



*ANNEXES*

## Table des matières

Annexe 1 : Verbatim des discours des experts.....	3
Verbatim E1.....	4
Verbatim E2.....	8
Verbatim E3.....	10
Verbatim E4.....	12
Annexe 2 : Grille d'analyse préalable à l'expérimentation .....	14
Annexe 3 : Support du parcours commenté .....	18
Annexe 4 : Supports complétés par les observateurs.....	26
Support O1.....	27
Support O2.....	35
Support O3.....	43
Support O4.....	51
Support O5.....	59
Support O6.....	67
Annexe 5 : Verbatim des discours des observateurs.....	75
Verbatim O1.....	76
Verbatim O2.....	82
Verbatim O3.....	92
Verbatim O4.....	97
Verbatim O5.....	103
Verbatim O6.....	108
Annexe 6 : Analyse des qualificatifs pour nuage de mots .....	115

## Annexe 1 : Verbatim des discours des experts

## Verbatim E1

Nous ce qu'on essaie de faire ici pour l'espace de la chapelle, c'est d'être vraiment en mode prototypage, itération et d'y aller par essai erreur, pas chercher à avoir la solution parfaite du premier coup. Déjà, la solution parfaite n'existe pas. Et une solution qui fonctionne, c'est rarement la première idée qui est la bonne aussi.

Pour arriver à créer un espace créatif, ce qui est important selon moi, c'est d'avoir un espace qui va permettre de brasser énormément de personnes, de projets, d'entreprises différentes. Et c'est un espace qui doit favoriser les contacts et les discussions impromptues entre les gens.

Par exemple si tu regardes à différents espaces créatifs, par exemple ideo. C'est la boîte qui est un des fondateurs du courant « design thinking ». C'est une boîte de designers à la base qui s'est dit « bah tiens les process qu'on utilise dans le design sont des process qu'on pourrait appliquer dans toute démarche créative ». C'est de là que vient le nom de design thinking, bon ce n'est pas l'objet de ton mémoire, mais c'est un peu ambigu parce qu'on s'imagine que c'est exclusivement réservé aux designers alors que c'est utile à tous les secteurs.

Par exemple, eux ce qu'ils ont fait, c'est qu'ils ont créé des points de rencontre dont un, c'est la file d'attente avant les toilettes. Quelqu'un qui doit aller à la toilette, et bien, il doit attendre à un endroit que la lumière soit verte. C'est un peu comme dans les avions, et bien, il peut aller aux toilettes. Et donc à certains moments il y a trois ou quatre personnes qui attendent en même temps qui se mettent à parler.

Donc pour moi, ce qui est vraiment important pour un espace créatif, c'est qu'il puisse stimuler ce genre de choses-là : des interactions, des discussions autour d'une tasse de café, autour d'un panier de fruit, en attendant son tour pour aller aux toilettes... Peu importe. Ça c'est une chose, on n'y est pas encore ici, ça doit être un espace qui doit être ultra modulable. On est en train de travailler, de réfléchir, c'est un projet qu'on va lancer, dans le cadre de ton TFE ça peut peut-être t'intéresser ! On travaille toute la réflexion de l'ameublement et de l'aménagement de cet espace-ci. Et entre autres, le développement de mobilier qui est adapté justement à des séances de créativité, des séances collectives ou des séances de co-créations.

Tu vois par exemple tout ce mobilier-là, (tables classiques type banc d'école) il faut absolument deux personnes pour le bouger. C'est fixe, c'est figé. Ça ne permet pas de pouvoir redésigner, revoir le concept de ton mobilier et de ton espace comme tu veux. On a désigné avec le fab lab des systèmes de cloisons qui peuvent également servir de tableau. Elles sont complètement mobiles, sur roulettes et qui permettront de moduler l'espace comme on veut. On a aussi ici mis en place des tables qui sont basées sur exactement le même dispositif. On utilise des tables hautes pour éviter que les gens restent assis, ça aussi, c'est quelque chose qui tue la créativité. Donc voilà : un espace qui soit le plus modulable possible, qui permette de créer des rencontres improbables, impromptues autour d'une tasse de café autour d'un kicker, autour de ce genre de choses...

Ce qui est très intéressant ici et ce qui va se passer au fiacre, c'est que justement, on est en plein centre de la ville, donc ça permet justement de favoriser les contacts, les échanges, d'aller éventuellement à la rencontre d'utilisateurs directement sur le terrain. On est vraiment localisés là où ça se passe. On est avec un ensemble de partenaires aussi qui sont dans les mêmes philosophies.

Le relab fablab par exemple, on est tous situés dans ce quartier qu'on appelle un peu le

district créatif par ce que tu as ID Campus, la chapelle, lean square, le relab fablab. Je pense que c'est un potentiel d'avoir cet eco système avec les différents acteurs qui sont nécessaires pour passer de l'idée, à la concrétisation de ta solution, au faire. Parce qu'être dans un espace créatif pour générer uniquement des idées... Si derrière, tu ne les exécutes pas, il n'y a pas d'intérêt.

Donc un lieu qui soit très mobile, très facile à réaménager, qui stimule les rencontres et un lieu qui te donne l'envie d'expérimenter, de tester des choses. De nouveau, si tu es dans un espace avec du mobilier super bling bling ou des choses qui sont vraiment, pico bello, ça ne va pas mettre les participants dans un état d'esprit qui vont se dire « ok, je me lâche, en avant, je bricole, je coupe ce carton, j'essaie de prototyper mon idée, j'essaie de lui donner vie, de lui donner forme ».

Une certaine forme de liberté aussi, une certaine forme d'environnement qui va inciter les gens à se dire : « j'essaie, je me lâche, tiens, j'essaie avec celui-là parce que je le croise, on vient de parler et tient ça peut fonctionner ».

Il faut avoir des lieux pour faire, pour construire les choses qu'on a imaginées. Ce sont des lieux où il va y avoir un établi, des ciseaux, des cutters, des imprimantes 3d ... Ce genre de choses pour que les gens puissent directement s'y mettre, se mettre en route se mettre sur place et être dans l'action, dans le faire. Donc ça c'est tout ce qu'on essaie de faire et de développer ici et on en est encore loin.

Si tu veux t'inspirer de lieux créatifs, il y a un bouquin, c'est « make space » ce sont les gens qui sont à la base de là d.school. C'est aussi un lieu de création pour les étudiants. J'ai été me former là-bas. Ils ont aussi les canapés IKEA, mais sauf que leurs canapés IKEA ont des roulettes en dessous. Tu vois par exemple : là, c'est figé. Donc c'est ça qu'on va essayer de continuer à créer dans cet espace-ci, quelque chose d'archi modulable, de très dynamique, de très flexible de très agile. Je pense que c'est ça la clé. Moi ça fait un an que je suis ici puisque j'ai repris la direction d'id campus il y a un an, mais ID campus était déjà ici depuis 3 ans, je crois.

Donc tout ça c'est l'espace de la chapelle, personnellement de nouveau si c'était moi, si c'était nous, si c'était à refaire, je n'aurai pas cloisonné les choses autant que ça. Tu vois t'as vraiment quelque chose qui a été fermé au milieu du truc : la cafeteria qui est fermée. Moi, j'aurai gardé ce lieu justement ouvert pour qu'il stimule les rencontres et que ce soit un lieu de passage. Pas un lieu où il faut mettre des portes et ce genre de choses. C'est des détails mais en même temps c'est important.

On a plein de murs autour de nous, donc ça c'est très pratique pour coller des post-it, donc c'est super, mais le problème c'est qu'on a nos bureaux qui donnent sur la rue, qui ont été installés d'un point de vue luminosité au bon endroit. Le problème, c'est que tous les gens qui sont ici ne le sont pas.

Or de nouveau, je pense que c'est très important d'avoir un lieu qui soit très ouvert vers l'extérieur, qui permette de se sentir quasi dehors en étant à l'intérieur. Là, tu as une forme de cloisonnement entre les bureaux et l'espace dans lequel peut se stimuler toute cette créativité. Un espace de créativité, oui ça a besoin d'open space, mais en même temps, ça a besoin de bulles dans lesquelles tu peux aller travailler à l'aise à certains moments et ça ici clairement ça manque. Ça manque de mini bulles pour pouvoir discuter à deux, très facilement comme maintenant, tu vois, ici, on n'est pas nombreux, mais si tu as plus de monde ça devient plus compliqué. Je te dis cette cafeteria pour moi, il n'aura pas fallu du tout de cloisons. Il aurait fallu un truc super ouvert dans lequel les gens ont envie d'aller

préparer à bouffer, s'installer autour d'un bar, commencer à papoter, boire une tasse de café en étant assis. Bon là, on l'a un peu modifié en mettant des mange-debout et ce genre de chose, et puis alors après tu as l'autre espace ou tu as du coworking parce qu'il y a le coworking de liège aussi...

De nouveau, il y a des choses qui peuvent être améliorées parce que ce qu'on commence tout doucement à voir, c'est que des gens commencent à se figer tout doucement sur des postes. On n'est pas dans cette ultra logique d'open space qui est, j'arrive le matin, je me pose,

Moi c'est ce que je commence à voir surtout quand ça commence à travailler en équipe, tu vois ? Là, il y a une startup par exemple, ils commencent à s'appropriier les lieux, quand ils arrivent. Un peu comme autour de la piscine, tu vois ?

« Le même phénomène que quand t'es dans un club de vacances où tu te dépêches d'aller vite foutre ton essuie pour réserver ta place au fond de la piscine. J'ai l'impression que c'est en train de se produire en ce moment. » C'est en mode évolutif constant...

Ce sont des conneries : les jokes sont là ! C'est ici qu'on fait les animations, mais tous les gens qui sont là, ils ont besoin d'aller à la toilette à intervalle régulier quand même donc (signe négatif). En terme de communication, ce n'est pas l'idéal parce qu'il y a constamment du va-et-vient, ce qui est bien, mais ça manque à certains moments d'un côté, je vais pas dire privatif, mais voilà il y a des flux de circulations qui auraient dû être envisagés de manière à ce que bah quand quelqu'un va à la toilette, il ne dérange pas tout le monde. Ce sont des bêtises hein, mais ...

Quand tu papotes ici comme ça, ce n'est pas un problème, quand tu es en pleine animation là devient un peu emmerdant, si t'es dans de la confidentialité, c'est encore plus emmerdant. Nous, c'est ce bureau, c'est une horreur, tu n'as pas de mur donc tu ne sais pas y caler le moindre tableau, le moindre quoi que ce soit. Si tu commences à mettre des cloisons sur ces fenêtres-ci, tu vas niquer toute la lumière ici donc (on est de la revue aussi) ça donne un sentiment d'ouverture vers l'équipe parce qu'en même temps, c'est bunkerisé c'est fermé donc c'est cloisonné.

C'est un concept qui pour moi n'a pas été poussé jusqu'au bout dans sa logique, je ne suis pas archi hein, mais si tu fais quelque chose, tu le fais à fond ou tu ne le fais pas, mais s'arrêter à mi-chemin, c'est dommage.

Et ici pour moi typiquement, on s'est arrêté à mi-chemin. L'historique, je ne le connais pas sur le bout des doigts par ce que je n'y étais pas, mais de trouver des solutions de compromis entre les gens qui voulaient être complètement au contact de tous et d'autre qui ne le voulaient pas et plutôt que de réfléchir à des solutions qui permettaient de faire les deux, pour moi ça c'est un compromis à la Belge qui finalement ne fait aucun des deux. Si tu vas à la d school à Stanford par exemple, toute l'équipe, tout est en open space, comme chez nous. Tu as des contacts avec l'équipe si tu es visiteur ou étudiant, mais ce contact n'est pas non plus frontline. S'il n'y avait pas eu toutes ces vitres, on aurait été constamment emmerdés aussi, donc le concept a été un peu mieux pensé.

Tout mobilier qui a été acheté à l'époque (table classique banc d'école et table d'architecte) nous en tant qu'utilisateur, c'est une hérésie, il faut être quasi à trois pour déplacer une table, il en faut deux pour prendre les planches et deux pour prendre les tréteaux. Donc ce n'est pas du tout adapté. Donc de nouveau, on s'est arrêté à mi-chemin. C'est facile à critiquer quand on ne l'a pas fait tu me diras. Mais voilà, on s'est arrêté à mi-chemin parce qu'on voulait quelque chose qui soit mobile, mais en même temps, ce

n'est pas complètement mobile. Même chose avec ce tableau-là, on voulait quelque chose qui soit mobile mais de nouveau, ce n'est pas mobile. Il faut s'y mettre à trois pour le bouger ! On veut donner une couche un peu youpla boum avec des fatboy et ce genre de truc, mais tu vois pour moi, il aurait fallu pousser les concepts jusqu'au bout. Savoir pourquoi on le fait et si on le fait le faire à fond.

Avoir foutu des néons c'est une hérésie sans nom. Une bonne lumière blanche de merde. Qui fatigue les yeux au bout de 10 minutes, qui de nouveau n'est pas modulable, c'est « jour » « nuit ». Comment est-ce qu'on ressent l'accueil, ça c'est des choses sur lesquelles on va être occupés et on va travailler.

On réfléchit à comment aménager l'accueil, comment avoir une signalétique qui soit claire pour les visiteurs. Pour les différents utilisateurs du lieu qui sont dans des « match » différents, qui sont dans des startup, qui sont soit solo, soit avec des minis équipe, des coworkers qui sont quand même solo, mais qui interagissent les uns avec les autres. Des des animations, des bureaux pour les équipes qui s'occupent d'animer les lieux.

Comment arriver à stimuler ces rencontres, à favoriser ces contacts improbables, à éviter que chacun se retrouve dans sa bulle ou à un moment donné commence à râler parce qu'il voudrait être dans sa bulle et il n'en a pas. C'est plein de contradictions.

Comment faire pour avoir des open spaces qui soient efficaces ? Et pour ça, de nouveau, je pense qu'à l'époque, il n'y a pas eu assez d'inspiration, sur ce qui se fait ailleurs, et justement d'immersion, de visiter quatre, cinq, dix lieux différents et notamment s'imprégner de ces lieux. Discuter avec les utilisateurs de ces lieux pour comprendre ce qu'ils y aiment ce qu'ils n'aiment pas et sur base de ça « bruit de la bouche » (réfléchir).

## Verbatim E2

Je n'ai pas de méthodologie en soit pour la conception d'espaces de création, je me suis surtout basée sur ce que j'ai trouvé dans la littérature, d'un point de vue scientifique.

On va trouver plein de petites choses, des études à droite, à gauche, mais pas forcément des études qui relient l'ensemble :

- Sur l'environnement, il influence la créativité : notre état d'esprit, notre humeur. Si on se retrouve dans une salle complètement fermée et sombre, à la cave, ce ne sera pas la même chose que si on est à la terrasse en plein soleil en train de boire un verre. L'environnement a une part importante par rapport à la créativité.
- C'est plus un catalyseur, ce n'est pas l'environnement qui va faire qu'on va devenir créatif. Mais cela va augmenter les capacités. C'est un catalyseur à la créativité.
- Il y a plein de facteurs : l'environnement, les capacités cognitives qui vont influencer aussi, si c'est en entreprise ça va être l'organisation, ça va être la vision, est-ce que l'entreprise me donne du sens dans mon travail, le mode de collaboration, la transparence, la confiance, etc. Donc l'environnement, est un des facteurs qui permet la créativité.
- L'espace joue, les espaces informels. Les entreprises misent beaucoup là-dessus.
- Espace informel, où les gens peuvent se rencontrer de manière fortuite, positionné souvent avant les bureaux si on est au bureau. On est obligés de traverser ces espaces-là et on va rencontrer des gens, de manière complètement aléatoire. À la pause-café, je rencontre des gens que je n'aurai pas forcément rencontrés dans mon travail de tous les jours.
- Dans ces espaces-là, on est complètement détendus, il n'y a pas de stress parce qu'on est là en pause en mode détente. Notre cerveau est moins en mode automatique, mais plus à même à passer en pré frontal (zone du cerveau). On va pouvoir faire des liens entre les choses de la vie personnelle et les choses de la vie professionnelle. On sera plus à même de rire. L'humour amène de la créativité. Les émotions positives apportent de la dopamine (neuro transmetteur donc accélérer les connexion neuronales) donc plus de créativité.
- C'est plus l'état d'esprit dans lequel l'espace va me mettre, qui va favoriser la créativité. Si j'ai besoin d'être bien positive, relax, sans stress, parce que les stress, il se trouve ici (montre le haut du coup, la nuque). Et que j'ai besoin de réfléchir avec le pré frontal, je sais que si je suis en stress, je ne suis pas dans la créativité.
- J'ai besoin d'un espace qui me sécurise où je me sens un peu comme à la maison
- Les gens sont plus créatifs par exemple quand ils font du sport, quand ils sont sous la douche, chez eux, beaucoup plus qu'au travail. Au travail, il y a une pression, il y a un stress.
- Je pense que ça vous arrive à vous aussi, tout d'un coup il y a une idée qui vient parce que vous vous êtes éloigné du problème, quand vous vous réveillez le matin, l'idée arrive. Tout simplement parce que ce sont des zones du cerveau qui vont travailler quand vous êtes détendu. Ce sont des zones du cerveau qui sont favorables à la créativité.
- L'environnement doit générer une sécurité, un bien-être, une bienveillance où on se sent vraiment à l'aise où il n'y a pas de stress. Et tout ce qui est espace finalement informels, c'est là où je vais me détendre donc quelque part, je me sens bien.
- Mais on peut très bien envisager des espaces spécifiques dédiés à la créativité, créativité collective, donc c'est ce que j'ai déjà mis en place dans des entreprises. Où là, c'est de la créativité de groupe, on va générer des brainstormings donc dans ces espaces, il faut que je me sente bien à l'aise, en sécurité, que je n'ai pas l'impression qu'on va tuer mes idées à

chaque fois que je vais ouvrir la bouche et en même temps que je ressente du dynamisme. Si je suis complètement endormie euh voilà, je vais plutôt avoir envie de dormir.

C'est ce dynamisme d'équipe et de communication qu'il va falloir créer. Et puis à l'inverse, je peux très bien être dans un espace où je vais plus me relaxer, où ça va plus être de la créativité individuelle. Le fait de me détendre va me permettre de passer en pré frontal petit à petit et accéder à mes ressources créatives. Espaces zen, de rêves, pensées vagabondes ! Favoriser la pensée vagabonde, capter le décrochage, qu'est-ce qui s'est passé dans ce décrochage.

- Moi c'est plus comprendre l'humain pour voir comment le lieu va agir sur l'humain

- Ça va être par exemple la couleur de l'environnement, les matériaux, la lumière (naturelle propice à la créativité), les vues sur la nature, les vues sur quelque chose de profond... Le regard porte loin et il n'est pas coupé, cela pousse la réflexion.

Vue lumière naturelle, vue sur végétation, dans une forêt, la marche, marcher même en intérieur pendant 10 min va favoriser la créativité et plus encore à l'extérieur et plus en présence de grands végétaux.

Le visuel est important aussi, c'est important de comprendre la mécanique du cerveau aussi parce que si vous changez votre visuel régulièrement, pour le cerveau, ça ne sera pas linéaire et du coup, ça ne sera pas sur une routine. On a besoin de curiosité pour passer en pré frontal. Si vous avez à chaque fois des idées nouvelles, qui attirent le regard « tien, c'est quoi » qui suscite la curiosité. J'enclenche mon pré frontal à chaque fois. Plus je stimule mon cerveau par du visuel, des citations, de la couleur, des matériaux différents. Ça va aider. C'est pour ça que c'est bien de faire des salles dédiées, mais le mieux c'est de travailler sur l'environnement global. Le couloir, les escaliers, tout peut être propice à la créativité. N'importe quel espace.

Quelque chose de décalé va susciter la curiosité, je vais mettre mon cerveau en éveil tout simplement. Ça casse le linéaire !

## Verbatim E3

Au départ, le lieu était vide et depuis aller 85/86 il y a des gars qui sont venus peindre et qui peignent et qui peignent.

Là, ce que tu peux voir, c'est que c'est plus ou moins propre. Avant ici, tu avais une jungle de dingue. Les gens venaient déposer leurs saloperies, il y a peut-être 3 ou 4 mois, ils sont venus nettoyer la zone donc maintenant, tu sais rentrer plus facilement qu'avant. Ici, c'est un "hall of fame" même à New-York, il est connu cet endroit, on est face à une espèce de paradoxe : il n'est pas connu par une démarche institutionnelle par ce que ça remet directement en ligne de mire leur incompétence. Par rapport à ceux qui aiment le graffiti, tu vas avoir des gens qui vont venir ici pour prendre des photos. Ça c'est un peï de chez-toi, c'est Ecto. Il n'y a pas que des gens d'ici qui viennent quoi.

Il n'y a pas que cette ligne-ci, il y en avait une autre qui partait de l'autre côté, qui a été remise en fonction donc ce n'est plus comme ici.

Ce qui est marrant, c'est que quand tu tombes sur les keufs, ils se rendent compte que tu fais quelque chose qui n'est pas négatif. Ils te laissent tranquille, il ne faut pas que tu sois en train de cartonner quelque chose qui a été remis en état il y a peu.

Leur but, c'est de réhabiliter ici. L'idéal, ce serait de pouvoir utiliser ceci du centre-ville à l'hôpital. Donc sur papier il y a la volonté de recréer une ligne de métro.

Ici, la station a été condamnée. Ça devenait dangereux et tu avais des gamins. Il y a eu des mecs qui sont venus faire du trial à l'intérieur. Enfin bon d'office, c'est la classe quoi. Ici, l'endroit, tu vois quoi tu as les rails, il y a peut-être 10 ans, ils ont coupé l'électricité. Nous, on avait une boîte de dérivation là-bas et quand on venait, on pouvait mettre notre radio. On avait démonté la boîte pour pouvoir aller sur les fils, t'avais ce que tu voulais quoi. Comme à la maison enfin bon, on vient ici depuis qu'on est gamins.

Donc ici si tu veux te rendre compte, tu as le quai, l'escalator, enfin tu vois ici c'est nickel, ici ce qu'il y a eu aussi c'est qu'il y a des mecs qui sont venus et ils ont commencé à démonter les gaines... tu vois même là les bois ça pas été utilisé t'as même pas de traces d'huiles ou quoi, tu pourrais faire une belle salle à manger avec.

C'est un peu leur façon de faire, maintenant les nouveaux, ce sont les mêmes que les vieux.

Le problème, c'est qu'avant tu avais des rats dans ton jardin tellement c'était insalubre.

Ici, on repart, si on continue toujours tout droit, on va arriver au centre-ville. Ça c'est un français, « les gens », c'est relativement neuf ça à deux ans ça bouge pas. Ça, ça a 4 ans. L'endroit est parfait. Tas allez peut-être 2km et demi. T'as les autres stations où je vais moi maintenant.

Si tu viens ici, c'est pour la disponibilité de l'espace, tu vois quand t'es gamin, tu ne réfléchis pas trop à l'aspect politico ...

Tu viens parce qu'il n'y a personne, même les flics ne viennent pas c'est plus l'occasion qui fait le larron. T'as l'opportunité de venir dans un endroit qui est propice à la pratique comme t'as des murs en béton lisse de 4 m de haut. Vas-y trouver des endroits comme ça en Belgique. Des endroits où tu peux peindre à l'aise. C'est pour ça que tu as aussi tous les gens qui sont dans la bomba (bombe aérosol) en Belgique, ils connaissent ce spot. D'ailleurs, je vais te dire les premiers qui sont venus ici peindre, tu vois dans les années 90, c'était des bruxellaires. C'étaient des vieux de la oldschool et c'est eux qui ont commencé à peindre

à l'intérieur du lieu. Nous, on était tout gamin donc on suivait un peu ce que les grands faisaient, tu vois la ville de Montigny avait dit qu'on pouvait venir peindre dans les tunnels de manière légale. Tu comprends bien quand t'as des tunnels de 4m de haut, tu choisis le tunnel. On s'est déjà retrouvé à plus de 200 gars ici à faire des petits barbecue l'après-midi

En fait, le seul truc ici, c'est qu'on n'est pas des hooligans. Finalement les gens du quartier ont vu qu'on entretenait plus le lieu que les autorités... On coupait les arbres, le fait de nettoyer ça évite aussi toute ces histoires de rats et tout. T'en as plus maintenant, tout ça ça rentre en ligne de compte. Sur la vision du graffiti. Eux, ils s'en foutent qu'on vienne peindre. C'est ça qu'est aussi marrant, c'est que tu as un lieu qui est vu comme si c'était la jungle mais en fait tu as une auto régulation des gens qui viennent. Tout le monde respecte la règle, de pas faire chier le voisinage

Tu prends des villes comme Berlin t'as des gens qui sont là pour faire de la peinture et t'as des mecs qui sont là pour faire une balade le samedi quoi... C'est ça aussi qu'est chouette, tu n'as pas vraiment une volonté institutionnelle une autorité.

Si tu vas dans les autres squats, les autres endroits, tu n'as pas la grandeur de celui-ci et après tu n'as pas non plus l'aspect conservation comme-ici. Ici tu vois les gens ils font quand même attention, ils ne repassent pas n'importe qui. Il y a des pièces qui sont là depuis peut être deux ans. C'est vraiment un hall of fame.

Tu ne viens pas en laissant tous tes trucs, non, il y a un minimum de respect.

Ce n'est pas un mur légal, mais il n'y a pas des flics qui vont venir prendre des photos quand t'es en train de faire une pièce.

## Verbatim E4

Quand tu es dans une friche, on te fout la paix, t'as l'espace pour faire ce que tu veux et il y a moins de risque d'avoir des amendes. Effectivement, c'est dans les non-lieux que le graffiti s'est développé. Pourquoi la créativité se met dans des anti espace de l'urbanité

? Gaëtan Tarantino a été un graffeur important de Bruxelles dans les années 90. Le graffiti hip-hop s'est arrêté en 97 parce qu'il a eu une vague d'arrestation et un procès. Gaëtan Tarantino a été en procès alors qu'il avait 18-20 ans. Le truc c'est qu'il a été pris sur le fait pendant son procès donc là, il a été mis en prison. Il a écrit au roi pour être gracié. « Si vous me graciez, j'agirai pour rendre plus accessible le hip-hop »

Il a créé des lieux d'expressions libres, des squats. Près de l'Atomium, il est à l'origine de la plus grande fresque de graffiti d'Europe de wand.

L'atomix à l'époque était un ancien entrepôt d'alcool. Là, il ouvrait 2 fois par semaine. Il vient d'ouvrir un quat à tour & taxis où tu peux aussi aller faire du graff librement.

à tour et taxis c'est Brussel environnement donc tu vois même l'institutionnel commence à réfléchir à comment travailler sur les friches.

Il y a deux ans lors d'une autre biennale dès qu'ils trouvaient un chancre, ils l'identifiaient et proposaient à des artistes de l'investir.

Lors de mon étude, pour moi un graffiti, pour qu'il retienne mon attention, c'est un graffiti qui avait dû se faire dans la durée, donc au calme. Ce n'était donc pas forcément les mêmes endroits où il y avait, la performance, les concerts les trucs comme ça. C'était plutôt des endroits où le graffeur savait qu'il pouvait aller le dimanche toute la journée et qu'il ne croiserait personne pendant qu'il faisait son graff quoi.

Donc ce n'est pas des lieux d'une espèce de vie alternative, c'est plutôt une espèce de lieu calme dans lequel ils savent qu'ils vont pouvoir faire ce qu'ils veulent. Et aujourd'hui, ces lieux sont de plus en plus, soit légaux par exemple le site de Neerpede : premier endroit considéré comme légal sous l'échangeur d'autoroute. C'est un lieu où on peut aller parce que c'est un lieu creux, la police ne va pas me faire chier. Et très vite il y a eu un bruit qui a couru que c'était un lieu légal. Mais ce n'est pas légal, mais toléré.

Ce n'est pas vraiment un lieu de vie, c'est plutôt un lieu de mort avec du graffiti à l'intérieur. La théorie et ça c'est l'anthropologie qui m'a aidé, c'est que c'est un rite de passage. L'idée, c'est que quand tu es ado t'es plus un enfant t'es pas encore un adulte et donc c'est une mort symbolique et le graffiti représente ça souvent et donc le fait que ces lieux sont des lieux de non-vie est lié à ça ? Les ados ont besoin de sortir dans des lieux qui symbolisent ces couloirs de mal-être où ils vont faire des graffiti.

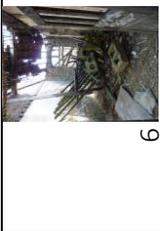
Les graffeurs sont des gens qui sont plutôt dans l'idée de s'isoler, peindre l'image qui soit une catharsis de soi et donc ils vont aller dans des lieux de morts. C'est une théorie. Le graffiti hip-hop représente toujours la mort, c'est toujours un ciel de nuit, c'est toujours des cimetières, c'est toujours du sang, des têtes-de-morts.

Le deuxième truc c'est la ruine, l'idée, c'est je "vais faire exploser le monde de mes parents" et à partir de ça, je vais récupérer des trucs et je vais créer. Par exemple, le djaying c'est ça, ce qui est incroyable avec le hip-hop c'est qu'ils n'ont rien créé, ils ont spolié, ils ont créé un univers tout à fait nouveau juste à base de fragments d'univers ancien. Par exemple, le graffiti

hip-hop, c'est la bande dessinée des lettrages des comics... Donc c'est peut-être ça qui fait le lien avec les lieux de morts

## Annexe 2 : Grille d'analyse préalable à l'expérimentation

Espace					
	1	2	3	4	5
Végétation (forte ou faible présence)	Pas de végétation	Pas de végétation	Pas de végétation	Pas de végétation	Faible présence
Visuel (Sollicitations modérées, hautes)	Haute	Haute	Modérée	Haute	Très haute
Formes (naturelles, simplifiées, organiques ...)	Complexes	Simple et arc	Simple	Simple et arc	Complexes
Complexité (modérée, haute)	Haute, dû à l'agencement	Basse	Basse	Modérée (désordre du à présence de gravats)	Haute, impression de désordre fort
Matériaux (type, naturel, grande/petite palette ...)	Brique, peinture, débris, tomette, BA	Brique, brique peinte, débris (verre, poussière), brique piquetée.	Brique, brique peinte, débris	Brique, brique peinte, débris (verre, poussière), brique piquetée, gravats.	Brique, brique peinte, débris (verre, poussière), brique piquetée, gravats, bois de charpente.
Textures (type, différences, naturelles ...)		++ Différences entre état des briques	Forme d'homogénéité dans les textures	++ Différences entre état des briques, peinture	++ Différences entre état des briques, peinture, bois
Vues (environnement naturel, bâti, urbain ...)	Environnement naturel et bâti	Environnement naturel fort, et bâti, horizon (point de vue sur Liège)	Pas directement	Environnement naturel fort, et bâti, horizon (point de vue sur Liège)	Ciel, espaces intérieurs
Lumière (importante, grandes ouvertures, naturelle ...)	++	++	--	+	++
Opportunité à la découverte (présence ou non, quel type)	++	Oui	Oui vers les autres espaces seulement	+	++
Sensation de liberté (forte, faible, quel facteur ...)		++	-	+	-
Ouverture (de l'espace intérieur, dynamisme possible, espaces confinés ...)					
Cohérence des espaces (forme, texture, transition ...)					
Stimulation (visuelle, touché ...)	+ couleurs, formes	++ Haut en couleur, présence graphique très forte.	+/- Couleurs mais pas d'aplat importants	+ Haut en couleur, présence graphique forte.	++ Haut en couleur, présence graphique très forte.
Espace (organisation de l'espace, répétition du langage, rythme, flexible, modulable ...)					
Sensation de bien être					

Espace					
	6	7	8	9	10
Végétation (forte ou faible présence)	Pas de végétation	Végétation par la fenêtre	Pas de végétation	Pas de végétation	Pas de végétation
Visuel (Sollicitations modérées, hautes)	Haute	Haute	Modérée	Haute	+/- modérées
Formes (naturelles, simplifiées, organiques ...)	Simple	Simple	Simple mais rythme	Simple	Simple
Complexité (modérée, haute)	Haute (Désordre dû aux gravats) ++	Basse -	Plus haute +/-	Simple	Simple
Matériaux (type, naturel, grande/petite palette ...)	Brique, brique peinte, débris (verre, poussière), brique piquetée, gravats, bois de charpente.	Brique, brique peinte, débris (poussière).	Brique, brique peinte, débris (poussière).	Brique, brique peinte, bois, débris (poussière).	Brique, brique piquetée, débris (poussière).
Textures (type, différences, naturelles ...)	++ Différences entre état des briques, bois	+ Différences entre état des briques, peinture			+ car différences entre types de briques
Vues (environnement naturel, bâti, urbain ...)	Environnement naturel	Environnement naturel	Pas directement	Bâti et un peu naturel	Bâti
Lumière (importante, grandes ouvertures, naturelle ...)	++	+	-	+	+/-
Opportunité à la découverte (présence ou non, quel type)				+++	-
Sensation de liberté (forte, faible, quel facteur ...)			- Mais à l'intérieur oui		
Ouverture (de l'espace intérieur, dynamisme possible, espaces confinés ...)					
Cohérence des espaces (forme, texture, transition ...)					
Stimulation (visuelle, touché ...)	Visuelle haute (désordre)	Visuelle haute (formes et couleurs)	+ (rythme)	++	+
Espace (organisation de l'espace, répétition du langage, rythme, flexible, modulable ...)					
Sensation de bien être					

Espace	 11	 12	 13	 14	
Végétation (forte ou faible présence)	Pas de végétation	Pas de végétation	Par fenêtre	Par fenêtre	
Visuel (Sollicitations modérées, hautes)	+/- modérées	Haut	Haut / Moyen	Haut	
Formes (naturelles, simplifiées, organiques ...)	Simple	Complexes	Simple	Simple	
Complexité (modérée, haute)	Simple	Haute	Simple	Simple	
Matériaux (type, naturel, grande/petite palette ...)	Brique, brique piquetée, débris (poussière). + peinture	Brique	Peinture	Brique, peint sol	
Textures (type, différences, naturelles ...)	+ car différences entre types de briques	+ débris	Simple, débris		
Vues (environnement naturel, bâti, urbain ...)	Bâti	Environnement naturel et bâti	Naturelles	Environnement naturel et bâti	
Lumière (importante, grandes ouvertures, naturelle ...)	+	+	-	++	
Opportunité à la découverte (présence ou non, quel type)	++	++	Fenêtre mais barreaux	++	
Sensation de liberté (forte, faible, quel facteur ...)					
Ouverture (de l'espace intérieur, dynamisme possible, espaces confinés ...)		++			
Cohérence des espaces (forme, texture, transition ...)					
Stimulation (visuelle, touché ...)	+	+	Modérée	+ car matériaux de débris	
Espace (organisation de l'espace, répétition du langage, rythme, flexible, modulable ...)					
Sensation de bien être					

## Annexe 3 : Support du parcours commenté

1 .....

Végétation :	-- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 ++	Textures :	-- 0 ++	Sensation de bien être	-- 0 ++



2 .....

