A  
SNCF T12

SNCF M B T2 Jean Macé



## Le bâtiment

Situé dans une rue à sens unique non loin de l'ancien garage citroën (et du Lidl ou je fais souvent mes courses), ce bâtiment principal, qui est également son unique accès sur l'extérieur, est constituée d'un pignon en gradin (également appelé pignon à échelons ou à redents) percé de 5 ouvertures. Une ouverture centrale, assez monumentale, fermée par une porte de garage à 4 pans. À sa gauche, une porte pleine en métal ainsi qu'une fenêtre protégée par des fers forgés. À sa droite 2 ouvertures identiques condamnées.

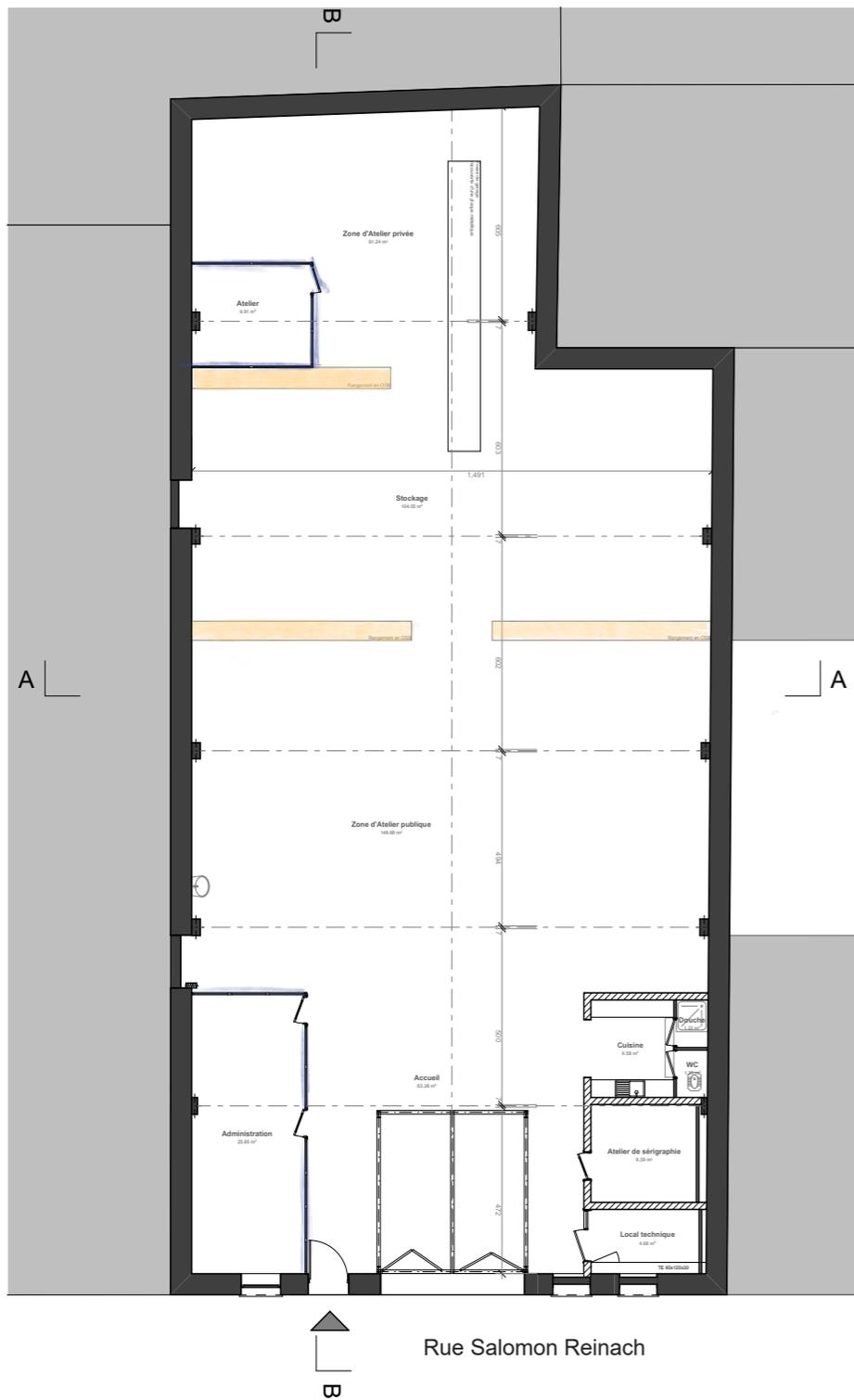
Cette façade dissimule un bâtiment d'une forme assez régulière, avec une profondeur plus de 2 fois supérieure à sa largeur, et une assez grande hauteur sous plafond.

Il est couvert d'une toiture à deux pentes supportée par 5 fermes métalliques. Celles-ci sont reliées entre elles par des éléments métalliques transversaux, et reposent sur des poteaux adossés contre les murs perpendiculaires à la façade.