Végétation :	-- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 ++	Textures :	-- 0 ++	Sensation de bien être	-- 0 ++



3 .....

<i>Végétation :</i>	-- 0 ++	<i>Sollicitation Visuelle :</i>	-- 0 ++	<i>Formes :</i>	-- 0 ++	<i>Opportunités à la découverte</i>	-- 0 ++
<i>Vues :</i>	-- 0 ++	<i>Stimulation :</i>	-- 0 ++	<i>Matériaux :</i>	-- 0 ++	<i>Sensation de liberté</i>	-- 0 ++
<i>Lumière :</i>	-- 0 ++	<i>Complexité, simplicité ressentie :</i>	-- 0 ++	<i>Textures :</i>	-- 0 ++	<i>Sensation de bien être</i>	-- 0 ++



4 .....

<i>Végétation :</i>	-- 0 ++	<i>Sollicitation Visuelle :</i>	-- 0 ++	<i>Formes :</i>	-- 0 ++	<i>Opportunités à la découverte</i>	-- 0 ++
<i>Vues :</i>	-- 0 ++	<i>Stimulation :</i>	-- 0 ++	<i>Matériaux :</i>	-- 0 ++	<i>Sensation de liberté</i>	-- 0 ++
<i>Lumière :</i>	-- 0 ++	<i>Complexité, simplicité ressentie :</i>	-- 0 ++	<i>Textures :</i>	-- 0 ++	<i>Sensation de bien être</i>	-- 0 ++



5 .....

<i>Végétation :</i>	-- 0 ++	<i>Sollicitation Visuelle :</i>	-- 0 ++	<i>Formes :</i>	-- 0 ++	<i>Opportunités à la découverte</i>	-- 0 ++
<i>Vues :</i>	-- 0 ++	<i>Stimulation :</i>	-- 0 ++	<i>Matériaux :</i>	-- 0 ++	<i>Sensation de liberté</i>	-- 0 ++
<i>Lumière :</i>	-- 0 ++	<i>Complexité, simplicité ressentie :</i>	-- 0 ++	<i>Textures :</i>	-- 0 ++	<i>Sensation de bien être</i>	-- 0 ++



6 .....

<i>Végétation :</i>	-- 0 ++	<i>Sollicitation Visuelle :</i>	-- 0 ++	<i>Formes :</i>	-- 0 ++	<i>Opportunités à la découverte</i>	-- 0 ++
<i>Vues :</i>	-- 0 ++	<i>Stimulation :</i>	-- 0 ++	<i>Matériaux :</i>	-- 0 ++	<i>Sensation de liberté</i>	-- 0 ++
<i>Lumière :</i>	-- 0 ++	<i>Complexité, simplicité ressentie :</i>	-- 0 ++	<i>Textures :</i>	-- 0 ++	<i>Sensation de bien être</i>	-- 0 ++



7 .....

Végétation :	-- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 ++	Textures :	-- 0 ++	Sensation de bien être	-- 0 ++



8 .....

Végétation :	-- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 ++	Textures :	-- 0 ++	Sensation de bien être	-- 0 ++



9 .....

<i>Végétation :</i>	-- 0 ++	<i>Sollicitation Visuelle :</i>	-- 0 ++	<i>Formes :</i>	-- 0 ++	<i>Opportunités à la découverte</i>	-- 0 ++
<i>Vues :</i>	-- 0 ++	<i>Stimulation :</i>	-- 0 ++	<i>Matériaux :</i>	-- 0 ++	<i>Sensation de liberté</i>	-- 0 ++
<i>Lumière :</i>	-- 0 ++	<i>Complexité, simplicité ressentie :</i>	-- 0 ++	<i>Textures :</i>	-- 0 ++	<i>Sensation de bien être</i>	-- 0 ++



10 .....

<i>Végétation :</i>	-- 0 ++	<i>Sollicitation Visuelle :</i>	-- 0 ++	<i>Formes :</i>	-- 0 ++	<i>Opportunités à la découverte</i>	-- 0 ++
<i>Vues :</i>	-- 0 ++	<i>Stimulation :</i>	-- 0 ++	<i>Matériaux :</i>	-- 0 ++	<i>Sensation de liberté</i>	-- 0 ++
<i>Lumière :</i>	-- 0 ++	<i>Complexité, simplicité ressentie :</i>	-- 0 ++	<i>Textures :</i>	-- 0 ++	<i>Sensation de bien être</i>	-- 0 ++



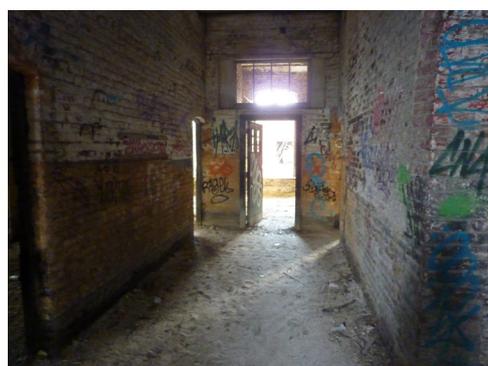
11 .....

<i>Végétation :</i>	-- 0 ++	<i>Sollicitation Visuelle :</i>	-- 0 ++	<i>Formes :</i>	-- 0 ++	<i>Opportunités à la découverte</i>	-- 0 ++
<i>Vues :</i>	-- 0 ++	<i>Stimulation :</i>	-- 0 ++	<i>Matériaux :</i>	-- 0 ++	<i>Sensation de liberté</i>	-- 0 ++
<i>Lumière :</i>	-- 0 ++	<i>Complexité, simplicité ressentie :</i>	-- 0 ++	<i>Textures :</i>	-- 0 ++	<i>Sensation de bien être</i>	-- 0 ++



12 .....

<i>Végétation :</i>	-- 0 ++	<i>Sollicitation Visuelle :</i>	-- 0 ++	<i>Formes :</i>	-- 0 ++	<i>Opportunités à la découverte</i>	-- 0 ++
<i>Vues :</i>	-- 0 ++	<i>Stimulation :</i>	-- 0 ++	<i>Matériaux :</i>	-- 0 ++	<i>Sensation de liberté</i>	-- 0 ++
<i>Lumière :</i>	-- 0 ++	<i>Complexité, simplicité ressentie :</i>	-- 0 ++	<i>Textures :</i>	-- 0 ++	<i>Sensation de bien être</i>	-- 0 ++



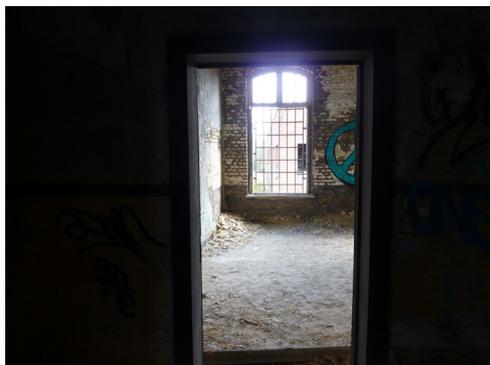
13 .....

Végétation :	-- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 ++	Textures :	-- 0 ++	Sensation de bien être	-- 0 ++



14 .....

Végétation :	-- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 ++	Textures :	-- 0 ++	Sensation de bien être	-- 0 ++



## Annexe 4 : Supports complétés par les observateurs

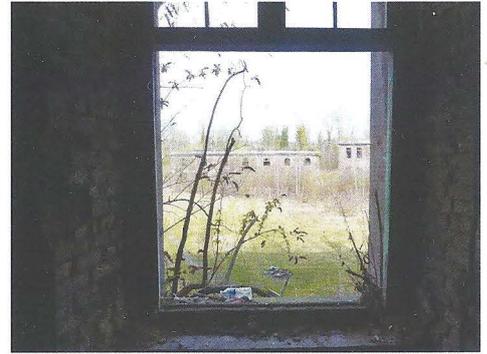
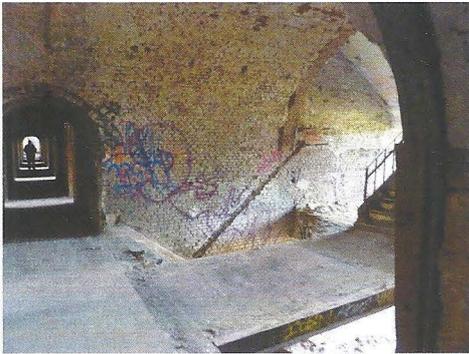
Support O1

# INVITATION

# ESNE

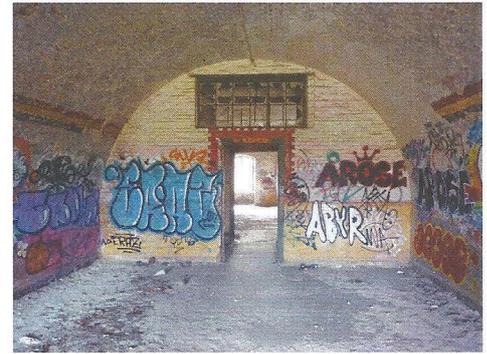
1

Végétation :	0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte :	-- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté :	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	0 ++	Textures :	0 0 ++	Sensation de bien être :	-- 0 ++



2

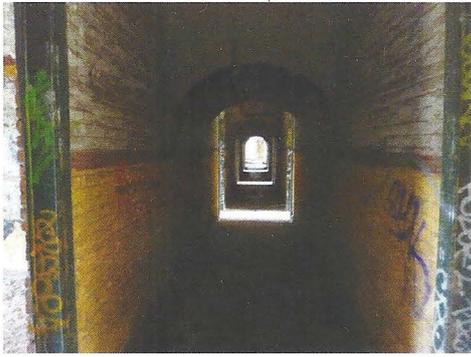
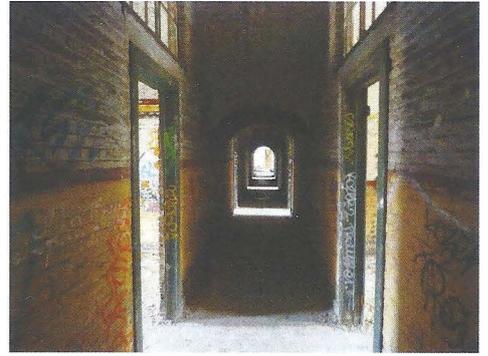
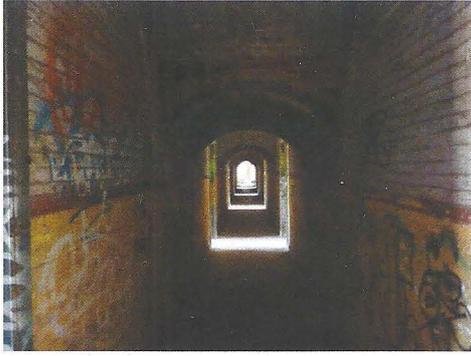
Végétation :	0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	0 0 ++	Opportunités à la découverte :	-- 0 ++
Vues :	0 ++	Stimulation :	0 0 ++	Matériaux :	0 0 ++	Sensation de liberté :	0 0 ++
Lumière :	0 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	0 0 ++	Textures :	0 0 ++	Sensation de bien être :	-- 0 ++



ATELIER  
GALLÉ  
WALL

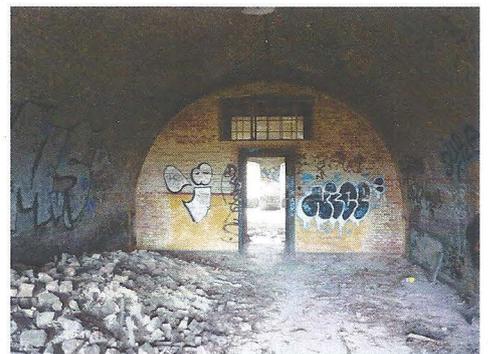
3

Végétation :	-- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 ++	Textures :	-- 0 ++	Sensation de bien être	-- 0 ++



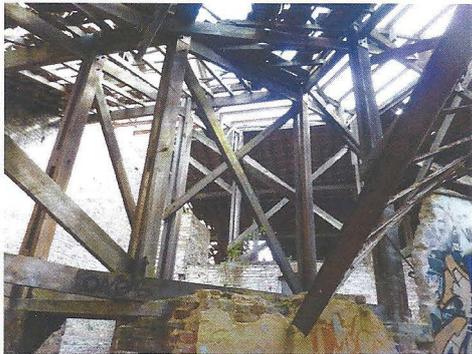
4

Végétation :	-- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 ++	Textures :	-- 0 ++	Sensation de bien être	-- 0 ++



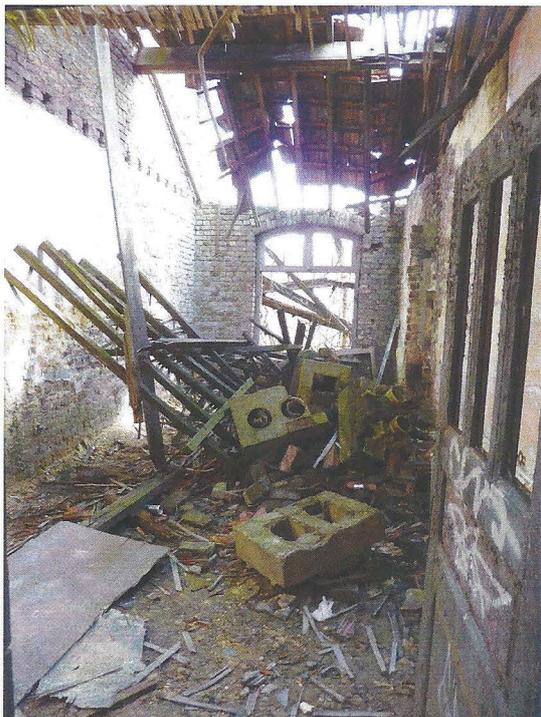
5

Végétation :	-- 0 + <b>0</b>	Sollicitation Visuelle :	-- 0 + <b>0</b>	Formes :	-- 0 + <b>0</b>	Opportunités à la découverte	-- 0 + <b>0</b>
Vues :	-- 0 + <b>0</b>	Stimulation :	-- 0 + <b>0</b>	Matériaux :	-- 0 + <b>0</b>	Sensation de liberté	-- 0 + <b>0</b>
Lumière :	-- 0 + <b>0</b>	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 + <b>0</b>	Textures :	-- 0 + <b>0</b>	Sensation de bien être	-- 0 + <b>0</b>



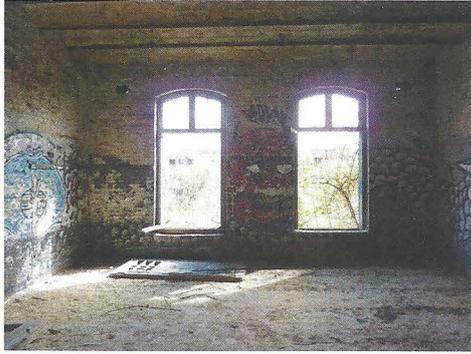
6

Végétation :	- <b>0</b> 0 + ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 <b>0</b> ++	Formes :	-- 0 + <b>0</b>	Opportunités à la découverte	-- 0 <b>0</b> ++
Vues :	- <b>0</b> 0 + ++	Stimulation :	-- 0 <b>0</b> ++	Matériaux :	-- 0 + <b>0</b>	Sensation de liberté	<b>0</b> - 0 + ++
Lumière :	-- 0 <b>0</b> ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 + <b>0</b>	Textures :	-- 0 + <b>0</b>	Sensation de bien être	- <b>0</b> 0 + ++



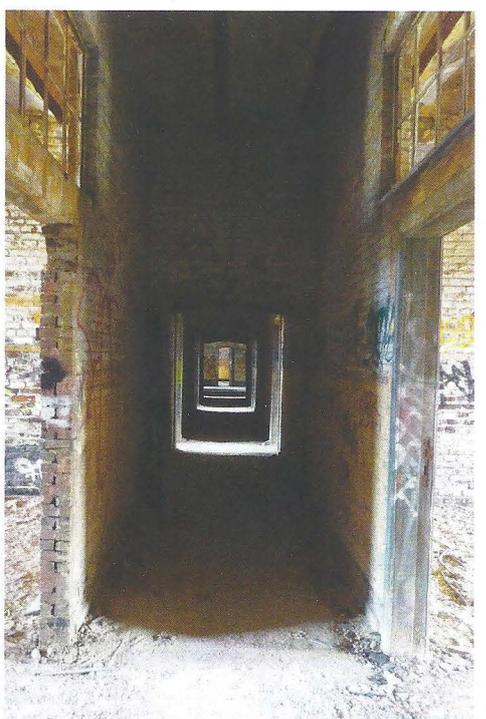
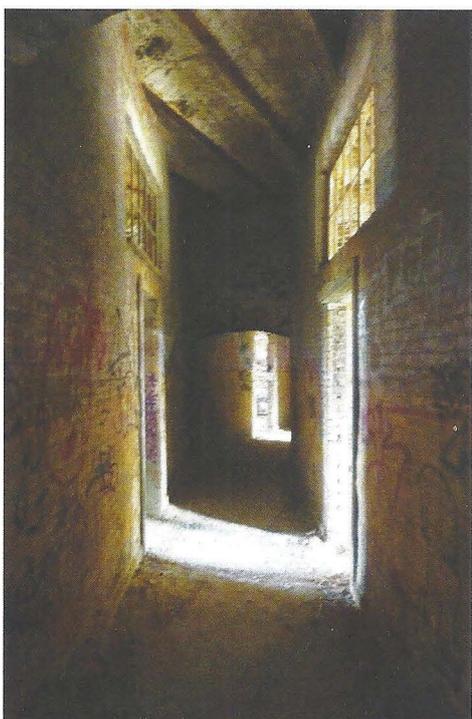
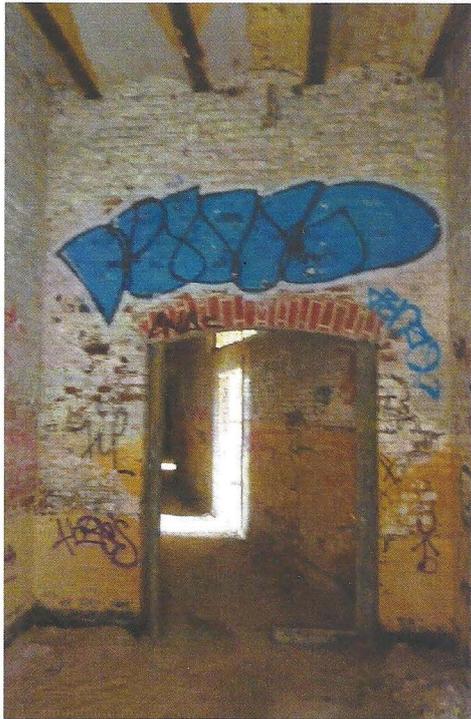
7

Végétation :	-- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 ++	Textures :	-- 0 ++	Sensation de bien être	-- 0 ++



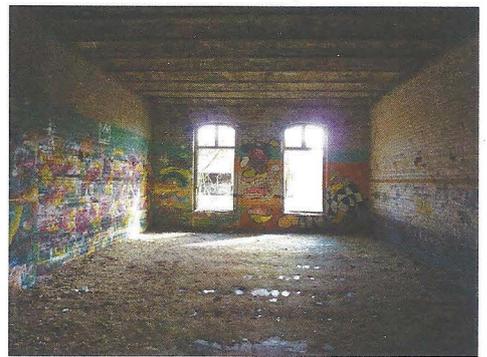
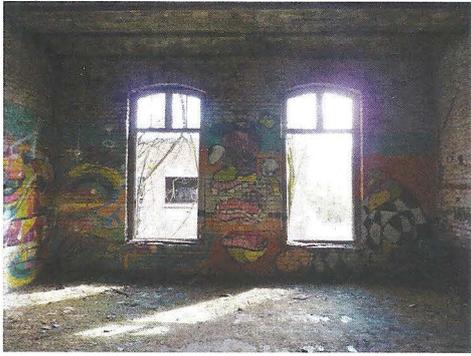
8

Végétation :	-- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 ++	Textures :	-- 0 ++	Sensation de bien être	-- 0 ++



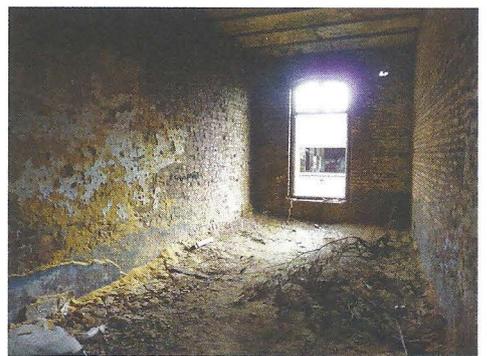
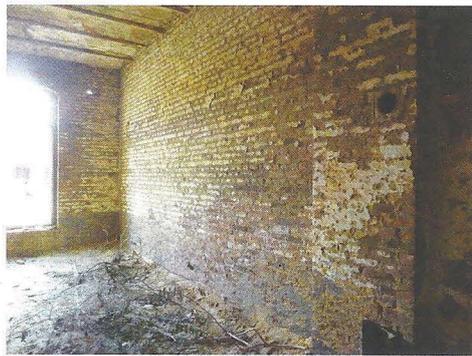
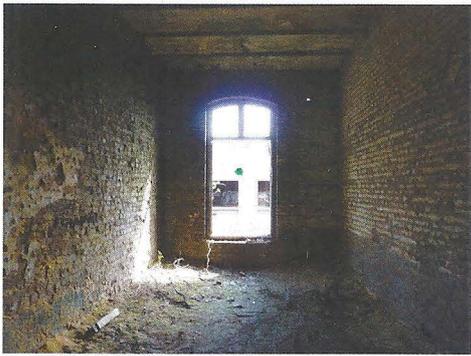
9

Végétation :	- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	- 0 ++	Textures :	-- 0 ++	Sensation de bien être	-- 0 ++



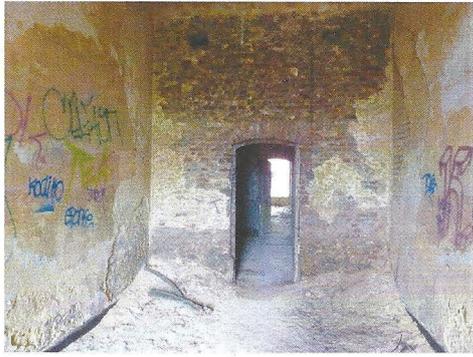
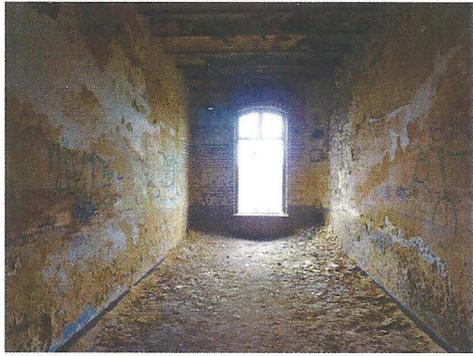
10

Végétation :	- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	- 0 ++	Textures :	-- 0 ++	Sensation de bien être	-- 0 ++



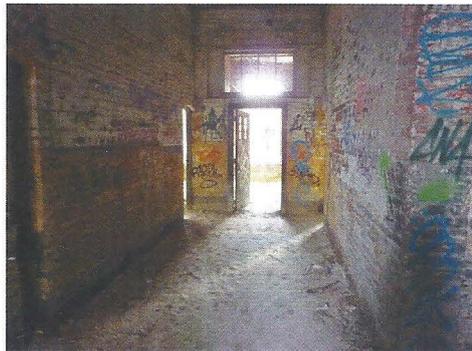
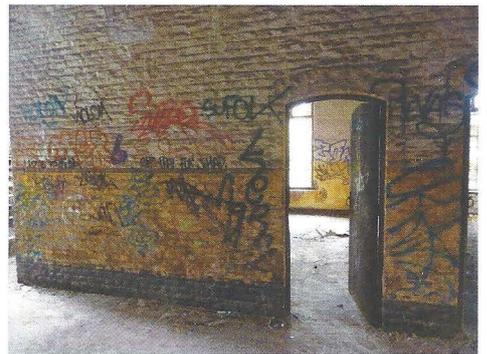
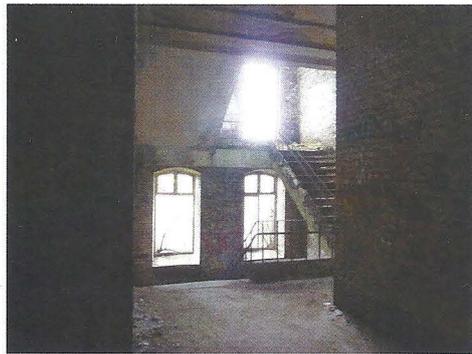
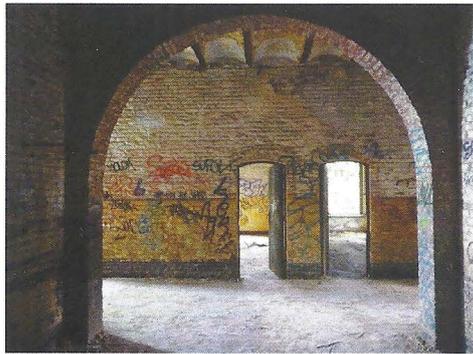
11

Végétation :	-- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 ++	Textures :	-- 0 ++	Sensation de bien être	-- 0 ++



12

Végétation :	-- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 ++	Textures :	-- 0 ++	Sensation de bien être	-- 0 ++



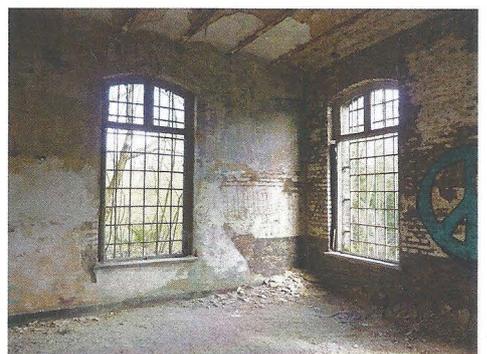
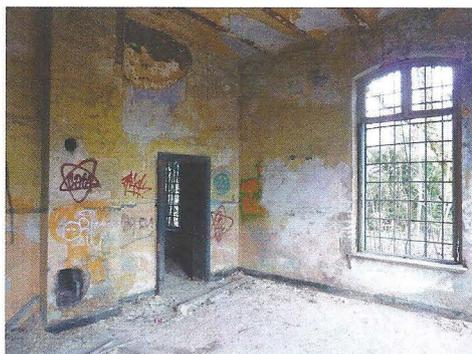
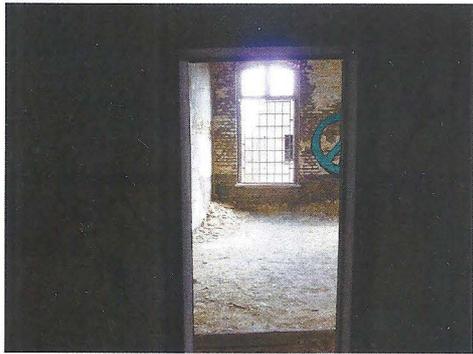
13

Végétation :	0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 + +	Formes :	0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	0 ++	Stimulation :	0 ++	Matériaux :	0 ++	Sensation de liberté	0 ++
Lumière :	0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	0 ++	Textures :	0 ++	Sensation de bien être	0 ++



14

Végétation :	0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	0 ++	Stimulation :	0 ++	Matériaux :	0 ++	Sensation de liberté	0 ++
Lumière :	0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	0 ++	Textures :	0 ++	Sensation de bien être	0 ++

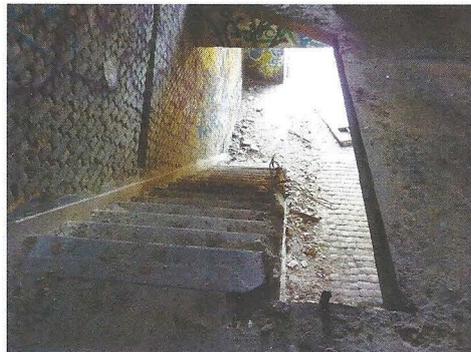
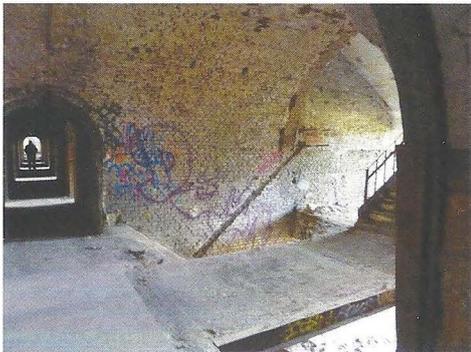


Support O2

# LIBRE DE CHOISIR

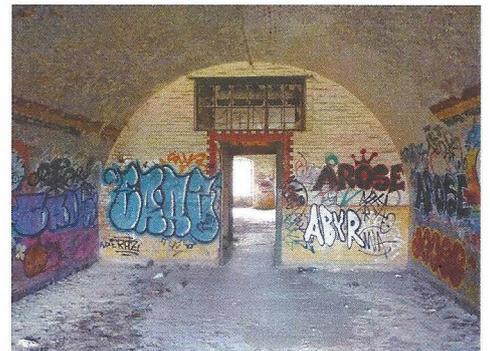
1

Végétation :	-- 0 ⊕ ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ⊕ ++	Formes :	-- 0 ⊕ ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ⊕ ++
Vues :	-- 0 ⊕ ++	Stimulation :	-- 0 ⊕ ++	Matériaux :	⊕ - 0 ⊕ ++	Sensation de liberté	-- 0 ⊕ ++
Lumière :	-- 0 ⊕ ++	<del>Complexité</del> simplicité ressentie :	-- 0 ⊕ ++	Textures :	⊕ - 0 ⊕ ++	Sensation de bien être	-- 0 ⊕ ++



2

Végétation :	⊕ 0 ⊕ ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ⊕ ++	Formes :	-- 0 ⊕ ++	Opportunités à la découverte	⊕ 0 ⊕ ++
Vues :	-- 0 ⊕ ++	Stimulation :	-- 0 ⊕ ++	Matériaux :	⊕ - 0 ⊕ ++	Sensation de liberté	⊕ 0 ⊕ ++
<u>Lumière</u> :	-- 0 ⊕ ++	<u>Complexité</u> , simplicité ressentie :	-- 0 ⊕ ++	Textures :	⊕ - 0 ⊕ ++	Sensation de bien être	-- 0 ⊕ ++

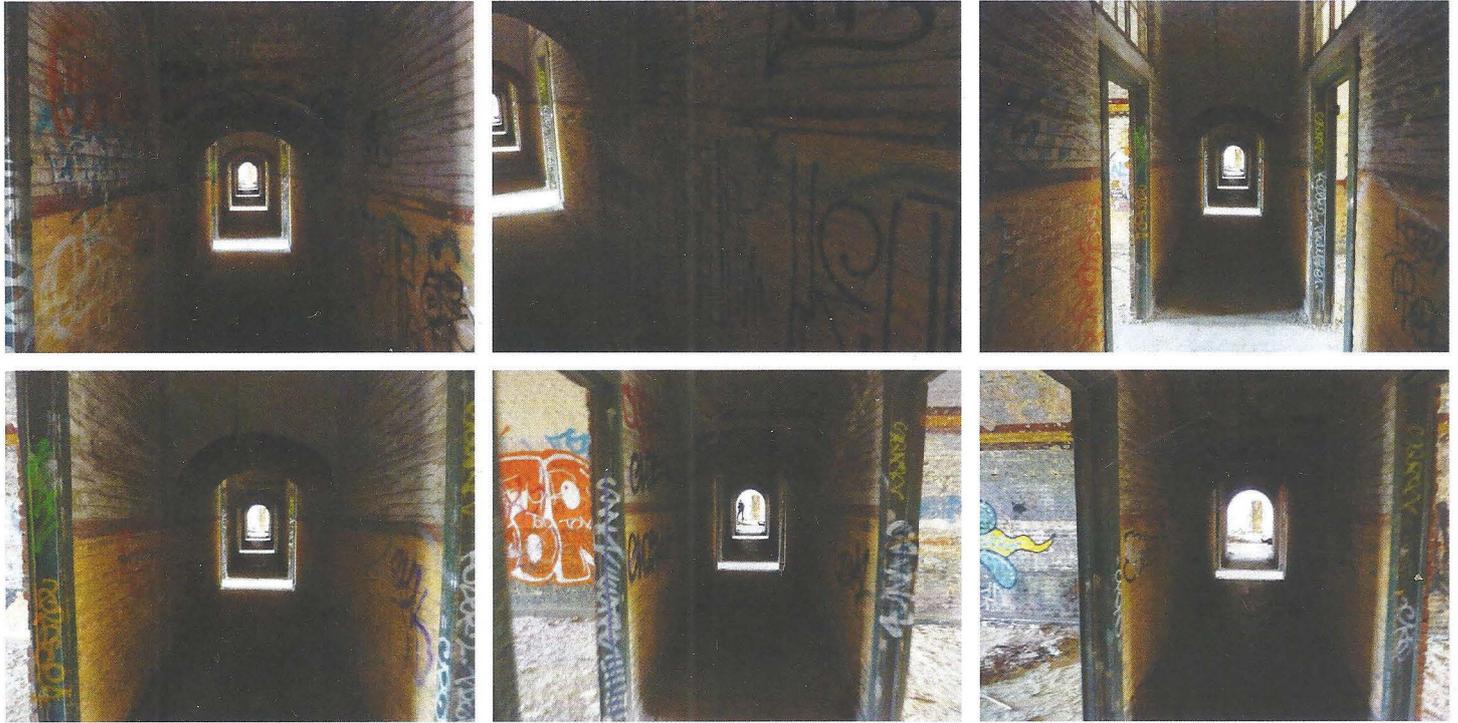


DUNKER = SECURITE-PROTECTION

# ATTAQUE SURPRISE

3

Végétation : -- 0 ++	Sollicitation Visuelle : -- 0 ++	Formes : -- 0 ++	Opportunités à la découverte : - 0 ++
Vues : -- 0 ++	Stimulation : - 0 ++	Matériaux : - 0 ++	Sensation de liberté : - 0 ++
Lumière : -- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie : - 0 ++	Textures : - 0 ++	Sensation de bien être : - 0 ++



4

Végétation : - 0 ++	Sollicitation Visuelle : -- 0 ++	Formes : - 0 ++	Opportunités à la découverte : -- 0 ++
Vues : - 0 ++	Stimulation : -- 0 ++	Matériaux : -- 0 ++	Sensation de liberté : - 0 ++
Lumière : - 0 ++	Complexité, <u>simplicité</u> ressentie : -- 0 ++	Textures : - 0 ++	Sensation de bien être : - 0 ++

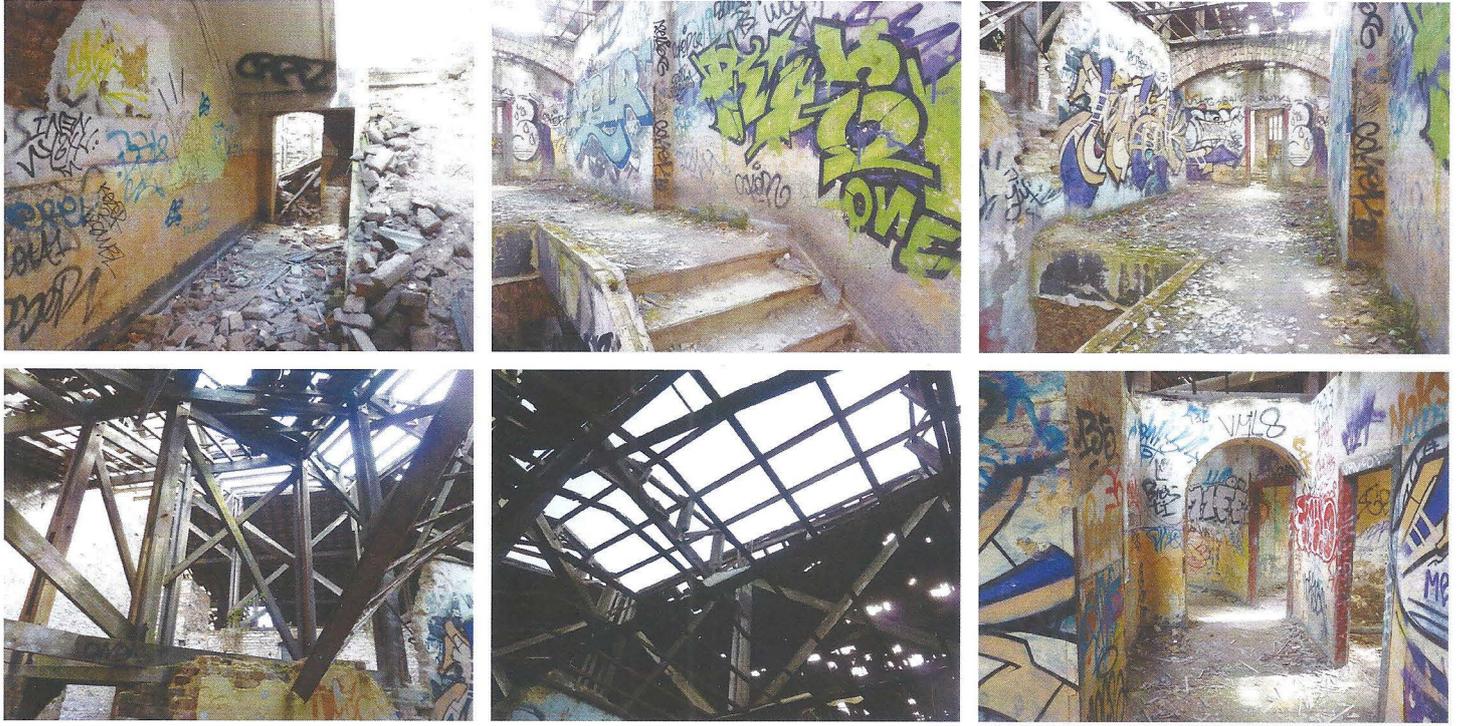


POURQUOI CE TAS DE GRAJATS ?

5

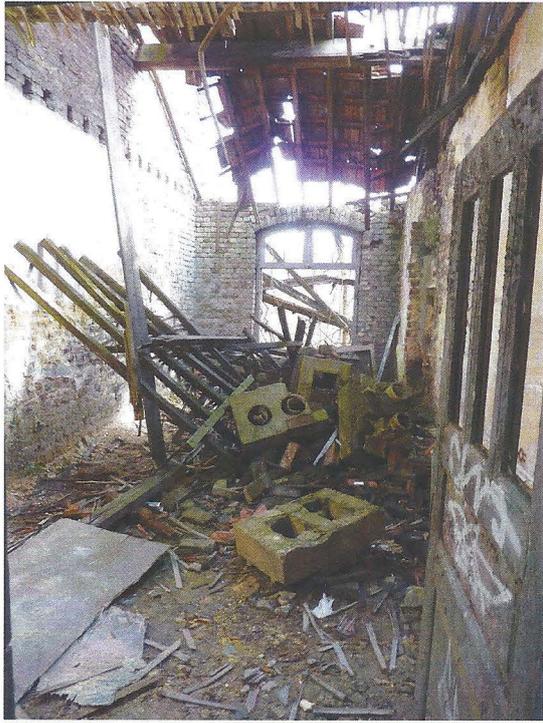
# IMAGINATION - HISTOIRE

<u>Végétation</u> :	-- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	0 - 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	<del>Complexité</del> simplicité ressentie :	-- 0 ++	Textures :	0 - 0 ++	Sensation de bien être	-- 0 ++



6

Végétation :	0 - 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	0 - 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	0 - 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	0 - 0 ++	<u>Complexité</u> simplicité ressentie :	-- 0 ++	Textures :	0 - 0 ++	Sensation de bien être	-- 0 ++



ENVIE DE FOUINER

7

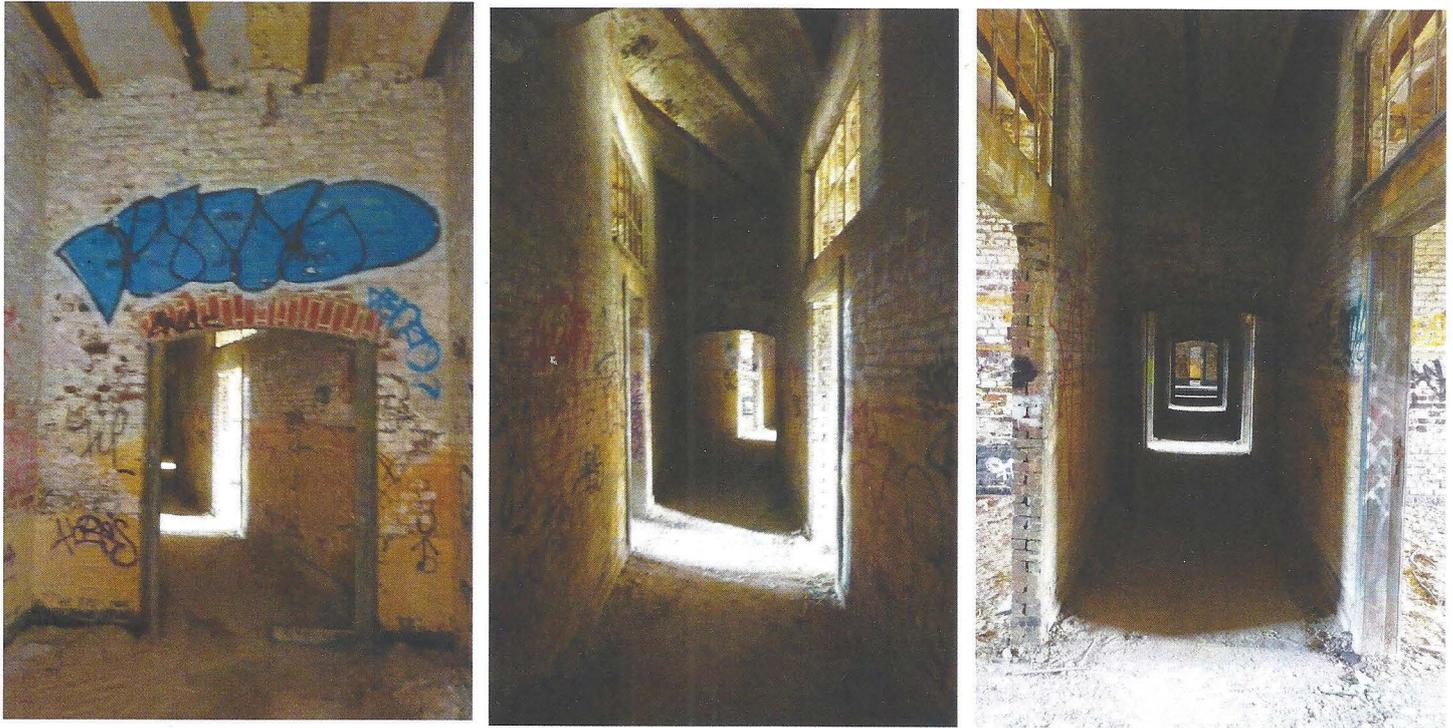
# ENVIE DE S'INSTALLER

Végétation :	-- 0 (+) ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 (+) ++	Formes :	-- 0 (+) ++	Opportunités à la découverte	-- 0 (+) ++
Vues :	-- 0 (+) ++	Stimulation :	-- 0 (+) ++	Matériaux :	-- 0 (+) ++	Sensation de liberté	-- 0 (+) ++
Lumière :	-- 0 (+) ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 (+) ++	Textures :	-- 0 (+) ++	Sensation de bien être	-- 0 (+) ++



8

Végétation :	0 - 0 ++	Sollicitation Visuelle :	0 - 0 ++	Formes :	-- 0 (+) ++	Opportunités à la découverte	0 - 0 ++
Vues :	-- 0 (+) ++	Stimulation :	0 - 0 ++	Matériaux :	0 - 0 ++	Sensation de liberté	0 - 0 ++
Lumière :	-- 0 (+) ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 (+) ++	Textures :	0 - 0 ++	Sensation de bien être	0 - 0 ++

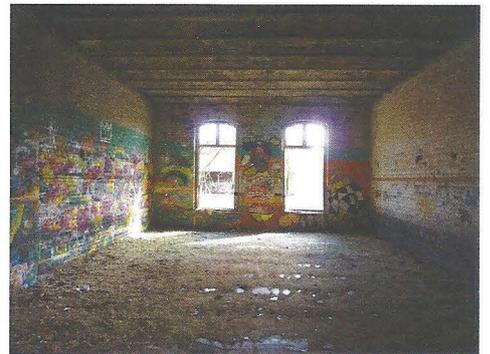


# INCERTITUDE

## CONTRADICTION FROID / CHAUD

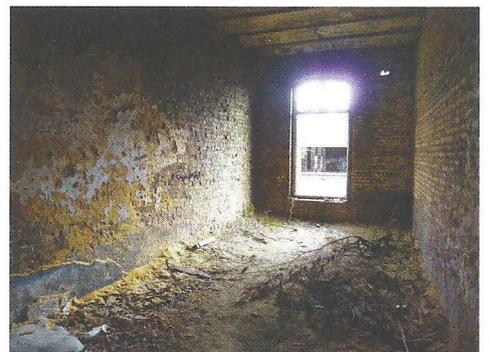
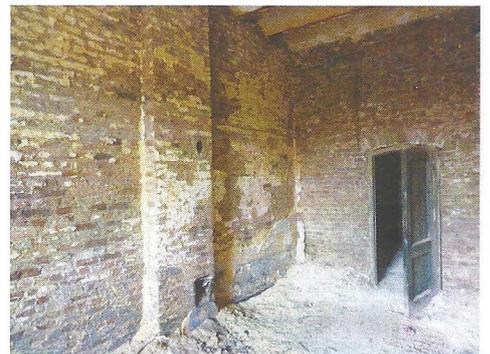
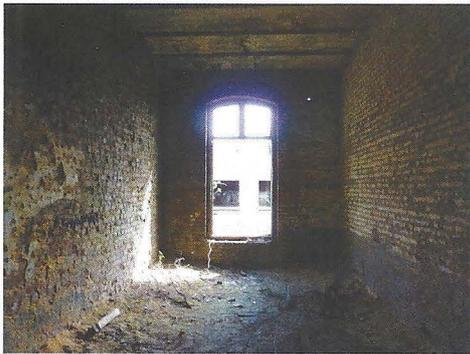
9

Végétation :	-- 0 (+) ++	Sollicitation Visuelle :	U- 0 +++	Formes :	- 0 0 +++	Opportunités à la découverte	-- 0 (+) ++
Vues :	-- 0 (+) ++	Stimulation :	U- 0 +++	Matériaux :	- 0 0 ++	Sensation de liberté	U- 0 +++
Lumière :	-- 0 (+) ++	Complexité, <u>simplicité</u> ressentie :	-- 0 (+) ++	Textures :	- 0 0 +++	Sensation de bien être	U- 0 +++



10

Végétation :	-- 0 (+) ++	Sollicitation Visuelle :	U- 0 +++	Formes :	-- 0 (+) ++	Opportunités à la découverte	-- 0 (+) ++
Vues :	-- 0 (+) ++	Stimulation :	U- 0 +++	Matériaux :	-- 0 (+) ++	Sensation de liberté	-- 0 (+) ++
Lumière :	-- 0 (+) ++	Complexité, <u>simplicité</u> ressentie :	-- 0 (+) ++	Textures :	U- 0 +++	Sensation de bien être	U- 0 +++

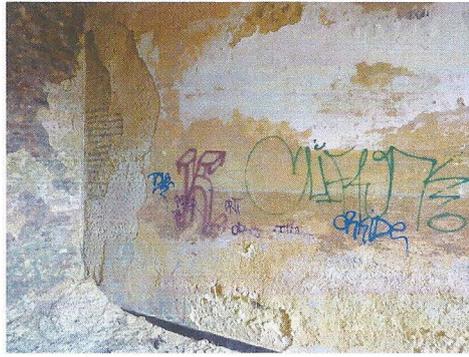
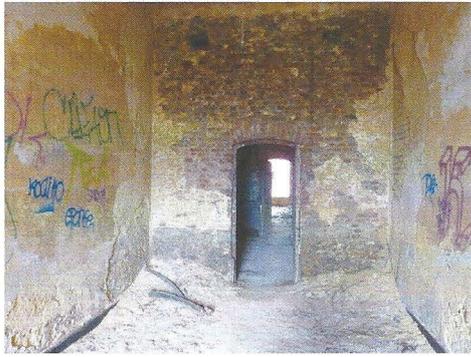
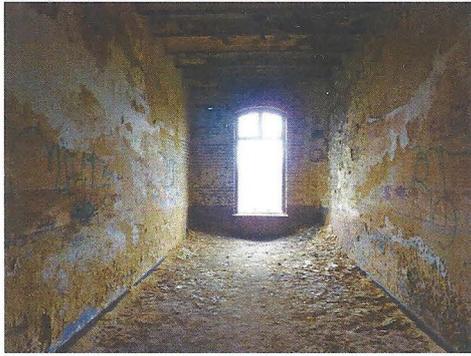


## RESOLUTION

# ETONNANTE LUMINOUSITE

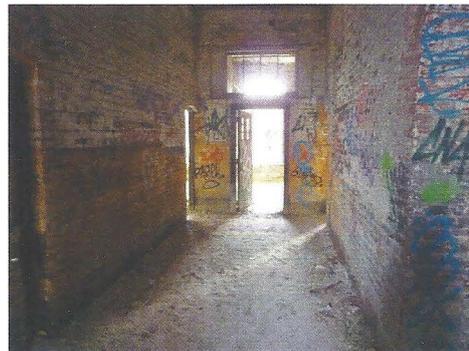
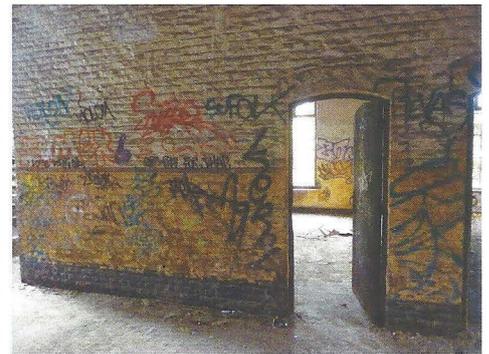
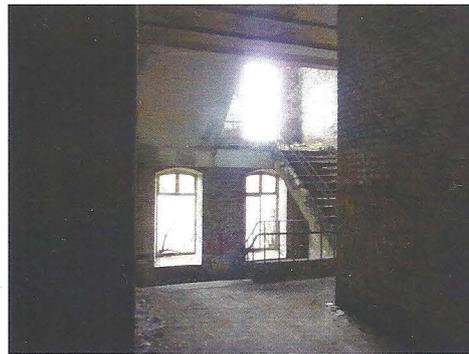
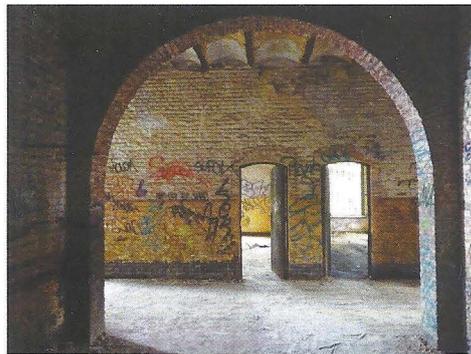
11

Végétation :	-- 0 (+) ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 (+) ++	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte :	0 - 0 ++
Vues :	-- 0 (+) ++	Stimulation :	0 0 ++	Matériaux :	-- 0 (+) ++	Sensation de liberté :	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 (+) ++	Complexité, simplicité ressentie :	0 - 0 ++	Textures :	0 - 0 ++	Sensation de bien être :	-- 0 (+) ++



12

Végétation :	-- 0 (+) ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 0 ++	Formes :	-- 0 (+) ++	Opportunités à la découverte :	0 0 ++
Vues :	-- 0 (+) ++	Stimulation :	0 - 0 ++	Matériaux :	-- 0 (+) ++	Sensation de liberté :	-- 0 (+) ++
Lumière :	-- 0 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	0 - 0 ++	Textures :	0 - 0 ++	Sensation de bien être :	-- 0 0 ++

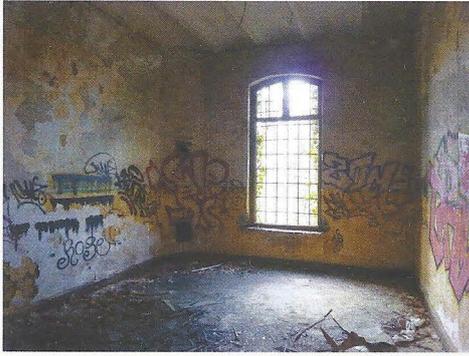


# GRANDEUR PASSEE

# HOMOGENEITE (- -)

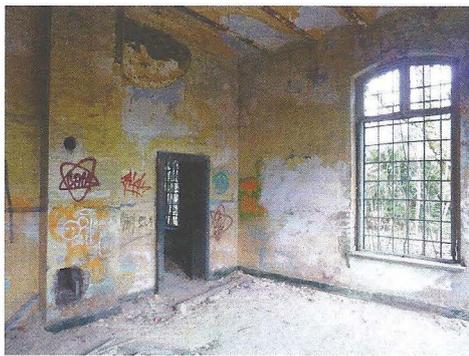
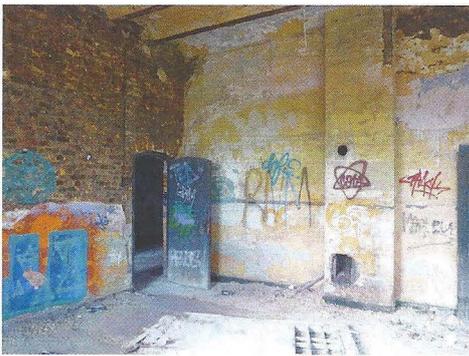
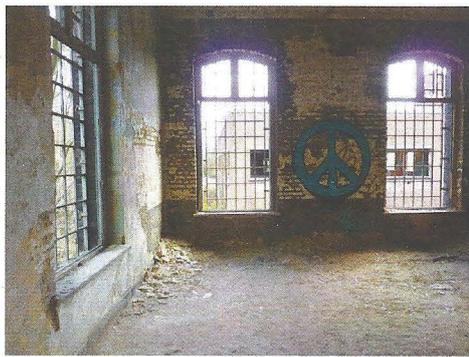
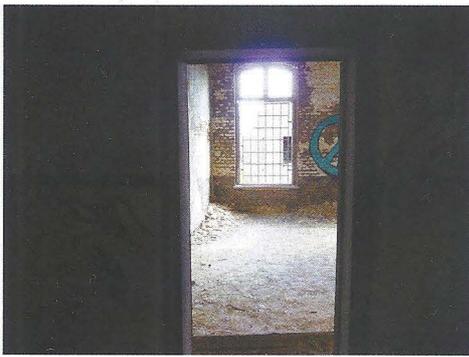
13

Végétation :	0 - 0 ++	Sollicitation Visuelle :	0 - 0 ++	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	0 - 0 ++	Stimulation :	0 - 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	0 - 0 ++
Lumière :	0 - 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 ++	Textures :	0 - 0 ++	Sensation de bien être	-- 0 ++



14

Végétation :	-- 0 ++	<del>Sollicitation Visuelle :</del>	-- 0 ++	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	0 - 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	0 - 0 ++	Textures :	0 - 0 ++	Sensation de bien être	-- 0 ++

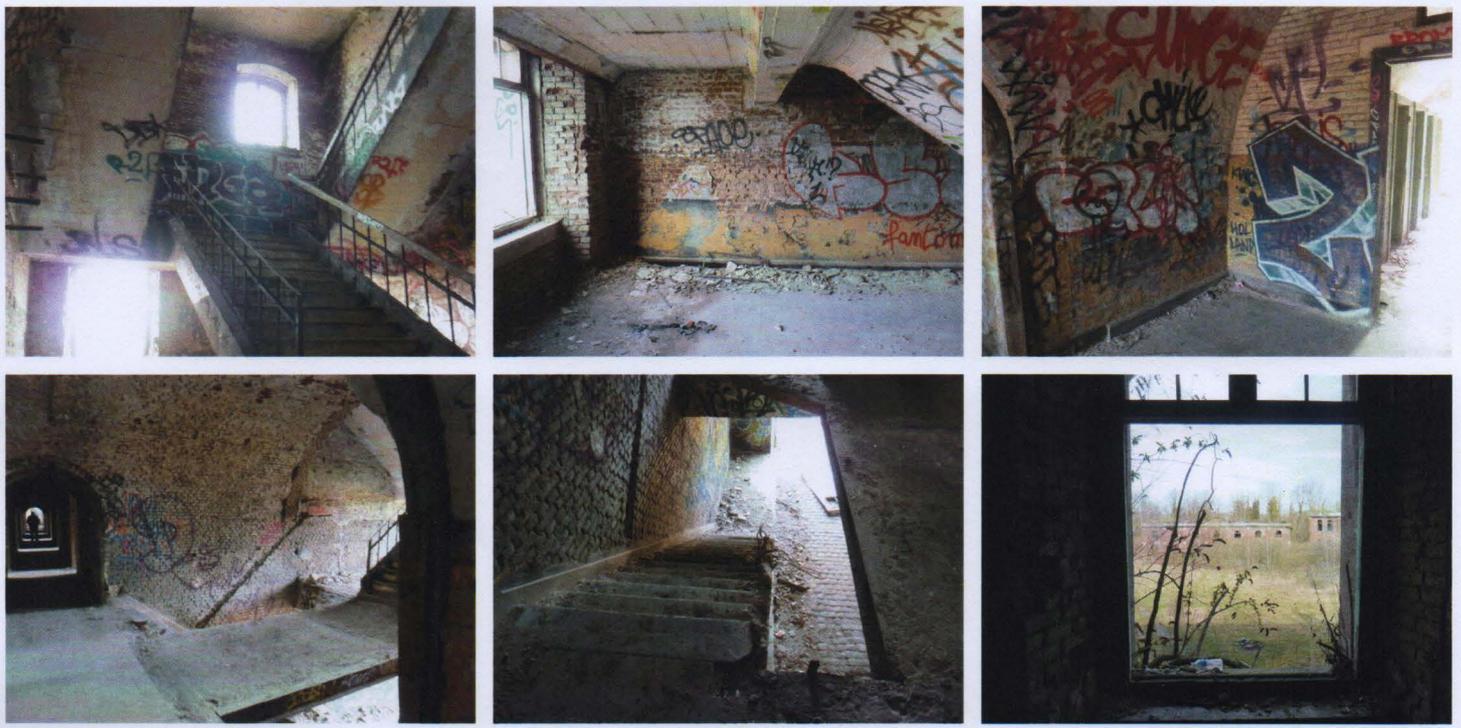


oui mais...

Support O3

# 1 Démolisse

Végétation :	-- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 ++	Textures :	-- 0 ++	Sensation de bien être	-- 0 ++



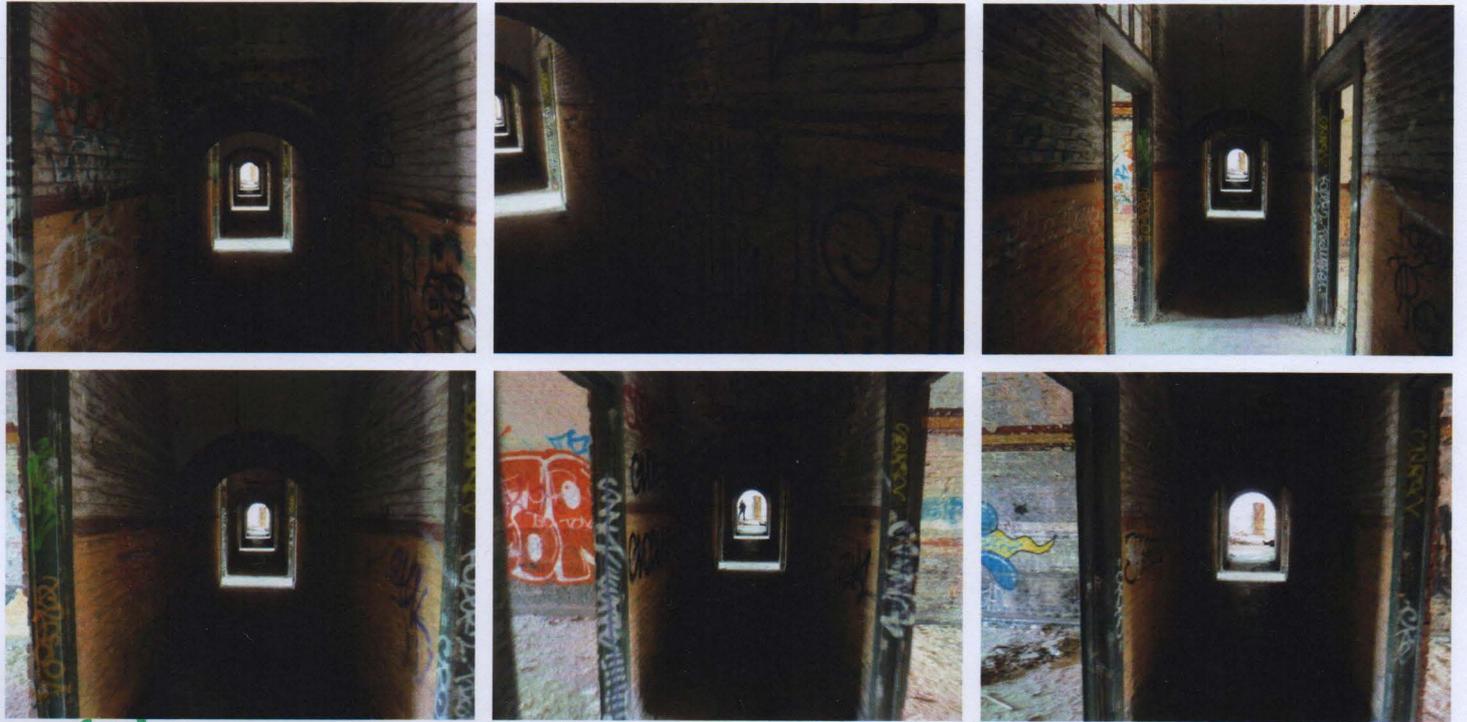
# 2 Ambiance visitée

Végétation :	-- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 ++	Textures :	-- 0 ++	Sensation de bien être	-- 0 ++



### 3 *Qu'arrive-t-il derrière la porte?*

Végétation :	-- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 ++	Textures :	-- 0 ++	Sensation de bien être	-- 0 ++



### 4 *Voilà mais LUGUBRE*

Végétation :	-- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 ++	Textures :	-- 0 ++	Sensation de bien être	-- 0 ++



## 5 Historique du passage

Végétation :	- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	- 0 ++	<u>Complexité</u> simplicité ressentie :	-- 0 ++	Textures :	- 0 ++	Sensation de bien être	- 0 ++



## 6 DANGER

Végétation :	- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	- 0 ++	Opportunités à la découverte	- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	- 0 ++
Lumière :	- 0 ++	<u>Complexité</u> simplicité ressentie :	-- 0 ++	Textures :	- 0 ++	Sensation de bien être	- 0 ++



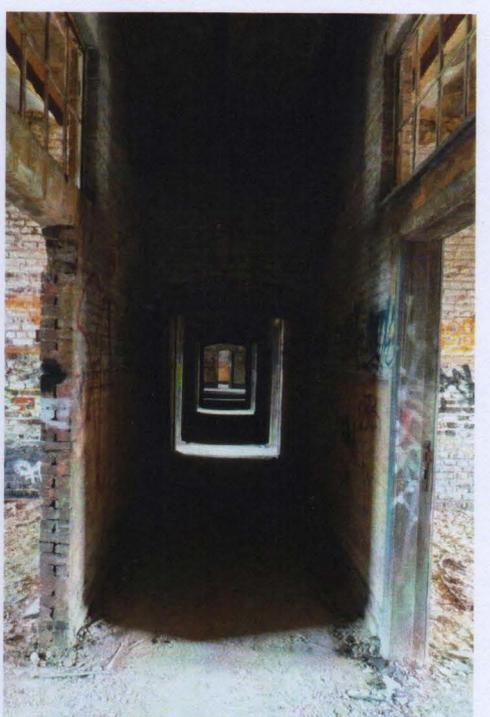
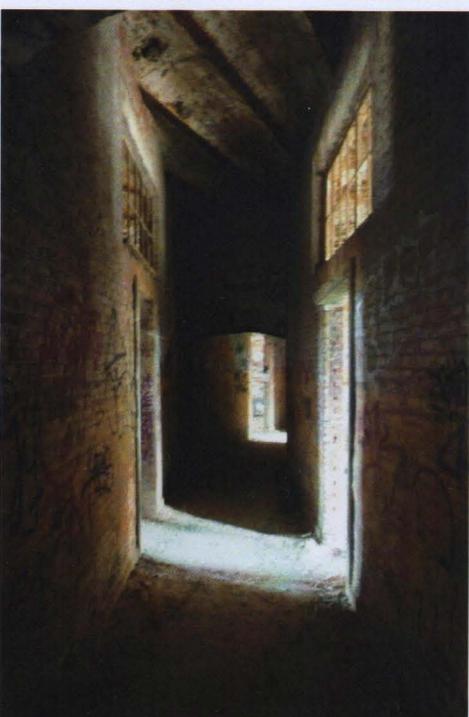
## 7 Étude de Composé

Végétation :	- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	- 0 ++	Textures :	- 0 ++	Sensation de bien être	- 0 ++



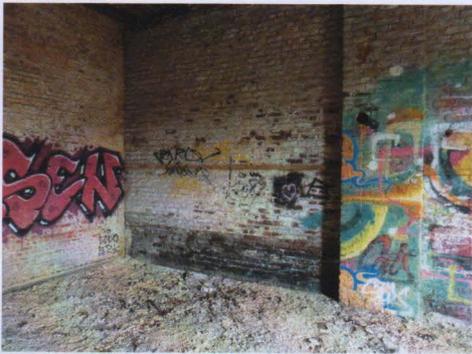
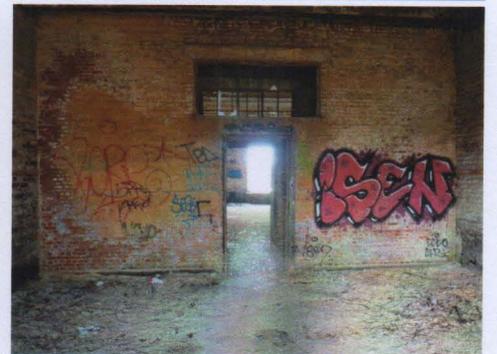
## 8 Pérorante

Végétation :	- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	- 0 ++	Formes :	- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	- 0 ++	Textures :	- 0 ++	Sensation de bien être	-- 0 ++



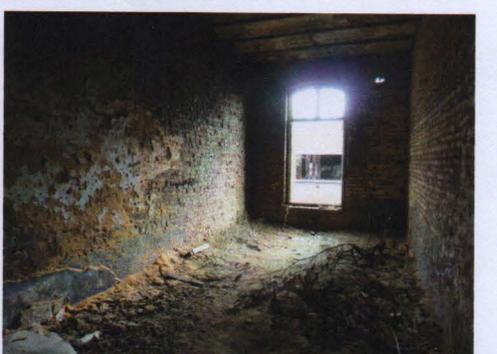
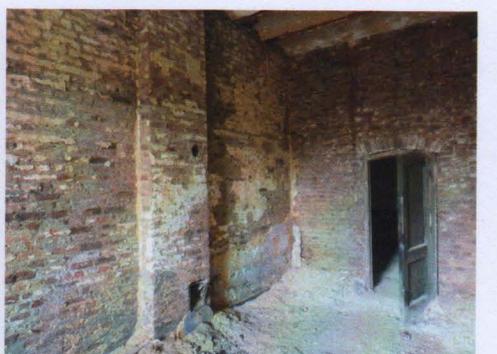
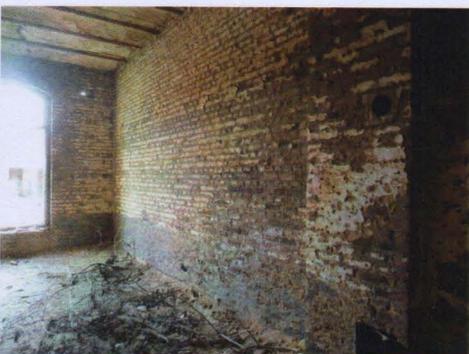
## 9 *Impression de chez soi*

Végétation :	- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	- 0 ++	Textures :	-- 0 ++	Sensation de bien être	-- 0 ++



## 10 *Useless!*

Végétation :	- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	- 0 ++	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte	- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	- 0 ++
Lumière :	- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 ++	Textures :	-- 0 ++	Sensation de bien être	- 0 ++



*Opportunités à la découverte*

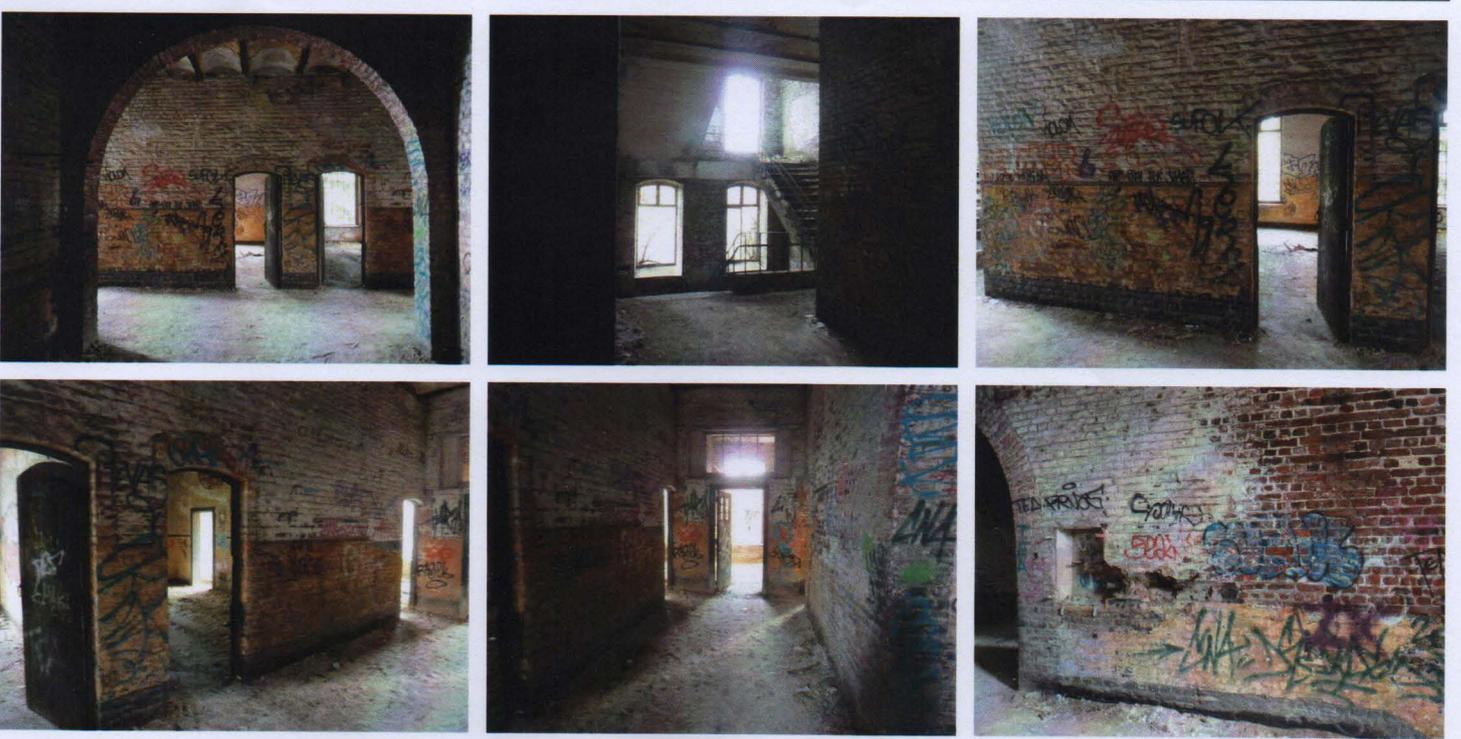
11 *Pisé*

Végétation :	-- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 <b>++</b>	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 <b>++</b>
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 ++	Textures :	-- 0 ++	Sensation de bien être	-- 0 ++



12 *Beaux-arts*

Végétation :	-- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 <b>++</b>	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 <b>++</b>
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 ++	Textures :	-- 0 ++	Sensation de bien être	-- 0 ++



13 *Dérupteur* .....