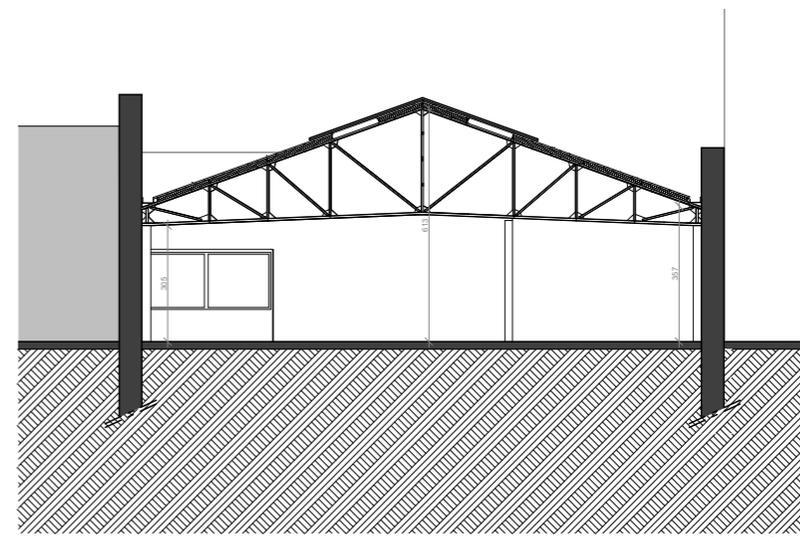
Entouré par des bâtiments mitoyens, les dessins sur sa façade lui permettent de se détacher de ses voisins: un bâtiment blanc de plus petite taille à gauche, et un immeuble de cinq étages jaune à droite. La lumière pénètre dans le lieu grâce aux ouvertures de cette façade, ainsi qu'aux deux bandes translucides situées au niveau de la toiture. Celles-ci permettent un éclairage zénithal de l'espace intérieur. Anciennement un garage, on retrouve une fosse à voiture recouverte d'une plaque métallique au fond du bâtiment.



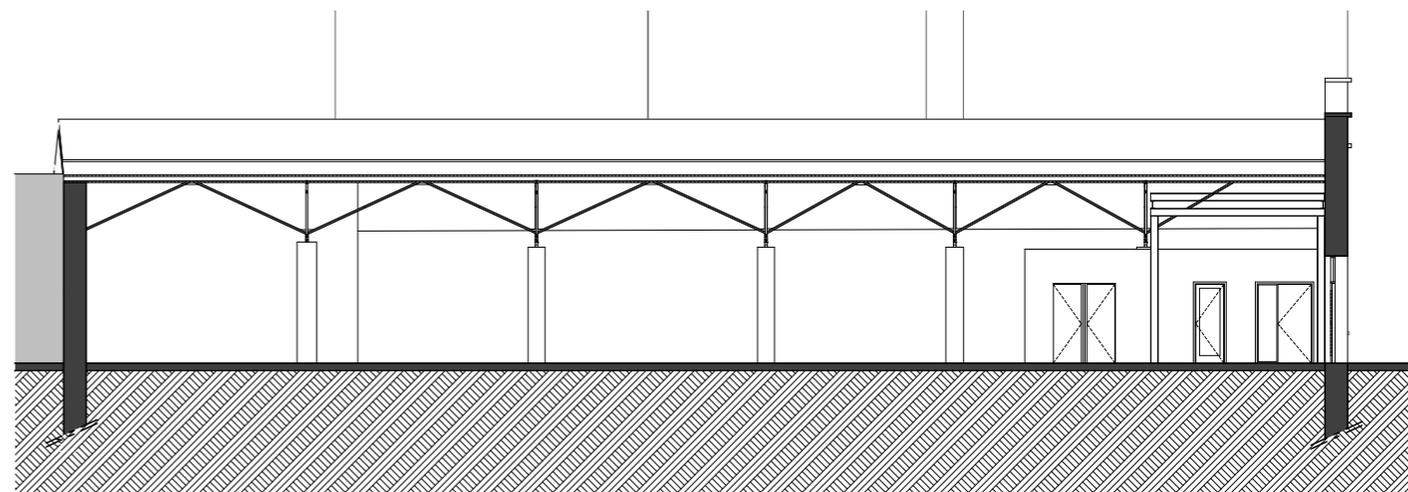
Le bulletin de SEL N° 117 janvier 2020 - La Guillotière la valeur d'un patrimoine ordinaire



-  mobilier de rangement servant de cloison
-  cloison métallique avec fenêtres
-  cloison en parpaing



*Coupe AA*



*Coupe BB*

## *Le bâtiment aujourd'hui*



Le 29 rue Salomon Reinach abrite actuellement l'Atelier du chat perché, une association qui promeut l'utilisation de vélos comme moyen de transport en ville. Elle met à disposition des outils, et des pièces pour permettre la réparation des vélos des membres. Les gérants du lieu sont là pour conseiller les membres, et leur montrer comment faire au besoin, afin que ceux-ci soient indépendants. L'Atelier vend également des vélos d'occasion remis en état par leurs soins, et s'amuse également à créer des "vélos bizarres" en soudant ensemble différentes pièces récupérées de vélos usagés. Il possède une zone de fabrication de vélos et propose différents ateliers (atelier de soudage, de réparation de vélos, etc.).

Pourquoi Atelier du chat perché?

Parce que lorsqu'ils étaient dans leur ancien atelier: L'atelier du Boulon; il y avait un chat qui était toujours entrain de les regarder perché sur une échelle



# *Le chat perché*

Le but du jeu est d'éviter de devenir le chat. Ce jeu fait partie des jeux appelés jeux de chat, c'est une variante parmi tant d'autres du jeu du loup.

## **Règles du jeu**

Il faut être au minimum trois personnes. Une personne va être désignée dans le rôle du « chat », les autres joueurs seront les « souris ». Lorsque le chat touche une souris, celle-ci devient le chat. Le premier chat devient alors une souris.