Végétation :	-- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 <b>++</b>	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 ++	Textures :	-- 0 ++	Sensation de bien être	-- 0 ++



14 *Désordre* .....

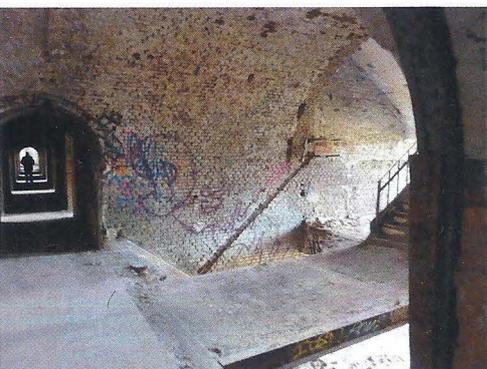
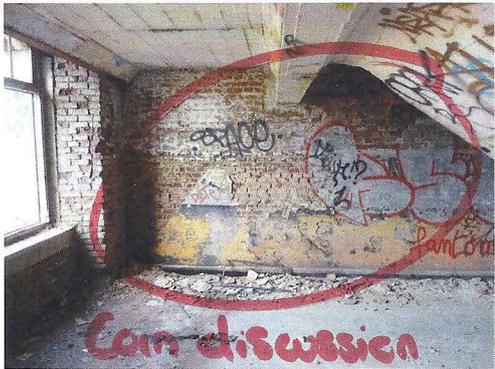
Végétation :	-- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 <b>++</b>	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 ++	Textures :	-- 0 ++	Sensation de bien être	-- 0 ++



Support O4

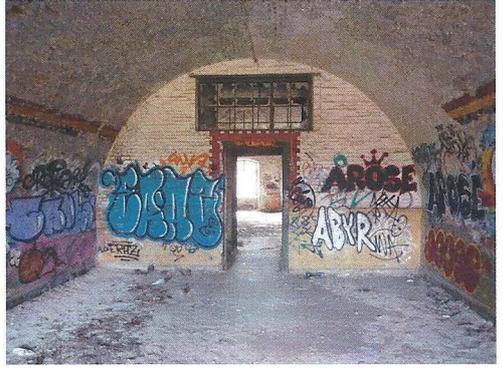
# 1 Histoire

Végétation :	-- 0 + ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 + ++	Formes :	-- 0 + ++	Opportunités à la découverte	-- 0 + ++
Vues :	-- 0 + ++	Stimulation :	-- 0 + ++	Matériaux :	-- 0 + ++	Sensation de liberté	-- 0 + ++
Lumière :	-- 0 + ++	<u>Complexité,</u> simplicité ressentie :	-- 0 + ++	Textures :	-- 0 + ++	Sensation de bien être	-- 0 + ++



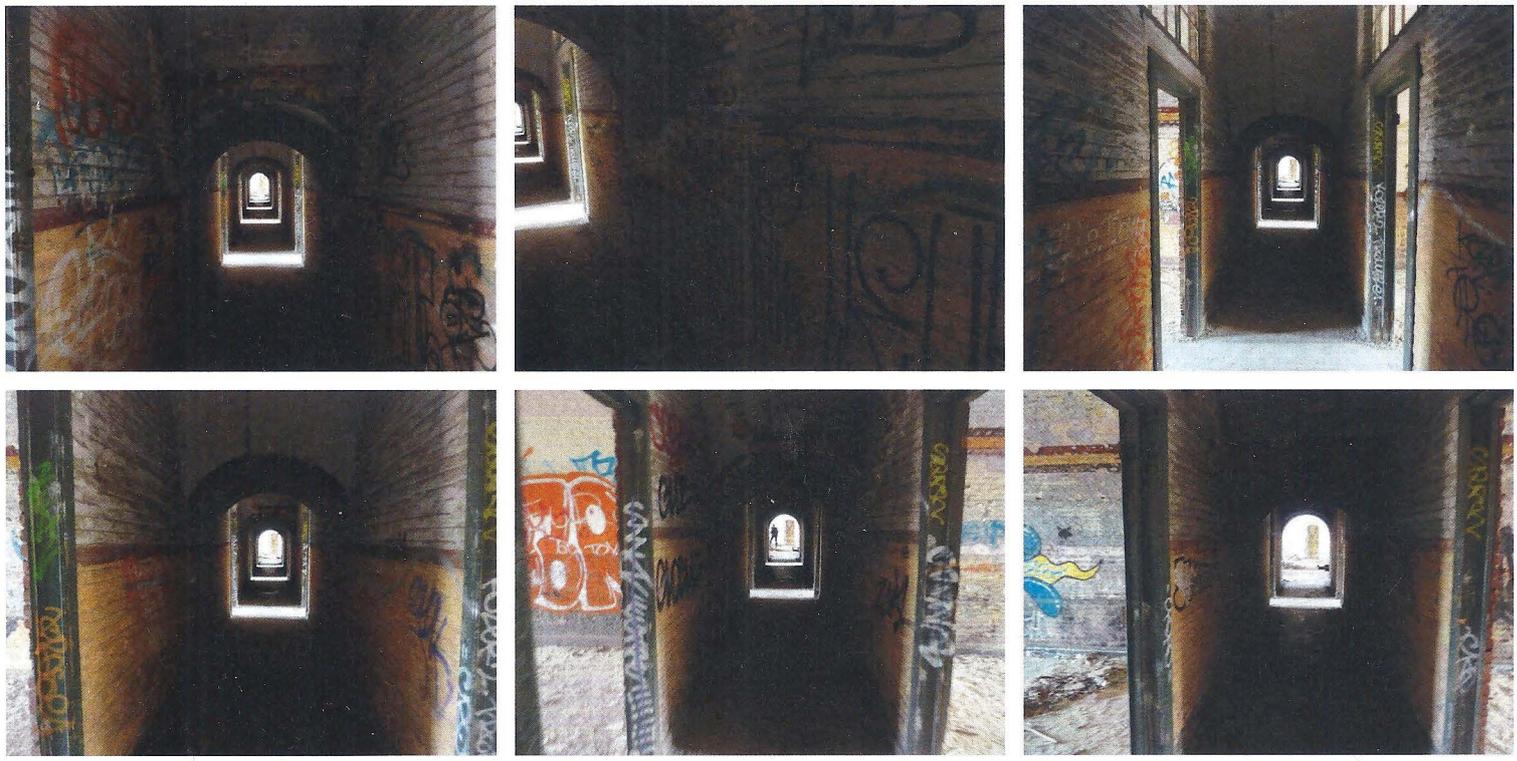
# 2 Forme voûte

Végétation :	-- 0 + ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 + ++	Formes :	-- 0 + ++	Opportunités à la découverte	-- 0 + ++
Vues :	-- 0 + ++	Stimulation :	-- 0 + ++	Matériaux :	-- 0 + ++	Sensation de liberté	-- 0 + ++
Lumière :	-- 0 + ++	<u>Complexité,</u> simplicité ressentie :	-- 0 + ++	Textures :	-- 0 + ++	Sensation de bien être	-- 0 + ++



### 3 ...Oppression.....

Végétation :	-- 0 + ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 + ++	Formes :	-- 0 + ++	Opportunités à la découverte	-- 0 + ++
Vues :	-- 0 + ++	Stimulation :	-- 0 + ++	Matériaux :	-- 0 + ++	Sensation de liberté	-- 0 + ++
Lumière :	-- 0 + ++	<u>Complexité, simplicité ressentie :</u>	-- 0 + ++	Textures :	-- 0 + ++	Sensation de bien être	-- 0 + ++



### 4 ...Gravats.....

Végétation :	-- 0 + ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 + ++	Formes :	-- 0 + ++	Opportunités à la découverte	-- 0 + ++
Vues :	-- 0 + ++	Stimulation :	-- 0 + ++	Matériaux :	-- 0 + ++	Sensation de liberté	-- 0 + ++
Lumière :	-- 0 + ++	<u>Complexité, simplicité ressentie :</u>	-- 0 + ++	Textures :	-- 0 + ++	Sensation de bien être	-- 0 + ++



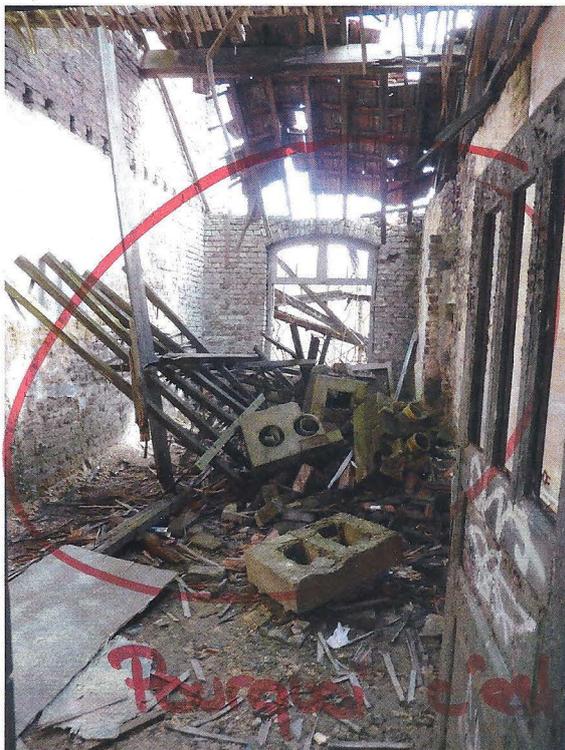
## 5 lumière

Végétation :	-- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	<u>Complexité</u> simplicité ressentie :	-- 0 ++	Textures :	-- 0 ++	Sensation de bien être	-- 0 ++



## 6 œuvre artistique / atelier

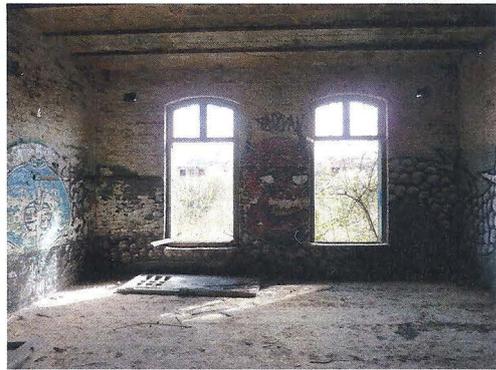
Végétation :	-- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	0 - 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	<u>Complexité</u> simplicité ressentie :	-- 0 ++	Textures :	-- 0 ++	Sensation de bien être	-- 0 ++



Pourquoi c'est là ?

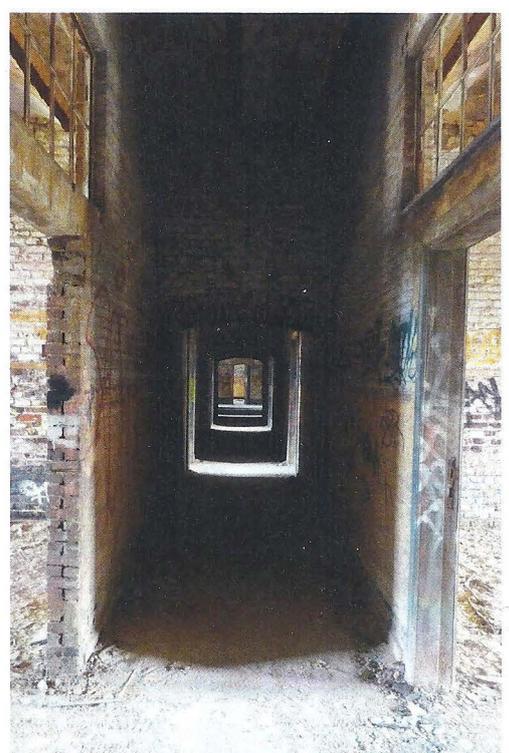
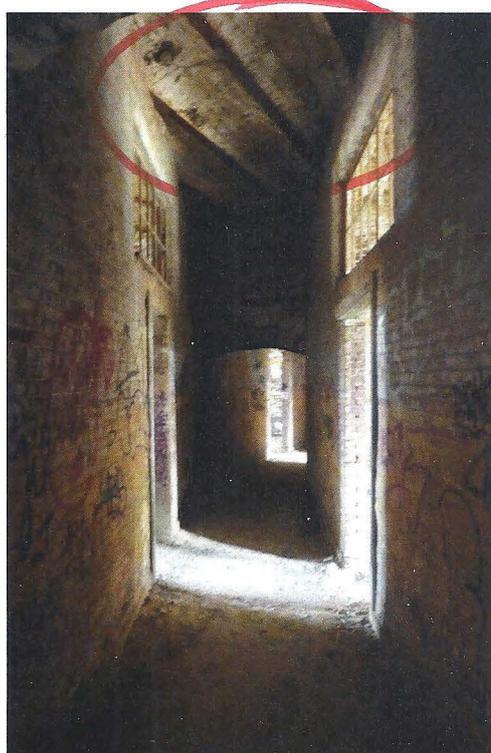
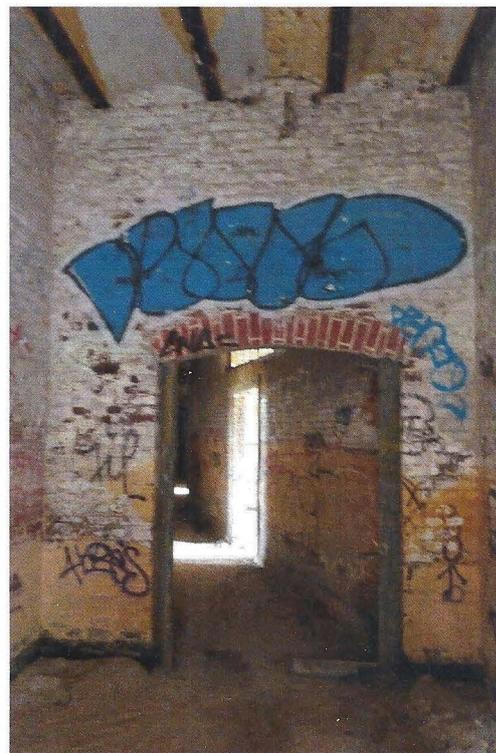
## 7 Dragon Tag

Végétation :	-- 0 + ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 + ++	Formes :	-- 0 + ++	Opportunités à la découverte	-- 0 + ++
Vues :	0 - 0 + ++	Stimulation :	-- 0 + ++	Matériaux :	-- 0 + ++	Sensation de liberté	-- 0 + ++
Lumière :	-- 0 + ++	<u>Complexité</u> , <u>simplicité</u> <u>ressentie</u> :	-- 0 + ++	Textures :	-- 0 + ++	Sensation de bien être	-- 0 + ++



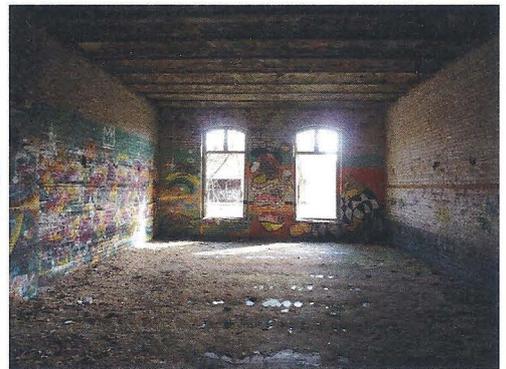
## 8 Couloir Liebeskind / plafond

Végétation :	-- 0 + ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 + ++	Formes :	-- 0 + ++	Opportunités à la découverte	-- 0 + ++
Vues :	-- 0 + ++	Stimulation :	-- 0 + ++	Matériaux :	-- 0 + ++	Sensation de liberté	-- 0 + ++
Lumière :	-- 0 + ++	<u>Complexité</u> , <u>simplicité</u> <u>ressentie</u> :	-- 0 + ++	Textures :	-- 0 + ++	Sensation de bien être	-- 0 + ++



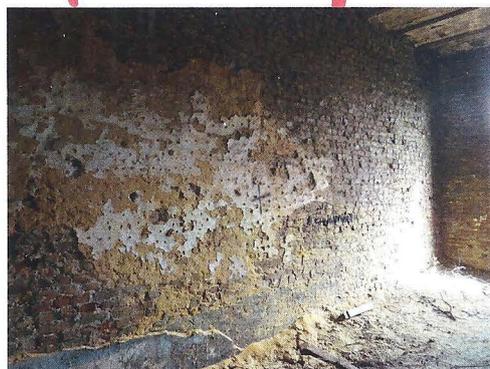
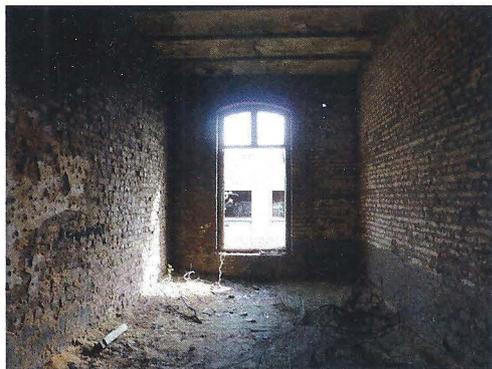
## 9 Chaleureux

Végétation :	-- 0 + ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 + ++	Formes :	-- 0 + ++	Opportunités à la découverte	-- 0 + ++
Vues :	-- 0 + ++	Stimulation :	-- 0 + ++	Matériaux :	-- 0 + ++	Sensation de liberté	-- 0 + ++
Lumière :	-- 0 + ++	Complexité, <u>simplicité</u> ressentie :	-- 0 + ++	Textures :	-- 0 + ++	Sensation de bien être	-- 0 + ++



## 10 Intime

Végétation :	-- 0 + ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 + ++	Formes :	-- 0 + ++	Opportunités à la découverte	-- 0 + ++
Vues :	-- 0 + ++	Stimulation :	-- 0 + ++	Matériaux :	-- 0 + ++	Sensation de liberté	-- 0 + ++
Lumière :	-- 0 + ++	Complexité, <u>simplicité</u> ressentie :	-- 0 + ++	Textures :	-- 0 + ++	Sensation de bien être	-- 0 + ++



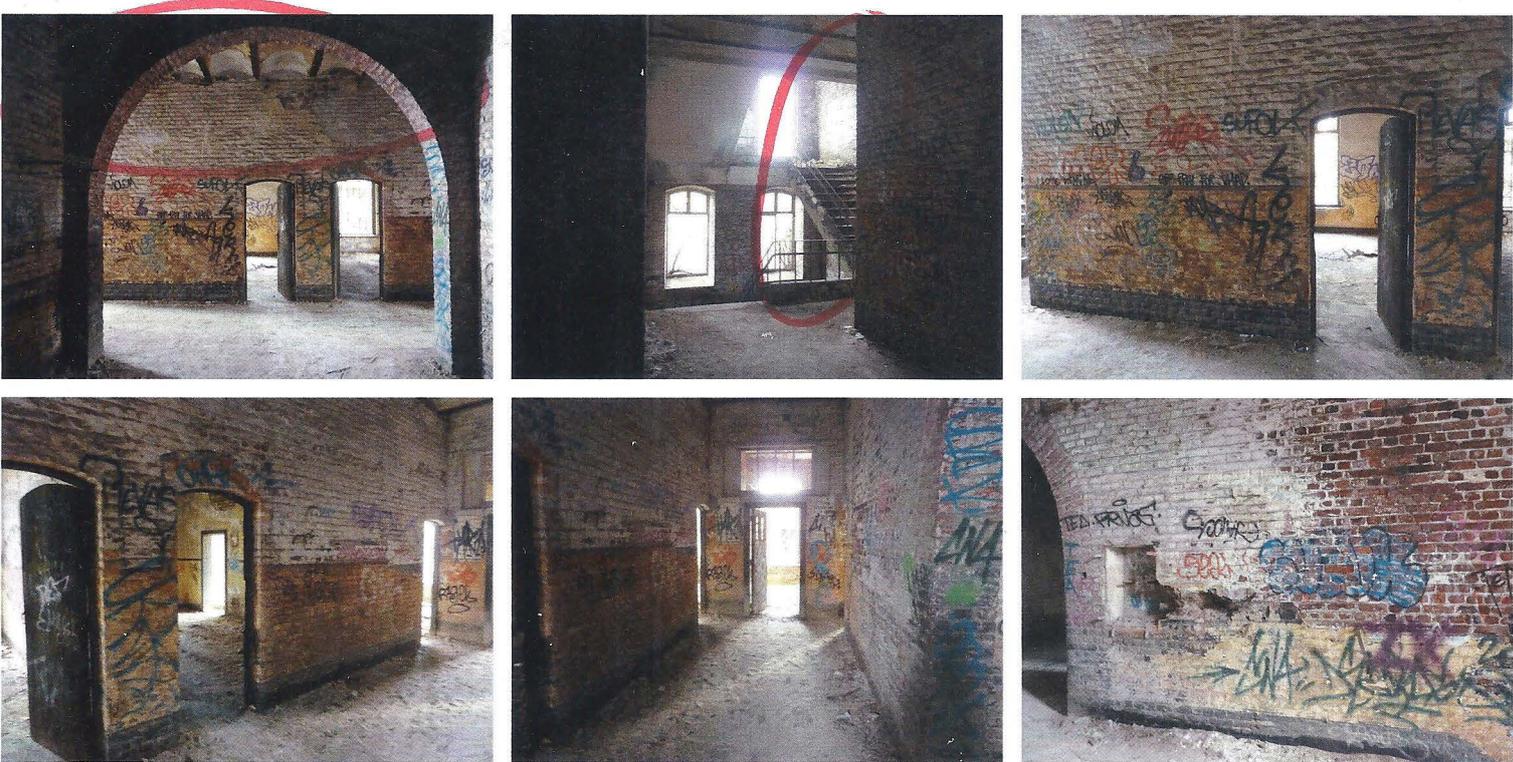
# 11 Panofama

Végétation :	-- 0 + ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 + ++	Formes :	-- 0 + ++	Opportunités à la découverte	-- 0 + ++
Vues :	-- 0 + ++	Stimulation :	-- 0 + ++	Matériaux :	-- 0 + ++	Sensation de liberté	-- 0 + ++
Lumière :	-- 0 + ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 + ++	Textures :	-- 0 + ++	Sensation de bien être	-- 0 + ++



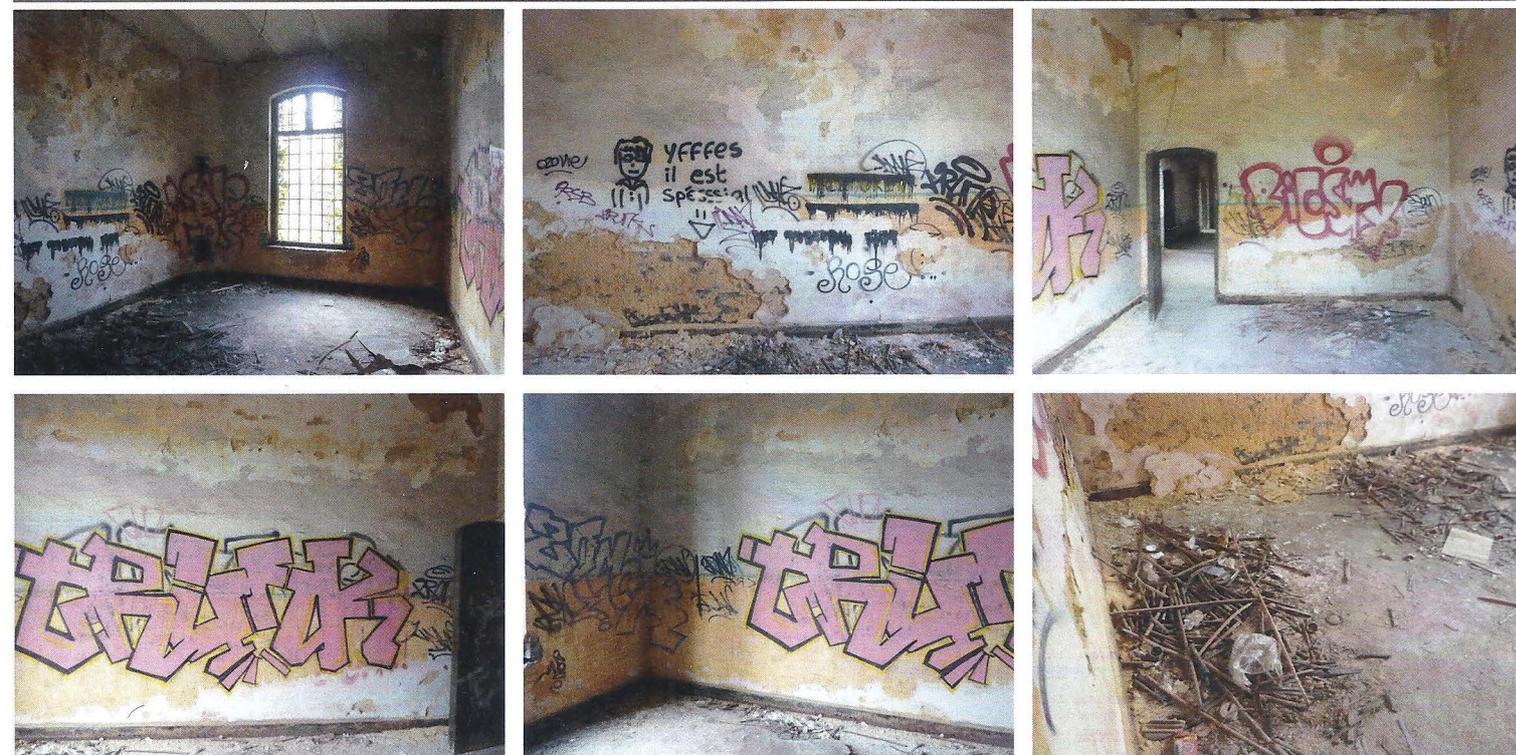
# 12 Espace important

Végétation :	-- 0 + ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 + ++	Formes :	-- 0 + ++	Opportunités à la découverte	-- 0 + ++
Vues :	-- 0 + ++	Stimulation :	-- 0 + ++	Matériaux :	-- 0 + ++	Sensation de liberté	-- 0 + ++
Lumière :	-- 0 + ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 + ++	Textures :	-- 0 + ++	Sensation de bien être	-- 0 + ++



# 13 ..... Glauque

Végétation :	-- 0 (+) ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 (+) ++	Formes :	-- 0 (+) ++	Opportunités à la découverte	-- 0 (+) ++
Vues :	-- 0 (+) ++	Stimulation :	-- 0 (+) ++	Matériaux :	-- 0 (+) ++	Sensation de liberté	-- 0 (+) ++
Lumière :	-- 0 (+) ++	<u>Complexité</u> simplicité ressentie :	-- 0 (+) ++	Textures :	-- 0 (+) ++	Sensation de bien être	-- 0 (+) ++



# 14 ..... Luminax

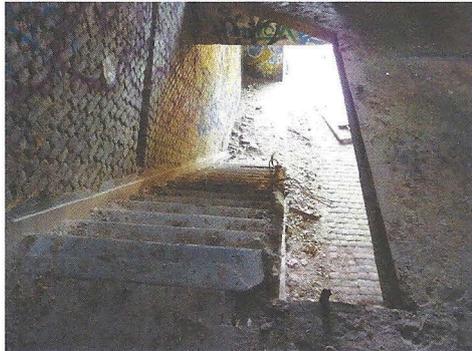
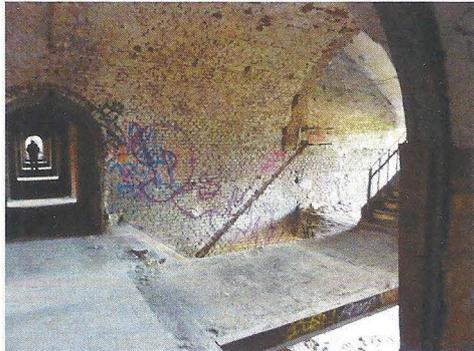
Végétation :	-- 0 (+) ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 (+) ++	Formes :	-- 0 (+) ++	Opportunités à la découverte	-- 0 (+) ++
Vues :	-- 0 (+) ++	Stimulation :	-- 0 (+) ++	Matériaux :	-- 0 (+) ++	Sensation de liberté	-- 0 (+) ++
Lumière :	-- 0 (+) ++	<u>Complexité</u> simplicité ressentie :	-- 0 (+) ++	Textures :	-- 0 (+) ++	Sensation de bien être	-- 0 (+) ++



Support O5

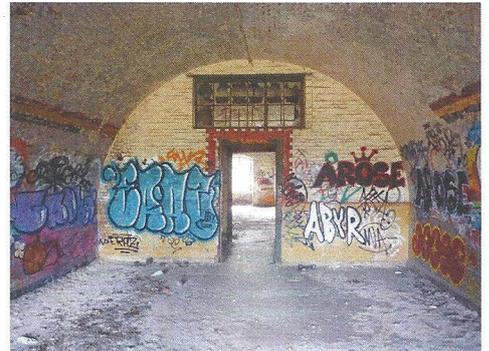
## 1 étrange ou ordinaire

Végétation :	0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte :	-- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté :	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 ++	Textures :	-- 0 ++	Sensation de bien être :	-- 0 ++



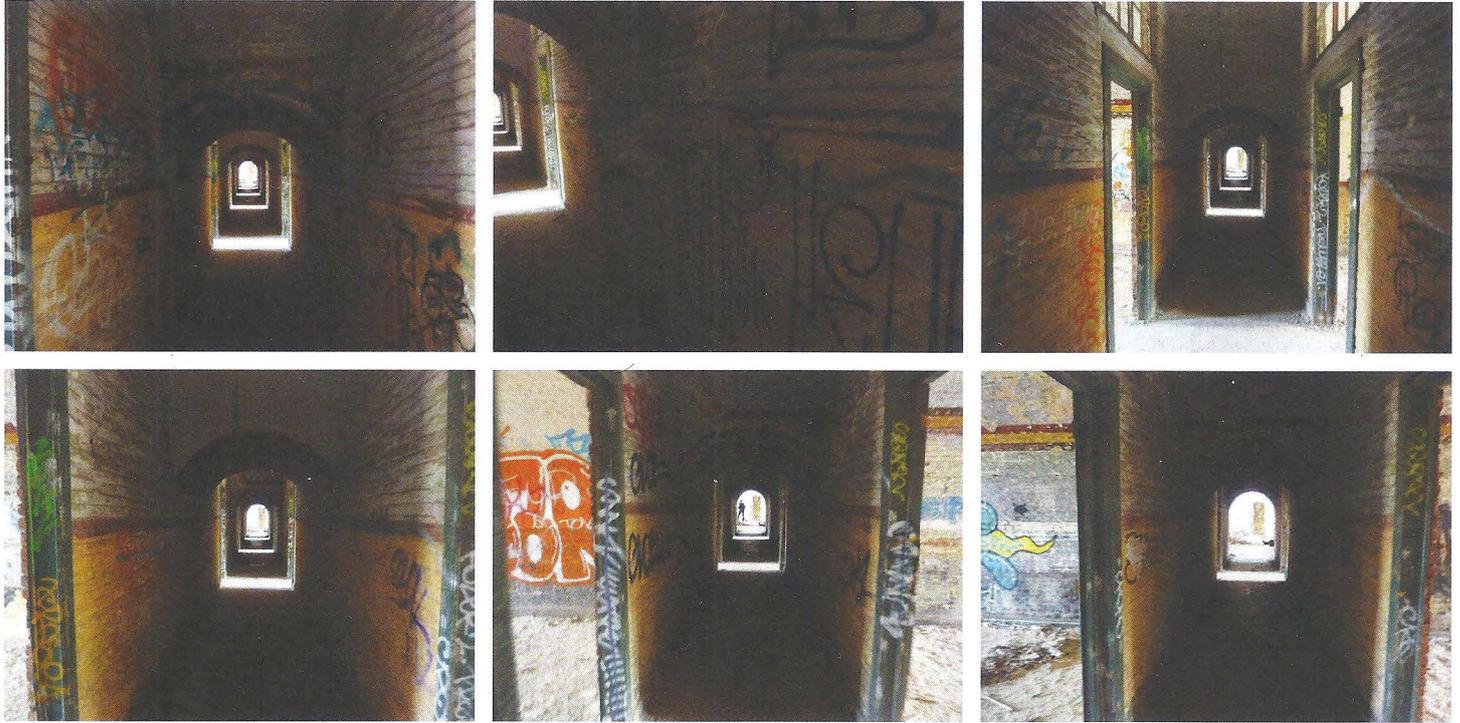
## 2 sauplisse

Végétation :	-- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte :	-- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté :	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 ++	Textures :	-- 0 ++	Sensation de bien être :	-- 0 ++



### 3 ... jeu de dilatation ...

Végétation :	○ - 0 + ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 + (++)	Formes :	-- 0 + (++)	Opportunités à la découverte	- (○) 0 + ++
Vues :	-- 0 + (++)	Stimulation :	-- 0 (++)	Matériaux :	-- 0 + (++)	Sensation de liberté	- (○) 0 + ++
Lumière :	-- 0 (++)	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 (++)	Textures :	-- 0 + (++)	Sensation de bien être	-- (○) + ++



### 4 ... ambiance pourméreuse

Végétation :	○ - 0 + ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 + (++)	Formes :	- (○) 0 + ++	Opportunités à la découverte	-- - 0 (++)
Vues :	○ - 0 (++)	Stimulation :	-- 0 (++)	Matériaux :	- (○) 0 + (++)	Sensation de liberté	-- (○) + ++
Lumière :	-- 0 + (++)	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 (++)	Textures :	-- 0 (++)	Sensation de bien être	-- (○) + ++



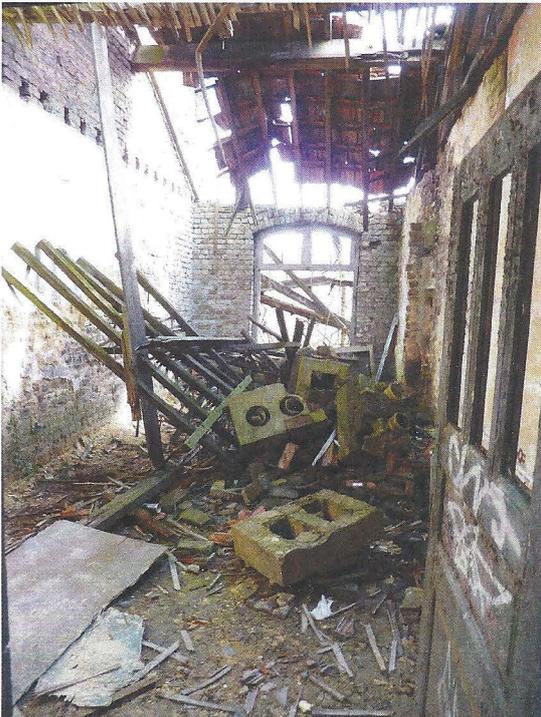
## 5 retour à l'ouïbre

Végétation :	-- 0 (+) ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 (+) ++	Formes :	-- 0 (+) ++	Opportunités à la découverte	-- 0 (+) ++
Vues :	-- 0 (+) ++	Stimulation :	-- 0 (+) ++	Matériaux :	- 0 (+) ++	Sensation de liberté	-- 0 (+) ++
Lumière :	-- 0 (+) ++	Complexité, simplicité ressentie :	- 0 (+) ++	Textures :	-- 0 (+) ++	Sensation de bien être	-- 0 (+) ++



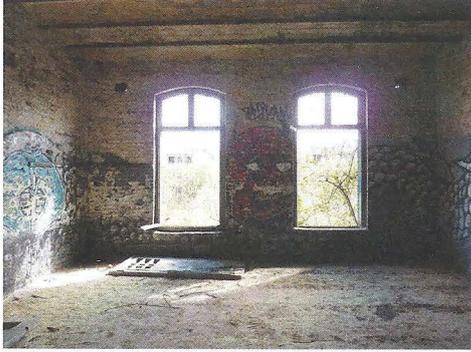
## 6 une idée de la ruine

Végétation :	- 0 (+) ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 (+) ++	Formes :	-- 0 (+) ++	Opportunités à la découverte	-- 0 (+) ++
Vues :	-- 0 (+) ++	Stimulation :	-- 0 (+) ++	Matériaux :	-- 0 (+) ++	Sensation de liberté	-- 0 (+) ++
Lumière :	-- 0 (+) ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 (+) ++	Textures :	- 0 (+) ++	Sensation de bien être	-- 0 (+) ++



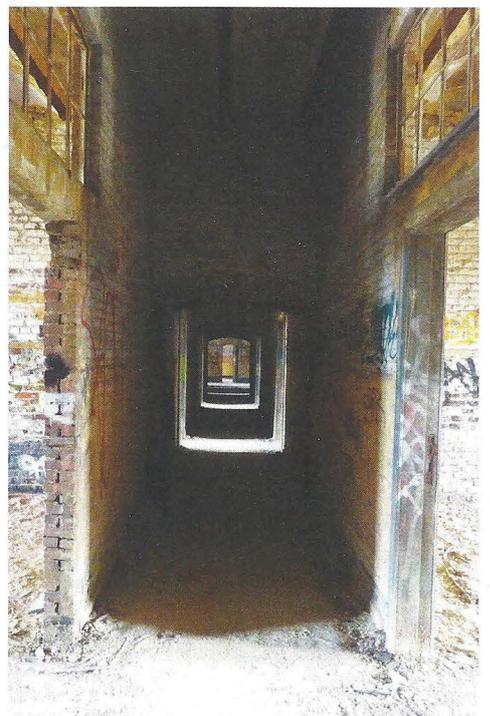
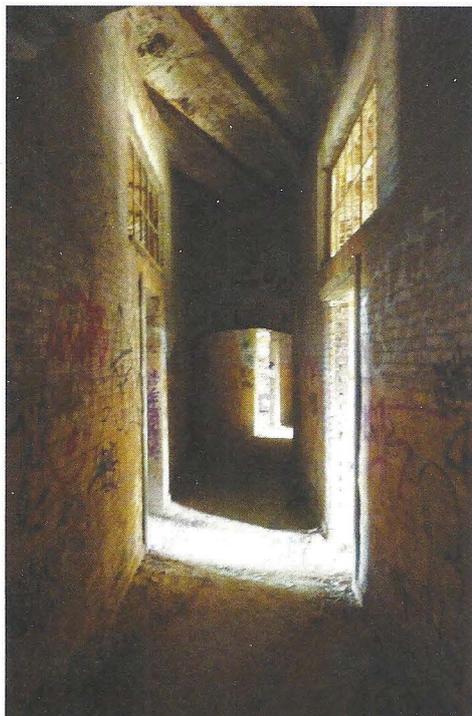
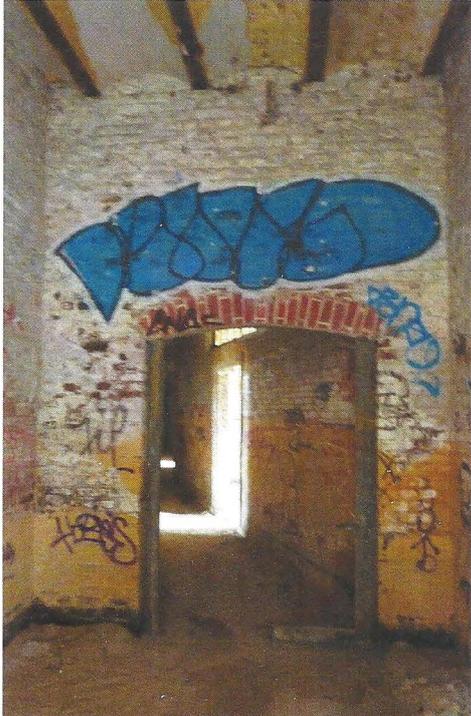
## 7 rigidité.....

Végétation :	0 - 0 + ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 + (+)	Formes :	-- 0 + (+)	Opportunités à la découverte	- 0 + ++
Vues :	- 0 + ++	Stimulation :	- 0 + ++	Matériaux :	-- 0 (+) ++	Sensation de liberté	-- 0 + ++
Lumière :	-- 0 (+) ++	Complexité, simplicité ✕ ressentie :	-- 0 (+) ++	Textures :	-- 0 + (+)	Sensation de bien être	-- 0 + ++



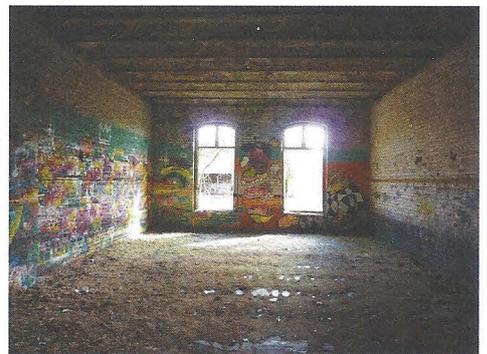
## 8 Transition oblique.....

Végétation :	- 0 + ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 + (+)	Formes :	-- 0 + (+)	Opportunités à la découverte	-- 0 (+) ++
Vues :	- 0 + ++	Stimulation :	- 0 + ++	Matériaux :	0 - 0 + ++	Sensation de liberté	- 0 + ++
Lumière :	-- 0 + (+)	Complexité, simplicité ✕ ressentie :	-- 0 + (+)	Textures :	0 - 0 + ++	Sensation de bien être	- 0 + ++



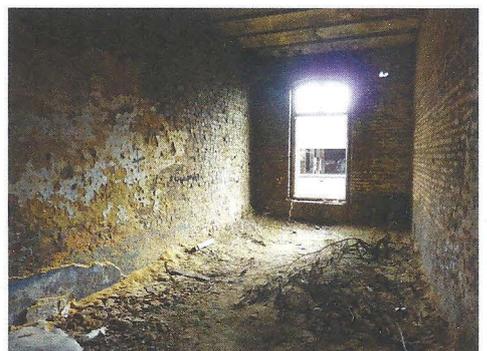
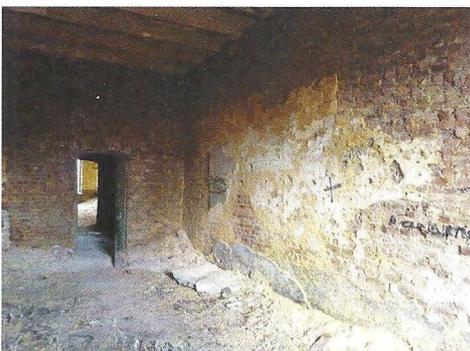
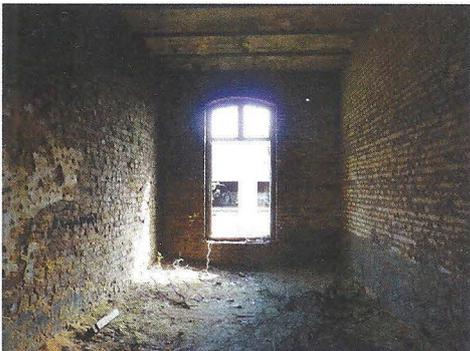
## 9 confinement créatif

Végétation :	- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	- 0 ++	Textures :	-- 0 ++	Sensation de bien être	-- 0 ++



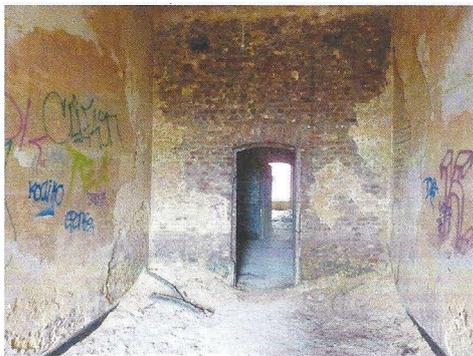
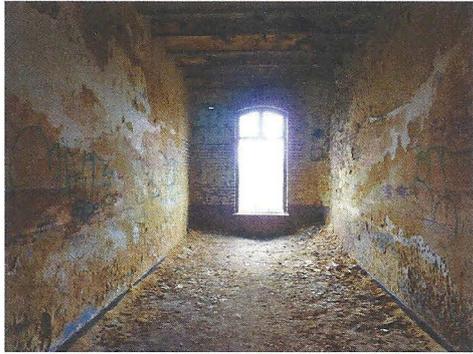
## 10 suite la curiosité

Végétation :	- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 ++	Textures :	- 0 ++	Sensation de bien être	-- 0 ++



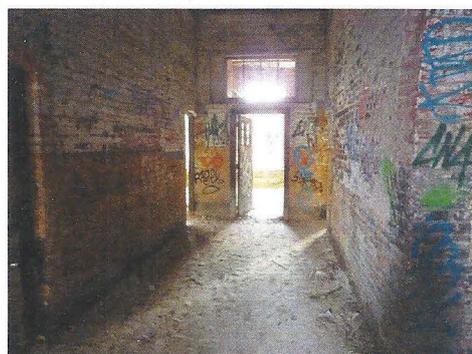
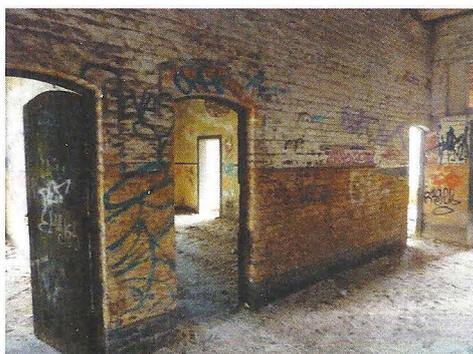
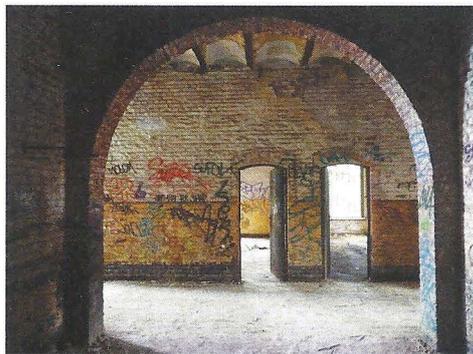
## 11 ...espace neutre.....

Végétation :	- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte	- 0 ++
Vues :	- 0 ++	Stimulation :	0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	- 0 ++	Textures :	-- 0 ++	Sensation de bien être	- 0 ++



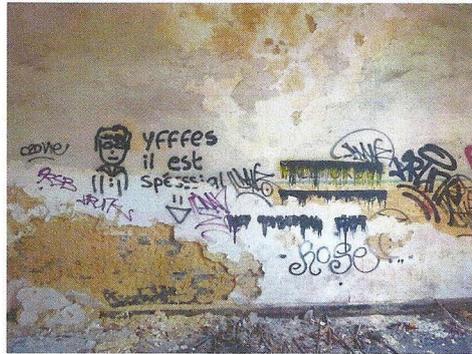
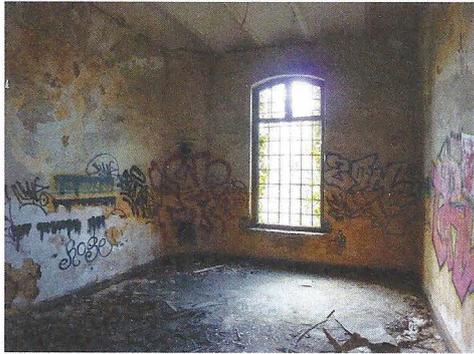
## 12 ...contraste - "abandon réant" .....

Végétation :	- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	- 0 ++	Textures :	-- 0 ++	Sensation de bien être	- 0 ++



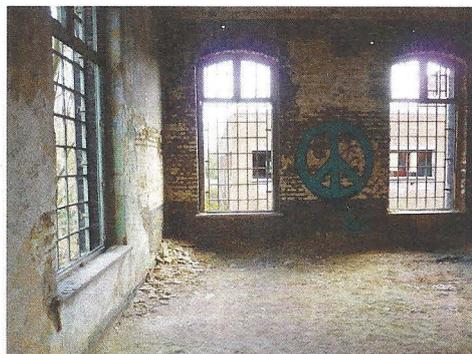
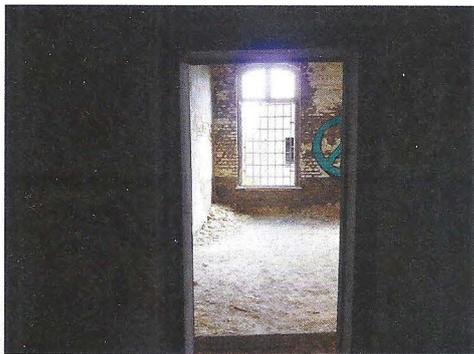
13 .....

Végétation :	-- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 ++	Textures :	-- 0 ++	Sensation de bien être	-- 0 ++



14 *mais très ouvert* .....

Végétation :	-- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 ++	Textures :	-- 0 ++	Sensation de bien être	-- 0 ++

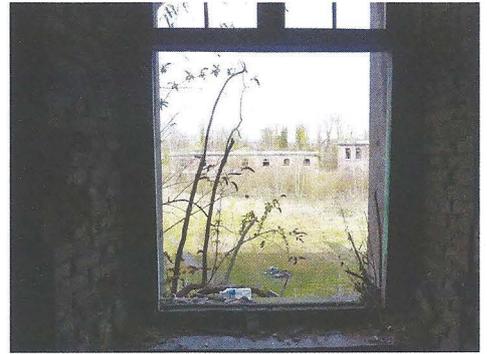
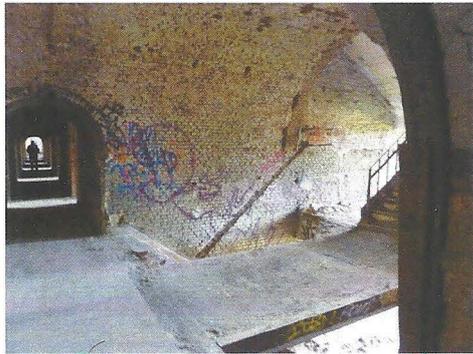
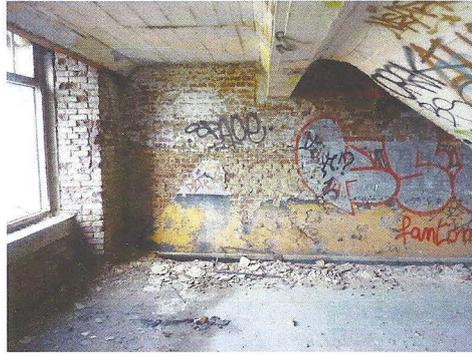


Support O6

# Un espace de circulation dangereux et intrigant.

1

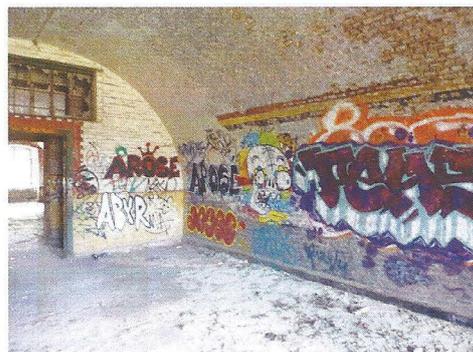
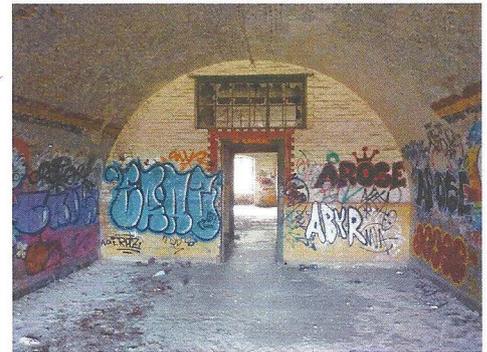
Végétation :	0 - 0 + ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 + ++	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	- 0 + ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	- 0 + ++	<u>Complexité, simplicité ressentie :</u>	-- 0 ++	Textures :	-- 0 + ++	Sensation de bien être	- 0 + ++



## Propre et taguée

2

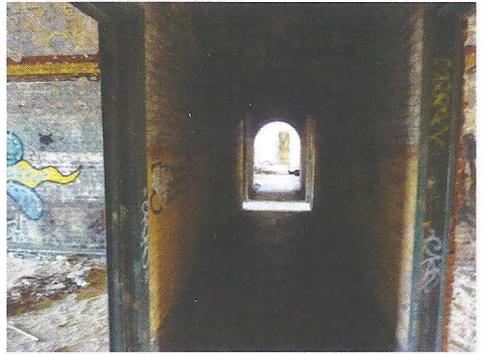
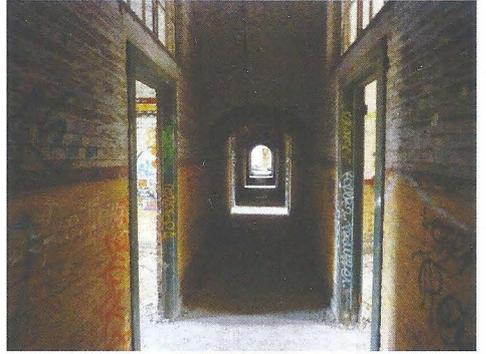
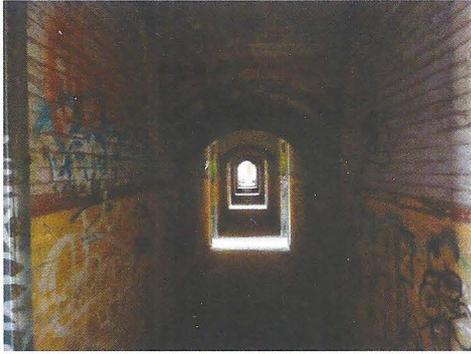
Végétation :	0 - 0 + ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 + ++	Formes :	-- 0 + ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 + ++	Matériaux :	- 0 + ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 + ++	<u>Complexité, simplicité ressentie :</u>	-- 0 + ++	Textures :	-- 0 + ++	Sensation de bien être	-- 0 + ++



# long et sombre

3

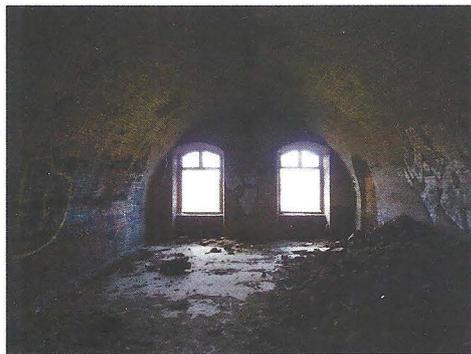
Végétation :	0 - 0 + ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 + ++	Formes :	-- 0 + ++	Opportunités à la découverte	-- 0 + ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	0 - 0 + ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 + ++	Textures :	-- 0 + ++	Sensation de bien être	0 - 0 + ++



# lucarne et montagnes

4

Végétation :	-- 0 + ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 + ++	Formes :	-- 0 + ++	Opportunités à la découverte	-- 0 + ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 + ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 + ++	Textures :	-- 0 + ++	Sensation de bien être	-- 0 + ++



# Delachement - Ecroulembert

5

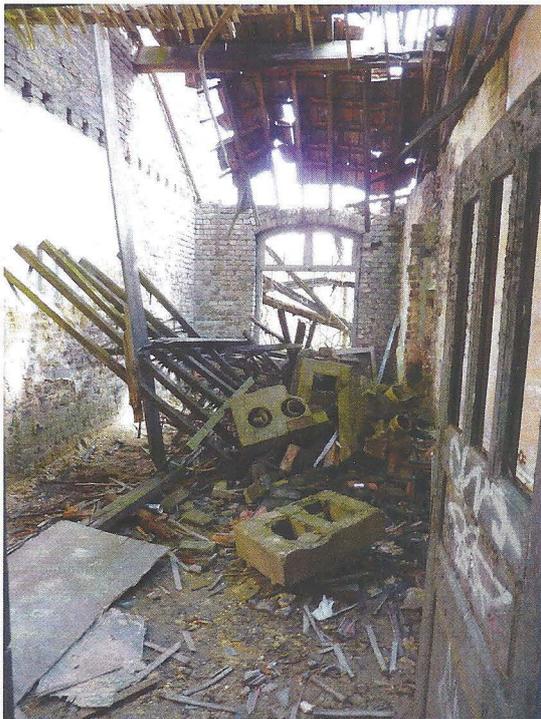
Végétation :	-- 0 (+) ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 (+) ++	Formes :	-- 0 + (+)	Opportunités à la découverte	-- 0 (+) ++
Vues :	-- 0 + (+)	Stimulation :	-- 0 (+) ++	Matériaux :	-- 0 + (+)	Sensation de liberté	-- 0 (+) ++
Lumière :	(-) 0 + ++	<u>Complexité, simplicité</u> ressentie :	-- 0 + (+)	Textures :	-- 0 (+) ++	Sensation de bien être	(-) 0 + ++



# Ecroulembert

6

Végétation :	(-) 0 + ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 + (+)	Formes :	-- 0 + (+)	Opportunités à la découverte	(-) 0 + ++
Vues :	(-) 0 + ++	Stimulation :	-- 0 (+) ++	Matériaux :	-- 0 + (+)	Sensation de liberté	(-) 0 + ++
Lumière :	-- 0 (+) ++	<u>Complexité, simplicité</u> ressentie :	-- 0 (+) ++	Textures :	-- 0 (+) ++	Sensation de bien être	(-) 0 + ++



# Un bel espace

7

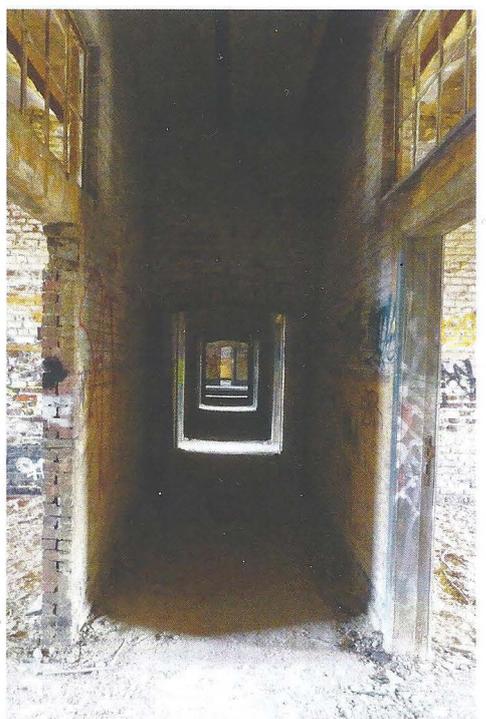
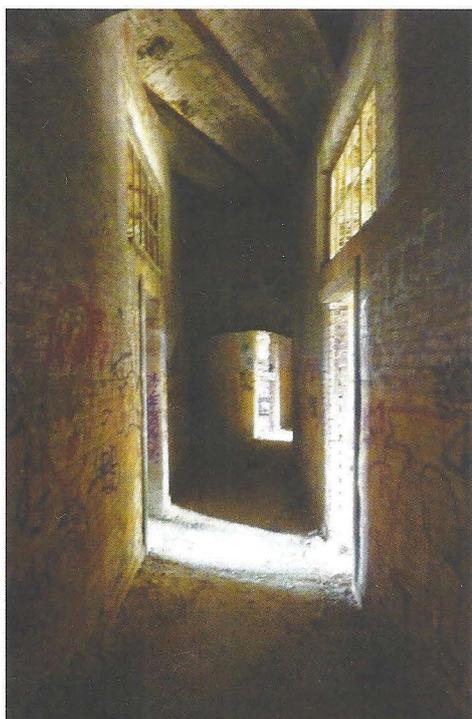
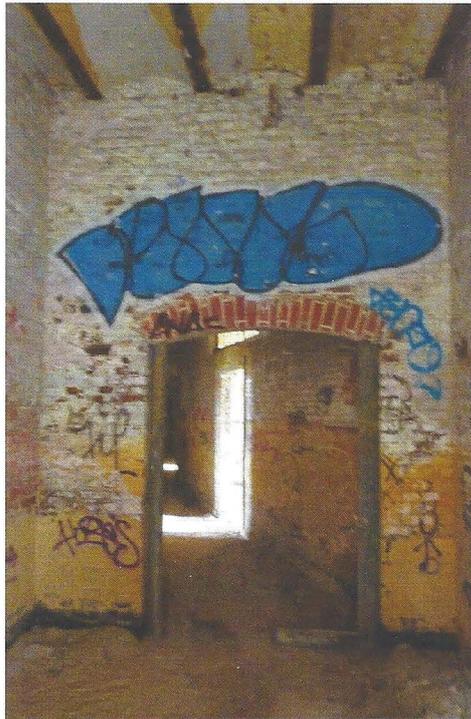
Végétation :	-- 0 $\oplus$ ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 $\oplus$ ++	Formes :	-- 0 $\oplus$ ++	Opportunités à la découverte	-- 0 $\oplus$ ++
Vues :	-- 0 $\oplus$ ++	Stimulation :	-- 0 $\oplus$ ++	Matériaux :	-- 0 $\oplus$ ++	Sensation de liberté	-- 0 $\oplus$ ++
Lumière :	-- 0 $\oplus$ ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 $\oplus$ ++	Textures :	-- 0 $\oplus$ ++	Sensation de bien être	-- 0 $\oplus$ ++



# Corridor angulaire

8

Végétation :	$\ominus$ 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 $\oplus$ ++	Formes :	-- 0 $\oplus$ ++	Opportunités à la découverte	-- 0 $\oplus$ ++
Vues :	-- 0 $\oplus$ ++	Stimulation :	-- 0 $\oplus$ ++	Matériaux :	-- $\ominus$ ++	Sensation de liberté	-- 0 $\oplus$ ++
Lumière :	$\ominus$ 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- $\ominus$ ++	Textures :	-- $\ominus$ ++	Sensation de bien être	-- $\ominus$ ++

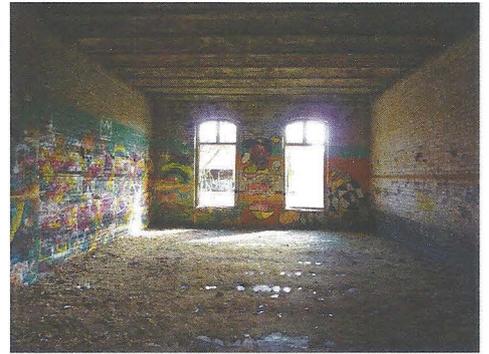
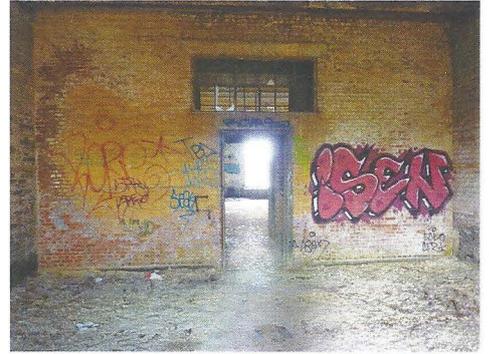
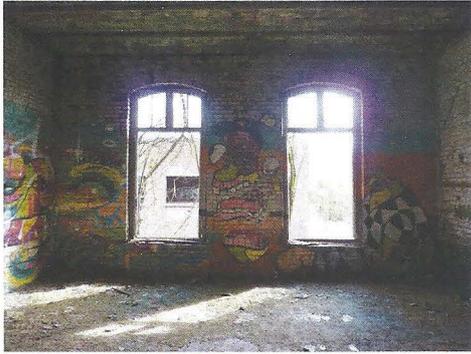


Jibani Paulbasama  
le regard des yeux [Uly]  
la main qui pose.