Les souris peuvent se percher pour éviter de se faire toucher par le chat (pierre, banc, mur...), l'essentiel est que leurs pieds ne touchent plus le sol. Elles ne pourront alors pas devenir le chat. C'est cette règle qui différencie le chat perché des autres variantes du jeu.

Lorsque le chat touche une souris, il dit « chat ! » pour informer tout le monde que le chat n'est plus la même personne. En fonction des versions du jeu, d'autres mots peuvent être criés comme « touché ! » ou « t'y es ! ».

Le nouveau chat n'a pas le droit de toucher celui qui lui a donné le rôle du chat. Cela

permet de varier les personnes qui seront le chat et évite les changements trop rapides.

Pour que le jeu reste dynamique, les souris ne doivent pas rester perchées tout le temps au même endroit. Il faut courir d'une cachette à une autre sans se faire toucher

## **Exemples de variantes**

- Chat glacé (une souris touchée par le chat ne peut plus bouger jusqu'à ce qu'une autre souris la touche)

- Chat couleur (au lieu de se percher pour échapper au chat, les souris devront toucher un objet d'une couleur choisie au début du jeu)

- Chat blessé (lorsque le chat touche une souris on dit alors qu'elle est blessée. Elle va devoir se toucher la partie du corps blessée ou touchée par le chat pendant tout le jeu)

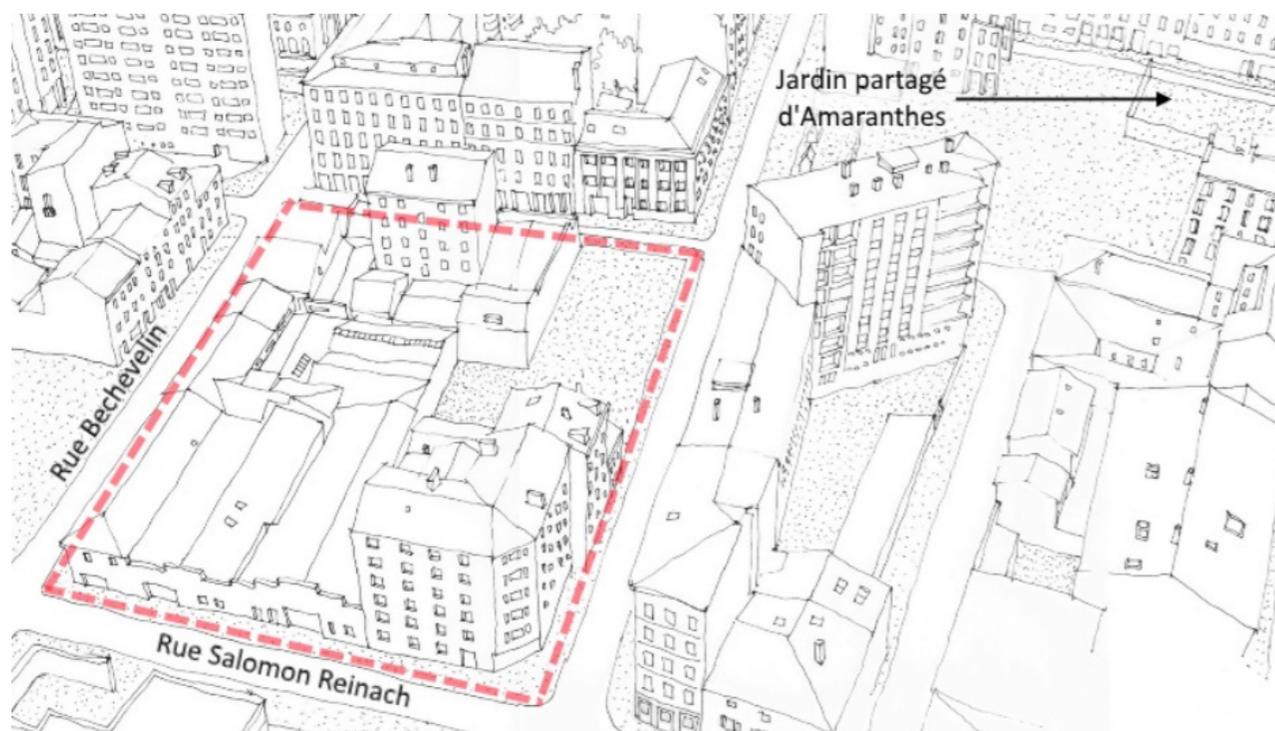
# *Le projet*

Un bâtiment lié à l'histoire et à l'identité du quartier. Un bâtiment à réhabiliter.

# Ilot Mazagran/ Ilot Bechevelin

L'îlot Bechevelin, communément appelé Ilot Mazagran est un îlot urbain situé entre les rues Salomon Reinach, Capitaine Robert Cluzan, Jangot et Béchevelin, dans le quartier de la Guillotière. Cet ensemble abrite dans des bâtiments de hauteurs et de superficies différentes, des habitations et des locaux occupés par des activités artisanales industrielles et commerciales. Le bâtiment choisit comme lieu pour mon projet diplomant en fait partie.

Depuis quelques années des questions se posent par rapport à l'avenir de cet îlot qui possède un emplacement stratégique près du Rhône et au coeur de la ville. Un projet présenté par le Grand Lyon au Conseil de quartier de la Guillotière consisterait en la démolition de la majorité des bâtiments de l'îlot afin de construire des bâtiments de logement.



Le collectif « Habitons Mazagran » créé par des acteurs du quartier, dont des architectes et urbanistes, s'oppose à ce projet qui ne prend pas en compte les besoins des habitants du quartier. Il défend aussi une forme de préservation du patrimoine industriel et ouvrier du quartier, dont l'îlot Mazagran serait l'un des ultimes vestiges.

“En maximisant coûte que coûte la surface construite, la hauteur des bâtiments et le nombre de logements, nous reproduisons des erreurs anciennes. À mal densifier le centre-ville, on finit par en altérer l'attractivité : les rues se transforment en corridors sombres, sans vie, sans perspective.”

- Le collectif Habitons Mazagran.

Plutôt que de faire table rase, le collectif “Habitons Mazagran” propose des alternatives permettant de garder certains bâtiments faisant la singularité de cet îlot, et de préserver le patrimoine industriel du quartier. Ces contre-projets ont même reçu un prix de l'innovation urbaine décerné par le journal Le Monde

A force de mobilisation, le collectif a obtenu au printemps 2019 le gel du projet par les élus locaux. Une concertation pilotée par le Grand Lyon, avec collectifs d'habitants et conseil de quartier, essaye de se mettre d'accord sur un avenir pour l'îlot...

## LE PROJET



rouge : pas touché  
jaune : réhabilité  
bleu : neuf

Le bâtiment que j'ai choisi fait partie du patrimoine industriel et ouvrier à préserver du quartier,

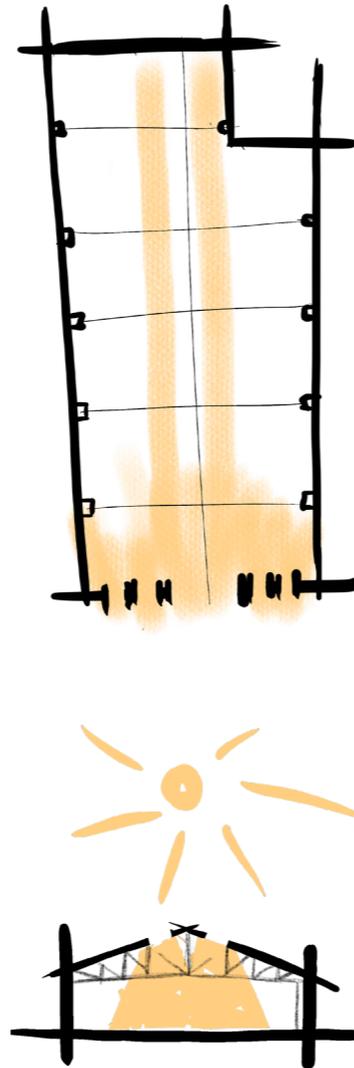
<https://habitonsmazagran.wordpress.com/>  
<https://www.lyonembellissement.com/>

# Analyse du bâtiment

Lorsqu'on enlève les cloisons et les éléments de mobilier qui servaient à agencer l'espace de l'atelier de réparation de vélos, on se retrouve avec un espace assez vaste et régulier. 470m<sup>2</sup> de surface au sol, un espace plus profond que large: environ 15x32m. Un espace presque rectangulaire, à propos duquel on pourrait dire qu'il manque un morceau, une parcelle dont la forme à été arbitrairement décidée, se trouvant dans l'interstice laissé par la forme et le positionnement de ses voisins.

Cet espace pas totalement d'équerre est rythmé par 5 fermes soutenues par des poteaux dans le sens de la largeur. Des éléments métalliques transversaux relient les fermes entre-elles et créent un axe de symétrie passant par le centre du bâtiment en suivant le sens de la profondeur. Celui-ci est également matérialisé par le faîtage de la toiture.

Du point de vue des matériaux, les murs et poteaux sont en béton armé, la structure porteuse de la toiture est en métal, la toiture est en tôle et comporte 2 zones translucides de part et d'autre du faîtage qui font toute la longueur du bâtiment.



Un espace vide dans lequel on peut tout faire?

Le bâtiment offre une assez grande hauteur sous plafond qui arrive à 6m au niveau du faîtage; jusqu'à 3,05m, l'espace est en effet vide, mais au dessus se trouvent les fermes. L'exploitation de cette surface en hauteur est conditionnée par la charpente métallique qui la traverse.

Par rapport à l'apport en lumière naturelle du bâtiment, même utilisant les ouvertures condamnées au niveau de la façade, l'éclairage naturel de l'espace intérieur se ferait essentiellement par la toiture, notamment au fond du bâtiment. La toiture abîmée par le temps, nécessite d'être refaite, ce qui donne l'occasion de modifier les entrées de lumière.

Il faut également penser à isoler le bâtiment.

# *Programme*

Une ludothèque intergénérationnelle et interculturelle, mais pour de vrai!

Un lieu pensé autant pour les adultes que les enfants, ou tout le monde est un joueur. Un espace permettant l'autonomie des joueurs afin qu'ils puissent se concentrer sur jouer et créer des relations avec les autres. Cette autonomie, qui passe par la visibilité entre les espaces de jeux, permettra aux parents de prendre une posture de joueur.

Le lieu accueillera des enfants à partir de 6 ans, parce qu'à cet âge ils sont assez indépendants pour pouvoir jouer tout seuls sans la proximité d'un adulte, et c'est à partir de là que les enfants peuvent commencer à construire des relations.