# Projet de contextualisation

9

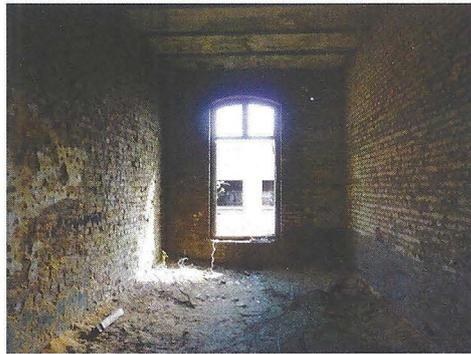
Végétation :	-- 0 (+) ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 (+) ++	Formes :	-- 0 (+) ++	Opportunités à la découverte	-- 0 (+) ++
Vues :	-- 0 (+) ++	Stimulation :	-- 0 (+) ++	Matériaux :	-- 0 (+) ++	Sensation de liberté	-- 0 (+) ++
Lumière :	-- 0 (+) ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 (+) ++	Textures :	-- 0 (+) ++	Sensation de bien être	-- 0 (+) ++



# Espace intérieur

10

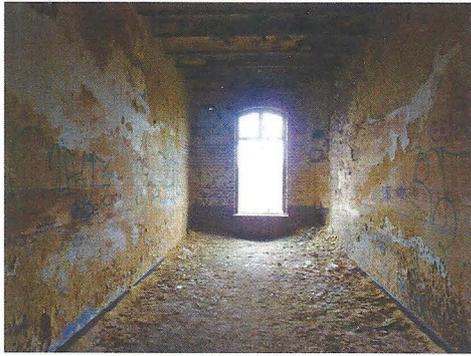
Végétation :	0 - 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 (+) ++	Formes :	-- 0 (+) ++	Opportunités à la découverte	-- 0 (+) ++
Vues :	-- 0 (+) ++	Stimulation :	-- 0 (+) ++	Matériaux :	-- 0 (+) ++	Sensation de liberté	-- 0 (+) ++
Lumière :	-- 0 (+) ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 (+) ++	Textures :	-- 0 (+) ++	Sensation de bien être	-- 0 (+) ++



# Chabousson

11

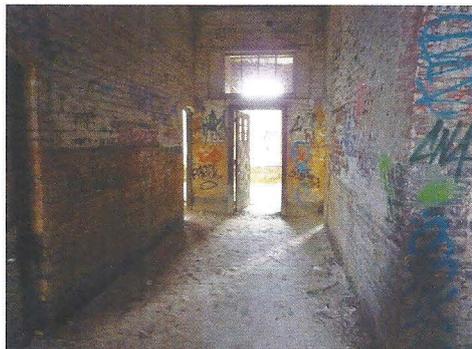
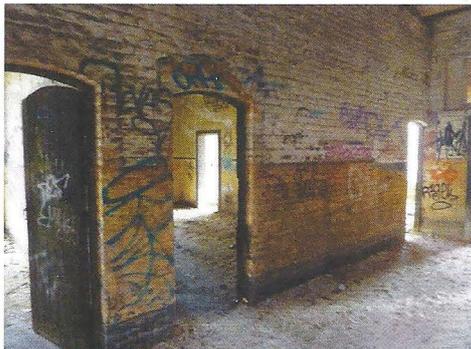
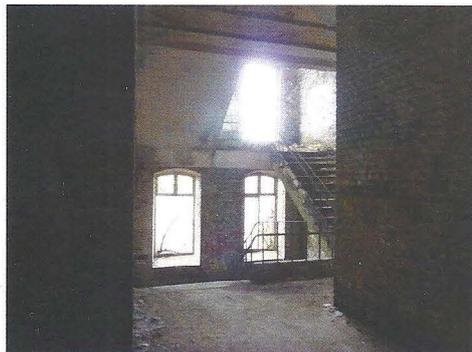
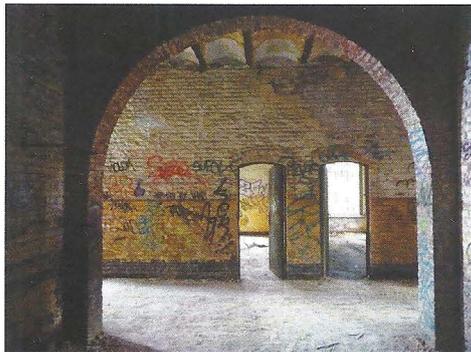
Végétation :	0 - 0 + ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 + ++	Formes :	-- 0 + ++	Opportunités à la découverte	- 0 + ++
Vues :	-- 0 + ++	Stimulation :	-- 0 + ++	Matériaux :	-- 0 + ++	Sensation de liberté	-- 0 + ++
Lumière :	-- 0 + ++	<u>Complexité, simplicité ressentie :</u>	-- 0 + ++	Textures :	-- 0 + ++	Sensation de bien être	-- 0 + ++



## Distribution fonctionnelle

12

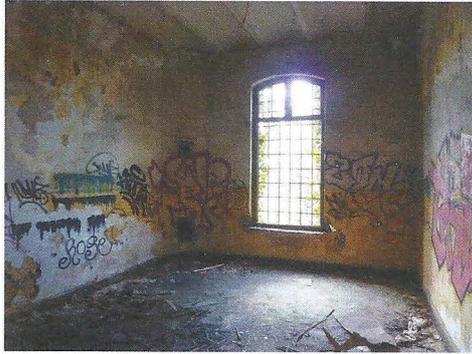
Végétation :	- 0 + ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 + ++	Formes :	-- 0 + ++	Opportunités à la découverte	-- 0 + ++
Vues :	-- 0 + ++	Stimulation :	-- 0 + ++	Matériaux :	-- 0 + ++	Sensation de liberté	-- 0 + ++
Lumière :	-- 0 + ++	<u>Complexité, simplicité ressentie :</u>	-- 0 + ++	Textures :	-- 0 + ++	Sensation de bien être	-- 0 + ++



# Squat

13

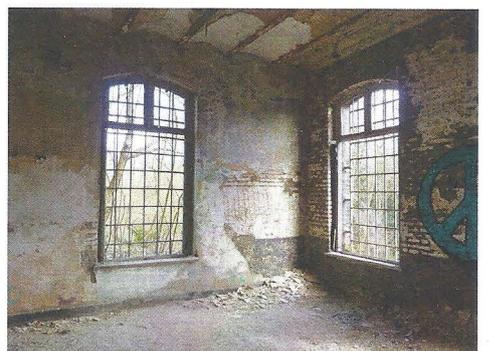
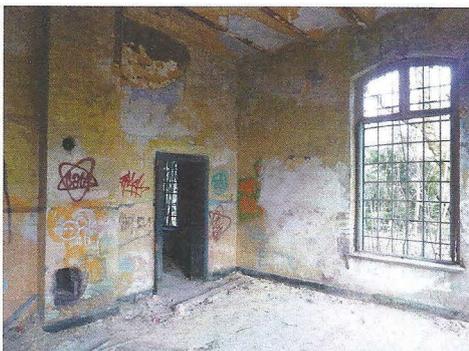
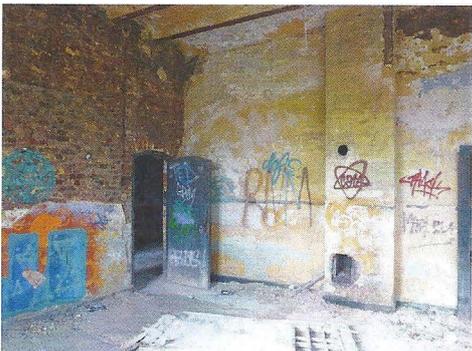
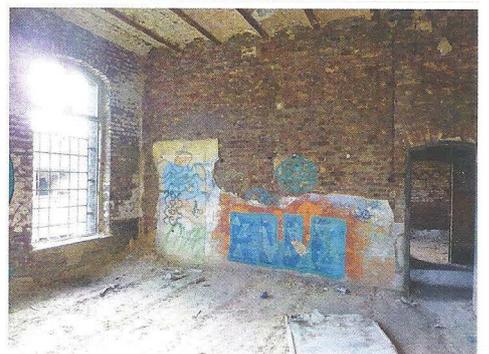
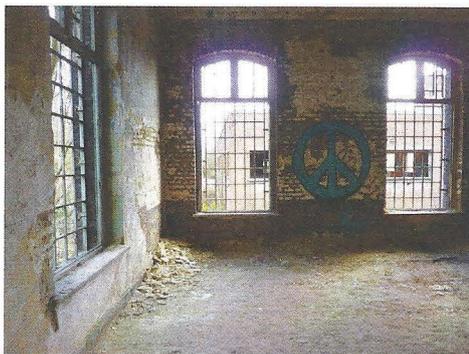
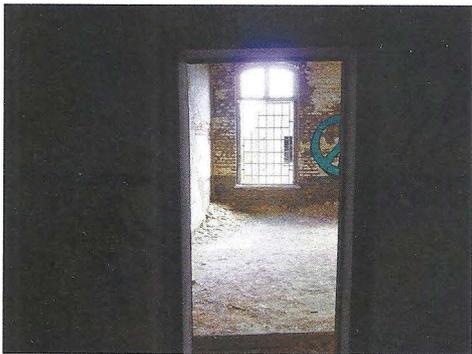
Végétation :	- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	- 0 ++	Opportunités à la découverte	- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 ++	Textures :	-- 0 ++	Sensation de bien être	- 0 ++



## Entre 2 images

14

Végétation :	-- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 ++	Textures :	-- 0 ++	Sensation de bien être	-- 0 ++



## Annexe 5 : Verbatim des discours des observateurs

# Verbatim O1

## Partie I – Verbatim par salle

1

D'un premier coup d'œil, ce qui est impressionnant ici dans les couloirs, à droite, à gauche, perpendiculaires à l'entrée, c'est vraiment deux couloirs style retour vers le futur, on est vraiment dans un truc très très long. Je trouve ça assez impressionnant. C'est sûrement parce que je suis dans un bâtiment vieux et voilà mais ces côtés de longueur et de coupures... Donc on a un couloir très sombre et qui est coupé par des pans de lumières. C'est comme si c'était des pans d'histoire en fait. Qu'on va parcourir. De gauche à droite, et cet immense escalier devant, c'est une grande invitation à ... J'ai envie de courir et de monter voir en haut. C'est vraiment comme si on ouvrait les bras en fait, les deux escaliers à gauche et à droite, j'ai l'impression qu'on m'ouvre les bras. Et qu'on m'y invite. Ce qui est particulier aussi c'est ce petit bout de je ne sais pas quoi, on dirait le dernier vestige un peu de vie ingénieur, pensé. Les graffiti c'est vraiment à part un parce que l'autre est assez effacé mais c'est vraiment des petits graffs en fait. Il n'y a pas ... enfin moi j'aurais envie de tout repeindre ! C'est assez confidentiel en fait je trouve.

2

Le petit couloir de vent ça ... Ce qui est marrant en continuant l'idée du couloir et des pans de lumières c'est qu'ici on voit aussi exactement la même chose. C'est bah effectivement on a un vieux bâtiment. Tout de suite ici, contrairement à à côté où c'est des graff assez ponctuels et assez intimes, « Wahou » ici on sait qu'il y a eu un truc quoi ! Il y a des gens qui sont venus, qui sont revenus au-dessus et ici on a la visite de, au minimum 2 moments habités. C'est chouette ici. Ce qui est marrant c'est qu'ils ont conservés, un peu, la géométrie du lieu, c'est-à-dire que c'est ,entre guillemets hein ce n'est pas péjoratif, ils ont juste collé sur la surface telle qu'elle est présentée. Il n'y a pas eu un exercice de géométrie je veux dire, ou de, voilà c'est assez conventionnel. Ils ont bien dû s'amuser. C'est peut-être assez évident mais là on est face à deux yeux qui projettent vers l'extérieur un nouveau regard. Et le bruit de la caillasse. C'est aussi les courants d'air en fait qui sont vraiment très différents du couloir et qui apportent ...

3

Ce couloir je l'adore mais c'est vraiment le mouvement en lui-même. Je n'avais pas vu le plafond, c'est aussi des, comme des vagues. C'est vrai que je l'avais plus ressenti là mais c'est le croisement des vents en fait à chaque fois qu'on arrive à une intersection évidemment et bien il y a vraiment un fou ! Ici c'est le repos quoi (oiseaux).

Ce qui est, dans ce que j'ai visité, on voit en fait que, vu que c'est abandonné ça se détériore, les matériaux s'effritent et se décomposent par ce qu'ils deviennent vieux mais là par contre c'est vraiment autre chose, c'est la nature qui repousse, elle s'empare du bâtiment. (Fenêtre qui a des racines). On voit vraiment ça s'enracine dedans et je me demande combien de temps il faudrait que pour anéantir tout avec des végétaux mais.... On voit vraiment la fenêtre qui est repoussée hors de ses gonds.

En fait vu que l'architecture fait en sorte que les courants d'air, les puits de lumière se rencontrent chaque fois aux mêmes endroits. Il y a vraiment beaucoup de **rythme** en fait, **contrairement au lieu qui** est totalement **vide** et **libre** de tout, c'est vraiment très **rythmé** en fait je trouve enfin **cadencé**.

4

C'est **génial** comme endroit, encore une petite lampe qui a résistée ! Je pense que je pourrais rester des semaines. C'est-à-dire qu'il y a plein de choses à découvrir. Là effectivement c'est assez standard enfin c'est des pièces répétitives du même format. Là-bas voilà on aboutit à quelque chose exactement du même type que les autres mais voilà le fait qu'il y ai une porte, une lumière et un autre décor derrière bien ... On y va ! (Sort par la petite ouverture). Ici on est vraiment à découvert, ce qui est **marrant** de voir on a l'impression qu'ici les matériaux n'ont pas la même chance. C'est-à-dire que bon les briques on voit qu'elles résistent un peu mieux, sauf évidemment là mais, comme la fenêtre ici, on voit que le bois, voilà disparaît plus vite et c'est comme s'il y avait une force. Enfin voilà chacun n'a pas la même chance quoi. Et ça donne et ça aussi c'est de la vie quoi dans un lieu totalement **mort** et **désertique** là on voit que ça continue de vivre. Et ce qui est marrant c'est que le vent qui est ressenti c'est parce que bah évidemment il y a moins de murs et moins de trucs et du coup ce qui est plus **protégé** et moins **abimé** c'est beaucoup plus **calme**. Il n'y a pas de vent c'est ... et on sent les lieux un peu plus **morts** et **moins vivants** tandis que voilà dès qu'il y a une brèche ça s'engouffre et il y a la lumière, le vent, le bruit.

5

Je n'ai pas vraiment l'habitude des **grands** espaces comme ça parce que souvent, soit il y a des portes. Ou alors, enfin ce genre de lieu ça pourrait être **comme un hôpital** ou enfin voilà d'autres lieux qui rassemblent beaucoup de gens et souvent c'est coupé par des portes, et ici on a vraiment tout l'espace. Et je ne sais pas pourquoi **ça me fait penser à un genre d'internat** où on pourrait courir en tant qu'enfant. C'est vraiment des coursives où ... Quand on est enfant les portes et ... enfin je sais pas quand on est dans une maison et qu'on court autour des tables et des choses, les objets ne sont pas un frein, c'est-à-dire qu'on ne les voit pas on les contourne et on va pas se dire « on va pas courir parce qu'il y a une table une chaise » ou voilà on court à travers tout et ici c'est comme si on était enfant qu'on pouvait faire abstraction des portes et des gens. **Ça invite vraiment, enfin moi, je courrai bien.**

**C'est un lieu... on fait fi des obstacles. Ici voilà ils ont disparu. Ça donne envie de grimper,** parce que sur les escaliers voilà ce n'est pas **des escaliers traditionnels** c'est des escaliers **encombrés**, on a **envie de faire de l'escalade. Donc c'est voilà, ça invite au mouvement et donne envie d'aller de jouer.**

C'est **l'absence**, il y a plus que les murs donc, **l'absence** de portes, **l'absence** de comment dire, Dans un bâtiment si je veux courir il faut un bâtiment ou avec des choses qui sont là pour pouvoir contourner, jouer et avoir un mouvement que ce ne soit pas rectiligne je sais pas moi si je vois un **champ** je vais pas courir par ce que c'est tellement immense ou un **stade de foot**, voilà.

Ici ça va être amusant de jouer avec son corps et de courir, d'aller d'un endroit à l'autre ... Ce que je veux dire c'est que quand on est enfant dans une maison c'est vrai que les portes ou les

gens on les oublie. Quand on est enfant on oublie les petits obstacles mais on peut encore jouer avec les choses immuables. Et c'est cette absence de porte et de petites contraintes qui pour moi est vraiment une invitation parce qu'il y a tellement de slaloms à faire ou de choses à aller découvrir dans chaque pièce qui est une invitation à chaque fois à un univers différent qui est vraiment tramé en fait. Il faut tourner des films ici.

**En fait, on a l'impression qu'il y a beaucoup de choses à faire, quand je dis beaucoup de choses c'est bouger sans les contraintes habituelles** quoi. Et c'est assez abimé pour que on n'ai pas trop peur d'entreprendre quoi et puis on aurait envie enfin je sais pas cette porte qui est là. Cette porte qui est là je la prendrai bien pour la mettre.

Cette pièce est assez originale (forme trapézoïdale) de par la forme. On monte ?

Là on a l'impression de traverser une époque différente. Parce que voilà c'est abimé vraiment, là on va plus dans la charpente, le bois, c'est décomposé. On est, même si ce sont des mots un peu bateau mais on est plus près du ciel, parce que voilà dans une habitation on a pas on a rarement l'habitude, à part quand on monte la tour eiffel ou des choses comme ça d'accéder un peu plus haut. Ça c'est joli : cette charpente, ce plafond qui est tombé comme ça c'est vraiment un mouvement net on pourrait voir quelque chose de l'extérieur et qui tranche ou quelque chose comme ça. Avec en arrière-plan aujourd'hui le soleil, la nature quelque chose de plus paisible ici c'est vraiment un mouvement assez saillant d'un côté c'est parce que les bouts sont tranchants et les bois sont droits c'est assez comment dire saillant peut-être et d'un autre côté le fait que ce soit suspendu et que ça bouge plus c'est aérien. Tout est vraiment plus aérien, aérien et suspendu. Et on entend un peu plus le bruit des bâtiments, tout à l'heure on a entendu un peu je ne sais pas si c'est du bois qui craque mais, en bas, à part les bruits extérieurs, on avait pas vraiment du bruit, si les gravillons mais du bâtiment en lui-même j'ai l'impression qu'on en entend plus ici l'endroit est plus lumineux.

Ici on traverse les mystères de l'habitation c'est à dire qu'en bas bon bah ok quand je suis dans ma cuisine les murs ce sont 4 murs le plafond, ici ce qui est génial c'est de voir le plafond et puis au-dessus on voit ce qui aurait pu être le grenier, en tout cas un autre étage et puis encore au-dessus le toit et c'est vrai que parfois je suis assez curieuse de, même si j'y connais rien de la construction et savoir qu'est ce qu'il y a derrière et tout ça. Bah ici voilà c'est à découvert.

Ça c'est dommage donc là c'est un graff, un dessin plutôt d'un navire, c'est vraiment bizarre par ce que ça ne correspond pas à tous les dessins qu'on a vu pour l'instant ici il y a vraiment un peu autre chose, ça donne encore un autre moment on est plus dans le dessin ici.

6

Ici c'a y est quoi ça a chuté par contre il y a la porte ça c'est marrant. Je ne pense pas qu'on en a vu beaucoup. Alors ça c'est marrant c'est vraiment les deux extrêmes la porte est restée et le tout s'est écroulé.

Ici on a encore plus d'arbres alors qu'on est au-dessus, je suppose que c'est le vent qui amène les graines dans les boiseries dans les bois donc les arbres poussent plus en nombre au-dessus alors que voilà d'habitude c'est en bas qu'on voit les arbres, et pas au-dessus. Et ici c'est le contraire plus on monte plus il y a d'arbres et ça renverse un peu comme beaucoup de choses ici ça ne renverse pas l'échelle des valeurs mais les habitudes la conception qu'on se fait.

7

Elle est **impressionnante** parce qu'elle vient de l'extérieur et elle vient, elle vient nous chercher (fresque avec la main). C'est ce que je disais tout à l'heure, il y a des arbres, il y a la nature, ça vient chercher, ça vient détruire ça vient de l'extérieur et elle aussi (la main) vient de l'extérieur. Avec le beau bonhomme à coté ça ... (graff entre deux fenêtres). (Par la fenêtre) là c'est un autre bâtiment d'une autre époque.

9

Ça tranche avec ce qu'on a vu c'est des **couleurs terres, élémentaires** mais là c'est **wahou**, et je ne sais pas si c'est fait exprès mais avec le tag dans le fond (sur l'autre bâtiment par la fenêtre) ça donne vraiment. C'est **fou**. **Il n'y a pas de limites quoi**. Ce n'est pas le même plafond.

Je trouve qu'il est un peu comme le lieu, ici, plein de méandres, des points de lumières, des points verts, de la brique rouge, ici les points de soleil, on a vraiment l'impression d'avoir un graff du lieu sauf qu'il n'y a pas de dégradation mais il manque un peu d'ouverture vers le dessus mais on a quand même le ciel avec les étoiles et la couronne : je siège. On pourrait croire que c'est quelqu'un qui voilà qui a élu et qui se sent bien ici.

10

C'est **marrant** cette fenêtre juste unique. **Marrant** : je ne sais pas si je me souviens bien mais elles sont plus basses que les autres ou plus hautes (fenêtres), **ça donne envie de plonger**, ça ressemble plus à une porte **ou de sauter jusqu'à l'autre bâtiment**. Là il y a un arbre qui est coupé donc mort, pourtant on pense qu'il est venu d'ici donc ... et c'est comme une fin de cycle mais sur ... ce n'est pas si facile que ça il y a des contrariétés.

11

La lumière est, les murs sont **ocres** du coup ça donne vraiment une ... contrairement aux autres ou la lumière vient de dehors. Là on a l'impression que la couleur vient des murs. C'est une **super couleur** au final Ça irradie. Irradie c'est un mot extrême mais voilà. C'est une couche qu'il Il n'y avait pas dans les autres salles ? Et on voit encore ce que devait être le (crépis). Là on voit vraiment une trace (vieille peinture écrite) c'est assez **frustrant** de pas pouvoir lire mais sur les autres murs il n'y a pas de signes de vie, j'ai l'impression que c'est quelqu'un de l'époque du bâtiment qui a laissé une trace et là c'est la première trace qu'on voit. Qui pourrait être d'une seule personne pour les autres. (Déchiffrage de la peinture). **Jolie** cette pièce. Le côté vraiment lumière et ces traces-là c'est vraiment vivant en fait.

12

Ces côtés de fers rouillés qui sortent du mur me font fort penser à **de la torture** en fait. Je l'aime moins ce coin ci : **j'ai l'impression d'être dans un internat ce côté on monte dans les chambres et ce côté torture, ce côté des salles d'eau qui n'en sont pas**. Surtout les barreaux au murs. Il y'a quelques petits éléments qui sont ...

13

C'est **marrant** c'est la première salle avec des barreaux, ce côté-ci est **moins drôle**. Il y'a des signes d'installations je suppose du chauffage, c'est **marrant** qu'il y a le chauffage, il a des grilles

aux fenêtres. Comme c'est moins abimé on a l'impression que s'est un peu plus chargé, c'est abimé sale et vieux mais qu'on voit ce que pouvait être le mur du coup c'est pas le bâtiment que je visite qui est en ruine c'est un lieu de vie qu'on sent plus ici. C'est comme ça que c'était quoi. Et c'était des gros portes. Ça devait être un coin plus punitif. Moins marrant.

14

On a l'impression de vraiment pas être dans un truc sympa : les grilles, la lumière grillée. Les tags je les vois plus comme dans les prisons ou on dessine sur les murs pour montrer qu'on est la désespérer, et qu'on a un sursaut de vie. Le tag (peace) au milieu des gilles c'est un gros contraste un peu le signe du désespoir. Et il reste des traces d'électricité.

Légende : Qualificatif / Envie de / Association spatio temporelles / Imagination / Description du bâtiment

## Partie II

Les réponses à cette partie se trouvent en annexe 4.

## Partie III

Q1 : Au départ c'est le hasard des rencontres. Je n'ai pas décidé un jour d'y aller, c'est plus une invitation, un groupe de copains, des gens qui t'y emmènent. Ce n'est pas ma curiosité mais plutôt les copains. Soit à but, je vais dire festif, d'être ailleurs que dans un endroit où on a l'habitude d'être justement pour se sentir un petit peu plus libre, pour jouer, c'est-à-dire faire de la musique et beaucoup de jeux de rôle aussi. Jeux de rôle c'est propice parce qu'on change d'époque donc on a besoin de ce côté intemporel et ou en tout cas d'ailleurs.

Q 2 : Abandon, ailleurs, ça git, il y a tellement de choses dans friche que ... C'est abandonné c'est l'abandon pour moi il y a 3 phases : il y a le fait que c'est là que c'est abandonné que ça git que ça reste et voilà et puis il y a le fait qu'on puisse en profiter c'est une invitation Et c'est en rupture avec la routine, la vie dans laquelle on vit ou les choses doivent être pertinente et on ne met pas un mur comme ça pour mettre un mur comme ça. Chaque chose est raisonnée et raisonnable.

IL y a aussi ce côté de propriété, un lieu appartient toujours à quelqu'un là je suppose qu'il appartient à quelqu'un mais en tout cas il n'y a pas un propriétaire à respecter ou a en tout ça ce côté propriété pour moi n'y est pas et c'est pour ça que facilement on peut essayer de s'approprier les choses. D'ailleurs on le voit les tags c'est vraiment c'est ...

Q 3 : Si c'est une phase de création où on élabore si c'est penser à des ... si c'est juste la phase d'idée d'élaboration mentale, pour ma part, j'aime bien les choses assez rigides parce qu'elles m'invitent à les dépasser à aller au-delà et justement à casser pour espace en fonction des activités. Ce qu'il y a autour de moi et aller au-delà. Par contre pour la construction de l'idée pouvoir s'approprier justement dans la phase de construction de cette idée, pour moi oui c'est

vraiment important de ... parce qu'on va s'approprier on va la transformer don j'ai besoin de quelque chose sur laquelle je puisse agir

Q4, Q5 : c'est déjà divers, la par exemple leansquare c'est un bloc c'est voilà c'est rigide et il y a qu'un univers pour moi. Si on parle déjà du flux de personne c'est-à-dire que dans les espaces et comme dans les lieux là comme dans les friches l'opportunité de rencontre pour moi c'est important dans la création. Parce qu'il y a des phases de solitudes des phases de et c'est vrai que dans les friches on rencontre souvent des enfin on rencontre des gens qui ont envie de créer donc on est dans le même état et on a envie de le faire. Et je verrai bien, pour le bâtiment je peux pas vraiment en parler je ne suis pas ... par contre je vois bien des flux de personnes c'est-à-dire que je verrais bien des espaces ça peut être un café, un café extérieur ou t'as des gens extérieurs qui viennent avec du souffle nouveau du vent nouveau des ouvertures. Là je serai dans la production ces rambardes, ces ouvertures je peux y mettre mon gazon, ce n'est pas un mur lisse. J'ai beaucoup aimé cet escalier à plusieurs niveaux. La question de strate et en même temps de total c'est un entre deux. Une mezzanine ce côté mezzanine. Plein de niveaux dans une pièce c'est ! (top).

Là c'est plus un espace ouvert de repos, tu as la lumière, (espace 5). Je verrais bien plein de végétation avec la verrière, avec des endroits où je peux aller me cacher, m'isoler me reposer ... Les autres sont standard mais celle-ci me fait plus penser à une maison, le côté rassurant, famille, pour une cuisine. Pour le midi là où on travail il faut que ça ressemble à un lieu de famille.

En tout cas j'aimerais passer par là : je m'y arrêterai pas pour y travailler mais par contre c'est un ça fait cogiter ça agite la tête de passer là la 3 ! C'est comme si ça mettait en chauffe ta créativité, mais je m'y arrêterai pas, l'avoir en vue ou passer. C'est comme le voyage du bébé pour la naissance, le voyage par l'utérus. Quand on créé c'est aussi une sorte d'accouchement.

Pour moi une phase de création c'est assez clos. Sans forcément de sollicitation visuelle forte s'il y en a trop tu es capté ailleurs. Mais je pense que contrairement à ce qu'on fait maintenant ou c'est ouvert/plateau, le côté petit ou chacun peut s'y retrouver tu vois, comme des renforcements individuels comme des alvéoles.

Par contre ici ce que j'aime bien c'est ce côté .... Ici je travaillerais parce que je peux m'asseoir ailleurs, parce que j'irai bien m'asseoir là pour travailler tu vois au lieu de s'asseoir sur une chaise, sur un banc (4) pour avoir des assises différentes parce qu'on ressent autre chose mais ça reste intérieur tu vois ? Je verrai bien différentes assises ou zones d'assises

En fait tout ce qui est graffiti, ce n'est pas stimulant mais ça donne c'est une invitation où on sait que dans ce lieu on peut. C'est un peu comme une marque de fabrique. On sait qu'on va pouvoir le faire et je pense il serait plus confiné plus petit on a l'impression que c'est une invitation qu'on peut en faire d'autre que quelque chose d'autre va se passer, là en fait il y en a trop. Quand t'arrives t'as plus de place pour toi. Mais tu en aurais juste un petit là. Celui que j'ai vu celui avec le graffiti en face bein la t'es chez toi et ça se fait

Ici dans les différents étages de la 1 c'est cette idée de mettre mon corps dans l'espace à différents endroits ici on est toujours au ras du sol donc on voit toujours la même chose de la même façon. Là c'est un peu plus haut, là, à mi-hauteur. De pouvoir être a des endroits différents de la pièce.

Quitte même à être sur une balançoire mais pouvoir mettre mon corps à un endroit différent par rapport à un lieu. Même les barre de pompiers. Parfois donner des élans de liberté à ton corps ça te ...

Et d'avoir des matériaux qui traînent comme ça, c'est vraiment mettre à disposition des ... Quand tu as une idée tu as envie de faire un truc tu es souvent calé tu t'arrêtes parce que tu n'as pas le petit truc qui faut ou quoi mais rien que des bouts de bois en fait ... Tu fais plein plein de choses avec des bouts de bois. Plein de maquette pour des idées. Quand tu as des matériaux à disposition qui font partie tu peux aller chipoter discuter montrer.

Celui-là il apporte vraiment : il provoque quelque chose, je suis dans le lieu et il y a un truc qui se passe avec le graffiti et le lieu (7)

Ça j'aime bien parce que c'est quelque chose qui raconte mon lieu donc si je suis dans mon espace de création bien ... C'est comme si j'étais en perspective ... Quand on crée on est dans sa tête et on est un peu nulle part, et pouvoir se situer et voir qu'on fait partie d'un tout qu'on est quelque part. Quand ce sont des visuels qui (une vague ça une pulsion ça un élan c'est stimulant) là c'est ...

## Verbatim O2

### Partie I – Verbatim par salle

1

Il y'a de la lumière au fond des couloirs, bah tu te dis ah tiens j'ai envie d'aller voir ! Et les lumières transversales des petites portes ça te rend curieux mais en même temps t'as des grandes fenêtres juste là. Et derrière nous tu identifies clairement que c'était des toilettes. A choisir j'irai derrière l'escalier pour voir parce que comme c'est un peu caché justement, j'irai voir ce qu'il y a derrière l'escalier, parce qu'en plus comme il y a de la verdure derrière j'ai envie de voir vers quoi ça nous mène.

Je suis un peu déçue parce que je ne vois pas Liège et je sais que depuis ce parc on peut voir Liège donc ça me donne envie de monter plus haut. Pour voir plus, tu vois avoir une vue plus profonde sur l'espace.

Quand je vois l'ampleur du truc, je me dis juste que c'était énorme, ça a un passé tellement, enfin maintenant c'est juste zéro, nada, il y a des gens qui se baladent dedans, tu vois qu'il y a des feux qui ont été fait. Les arbres, la végétation reprend le dessus mais tu te dis que ça a été un endroit super vivant et vu l'immensité du truc il devait y avoir mille gens là-dedans. Ça me fait plus penser au passé qu'à pu être ce site. A sa grandeur déchue. En même temps assez stricte quand même parce que tout est tchic tchic, il y a des grilles partout, il y a les murs, il y a les, c'est sévère, ça paraît bien bien stricte. Bah là tu te sens un peu oppressé sous ton escalier quand même. C'est vrai c'est bas, de là-bas tu n'avais pas l'impression mais de là. Mais par contre là tu vois en bas tu vois par la trémie de l'escalier, t'as envie d'aller voir, tu veux découvrir cet espace là où tu m'as emmené au début ça te donne envie d'aller voir le reste.

Ici je me sens bien par ce que justement il y a de la lumière je vois que je peux aller en haut et genre je peux m'échapper par en bas si je veux c'est assez sécurisant cet espace alors que quand tu regardes par les couloirs c'est hyper sombre, c'est beaucoup plus bas de plafond, t'as juste des petites percées de lumières mais tu ne sais pas trop ce qui t'attend, non il est plutôt sécurisant cet endroit genre t'es posé. Bah je pense cet endroit ce que j'aurai envie de faire c'est aller me poser au bord de la fenêtre et lire un bouquin, par ce que tu es tranquille, c'est calme, t'es toi tu respire, enfin non pas lire un bouquin, si je devais lire un bouquin j'irai chercher un endroit encore plus calme, parce que là c'est un endroit central de passage, même s'il n'y a pas beaucoup de gens tu sais jamais tu te dis s'il y a des gens qui arrivent ils vont passer par là donc j'irai plus me cacher. Cet espace tu as le choix tu vois tu peux prendre tes décisions tranquilles, tu te poses, t'es tranquille quoi

2

Au niveau de la vue tu as pas beaucoup de différence. Ah ça résonne beaucoup plus. Il n'y a pas beaucoup de différences avec le hall à côté. Mais par contre je pense tu es plus, comme je disais si tu veux lire un bouquin, bah t'es moins stressée parce que tu sais que les gens peuvent arriver que par un côté. Du coup si tu veux être seule, si tu veux avoir ton temps à toi, t'as juste un endroit à regarder et... C'est bizarre les petites fenêtres cassées ça m'attriste. Je ne sais pas pourquoi (au-dessus de la porte). Il y a un petit piou piou qui est en train de dégonfler (Graffiti). Qu'est ce qu'il y a écrit ? (En regardant un autre graffiti).

T'as l'impression d'être dans un bunker mais en plus grand, t'as un peu cette impression-là, juste le fait que ce soit arrondi, comme ça, mais tout est plus grand quoi, les ouvertures sont plus grandes, mais du coup ça a un côté sécurisant tu vois, tu te dis il peut rien m'arriver ici. Le fait qu'il y ai qu'une ouverture. C'est aussi peut-être juste la forme de vouute, ça fait plus rappelle à des caves, à des sous-sols, des souterrains. Et genre en sous terrain t'es toujours à l'abris quoi. C'est plus la forme de la pièce qui me fait dire ça. Ça me rappelle les bunkers en Bretagne, j'allais jouer dedans quand j'étais petite.

3

Déjà ça résonne pas t'es dans un tout petit espace, t'as envie de chuchoter (en chuchotant) je ne sais pas pourquoi par ce qu'il y a personne qui peut m'entendre. Les pièces se suivent et se ressemblent. Tu te dis que tu n'arriveras jamais au bout, t'as un petit côté stressant quand même. La même chose que je disais, avant qu'on rentre dans le couloir. Tu as envie d'aller voir parce que là-bas il y a full lumière. Mais en même temps ça a un petit côté stressant ce passage, c'est sombre, c'est petit, tu ne sais pas ce qui t'attends ce qui peut surgir des portes. Et en même temps tu as envie de regarder autour de toi. « Il n'y a personnes on peut y aller » (en regardant dans une ouverture). C'est bizarre il reste des choses, genre ce petit bout de compteur alors qu'il n'y a plus aucune gaine ailleurs

4

Ah bah là il s'est passé quoi les gars. Bah c'est bizarre quand même ce gros tas. Ça vient d'où ? il y a rien qui a l'air d'être démolie. Bah oui mais ils ont tout cassé ici. (En regardant par l'ouverture au fond de la pièce).

Ah bah là ça me donne envie d'escalader. D'avoir tout ce petit entassement de pierre comme ça, t'as envie de, parce que ça me rappelle les pages tu vois ou tu as les rocher et tu as juste envie de grimper pour aller voir ce qu'il y a derrière. Tu te dis c'est un endroit où, comme c'est un peu difficile tu vois, il y a un peu de challenge. Tu te dis les gens ils Il n'y sont pas forcément allés. Donc moi je vais découvrir un truc de fou.

C'est beau comme ça avec le soleil, les ombres sur le mur, la charpente qui tient encore mais pas tout en entière, il y a juste des petits bouts qui ont résisté au vent et acoté t'as le bâtiment qui a l'air ultra massif qui lui n'a pas bougé. T'as juste cette petite charpente qui se bat pour résister. (Retour dans la salle) Le gars il était blasé (petit graffiti)

Là le fait qu'il reste plus de verre (au-dessus de la porte) je m'en fou mais tout à l'heure, tu te dis les pauvres fenêtres elles ont vécu un truc elle se sont fait agresser.

On peut aller escalader ?

Ah si ce n'est pas comme tout à l'heure parce que les autres pièces tu avais le centre était dégagé. Tu vois qu'il y a plein de gens qui passent que tu n'es pas la première personne à fouler ces lieux. Ah je n'avais pas vu il y a encore le lampadaire d'accroché. Mais là il y a des gravats un peu partout et c'est plus, ça fait plus aventure quoi !

5

(on escalade)

Ah bah sinon il y avait un escalier. C'est cool, je pense que c'est ici, si je devais venir faire un truc ce serait ici. Je pense par ce qu'on est dehors mais en même temps caché, tu vois genre on peut pas te voir. Et les gens ils peuvent arriver par l'escalier mais tu les entendas arriver du coup t'auras le temps d'aller te cacher avant qu'ils arrivent. Tu peux vraiment être tout seul sans avoir personne qui vient te dire quoi que ce soit quoi. Tu as la végétation qui commence à revenir, tu vois le ciel, tu vois le bâtiment qui continu, tu vois ... je ne sais pas tu as le bois, la brique, le béton, la végétation, t'as des trucs qui tiennent debout, des trucs qui sont super costauds, des trucs qui sont bringbalants, t'as de tout quoi. T'as un peu de tout, juste tu t'assois là et juste tu regardes autour de toi, tu peux t'inventer milles histoires quoi, sur l'histoire des gens qui vivaient là avant, l'histoire du bâtiment pourquoi il est arrivé dans cet état-là, l'histoire des gens qui peuvent venir envahir ce lieu maintenant, l'histoire future. J'aime bien cet endroit parce qu'il y a de tout. C'est fouillis mais t'as dehors dedans. T'as de tout quoi t'es Ce que j'aime bien c'est que ton regard il peut pas se fixer sur un truc tu vois rester fixé un truc, tu regardes quelque-chose puis t'es toujours attiré par le truc d'à côté et je vais m'imaginer plein de chose. Je sais que si je m'assieds là je vais juste m'imaginer pleins de choses quoi. Bien, C'est cool ici.