**Rassembler grâce au jeux, créer des liens, travailler son ouverture au monde.**

Un monde ludique dans lequel on entre, un monde différent de celui de la vie quotidienne. Tout le monde sur un pied d'égalité, tout le monde trouve sa place.

La ludothèque fournira des espaces, des partenaires et du matériel de jeu. Les jeux proposés dans cette ludothèque seront essentiellement des jeux de règles et jeux de construction puisqu'ils sont intergénérationnels. Les jeux de construction ont en plus l'avantage d'être souvent collaboratifs.

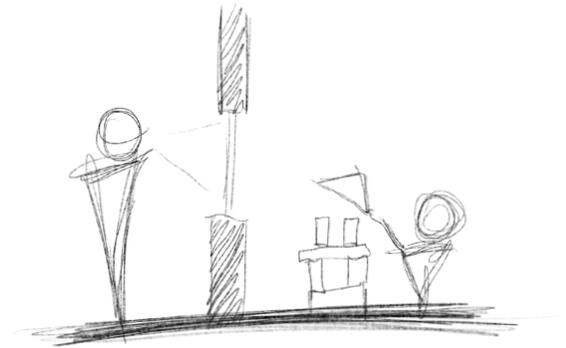
Un abonnement permettra l'accès au lieu et l'emprunt de jeux pour pouvoir continuer de jouer à la maison.

**Jouer pour rester jeunes et créatif, pour l'ouverture d'esprit, la découverte et l'écoute de l'autre.**

*Quelques axes de réflexion....*

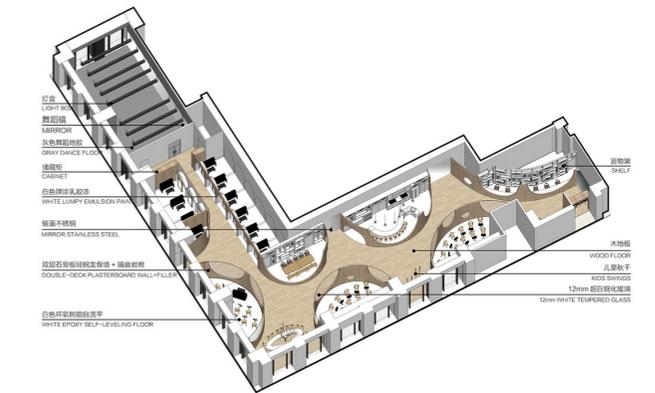
# Curiosité

Par la transparence et la visibilité entre les espaces, établir et garder un contact visuel. Ouvrir les espaces, attirer les regards, établir un premier contact avant d'aller vers l'autre. Une curiosité qui s'établit dès l'extérieur du bâtiment: ce qu'on voit de la vitrine donne envie d'entrer, il en est de même pour différentes zones de jeux à l'intérieur du bâtiment.



# Lien

Créer un lien entre différents espaces, différentes personnes grâce à un chemin, un parcours. Souvent matérialisés en architecture par des circulations, ce sont des lieux de croisement et des opportunités de rencontre, de déambulation, de balade, de promenade.

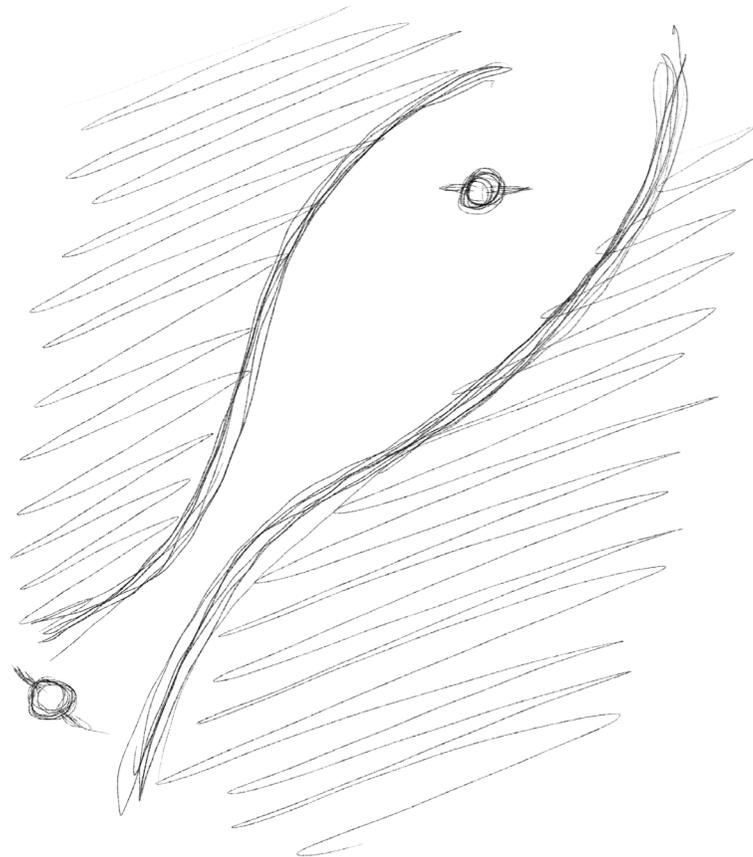
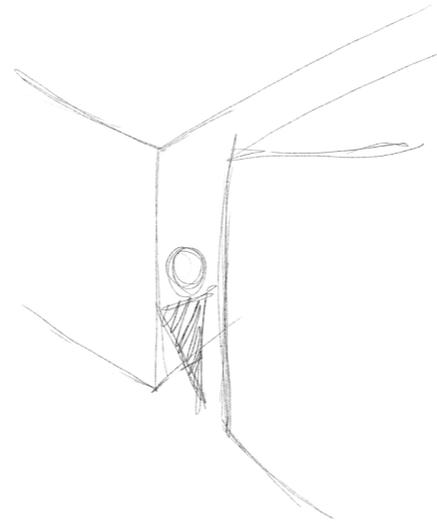


# Interstice

nom masculin

(bas latin *interstitium*, de *interstare*, se trouver entre)

- Petit espace vide entre les parties d'un tout.
- Espace situé entre les éléments d'un tout.
- (vieilli) intervalle de temps



# Courbe

Lier, adoucir, fluidifier. Formes plus libres et plus ludiques.

Contraster avec le bâtiment existant, formé de lignes plus ou moins droites.



# Couleur

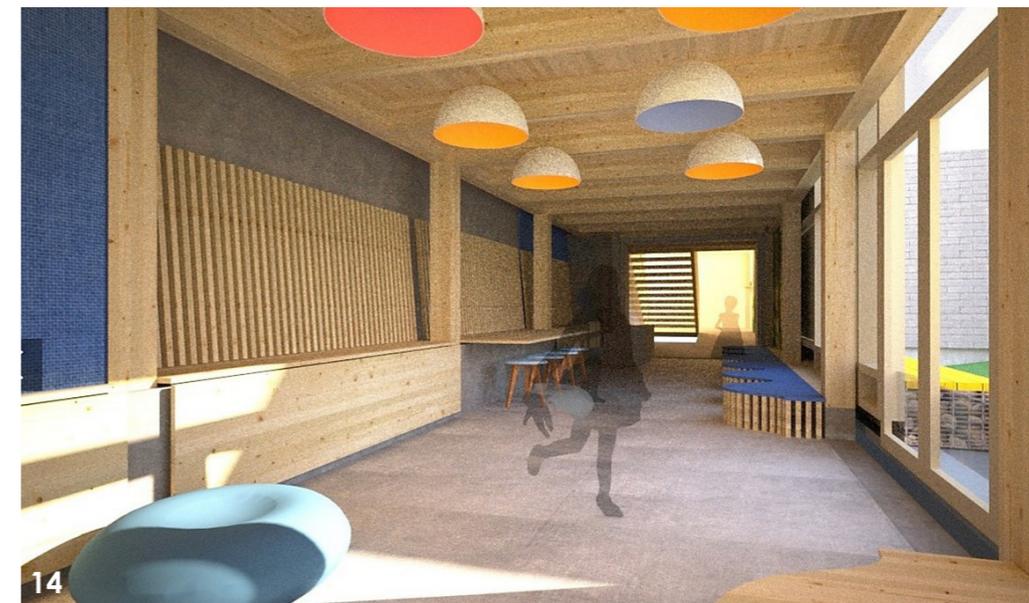
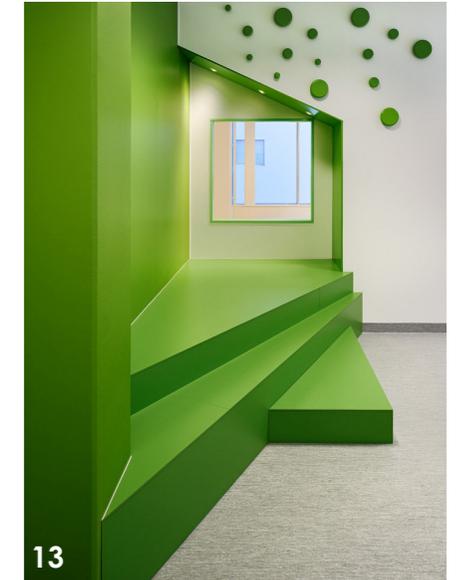
Parler d'une ludothèque sans parler de couleur? Impossible! ...

Un élément important peu importe l'espace, la couleur permet de définir les espaces, de mettre en valeur certains éléments. Elle joue un rôle majeur dans la perception de l'espace: ambiances, architecture, mise en valeur des volumes; par son utilisation la couleur transforme, sculpte, structure, anime et valorise l'espace. En fonction de l'utilisation que l'on en fait, un même espace peut être perçu de façon complètement différente.

Comment choisir les bonnes couleurs?  
Quand savoir s'arrêter?

Il faut penser aux éléments de mobilier et dans le cas de ce projet aux différents jeux et jouets qui vont eux même ramener de la couleur dans l'espace intérieur.

Ludique ne veut pas forcément dire coloré. De plus, étant donné que je souhaite créer un lieu intergénérationnel, il ne faut pas qu'il paraisse enfantin...