5 (suite)

C'est trop drôle, c'est trop marrant c'est quoi ils ont été peints (en regardant des racines d'arbres peintes dans l'ouverture), c'est trop drôle parce que j'avais l'impression que c'était des gaines.

Là c'est un peu comme l'autre côté, le fait que ce soit tout tombé ça me donne envie d'escalader. Je ne sais pas pourquoi ! Juste pour aller voir plus loin quoi. Tu vois, aller voir mais

parce qu'il y a un petit challenge. Et puis tu te dis là-haut ça l'air d'être à l'air libre alors ça peut être cool quoi. Je crois que je serai beaucoup mieux à lire mon livre là-haut que, en fait non je change d'avis, que dans mon bunker de tout à l'heure

Là ça fait un peu peur quand même la grille, fermée (au bout du couloir) ça fait scène de film, ça me stress.

Là il y a les arbres qui, en fait c'est bizarre on a l'impression qui viennent de l'extérieur mais qui sortent de l'intérieur. Tu sais comme t'as les racines bah oui c'est l'arbre qui pousse à l'intérieur. C'est trop drôle Et t'as une porte tu sais pas ce qu'elle fait là. Non c'est la fenêtre ? Tu ne sais pas trop ce qu'elle fait là mais ... Cet espace j'aime bien mais, en fait je préfère au bunker parce que déjà. Il est, déjà ça résonne moins, tu peux parler sans avoir l'échos, c'est plus agréable et t'as différent vue qui s'offrent à toi du fait de l'angle. T'es pas axé sur un endroit tu peux, ça joue aussi là c'est beaucoup plus vert plus ouvert et là (à gauche) t'as le petit côté jungle. Non c'est cool ici aussi.

Ah mais là il y a plus de lumière ah ça c'est cool la lumière. C'est pour ça que l'endroit là-bas il me donne pas envie, il n'y a pas de lumière c'est tout sombre, tout, peut-être les grilles aussi. Ça me fait penser à une souricière. Tu vois tu sais les petits trucs de, tu sais les souris que tu forces à aller quand t'as une cage à souris et elles ont qu'un chemin pour s'amuser et une fois qu'elles sont rentrées dans ce chemin-là elles ne peuvent pas faire demi-tour, elles sont obligées d'aller jusqu'au bout et tu n'as plus de choix possible quoi tu vas jusqu'au bout comme un débile, ça me fait penser à ça. C'est pour ça je n'ai pas envie d'aller là-bas.

Et là c'est cool, parce que tu vois euh, je ne sais pas tu vois le ciel, tu distingues l'intérieur du bâtiment en contre plongée et tu te dis mais qu'est-ce qu'il y a là-haut (fenêtre en haut). Mais en même temps c'est trop passant tu vois je ne viendrais pas lire mon livre ici. Je reste sur mon bouquin parce que cet endroit me donne envie de venir lire des livres.

(on monte l'espace)

Là il y a un truc qui me marque plus qu'en bas c'est peut-être qu'il y a plus de lumière ou je ne sais pas, c'est peut-être que ça prend plus de place mais c'est les tags. Par ce que Jusqu'ici c'était super ponctuel et chaque graff ou tag avait son espace. Il n'y avait personne qui empiétait sur personne. Et juste là d'avoir ça (graff et tag) qui se superpose. Pour moi c'est plus l'ambiance de ce que j'ai connu, c'est vraiment à Lisbonne que je me suis plongée dans ce monde-là, et pour moi c'est plus ça ou un tag un graff c'est fait pour vivre, c'est éphémère et là je retrouve cette ambiance. Tout à l'heure j'avais envie de monter toujours plus haut pour voir ce que ça peut être et là j'ai plus envie d'aller regarder les murs et de regarder ça parce que je me dis que là c'est éphémère ce que je vois et qu'il y a plus de chance que ceux-là soient recouverts. Même s'il reste de la place tout autour bah vu qu'il y'en a déjà une partie qui est recouverte. C'est ce que j'aime bien dans cet art là c'est le côté éphémère, et même s'il y a un truc que tu trouves trop beau faut juste t'en mettre plein les yeux quand tu le vois. Mais là c'est bien parce que tu entends les petits oiseaux t'es, t'es bien, c'est apaisant.

C'est bizarre parce que c'est apaisant alors qu'autour de nous c'est le gros bordel. Non mais vraiment. (Gros bordel) ce truc en fer qui est en train de tomber et qui barre la vue de la

charpente qui elle est encore droite bien debout, où tu comprends, après tu vois c'est peut-être avec mon esprit ingé où, la charpente je la comprends tu vois parce qu'elle a encore sa fonction et tu peux lire la fonction de chaque poutre. Pour moi les poutres sont à leur place, chaque morceau de bois a sa place, parce que je comprends la structure et je comprends sa fonction alors que ce truc en ferraille. Alors que ce truc en ferraille il est juste tombé, il est là et pour moi il me barre la vision de la charpente. Parce que je ne sais pas ce qu'il fait là et je comprends pas.

Alors que ces trucs je ne comprends pas ce qu'il fait là. Les tuiles c'est le bordel par ce qu'elles sont tombées t'en a qui tiennent encore en place t'en a qui sont en place mais cassés. T'as des débris partout. Et ici t'as la petite voute, t'as le ... là je suis **plus curieuse, tu vois d'aller** voir par ce que t'as les voutes t'as les tags. Je suis un peu déçue parce que ça s'arrête, ah non là il y'en a d'autres j'irai plus à gauche pour les tags.

Ça c'est **fun**, parce que vu d'ici tu as une fenêtre qui donne sur l'extérieur, mais en fait, bah si ça devait être l'extérieur mais en même temps couvert parce que t'as la charpente du toit. Du coup c'est **drôle** comme fenêtre. J'aime bien cet espace il me fait rire enfin il me, j'ai eu envie de m'arrêter la parce que t'as une ancienne fenêtre qui donne sur l'extérieur mais en même temps tu te dis avant c'était l'intérieur. Du coup qu'est ce qu'elle fait là cette fenêtre ? **Etonnement !**

6

Là j'ai **envie d'aller fouiller**, de voir ce qu'il y a en dessous, de voir ce qui a pu être enseveli d'aller gratter, pas gratter mais de soulever tu vois, de voir si je ne peux pas récupérer un truc alors que j'imagine qu'il y a que du béton de la brique des tuiles et du bois mais. (Monte sur les débris).

Non là ça ne m'inspire pas trop cet espace. Après c'est peut-être parce qu'il me enfin il ne m'inspire pas trop dans le sens négatif. Parce que, je ne sais pas, c'est **fouillis** mais tu comprends ce qui s'est passé quoi. En même temps maintenant qu'il y a le soleil c'est beau. Mais c'est trop **petit** tu vois, c'est **petit**, c'est **encombré**. C'est trop, il n'y a pas assez d'espace quoi c'est **trop restreint**.

7

Oh c'est **beau** : le graff, et ça continue. Bah là du coup par rapport à l'autre qu'on a vu, la lumière est moins belle. C'est peut-être à cette heure si de la journée il n'y a peut-être pas de lumière qui rentre directement dans la pièce, alors que l'autre quand on est partis que j'aimais pas et quand le soleil est arrivé là la luminosité est pas terrible. Gros point négatif. Mais en même temps on se met ici tu vois t'as la porte inexistante, enfin l'ouverture de porte, qui donne sur l'autre ouverture de porte mais en réduisant encore la vue et qui donne sur la fenêtre, à chaque fois t'as la vue qui se rétrécit c'est **cool !** du coup je suis focus sur l'arbre derrière. Là moi j'ai envie de décaper ce plafonnage pourri. Là tu peux faire un super chouette espace, avec la cheminée, t'as l'enfilade entre les pièces enfin la vue sur les pièces de derrière, les petites poussettes où tu te dis : tu décapes tout ça, t'as une belle hauteur sous plafond tu gardes quelques graffs et tu repeins le reste. Même comme ça c'est cool, t'as de la peinture qui est là qui a été écaillée, elle a vécu cette pièce. Je ne sais pas c'est chouette J'aime bien cette pièce.

Le sol est dégagé et t'as pas de traces marquées des passages, c'est **uniforme** avec ces petites, je sais pas ce que c'est, c'est tout la poussière qu'est par terre ça rend le sol uniforme. Elle a une unité cette pièce comparé aux autres qu'on a vu avant, c'est peut-être aussi le fait que le graf fait tout le tour. Elle a une ... J'aurai envie de refaire cette pièce, de l'aménager. Je voudrais retrouver la pièce comme elle a été construite. Enlever le plafonnage, garder le conduit de cheminée, garder bah la peinture c'est dur à dire parce que genre là-haut je trouve ça trop bien ils ont peint des dégradés et en plus ça s'est abimé ils ont peint du vieux pour rendre vieux et en plus ça été abimé, ça je trouve ça trop beau bon en bas c'est dégueu. Le plafond je voudrais retrouver comme c'était avant au tout début, là je voudrais garder le graff. Et le sol, uniformiser encore plus mais garder ce côté terre battue. Et il y a le petit clocher d'église. Mais ça manque de lumière.

8

La transition est **bizarre** parce que jusqu'ici toutes les petites voussettes qu'on avait vu, elles étaient toujours dans l'alignement de la pièce. Et là **c'est de travers** du coup. Les murs penchent ça a un côté euh, ce n'est pas inquiétant mais c'est plus **déstabilisant** comme espace. Tu passes là mais... je me sens **incertaine** je sais pas dans quel sens tu vois mais. Je ne me sens **pas confiante** mais en même temps ça me pousse à me demander pourquoi parce qu'en soit c'est juste des trucs qui sont **pas alignés** c'est pas la fin du monde.

Là on est dans un espace **sombre** plus **bas** mais le couloir est peut-être plus large que tout à l'heure je sais pas mais, ou alors c'est peut être juste moi qui me fait à l'ambiance du site mais je me sens beaucoup **moins oppressé**, tout à l'heure je disais que je me sentais oppressée dans le couloir et là non, là on y va, peut-être que les pièces s'enchainent plus vite. . La part d'ombre et de lumière est plus réduite du coup c'est moins. Je marche moins vite. Ça me dérange moins de passer du temps dans l'espace.

9

Et cette salle-là **elle me donne envie** juste parce que les tags sont colorés. Alors ce que je reproche elle est orientée comme la salle 7 donc euh... la lumière pas terrible. En plus il y a le bâtiment juste en face. Tu n'as pas vue sur la verdure, t'as pas vue sur ... La pièce est **cool** parce que tu as plein de couleur. Tu retrouves les voussettes. Je ne sais pas si c'est du fait de l'espace en face tu vas moins, et les portes sont **carrées** aussi. Elle me semble plus **froide**. Les portes sont carrés aussi alors que tout à l'heure c'était arrondi du coup ça me semble plus **dur**. Pi les rebords de fenêtres sont **détruites** donc il y a moins de ... Si je reprends l'enfilade sur la fenêtre ça m'émeut beaucoup moins.

Je la trouve **froide**. C'est peut-être qu'elle est **plus grande** aussi, elle plus **carré** le conduit de cheminée il est plus central tout est plus. C'est marrant par ce qu'au premier abord on se dit ah elle est **marrante** parce qu'elle est pleine de couleur mais une fois que tu es dedans elle est je me sens moins bien.

10

Alors déjà il n'y a qu'une fenêtre, comparé aux pièces qu'on a vu avant c'est moins... Tu vois tu as une fenêtre, une sortie t'as pas le choix. Si tu veux regarder dehors tu as un choix, une liberté et la longueur de la pièce, tu te sens **contraint**. Après au niveau de l'aménagement de l'espace

j'ai beaucoup moins d'idées qui me viennent. Je la trouve triste, elle a pas été taguée, les gens ne lui ont pas accordé d'importance, elle a pas eu de, je me sens, parce que tu as qu'un endroit pour regarder dehors et même la peinture, le plafonnage est tombé assez uniformément elle s'est délabrée et prrrrr. Elle fait un peu triste cette pièce, tu vois il y a une canette de jupiler, quelqu'un est venu mais il n'y a pas accordé beaucoup d'importance. Une fenêtre là ça me choque par ce que dans les autres il y en avait deux à chaque fois mais du coup t'es contraint dans cette pièce.

11

Ah mais là c'est peut-être qu'il y a plus de lumière, après elle est plus jaune aussi tu vois tous les murs sont jaunes, par terre c'est tombé c'est jaune du coup elle me paraît plus chaleureuse comparée à celle d'en face. Et puis l'orientation enfin là on a le soleil qui est en face de nous du coup ça éclaire aussi mais rien que la couleur. Et puis tu n'as pas le mur en face, de l'autre côté, tu as une seule fenêtre t'es obligé de regarder vers le mur qui est en face tu vois alors qu'ici tu as une fenêtre mais ça ouvre, vers, tu as mille vues,

Tu as le début du parc avec la porte t'as le reste du domaine, tu vois la ville, tu vois la nature, t'as beaucoup plus de point de vues possible même s'il y a que une fenêtre quoi. Tu te sens moins oppressé que dans l'autre qui paraissait triste et sombre mais ça c'est juste la couleur des murs parce qu'il n'y a pas beaucoup de tags non plus mais le petit côté jaune ça donne un petit air joyeux.

12

Là j'aime bien parce qu'il y a les arbres qui essaient de rentrer dedans tu sens vraiment que ça été abandonné et que la nature reprend ses droits et ça j'aime bien. C'est bizarre parce que c'est censé être un hall qui dessert mais t'as l'impression de pas avoir tant de choix. T'as couloir noir par là-bas et ici t'as, t'as plein de portes, tu n'as rien qui te ... tout se ressemble tout est identique. Tout ce que t'aperçoit dans les pièces ça l'air d'être la même chose C'est un peu monotone quand on regarde le couloir, alors que quand on regarde l'escalier il y a plus de lumière, t'as les petits garde-corps en fer forgé, ça fait plus réfléchi travaillé, ça te guide, les petits gardes corps c'est cool. Et puis les arbres, ils ont complètement détruit la fenêtre à gauche.

(Vers le bas) : ça te donne des perspectives de fou genre là tu peux imaginer que c'est un ancien hall d'entrée d'un opéra ou quoi tu imagines le tapis rouge, le fer forgé, encore neuf et tout. Ça te donne une impression de grandeur tu te sens classe quoi. Pi les tuiles tu sais pas comment elles tiennent.

13

J'aime moins parce qu'on voit plus du tout les briques au plafond, du coup ça fait un peu trop, t'as pu ce côté ancien de caractère ça fait basic tout a été ramené au, genre pour tout uniformiser ça perd son caractère, et puis alors les grilles sur la fenêtre, ça a un côté, tu te sens emprisonné alors que de juste derrière tu vois que tu peux y aller, juste t'enjambe et ... c'est pas dangereux, tu peux aller courir dans la nature tu peux ... t'as envie de faire tomber les grilles. Et en même temps le lierre s'aide de cette grille, qui moi me retient prisonnière et eux ils s'en servent pour envahir le bâtiment je me sens bloqué dans cette pièce alors qu'eux ça les

aide à aller plus haut. C'est frustrant c'est la première fois parce qu'on est au premier étage c'est la première fois qu'on peut y aller et on ne peut pas à cause de cette grille. C'est frustrant. Le plafonnage tout plat, tout prrr. Non ça perd du caractère ça perd du charme c'est ... Même là le sol il est bien, il est encore dur tout bien alors que les autres c'était un peu aléatoire tu savais pas trop. Là ça fait trop propre pour le bâtiment. Vu dans le bâtiment dans lequel on est c'est trop uniforme, pas assez de caractère mais c'est moins oppressant que les autres qui étaient tout en long.

14

Là tu as de la lumière, t'es sur un angle du coup tu as plusieurs fenêtres qui t'ouvrent à différents points de vues mais en même temps tu en a deux sur le mur d'en face, et celle-là tu as de nouveau la grille qui t'empêche d'aller dehors alors que tu peux y aller c'est frustrant. On retrouve aussi le plafond rouillé, elle est cool mais j'enlèverai les grilles parce que et la tu retrouves ces briques ce conduit de cheminée ce petit plafond en voutes qui est parallèles à la pièce le plancher plein de poussière aléatoire mais en même temps de couleur un peu jaune, la porte en arrondi avec les petites briques au-dessus. On retrouve plein de petits trucs que j'ai bien aimés. A part la petite porte là-bas emmuré ça donne envie de la casser pour voir ce qu'il y a derrière. J'aime assez bien c'est peut-être les proportions de la pièce c'est carré, d'avoir des fenêtres sur deux cotés t'as deux portes tu te sens plus ouvert enfin t'as plus de possibilités rien que pour rentrer pour regarder et tu retrouves le caractère du truc mais j'enlèverai les grilles. J'aime bien cette pièce, Mais ici tu as la verdure c'est chouette.

Légende : Qualificatif / Envie de / Association spatio temporelles / Imagination / Description du bâtiment

## Partie II

Les réponses à cette partie se trouvent en annexe 4.

## Partie III

Q1 : Oui pour accompagner mon coloc qui faisait des tags. Et aussi d'autres, plus par curiosité, tu te dis ah ça c'est un endroit, tu sais que tu n'as pas le droit d'y aller enfin tu te doutes bien que tu n'as pas le droit d'y aller, mais t'as quand même trop envie de voir ce que ça peut donner. Qu'est-ce que tu peux découvrir ? Dans le sens ou comme ça sort un peu des sentiers battus, tu te dis je vais voir des choses vraiment nouvelles.

Q 2 : la découverte, l'idée de pouvoir, la sensation d'interdit qui joue aussi. Tu vois de jouer avec ce côté « j'ai pas le droit mais ce n'est pas un interdit formel », c'est un interdit implicite tu te doutes que c'est interdit tu le sais mais tu peux quand même le faire sans faire euh, sans avoir euh, tu vois à fracturer une porte ou quoi tu vois tu peux y aller juste avec tes petits bras et voilà quand je te dis interdit c'est pas non plus euh... Pour découvrir quelque chose de, oui pour la découverte.

Q 3 : Oui et non tu vois parce que si c'est vraiment un interdit du coup tu ne te sens pas bien enfin tu te sens un peu stressé par le fait de si quelqu'un te découvre dans ce cas-là je te dirais non. Mais si c'est une friche qui est ouverte au public oui, parce qu'il y en a au final parce que c'est des friches mais ça reste des friches du domaine public quoi.

Ça dépend après du projet que tu fais. Si tu fais une maison unifamiliale ... Non pas forcément. Pour certains projets oui. Je pense ça peut te donner des idées juste parce que ça t'ouvre l'imagination.

Q4 ; Q5 : Un espace ou je pourrais créer ? C'est forcément un espace où ... Pour moi il me faut un espace ou je me sente bien tu vois ou je ne suis pas ... Enfin pour créer il ne me faut pas un espace où je suis stressée ou je suis sous pression ou quoi. Il me faut un espace ou je me sente bien ou je me sente libre, bien libre, j'ai besoin de mon petit confort. C'est bizarre parce qu'il y a différentes étapes dans le processus de création ; Dans l'étape où juste tu as des idées, t'imagines ce n'est pas forcément un espace ou je me sens bien tu vois, enfin si forcément enfin si ou je me sente bien mais pas forcément ou je me sente libre j'ai pas besoin d'un espace ou je puisse faire ce que je veux ou je puisse courir partout ou quoi, pas du tout. Au niveau des idées ça peut être un espace vraiment, genre dans une friche oui je pourrais avoir des idées et tout mais après pour dessiner enfin moi dans mon métier pour moi pour dessiner et tout bah non je n'aimerais pas être dans une friche je préfère être bien installée à mon bureau avec mon petit café à côté quoi. Et ça fait aussi partie du processus de création parce que mais ce n'est pas là que j'aurai les premières idées j'aurai plus facilement mes premières idées, dehors juste en marchant dans la rue. Même là quand on fait des concours tu vois t'y penses tout le temps donc je ne pense pas que c'est au bureau que j'ai les meilleures idées mais après quand j'aménage le logement bah là oui je suis plus mais c'est pas les idées directrices du projet.

Par pièce on aurait : (1) pour la végétation & complexité, (5) Végétation vue sur le ciel, truc métallique qui barre le chemin, les tags cet endroit est celui que j'ai le plus aimé

Dans tous les cas végétations, plus une vue vers la végétation que des plantes dans ton espace parce que des plantes dans un espace c'est cool mais ça fait faux. Enfin les plantes elles sont en pots elles sont ... alors qu'une vue vers la végétation ce sera beaucoup plus bordélique même dans un jardin aménagé bah les plantes vont pousser plus comme elles veulent. Ok dans leur pot ... Mais pour moi la végétation c'est un sentiment de liberté c'est vraiment un sentiment de liberté enfin quand t'en as plein ... Si c'est juste un pauvre arbre non ça ne me va pas tu vois il me faut vraiment une vue : que ma fenêtre soit remplie de ... que je vois vraiment que ça. Même un jardin sans que ce soit la flore sauvage !

Sur le 1 pour la complexité le fait que l'espace il y a des choses qui partent « tchic thchic » que ce ne soit pas un espace. Je ne sais pas pourquoi j'aime bien les espaces ou c'est pas tout simple tout monotone tout truc.

Le 2 je dirais non maintenant pas comme espace de conception pour un bouquin oui. Par contre niveau rapport luminosité tu as deux grandes fenêtres pour un tout petit espace

C'est important aussi ça la lumière ! Il y avait aussi le dernier par ce que j'aimais bien le fait d'être dans un angle ça donne des vues différentes tu vois ça sort de la monotonie c'est.

En fait oui il me faut un truc vivant ou il se passe des choses, t'as de la vie ! Si j'étais dans un bâtiment vieux comme ça je me sentirai mieux en ayant un lieu ou l'histoire soit retranscrit. Mais après si je suis dans un bâtiment neuf bah s'il y a de la peinture blanche partout bah ça ne me dérange pas non plus quoi. Mais c'est le fait d'être dans un lieu, tu vois que le lieu, l'ambiance dans laquelle je suis, corresponde à l'idée que je me fais de ce lieu. Un caractère authentique. Si c'est pour mettre un mur en brique dans du neuf non. Si tu rénoves un truc oui c'est important de conserver et que du coup, au moins quand tu travailles quand tu imagines tu sais que tu es dans un truc vrai quoi si tout est faux autour de toi bah ça peut jouer sur la création. Imaginer quelque chose alors que tu es dans un espace qui sonne faux pour moi ça ne marche pas ou moins bien.

Les vues vers la végétation mais même juste quand tu sors la tête de ton ordi tu peux avoir des vues qui te font ... Les vues sur des bâtiments c'est zéro.

(7) je garderais : certains graf, pas tous. J'aime bien ce petit serpent. Il reprend plusieurs murs de la pièce mais ça s'arrête sans vraiment s'arrêter rien qu'en le regardant tu peux imaginer plein de choses. Et le fait d'avoir les grandes fenêtres ça c'est important Les petites voussettes. Je refais le sole c'est plus confort pour travailler. Si c'est mon espace de travail je garderai un graff mais je repeins le reste dans une couleur unie. Pour pas avoir enfin même si c'est bien que ce soit complexe, faut pas non plus que tu ne puisses pas rester concentré enfin je pense qu'au bout d'un moment tu t'habitues et t'y fais plus trop attention. Mais c'est bien quand même d'avoir un truc calme quoi enfin plus conventionnel quoi. Et les petits couloirs à proscrire et les pièces longues avec une fenêtre aussi !

# Verbatim O3

## Partie I – Verbatim par salle

1

Ici on est vraiment dans un cheminement, donc là c'est le départ on rentre on voit tout cet espèce d'endroit un peu **cramoisi**, **sale** **cassé**. Ensuite on peut rentrer dans cette espèce de couloir comme ça un peu **noir** et puis à chaque fois tu as des ouvertures « step by step » vers les pièces.

2

Après on rentre dans une pièce qui elle est déjà **graffée** c'est un peu **sale**. **Les graff ils sont vieux** ils sont **pas très beaux** quoi. On voit bien que les gens se sont amusés et puis le mur ils le travaillent. Parce qu'il y a des pièces où il n'y a pas un graffiti des fois dans la pièce. Dans une pièce il y a rien alors que c'est des murs encore meilleurs que là dans des voutes quoi. Des fois je ne comprends pas ce qu'ils font. Peut-être que c'est parce que c'est l'entrée et les gens aiment bien graffer à l'entrée parce que les gens passent là.

Après ici c'est l'ambiance **voutée** qui est intéressante comme ça **ancien**. Il y a les briques qui ressortent il y a une espèce d'odeur aussi un peu d'humidité. Quand tu passes de pièces en pièces c'est un peu **lugubre** mais à chaque fois c'est une grosse aération c'est bririri (bruit de vent). Tu vois t'as un **bel espace** et puis c'est comme une découverte à chaque fois, t'as un chemin à chaque fois ouvert sur des nouveaux graffitis, des nouvelles salles qui se cachent les unes derrière les autres. Tu as des espaces beaucoup plus **sombres** et puis un moment ça devient la **lumière** et là parce que c'est **vouté**. Ça dépend si t'es en étage ou si t'es en sous-sol, t'as cette odeur un peu de moisi, un peu de brique, la voute elle suinte tu vois que ça, enfin je sais bien à chaque fois, il y a cette odeur ouais tout cramoisi avec le toit.

3

c'est **beau** hein quand même ce couloir, t'as toujours l'impression qu'il y a quelqu'un derrière la porte ! Pourtant il n'y a personne hein !

4

celui-là il est **beau** « **Dams** », « Dure » je connais, mais Dams je ne connais **pas** (déchiffre les graff). Ce qui est intéressant c'est les petits effets qu'il met dedans en fait. Tu vois les graphismes, en fait le lettrage est pas forcément génial, le A il est cool le M il est cool enfin tout est mais ouais c'est ce qu'il a foutu dedans c'est **marrant** quoi ces petits pshh pshh pshh (points de couleur)

Après là il y a des gravats c'est encore plus **lugubre** mais il y a cette lumière quand même. Il y a toujours la lumière c'est **vouté**, c'est ça que j'aime bien moi, **vouté** ça tue. T'imagines pour construire ça à l'époque ! Nous on montrait des trucs en carton là, bien carré bien pourri ! Eux ils faisaient ça avec des voutes, des trucs, des bazars. Toutes les portes elles sont **arrondies** tu vois, c'est super **épais** en plus tu vois. C'était un fort.

5

Ah ouais là on monte et on peut faire des barbeuc, il est bien cet endroit, c'est l'endroit le plus intéressant, pour graffer. Après dans tout l'espace qu'on a vu au début (la 2). C'est cool mais on voit que ça a cramé donc il y a des endroits qui sont, qui ont cramé quoi ...

Pour un graffeur c'est cool, parce que tu vois il y a plein de blazes, plein de noms à décoder. Tu te rends compte qu'il y'en a un qui est venu peindre il n'y a pas longtemps parce que la peinture est plus fraîche qu'une autre. T'as des graff qui sont super vieux et tu vois bien que même ces gens-là ils graffent même plus. Il y a des petits jeunes qui ont remis des graff par-dessus. Ça c'est un pote à moi je le connais bien, il vient souvent ici.

Ça par exemple ça c'est un gars qui était à l'aca (académie des beaux-arts) avec moi quoi. Ça c'est, enfin après il y a des gens que je ne connais pas mais j'ai déjà vu leur graff partout tu vois après.

6

Evidemment tout ce casse évidemment c'est du bois donc ... Le bois après toute ces années d'humidité en Belgique le bois il cède. Ça casse c'est pour ça que c'est dangereux aussi, c'est un peu « peligroso » ! Il faut faire gaffe où tu mets tes pieds et faire gaffe que rien ne te tombe sur la tête quoi, mais bon j'aime encore bien me balader là-dedans prendre des belles photos.

On est toujours dans ce dédale de pièce on a une pièce encore une autre encore une autre encore une autre finalement on ne s'arrête jamais de rentrer de sortir, elles sont pas toutes les mêmes, il y a des ouvertures différentes.

7

Après à chaque fois ce qui est intéressant ce sont les graffitis qui sont complètement différents dedans donc ... Tu vois des trucs qui sont recouverts. Des gens qui ont essayé de faire des trucs ensemble. Ici tu vois que le mec qui a fait les écailles c'est peut-être pas le même mec qui a fait la main. Mais pourtant c'est le même dessin donc ils ont dû venir à deux. Et là il évite ce graff là en faisant descendre son dragon donc il y a eu une espèce de lien. Mais en tout cas ça ce n'est vraiment pas beau quoi... Ouais mais bref ils se sont pas concertés quand ils ont fait ça. Peut-être pour la main et le dragon mais le mec qui est venu mettre son truc là, là avec cette espèce de truc bleu qu'on sait pas du tout ce que c'est et bah là, il y a problème. Ça ne va pas ça. C'est bizarre, et ça je ne comprends pas non plus son rond rouge. Je ne sais pas ce qu'il a essayé de faire ou alors c'est un truc qui a été affiché, desaffiché ...

8

Ça c'est un flop il est vraiment sale, c'est vraiment de la merde. Un flop c'est un lettrage qu'en cercle on essaie souvent que ça aille le plus vite possible souvent on fait ça sur des volets dans les villes. Ça va super vite, en deux couleurs quoi. C'est vraiment le truc le plus basic du graff. T'as le mec qui fait sa signature et puis tu as le flop, c'est celui qui fait sa signature mais en bulle on va dire, bulle ou ... rapide en tout cas ! et alors en deux couleurs, souvent c'est noir et chrome. Et alors chrome c'est le fond, le mec il fait son contour noir. Qui fait tout son graff au chrome, il peint tout en chrome et après il prend son noir et il fait son contour. C'est un geste

répétitif quoi tu dois le travailler non-stop. Mon flop je le fais en un seul trait ça c'est des délires que tu fais tout le temps quoi ça s'appelle « le flop ».

Tant que ça reste dans l'esprit bulle et rapide, après tu peux faire plus de détails mais ça devient du lettrage. C'est différent le lettrage tu prends du temps, tu mets des couleurs, tu fais des fioritures, tu prends le temps de l'enjoliver quoi.

Celui de tout à l'heure le Dams, ça peut être presque un flop mais voilà il y a l'ombrage les petits effets autour. Mais ça c'est un truc de vandale tu vois ? Ça reste du vandale. Donc finalement ils ont le temps, ils pourraient rester des heures, personnes ne leur dira rien. Mais ils font quand même des trucs qui vont vite. Parce que aussi c'est s'entraîner. Parce que quand t'es dans la rue tu peux pas déconner tu vois. Le mec qui peint mieux que toi, que t'aime bien, et qui va voir ton graff que toi t'as fait que t'as déconné dessus. Bah tu vas être gêné et lui il va te dire « hey mec, plus propre quoi » ou « retravaille ton flop ». Peut-être qu'ils n'avaient pas assez de bombes, parce que ça coûte cher les bombes. Il faut te les payer et ça sert à rien tu ne gagnes pas d'argent en faisant ça. Donc voilà tu mets ton blanc et tu travailles avec une bombe de noir et tu as assez. Mais voilà lui il lui faut trois couleurs (dure) parfois tu prends trois couleurs c'est plus facile de travailler à la couleur parce que le noir souvent il y'en a pas parce que dans le magasin de bombe c'est ce qui part le plus vite c'est le noir. Si t'as que du latex rose et que tu as rien d'autre, tu as du noir et du rose bah tu te fais un super truc noir et rose ! T'essaies de trouver du blanc pour faire un peu de light. Mais c'est comme ça, c'est un peu la débrouille quoi. Mais après quand t'as des contrats, qu'il y a des gens qui t'achètent des trucs, que t'es un peu connu là directement ...

9

Là c'est un super pote à moi qui fait ça qui s'appelle Ecto, ça c'est Stix. Mais voilà je le connais très bien, lui il a des contrats. Bah là c'est toutes des bombes qu'il a pas payé quoi. Ça on lui a tout payé gratos. Il est arrivé là avec toute ses bombes et il a fait son petit lettrage comme d'habitude : ECTO avec son petit truc qu'il a pompé à Baskia. Et puis Stix il a fait ces petits personnages décomposés avec ses damiers comme il fait toujours.

Je suis comme chez moi ici, ça fait des années, tous les lieux désaffectés je les connais tous. Pendant des années mon but c'était peindre, peindre, peindre. Et tu ne sais pas peindre sans avoir raté de toute façon. Il faut toujours rater pour réussir c'est comme ça partout presque tu vois. Sauf si tu arrives tu es le génie de la peinture direct bah ok. Moi j'ai appris, j'ai essayé, j'ai réessayé, c'est là-dedans qu'on essaie quoi.

10

Les murs ils sont d'une espèce de couche bizarre, un plâtre où c'est impossible de peindre dessus c'est trop la merde et je comprends pourquoi les gens ils n'y vont pas. Tout se désagrège tu as des odeurs ça me fait rire. Pour peindre ce n'est pas intéressant, moi je choisis un truc ou ça a déjà été peint. Par exemple sur ECTO, je bousille tout comme ça tu as une bonne couche. C'est résistant sinon ça t'absorbe la couleur et la couleur ne ressort pas, tu te retrouves avec un truc sale. Ou alors je prends un mur comme ça ou il y a plein de signatures,

je latex tout en blanc ou la couleur que j'ai, et puis j'attends une petite demi-heure ou quoi et puis je mets toutes mes couleurs.

11

Là on a des gravures de militaires, il n'y a pas que des graffiti d'ici, de maintenant ! Avec des bombes hein il y a aussi des trucs, ils ont même fait des fresques, il y avait même des thématiques avec des fresques d'ouvriers, de militaires, tu vois certains endroits en bas il y a ça, ça c'est super intéressant

12

(Déchiffre les graff). Ça c'est NA c'est très vieux c'est quand j'étais à l'académie encore.

13

(Déchiffre les graff). Ce sont des clous ça avec des gaines, il y a plein de trucs.

14

Il y'a des gens qui font un graff et qui mettent des petites flèches pour que tu saches ou est le graffiti. Il y a des gens qui sont venus avec ce qu'ils avaient. Le « Peace » ça, c'est fait l'acrylique. C'est vraiment un endroit pour te faire plaisir. Le problème de liège c'est qu'il n'y a pas de murs légaux.

Légende : Qualificatif / Decryptage de graffiti / Association spatio temporelles / Imagination / Description du bâtiment

## Partie II

Les réponses à cette partie se trouvent en annexe 4.