# Lumière

**Lumière:** nom féminin

- Ce qui éclaire naturellement.
- Appareil d'éclairage.
- Clarification, éclaircissement sur un sujet

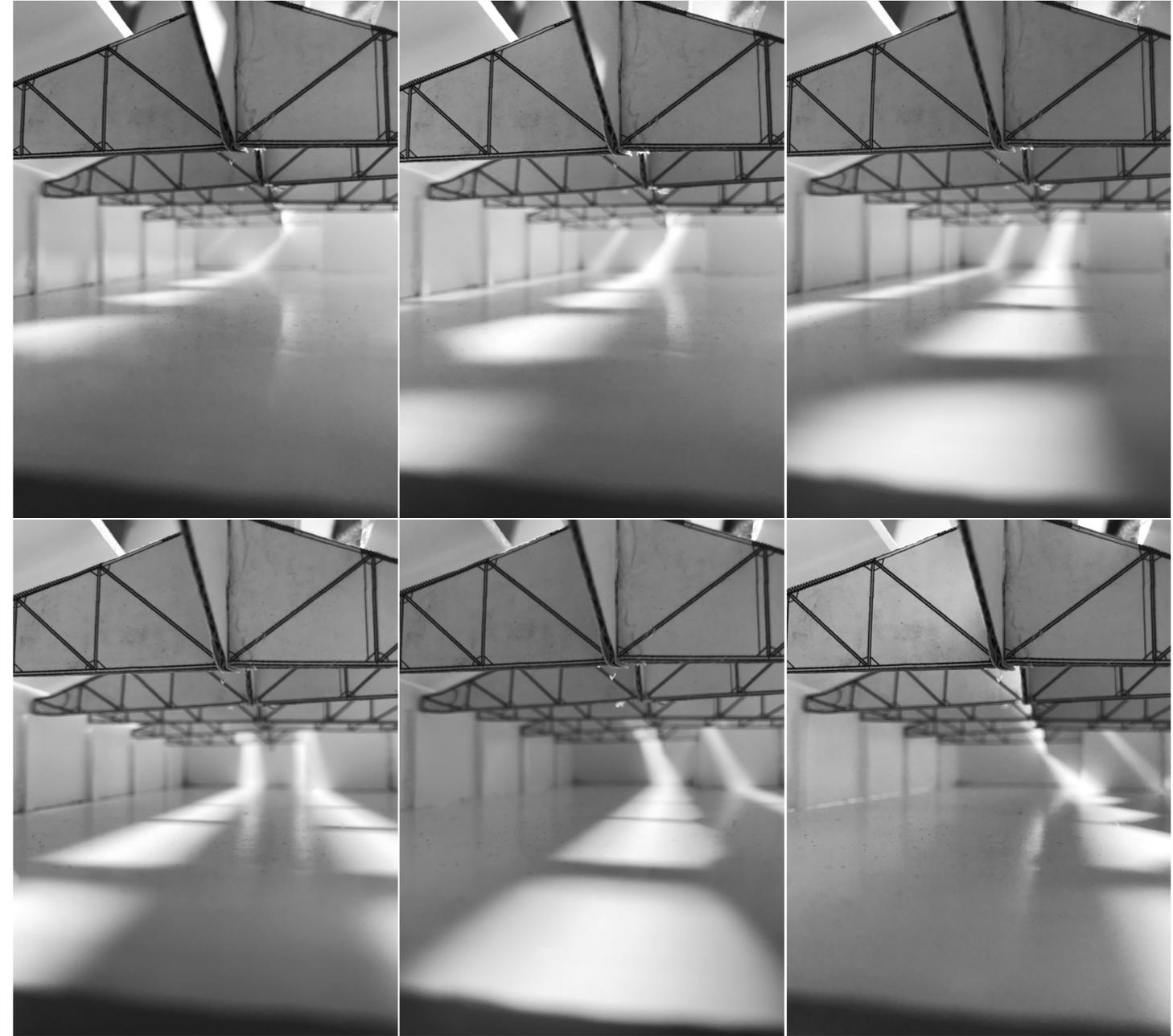
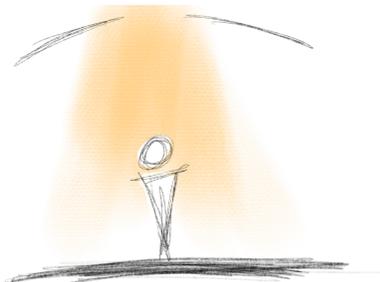
**Eclairer:** verbe transitif

- Répandre de la lumière sur.
- Procurer de la lumière à quelqu'un.
- Renseigner
- Rendre intelligible, clair.

La lumière joue un rôle dans la perception des espaces, et la création d'ambiances diverses. Elle participe au confort des utilisateurs et son intensité varie en fonction des besoins d'un lieu.

La lumière révèle l'architecture, elle attire l'attention sur les textures, les couleurs et les volumes d'un espace. Elle crée des zones d'ombres et de lumière.

Dans ce lieu la lumière naturelle viendra surtout du plafond: **Lumière zénithale**



## *Summary*

Gathering, bringing together, discovering and being curious are concepts that I have always held close to my heart. I was fortunate enough to travel the world and grow up in a country where social divisions and economic inequality are part of everyday life. From an early age, I have been exposed to different cultures, living standards, ways of living and seeing the world. I have come to realize that many divisions, injustices and acts of violence are often due to misunderstandings or fears of others, and what is different from what we know.

That is why I chose the theme of playing as my subject, an activity allowing social, cultural and intergenerational barriers to disappear. An activity common to all humans and with the potential to bring them together.

To materialize this project, I chose a building in the Guillotière area, in the 7th district of Lyon, which welcomed me during my studies. In addition to being a place that is dear to me, it was the ideal place to set up my project because of its cosmopolitan nature. This work allowed me to learn a lot about my neighborhood and to honor it. It also gave me the opportunity to create a place that I would like to see in the neighborhood; a play space that brings people together through games.

The choice of the building was made instinctively, while I was walking around the neighborhood: an old garage that became a bicycle auto-repair shop located at 29 rue Salomon Reinach.

## *Résumé*

Réunir, rassembler, découvrir et être curieux sont des notions qui me touchent depuis toujours. J'ai eu la chance de voyager à travers le monde et de grandir dans un pays où les divisions sociales et les inégalités économiques font partie du quotidien. Depuis mon plus jeune âge, j'ai été exposée à différentes cultures, niveaux de vies, façons de vivre et de voir le monde. Je me suis rendue compte que beaucoup de divisions, d'injustices et de violences sont souvent dues à des incompréhensions ou à des peurs par rapport aux autres, de ce qui est différent de ce que l'on connaît.

J'ai donc choisi le jeu comme sujet, une activité permettant de faire disparaître les barrières sociales, culturelles, et intergénérationnelles. Une activité commune à tous les humains et ayant le potentiel de les rassembler.

Pour matérialiser cette envie, j'ai choisi un bâtiment du quartier de la Guillotière, dans le 7ème arrondissement de Lyon, qui m'a accueilli au cours de mes études. En plus d'être un lieu qui m'est cher, en raison de son caractère cosmopolite, c'était l'endroit idéal pour implanter mon projet. Ce travail m'a permis d'apprendre énormément sur mon quartier et de lui faire honneur. Il m'a également donné l'opportunité de créer un lieu que je souhaiterais voir dans le quartier; une ludothèque avec pour vocation de rassembler les habitants très divers de ce quartier.

Le choix du bâtiment s'est fait de façon instinctive, alors que je me promenais dans le quartier: un ancien garage devenu atelier d'auto-réparation de vélos situé au 29 rue Salomon Reinach.

Merci à tous ceux qui m'ont aidée, poussée, écoutée, conseillée, relue, ...

À ceux et celles qui ont cru en moi et m'ont soutenue pendant des moments de doutes.

Merci à ma famille, à mes amis, à l'équipe pédagogique de l'ESAIL qui m'ont accompagnée durant ces 5 années d'études.

## Bibliographie:

**Des espaces pour jouer. Pourquoi les concevoir? Comment les aménager?** Odile Perino - Editions érès 2014

**Le jeu et les hommes** Roger Caillois - Gallimard 1991, Collection Folio/Essais

**Lyon, de la Guillotière à Gerland: le 7e arrondissement 1912-2012** / sous la direction de Dominique Bertin ; Nadine Halitim-Dubois, Jean-Luc de Ochandiano, André Pelletier, Corinne Poirieux, Henriette Pommier, Jacques Rossiaud, Olivier Zeller - Editions Lyonnaises d'art et d'histoire, 2012

**Le bulletin de SEL N° 117 janvier 2020** - La Guillotière la valeur d'un patrimoine ordinaire Jean-Pierre Philbert et Éliane Vernet

## Videos:

**Abstract: The Art of Design - Season 2 - Cas Holman: Design for Play**

As founder of toy company Heroes Will Rise, Cas Holman crafts tools and objects designed to inspire kids (and adults) to play creatively.

## Sitographie:

<https://www.linternaute.com/>

<https://www.larousse.fr/>

<https://www.fm2j.com/>

<https://lyon.citycrunch.fr/jai-teste-pour-vous-vivre-a-la-guillotiere/2015/12/09/>

<http://www.kananas.com/associationdesludothequesfrancaises/definition-de-la-ludotheque/>

<https://sites.google.com/site/crocauxjeux69/home>

<https://www.debitdejeux.fr/>

<http://www.centrekaplalyon.com/>

<https://habitonsmazagran.wordpress.com/>

<https://www.lyonembellissement.com/2018/12/19/pas-d-urbanisme-massacrant-sur-l-%C3%AElot-mazagran/>

<https://www.archdaily.com/>

## Références visuelles pour axes de réflexion p76-83 :

- 1- **Rockery for Play—Poly WeDo Art Education**, ARCHSTUDIO, Chine, 2017
- 2- **Äripäev Office**, Arhitekt 11, Estonie, 2017
- 3- **OOZORO1216**, EUS+ARCHITECTS, Corée du Sud, 2019
- 4- **Early Education Center Near the Horse Farm**, L&M Design Lab, Chine, 2018
- 5- **Kindergarten in Guastalla**, Mario Cucinella Architects, Italie, 2015
- 6- **Kindergarten Riedlepark**, Lanz Schwager Architekten, Allemagne, 2018
- 7- **Leimond-Shonaka Nursery School**, Archivision Hirofani Studio, Japon, 2011
- 8- **Centre de découverte - Parc national des îles-de-Boucherville**, Smith Vigeant Architects, Canada, 2017
- 9- **Centre Pompidou - Café le Central**, Hayon Studio, France, 2019
- 10- **KerryOn Living Room**, Spark Architects, Chine
- 11- **Family Box in Beijing**, SAKO Architects, Chine 2013
- 12- **The New York Public Library**, 1100 Architect, États-Unis, 2010
- 13- **Sjötorget Kindergarten**, Rotstein Arkitekter, Suède, 2013
- 14- **École Fernand-Seguin** - Smith Vigeant Architects, Canada
- 15- **The Origami-Inspired**, Landmak Architecture, Vietnam, 2015
- 16- **Rain of Light**, Yuan Architects, Taïwan, 2017

Architecture intérieure  
Promotion 2020