## Partie III

Q1 : Pour peindre !

Q2 : C'est comme ici, c'est bien « dirty », bien « gloky ». En général les murs sont pourris par contre, mais c'est agréable d'avoir des grands espaces vides pour se lâcher !

Q3 : Ouais ! Moi je fais tout en live, je ne dessine jamais rien, jamais. Je sais reproduire mais ça ne m'intéresse pas, tu pars direct avec une contrainte ! C'est comme-ci on te disait tu as deux jambes mais « ah non tu n'utilises qu'une seule jambe ». Je veux faire ce que j'ai envie de faire au moment où je suis. Je défonce le mur de couleur. Je lui mets sa misère de couleur. Et après,

avec le noir, je viens retravailler tout et je viens après mêler et lier un peu tout ça. C'est pour ça que je travaille en un seul trait parce que mon travail est très direct quoi.

C'est un peu une recherche de molécule un truc qui part. Une espèce d'énergie. Il me faut une vibration. Je ne peux pas rester devant un truc qui est mou quoi, ou tu vois c'est de la chipoterie, tu chipotes. C'est beau chipoter hein, il y a des fois ou voilà ecto il fait des trucs très léchés, des visages magnifiques, parfaits c'est très très beau. Moi ça me casse les couilles. Moi il me faut un truc ou je peux m'amuser tu vois. Des fois c'est clair je suis structuré, je vais chercher le détail, ce truc là je veux l'obtenir, je l'aurai tu vois sans me mettre des paramètres ou quoi. Des fois je le fais je ne peux pas tout faire comme je le veux. Mais si on me donne le choix de le faire ou pas je dis non.

Q4 : un espace comme-là. Qui me donne envie de faire mieux qu'eux, de laisser ma trace, de dire « moi aussi je suis passé », « ça je le fais je peux le faire là-bas », « regardez j'ai fait ça ». C'est un peu ... on se connaît tous dans le milieu du graffiti, c'est ça le truc tu vois. Ceux qui font des trucs de merde et qui ne viennent jamais peindre ça on le voit tout de suite. Il faut qu'eux grandissent et évoluent pour qu'on les voit à un moment sinon on ne fait même pas attention.

Dès que tu te dis « ah c'est lui », tu as déjà un panel, tu as déjà peint donc c'est différent. Les plus jeunes souvent ils nous voient faire des trucs cool, ils ne savent pas qui tu es, ils savent pas à quoi tu ressembles... C'est un peu ce jeu-là de savoir qui est qui, à qui est ce blaze là. Du jour au lendemain tu te fais attraper, tu dois changer de nom, bah après tu dois retravailler tout ce taf de nom, de remettre ton nom partout. Mais si t'as déjà un bon style, des fois, il y a des gens, on sait bien que c'est le lettrage de telle personne qui vient mettre son e, tu vois que son e de son deuxième lettrage c'est le même.

Q5, Q6 : Ce qui est intéressant dans ce bâtiment c'est qu'il y a de l'espace, c'est qu'autour c'est de la végétation donc t'es un peu caché donc pour rester là et peindre un truc grand et longtemps c'est cool tu vois. Sinon c'est ce que je te disais tout à l'heure c'est le challenge avec les autres. Et c'est un peu mythique comme endroit. Après tu n'as pas de visibilité à part pour les gens qui viennent, des casseurs, des mecs qui viennent squatter là des mecs qui veulent faire la même chose que toi peindre ou des gens qui se promènent et qui marchent simplement qui promènent leur chien.

# Verbatim O4

## Partie I – Verbatim par salle

1.

Ça fait une **vieille** entrée **monumentale**. On a l'impression qu'il s'est vraiment passé un truc dans cet endroit, par contre quand j'ai vu les douches et les toilettes ça a un peu **cassé cette idée de monumentalité**.

Les longs couloirs ça fait un peu **asile** ou **prison**, c'est vraiment très **sombre**. On a bien la lumière au bout mais bon voilà la lumière au bout du couloir ça fait penser à d'autres trucs. C'est très lumineux ici mais sur les côtés c'est moins ... c'est peut-être aussi le fait que ce soit **dégradé** c'est moins attirant. On est bien ici, on n'a pas envie d'aller à côté. Derrière l'escalier, il y'a deux belles fenêtres. C'est dommage que l'escalier casse l'espace.

2.

Avant de rentrer dans la pièce on a vraiment l'impression de rentrer dans **une cellule de prison**. Quand tu rentres tu vois que ce n'est pas ce à quoi tu t'attendais. Ça se voit plus beaucoup des plafonds en **voute** comme ça. La vue est sympa, les fenêtres sont assez grandes du coup tu as plein de lumière. Même si l'espace est très long, on a quand même de l'espace jusqu'au bout je trouve. Il y avait de la place je sais pas ce qu'il pouvait y avoir là. J'ai presque envie de dire **des tentes militaires dans les camps militaires, les hôpitaux de fortune** ... ça fait un peu cette ambiance-là ! On a quoi la largeur d'un lit à peu près ? Avec ce carrelage et cette forme un peu particulière on dirait un **hôpital**. Pour l'instant c'est vraiment ça. On est plus habitué à cet **effet de voute** comme ça. C'est peut-être un peu **écrasant**. Il y a un axe très marqué au niveau du plan parce qu'on voit jusque l'autre côté du couloir. Les voutes je sais pas si c'est plein ou creux si c'est ... je ne vois pas trop à quoi il sert cet espace entre les voutes, mais on le découvrira.

3.

Bah là on a encore les petites voutes, je ne sais pas à quoi elles servent mais c'est dommage parce qu'on pourrait avoir plus de lumière avec les fenêtres au-dessus des portes. Chaque voute sectionne les parties du couloir, à part la lumière tout au fond mais si ça se trouve c'est juste parce que c'est **dégradé**. C'est un peu ... il y avait peut-être des ampoules avant mais ce genre de choses ... Ah il y a des pièces qui communiquent entre elles ? ce n'est pas un espace dans **lequel j'aurai envie de rester en tout cas. Je ne resterai pas discuter là avec un collègue en sortant du boulot quoi**. J'irai peut-être au bout. On devine qu'il y a un hall avec la lumière. Mais ça fait vraiment très très long, et très bas de plafond.

4.

C'était quoi là ? Une pièce ? C'était fermé avant j'imagine ? Là c'est **marrant** parce qu'il y a l'appelle de la lumière. C'est la même pièce que tout à l'heure à part l'ampoule qui pend, mais là ce petit sas de lumière, il y a quelque chose qui dit **« allez là il peut se passer quelque chose »**. On va tout de suite voir, comme j'y suis allé en rentrant. **Dans cet état là ça donne envie mais après quand c'était construit ... ça donne envie parce qu'on respire par rapport à tout à l'heure**.

Là je sors du couloir en plus, j'ai passé un peu de temps dans le couloir où il y a les hauteurs basses des voutes qui marquent. Là on se dit « c'est bon on peut respirer un peu ». Déjà dans les pièces on est un peu mieux que dans le couloir, mais là il y a carrément le ciel quoi. Après je ne sais pas ce qu'il pouvait y avoir là. Et ici, le gros tas de cailloux, là naturellement je n'irai pas dessus. Je me dis que la pièce est coupée en deux. Ça : c'est perdu, je n'irai pas naturellement dessus pour voir de plus près le tag ou quelque chose comme ça. Ça fait plus propre que dans les autres par contre, ils sont plus gros et il y en a moins que dans les autres pièces j'ai l'impression. Le plafond fait beaucoup plus propre que l'autre. Les gros tags je préfère largement par rapport aux petits. Les gros ça ne me gêne pas du tout justement au contraire. Ça comme peinture ça rythme mais pour moi c'est du street art, quand tu vois ça, tu t'amuses en passant dans les rues. Ou c'est peut-être que je n'ai pas l'habitude de voir ça en intérieur quoi. Mais ça ça ne me gêne pas. Les écritures j'irais pas mettre ça à l'intérieur de chez moi par contre.

5.

Wouah c'est encore pire au bout, en plus avec la grille au bout. Il y a beaucoup moins de lumière. Ici si on refait la toiture ça doit être super sympa ! une grande hauteur comme ça ! Enfin surtout après un truc écrasant.

C'est sympa le petit tapis gris avec la végétalisation. J'ai l'impression de voir des arches partout depuis que j'en ai vu tout à l'heure. Après dans les pièces on retrouve des angles droits. C'est plus courant on va dire. Les artistes peuvent se servir de ce qui existe, ils auraient pu peindre des racines et on aurait pu croire que l'arbre sortait vraiment. Bon ici l'arbre est vraiment dedans mais ...

Après ça je trouve que ça fait sale ! (toy).

Il y a des ambiances de jeux d'ombres et tout, tu vois ça ça ne me gêne pas. On parlait de double hauteur... Ça, cet espace qui coupe en deux doubles hauteurs grâce aux deux vides à côté. La lumière est agréable.

Allons voir ce qui se passe là-dessus !

Les petits reflets dans le verre c'est sympa, c'est un peu dangereux donc tu fais gaffe. Là j'ai l'impression d'avoir trop de place, avec tout qui est ouvert en haut, j'ai vraiment l'impression d'avoir beaucoup de place. En théorie la surface il y'en a pas plus qu'en dessous mais je ne sais pas mais ça va plus loin. Là pour moi ça fait sale. Pourtant on a des murs en meilleure qualité qu'en bas, mais c'est tous les gribouillis par-dessus, il y a une accumulation qui fait trop. On est dans un lieu d'expression ça ne me dérange pas. Je ne suis pas chez moi ça me dérange pas. Là il faut chercher l'endroit pour le voir. Il y a des lieux dans la rue ou des gars du street art qui s'approprient des pignons et ils s'approprient vraiment une façade. Ici ça (le tag) sur une façade, je comprends que les gens disent qu'il faut nettoyer. Là ici ça ne me dérange pas. On est vraiment dans un lieu à part. je suis pas contre des expressions comme ça mais je ne demanderai pas à ce qu'on vienne nettoyer ça sert à rien. Chacun fait ce qu'il veut ici quoi.

Là les couloirs sont beaucoup moins écrasant. On a plus de hauteur sous plafond et beaucoup moins de voutes. Là je ne sais pas ce qu'il y avait mais on a une impression d'avoir vue sur le

hall. Ça change tout ! C'est la lumière qui joue beaucoup. Je ne sais pas si c'est plus large mais la porte à l'air plus large.

Il y a moins long de vue, que ce soit sur 10 au lieu de 50m c'est plus agréable. J'aime bien cette impression de se perdre dans le bâtiment. Enfin on y va quoi ! Et là, le fait qu'il y a des couloirs un peu n'importe comment, on perd un peu le sens de l'orientation. Ce n'est pas Libeskind ou le musée juif mais je trouve ça plus agréable. Tu découvres un espace, ce n'est pas tu le subis, c'est tu découvres une succession d'espaces. Même si c'est que le couloir qui change.

6.

Wahh on dirait l'atelier d'un artiste fou. Qui a tenté quelque chose. La petite sculpture. Avec la lumière zénithale. J'hésite entre je n'ai pas envie d'y toucher parce que c'est une sculpture » et regarder s'il y a pas des pièces à récupérer justement pour faire du bricolage à la maison. Mais là ce n'est pas trop rassurant non plus quand on voit les poutres qui pendent dans le vide.

L'œuvre n'est peut-être pas encore fini. C'est marrant cette planche qui est là, elle n'apporte rien

Et là il y a un petit sas d'entrée on le sent. La pièce commence pas à la porte, elle commence là, sous le changement de hauteur sous plafond (teste l'interrupteur).

7.

C'est marrant aussi les passages, c'est le vent qu'a creusé dans le gravier (au sol) t'as l'impression que ça s'arrête là. Oh ! ça c'est le bureau d'un chef ça ! C'est plus haut, les fenêtres sont plus grandes, il y avait peut-être même un poêle ou une cheminée. Là par contre les bâtiments sont plus imposants, c'est peut-être parce qu'il y a les arbres qui cachent ce qu'il y a au sol. Mais ce qu'on voit derrière ça fait plus écrasant. Je préférerais la cour de l'autre côté, peut-être que les arbres étaient moins hauts et les bâtiments aussi. Mais je pense que c'est surtout les arbres qui étaient devant qui étaient moins hauts. Du coup on voyait quand même l'étendue d'herbe dans la cour. Ça paraissait moins écrasant. Là encore il y a des débris, j'ai l'impression que la pièce s'arrête là, pourtant ce n'est pas grand-chose ! ça crée des lieux où on passe pas naturellement. Là le dessin de la main il est sympa, après le dragon c'est un signe que j'aime moins mais tu vois tout à l'heure je te parlais d'unité. Là il a même peint jusqu'où il pouvait.

Quand il y a une vraie recherche, là ça fait plus dessin au sens large, il y a plus de trois couleurs qui sont utilisés. Il y avait deux couleurs et ça fait tout de suite plus travaillé, c'est peut-être ça qui fait plus soigné ou plus réfléchi enfin j'admire plus quoi.

8.

Là ça fait ... C'est bizarre les voussettes, que ce ne soit pas dans l'axe ! C'est perturbant. Là c'est vraiment des châssis de portes qu'on a comparés à en bas où c'était juste des voutes. Ah là on est revenu dans l'axe.

Ça a beau être plus large. Ah là on a de la couleur. Même s'il y a plus d'espace donc le principe est le même avec la lumière à certains endroits. Mine de rien je m'arrêterai pas sous les voutes pour discuter quoi ! C'est vraiment un espace de circulation et ce n'est pas un espace dans lequel on reste.

9.

Là il y a quelque chose en face. Là tu vois c'est un mur qui reste intéressant c'est plus **chaleureux** il y'a plus de la couleur. Avant une main bleu gris avec un dragon vert métallisé et turquoise. Là il y a un fond turquoise mais les couleurs c'est du rose, du jaune, de l'orange, c'est plus **joyeux**, plus **chaleureux** quand même. Il y a l'orange qui récupère la lumière. Il y a plus de tons **chaleureux** ici. Au début j'aurai dit il y a encore des arbres qui poussent le long des fenêtres mais il y a moins de nature sur les vues. Les couleurs de la brique en face font que ça fait plus **chaud** aussi. Parce que le sol c'est pareil, les proportions paraissent similaires. Je pense que c'est vraiment le choix des couleurs qui fait vraiment qu'ici ça change par rapport à la pièce d'avant.

10.

Ah ! La seule qui a encore une vraie porte. Celle-là elle fait **chaleureuse** c'est peut-être le orange. Elle fait **chaleureuse**, elle fait plus **intime** celle-là. Elle fait presque trop **écrasante** le plafond est trop haut ou les murs trop **serrés** ... Question de point de vue. Très vite je viendrais près de la fenêtre et je ne resterais pas près de la porte. Le son des espaces est agréable, on entend les voitures. On est dans un parc ça fait plus **paisible** surtout à Liège ou on a pas un seul arbre.

11.

On dirait presque des champignons (voussettes). Là on a une différence de niveau entre l'avant et l'arrière du bâtiment, j'ai l'impression qu'on a gagné 10m depuis l'autre côté. Là il n'y a pas d'arbres on voit qu'il y a un vrai espace au sol, une vraie cour, parce qu'il y a pas d'arbres qui cachent la vue. Ici je trouve ça plus **sympa** que l'autre côté. Pourtant dans la pièce même je ne trouve pas qu'il y a d'énormes différences. Il reste un peu plus de revêtement orange mais je ne trouve pas qu'il y a beaucoup de différence. C'est vraiment la vue depuis la fenêtre qui fait tout là je trouve.

12.

La voute fait **monumentale**, elle sort de nulle part dans un couloir. Elle fait vraiment **monumentale**. En fait avec cette disposition j'ai l'impression que l'étage au-dessus est moins important que ce qu'il se passe là (et plus privé). Quand tu sors de l'escalier ici tu as le boulevard pour y aller alors qu'à côté il y a moins de personnes. Quand je vois la voute là je ne sais pas ce qu'il se passait mais il y a plus que l'espace de circulation. C'est peut-être aussi le fait que j'ai enchaîné des choses assez basses ... Là le fait qu'il y a quelque chose d'assez grand d'un coup on a l'impression que c'était plus important.

Les graffs ça fait **sale**, il y a vraiment quelque chose à faire sur ce mur-là. Là il y a vraiment ce mur qui est parfait. Là il est vraiment dans le cheminement. Tu as la lumière qui vient de là, elle ne tombe pas dessus mais c'est **assez lumineux**. Là je me sens mieux.

13.

Ah il reste du revêtement à peu près. Là entre la pièce avant ou il y avait 10m de haut et là le sol qui arrive ici. Le revêtement est en meilleur état mais je n'ai pas l'impression qu'il y a deux moments différents. J'ai l'impression que ça fait aussi **dégradé**. Ou peut-être parce que je sais

que c'est le même bâtiment. C'est marrant, je me rends compte que je vais que dans les endroits où c'est propre par terre

Là je trouve ça presque plus glauque. Je sais pas si c'est une impression d'humidité mais comme le parement reste encore là sur la brique, qu'elle est pas complètement à nu, on a l'impression que ça a gardé de l'humidité que ça a ... C'est très dégradé mais en même temps moins que les autres parties. Les autres parties on sait que voilà c'est mis à nu, c'est moins gênant je trouve. Là je ne sais pas ça me gêne plus là. Je préfère quand la brique est complètement à nu. C'est dégradé mais c'est mis à découvert quoi. Là ça se décolle ça s'écaille petit à petit.

14.

Woha celle-là elle est belle. Celle-là elle est lumineuse, c'est bizarre. Ce qui la différencie c'est la lumière. On le voit même quand on se met dans l'autre. Ici il y a la lumière qui ressort et là, sur la vue, il y a ce couloir qui dit « là tu peux aller loin ». Tu as d'un côté la brique rouge et d'un côté la nature. Tu as différents jeux de plans, d'arrière-plan mais oui je préfère ce mur là à ce pan là (brique à revêtement). Le parement serait blanc, nickel mais là, il est à moitié dégradé et pas complètement enlevé, je préfère la brique à nu.

Légende : Qualificatif / Envie de / Association spatio temporelles / Imagination / Description du bâtiment

## Partie II

Les réponses à cette partie se trouvent en annexe 4.

## Partie III

Q1 : Le défi d'aller dans des endroits où on n'a pas trop le droit, où c'est dangereux entre guillemets. La découverte des endroits qui sortent du cadre, qui sont abandonnés. Dernièrement, c'était ouais les squats habités où là pareil, c'est un peu ce qui sort de l'ordinaire, c'est l'original. Mais par contre, c'est beaucoup plus chaleureux les squats habités que des habitations classiques. Ça sort justement de l'ordinaire, les gens se sont appropriés vraiment l'espace du coup, c'est encore plus accueillant que des bâtiments entretenus entre guillemets quoi.

Q2 : Glauque, comme aujourd'hui dans les couloirs notamment. C'est un peu gênant, c'est en même temps l'interdit, l'original, et une histoire qui est là. Mais qui n'intéresse pas assez la ville pour entretenir les bâtiments. Dans les squats habités par contre je trouve ça super sympa. Mais c'est de la découverte, on va voir autre chose que ce que j'ai l'habitude de voir. Pendant une phase de création : c'est un endroit auquel je ne penserai pas. Mais qui peut être très stimulant ouais. Parce que c'est peut-être là qu'on se rend le mieux compte de l'importance des atmosphères et des ambiances. Sur le papier, on n'y pense pas forcément. C'est stimulant, on pense à plein de trucs auxquels on ne pense pas forcément. Tu

vois, je te parlais de ce qu'il y avait derrière le volume des voûtes. Ça pose des questions et puis ça met à nu un peu le bâtiment des fois. Là, je me suis rendu compte que des fois, la brique à nu pouvait être plus sympa qu'un parement un peu abîmé quoi.

Q3 : c'est tout ce qui est zone d'escalier et hall, les jeux de niveaux, tout ce qui est forme et niveaux. Un joyeux bordel dans lequel on peut travailler. Je trouve ça génial et dans un espace comme ça il y a tellement de possibilités que je peux piquer un truc là qui me plaît bien. Il y a des petites idées auxquelles tu ne penses pas forcément quand t'es sur le papier. Et quand t'es dans l'espace, tu te dis « ah ça, je pourrais le réutiliser peut-être »

Q5, Q6 : - 1 là, je mettrais un petit truc « cosy » un coin de discussion, détente. Parce que c'est un espace où tout le monde peut passer devant donc il est vraiment à l'intersection de l'échange quoi et en même temps, il est un peu bas de plafond la forme est différente t'as envie de t'asseoir et tu as une belle lumière qui rentre.

- 3 les voûtes et les couloirs ça, je ne ferai pas. Une pièce en voûte ça ne me paraît pas intéressant.
- 6 Ici, garder un espace où tu t'attends à voir un bureau, et en fait non, tu as une œuvre ! Il y a plein de trucs là, il y a quelque chose en plein milieu il y a la mezzanine il y a la lumière qui tombe dessus. Il y a plein de trucs. C'est un espace, tu restes là et puis tu regardes. Sur un plan, on dirait un espace perdu, tu vois. Mais je ne sais pas là, il s'est passé quelque chose. Et puis c'est original quoi une alcôve comme ça avec un truc, tu ne sais pas pourquoi c'est là ça, c'est stimulant.
- 5 Là, il y avait les jeux de lumière avec le verre, un espace de circulation qui amène autre chose.
- 5 la structure en bois, on a une vue dessus, mais on ne peut pas y accéder. Il y a un joyeux bordel encore une fois il y a peut-être des trucs à prendre dedans. J'aime beaucoup la menuiserie apparente comme ça. C'est un grand volume et il se passe des trucs dedans ce n'est pas un simple vide.
- 9 là, c'est plus le graff, un peu de couleur, il fait plus fou que les autres.
- 11 Là, on a un espace chaleureux donc autant le garder, tu peux t'arrêter prendre un café quoi.
- 8 pour moi un espace créatif, tu dois un peu perdre la logique. Ça c'est intéressant.
- Pour moi, un espace créatif doit sortir du cadre formel.
- Il faut que ça change dans un espace créatif.

# Verbatim O5

## Partie I – Verbatim par salle

1

Tout de suite ce que je me dis c'est : « qu'est-ce que c'était avant ? » On dirait presque un énorme dortoir. Mais c'est marrant parce que dans des bâtiments en friche comme ça on peut se dire qu'il y a des squats et tout, enfin ça ne sent pas mauvais ... Je sors tous les clichés sur les squats ! On dirait que c'est presque entretenu, qu'il y a le balai qui a été passé tout ça. C'est fou ! J'aime bien quand il y'a les arbres qui poussent. C'est ouf de visiter un bâtiment comme ça qui est entre guillemets abandonné. Mais qui en fait est carrément en bon état quoi. Là il y a de la brique partout je me demande vraiment ce que c'était avant. Ça sent le pain grillé mais je ne saurais pas dire pourquoi.

En tout cas ça ne semble pas vieux du tout. Ça m'intrigue vraiment. Le fait que ce soit ouvert, on a l'impression d'être à l'extérieur avec le vent sur le visage ou la lumière vu qu'il n'y a plus les ouvertures. Tu pourrais me dire : « on va dans cette pièce » et en ouvrant je trouverai un espace nickel je ne serais pas surpris. J'ai plus l'impression d'être dans un commun là. Dans des immeubles où les cages d'escalier sont ravagées, et finalement quand tu rentres dans les appartements c'est nickel. Avec les gardes corps comme ça on voit bien la structure c'est bien !

2.

C'est fou, qu'est-ce que c'est ? ça ressemble à un dortoir pour étudiant dans les années 50. Ça résonne beaucoup. Ça n'a rien à voir. C'est presque une atmosphère métallique vu comment ça résonne.

Les briques c'est marrant. Il y'a encore les plaintes. Ce qui est fou c'est que c'est super propre. Là c'est entretenu c'est cool. Ça rend plus vivant d'avoir des murs décorés. Tu te dis que, là par exemple, c'est récent quoi, ça veut dire que c'est passant. On ne se sent pas comme dans un endroit à part, ça fait partie de la vie de la ville. Il y a des gens qui ressentent le besoin d'être ici finalement, même en l'état, même si c'est un entre deux. On le ressent par exemple comme faisant partie de ... il doit être là quoi, il a son utilité, même si c'est pour une minorité. Je sais pas mais c'est parce qu'il est là et qu'il est utile qu'il ne s'écroule pas.

3.

C'est marrant parce que les arches comme ça dans ce sens-là et puis dans l'autre sens, c'est vraiment atypique. Le plancher super, par contre tout le verre est pété. Pour le tournage de film ça doit être marrant ça. C'est un peu atypique. Ce qui est marrant aussi c'est qu'on ne voit pas d'endroits où on a pu avoir des gaines techniques. Ça doit être assez ancien. Je me dis qu'il est plus ancien que ce que je pensais.

4.

Ah là déjà. Bah ! ça vient d'où tout ça ? (Gravats) On a des débris, là c'est bon on a de l'électricité. Avec les débris ça fait plus rustique, mais on est bien aussi, je suis pas du tout dans

mon cliché de la friche quoi. Ça pourrait vraiment être un hôpital ou une pension pour les enfants. Je me pose plein de questions... Je me dis qui l'entretien comme ça ? Comment ça se fait que c'est aussi propre ?

Je peux rentrer là ? Bah qu'est ce qu'ils ont fait avec la charpente ? Je me demande pourquoi ça s'écroule ? Un défaut d'entretien surement ? Du coup c'est marrant, c'est vraiment, c'est comme si c'était, entre guillemets, tu sais les trucs en ruine d'habitude que tu visites ce sont des châteaux, des châteaux forts ... Là tu as ce sentiment là mais dans quelque chose qui a moins de 100 ans. C'est de l'histoire contemporaine quoi ! J'ai vraiment envie de savoir ce qu'il s'est passé ! Par contre je pense que la même visite par temps de pluie ... Je pense que je n'aurais pas du tout le même ressenti. L'ambiance est beaucoup moins agréable, je pense plus étouffante avec l'eau qui pénètre partout. On aurait pas du tout le même ressenti si on était à l'abris mais pas au sec.

Tu sais ce que c'était ici ? On dirait vraiment un ancien hôpital. Un dortoir.

5.

On a une belle cage d'escalier inaccessible. Là on se sent moins protégé qu'avant parce que là je me dis que ça peut plus s'écrouler qu'avant. Déjà là c'était du verre. Ça fait vraiment très abandonné, il n'y a pas longtemps quoi. Ah tient on voit un arbre là-bas, c'est marrant il y a un aspect tentaculaire. Il y a des mecs qui ont tagué et du coup c'est marrant. On se sent vraiment à part. Mais malgré ce qu'on voit aux fenêtres, je ne me sens pas non plus au milieu d'un parc.

On dirait que ça s'est désagrégé plus récemment vu qu'il y a encore cet enduit.

(Nous montons à l'étage supérieur)

Ah là déjà c'est déjà plus travaillé. C'est joli presque. S'il n'y avait personne qui avait tagué par-dessus ça aurait été sympa. Là ce n'est pas très gentil le monsieur en argenté là ! Pas très correct en plus, il y a des murs partout il aurait pu le faire ailleurs. Vraiment intrigant. Et là par exemple on n'a pas l'impression que c'est le même étage. On a plus de lumière, les tags sont plus récents donc on se dit qu'il y a plus d'activité ici. Mais pourtant c'est plus dégradé qu'en dessous parce qu'ici ce n'est pas à l'abris des intempéries. C'est intrigant par ce qu'on pourrait penser qu'en étant à l'abris on est plus à l'aise pour taguer ou pour rester. Enfin je trouve ça bizarre que ce soit ici qu'il y ait le plus de passage parce que je trouve que c'est en moins bon état qu'en dessous. Quand je vois le bout de ferraille là (poutre) je me dis que c'est moins rassurant alors qu'en dessous un coup de peinture et zou ! C'est fou !

En fait ça laisse vraiment de place à l'imagination on se demande ce qui a pu se passer, tu as envie d'imaginer des trucs pour comprendre le bâtiment.

6.

Bon là on a beaucoup plus de débris. J'aime beaucoup (ironie) ça là : ce piège-là : (pic qui ressort) Là c'est beaucoup plus ... Quand tu m'avais dit qu'on viendrait ici, je m'attendais plus à ce genre de décors, c'est dû aux intempéries. On a des jolis souvenirs. C'est quoi ? c'est les gaines techniques ou c'est la cheminée ?

7.

Ici ils ont moins fait le ménage que dans les autres pièces mais c'est **joli**, c'est bien fait. (Graffiti main)

C'est **marrant** c'est pas du tout comme avant, comme il y a du sable c'est bizarre, ça paraît plus **moderne** aussi. C'est plus du bois ici, c'est plus espacé, ça semble plus **moderne**. Peut-être aussi parce que la peinture est plus **récente**. Il y a une porte qui est restée là !

C'est la première fois que je vois un endroit vraiment travaillé où la nature reprend ses droits. Ça été **abandonné** mais c'est **entretenu** par les aller et venus. Là je me dis faut aller le mettre (tag sur le haut de la façade d'un bâtiment)

8.

C'est **marrant**, c'est **entretenu**, mais ça fait plus, en bas tu vois une branche tu te dis ... En fait c'est pour ça je n'étais pas choqué c'est parce qu'en bas il y **avait ... C'était très normal en fait. Ici je vois une énorme branche comme ça au milieu de la salle, je me dis qu'est-ce que ça fait là ?** ici on comprend moins, tu vois la couleur **ocre** c'est pas quelques choses qu'on est habitué à voir dans un bâtiment, alors que la brique tout ça ... ça ne me choque pas. Des tons un peu plus **jaunes**. C'est **fou** ça devait être énorme ! Ici tu peux faire plein de trucs quoi !

9.

Tu vois c'est ça que je disais, le mec il a fait un tag là, et il a fait la suite là-bas ! (Suite du graffiti sur la façade opposée) c'est **énorme**. Ici c'est **marrant**, ce n'est pas les tons qu'on a l'habitude de voir. Là c'est un peu **ocre** comme ça. C'est un peu plus **bigarré**, il y a plus de couleurs que dans les autres qu'on a vu. C'est plus le **rouge** de tout à l'heure, cet **ocre** ça m'intrigue, je trouve que c'est une **couleur inquiétante**.

10.

Jolie porte, la seule porte que j'ai vu. Là c'est plus **étroit**. Pareil pas mal d'ocre. Tu as quand même des gens qui élaguent. **L'arbre devait rentrer et ils ont dû le couper ici quoi.** En fait c'est de la fausse ruine quoi, c'est relativement **entretenu**, assez pour que ce ne soit **pas dangereux**. Donc je pense qu'ils savent qu'il y a beaucoup de gens qui viennent. Ah il y a une inscription. De côté on aurait dit de l'hébreu c'est pour ça que ça m'as intrigué mais de face non. **Ah il y a un trésor. Derrière la croix** (montre une croix dessinée au mur).

11.

On voit la peinture, il y a du bleu, rouge... Ça pourrait être une salle de bain ? ou une cuisine ? Je me dis que c'est **militaire**, que c'est assez **vieux**. On sent une différence de confort, que c'était une autre époque. C'est **joli** ça, les points comme ça (piquetage) c'est très géométrique. On pourrait penser que quelqu'un est venu faire ça. Là il y a une petite inscription.

Petite odeur de moisi je trouve, mais c'est plus **lumineux** que là-bas donc ça rend moins claustrophobe. Là on sent la luminosité, ça rendait plus **sombre**. Je pense qu'on peut avoir un autre ressenti à un autre moment de la journée je pense.

12.

C'est **sympa** ça (inscription au mur). C'est **marrant** on pourrait faire une photo là avec le dégradé de couleur. Là ça pourrait très bien être une aile un peu plus récente du bâtiment. Je n'ai plus du tout le même ressenti qu'au début alors qu'objectivement je pense pas qu'il y a grand-chose qui a changé. Ce sont de pièces plus grandes, on a plus les arches dans tous les sens.

13.

C'était sûrement une cuisine ou une salle de bain. Du coup comme il y a beaucoup plus d'enduit que tout à l'heure ça fait plus « film d'horreur ». Ou maisons abandonnées machin alors qu'au début ça faisait plus ruine. Genre témoignage du passé. Là, vu qu'il y a de l'enduit ça fait **moins passé**, je me sens **moins curieux**, avec l'électricité ça fait **plus récent**. Il n'y a plus de déchets, plus de canette de jupiler ...

14.

C'est très **lumineux**, un bel espace. Ce sont les méchant qui devaient aller là je pense par ce qu'ils ont mis des belles grilles. C'est **fou** on voit encore un chemin. On est un peu dans le passé mais en même temps il y a encore les tags. C'est une porte ça ? Il y'a encore un petit fil (fil électrique). C'est vraiment **atypique**, je n'ai jamais fait ça ! C'est vraiment super **entretenu** en fait. Quand on me dit friche je pense tout de suite **industriel**, je pense aux corons, quand tu lis **germinal**, ce ne sont pas des endroits sympatiques, des endroits où les gens sont exploités, ça éveille pas du tout ma curiosité.

Légende : **Qualificatif** / **Envie de** / **Association spatio temporelles** / **Imagination** / **Description du bâtiment**

## Partie II

Les réponses à cette partie se trouvent en annexe 4.

## Partie III

Q1 : Un petit hangar, on y allait quand on avait 16 ans, c'était la tradition, on picolait un peu et à 4h du matin on y allait, pour se faire peur. C'était un squat, il y avait des canapés. C'est vraiment un petit hangar. C'était complètement à l'air libre, une petite croix de saint André et une dalle de béton et c'est bon quoi. Je n'ai pas d'autre souvenir ou je me serai arrêté longtemps.

Q2 : Avant ou après aujourd'hui ? Je le vois vraiment comme la pièce qu'on a vue au bout. Avant les escaliers (6) charpente au sol ou alors porte à faux qui tombe parce qu'on ne les entretiens pas, tu vois ? Pour moi, c'est la nature reprend ses droits et la charpente au sol. Vraiment. Après, selon l'heure où tu y vas, ça peut être plus ou moins glauque quoi. Un ressenti plus ou moins glauque ça ne veut pas dire que ça l'est, tu vois ce que je veux dire ? Aujourd'hui, ça tient bien debout apparemment, on a la sensation qu'il est un peu entretenu. Tu as rarement

l'impression que quelque chose va te tomber sur la tronche quoi. C'est pas du tout inquiétant. Même quand on est dedans, on n'a pas l'impression d'être dans un sentiment d'illégalité.

Q3 : en l'état non, mais je pense qu'il ne faudrait pas beaucoup d'aménagement pour que ce soit possible. Enfin, je m'y verrai très bien pour de la créa en tant que loisirs. Si j'ai envie de dessiner, pas forcément pour faire un truc qui a un rapport avec la friche. Pour mon loisir, je le ferai. Par contre si j'ai envie de créer parce que j'ai une pression professionnelle, j'ai un cahier des charges et tout, là je ne pourrais pas parce que dans ma tête ce n'est pas du tout. Ou alors au tout début quoi, au moment où je n'ai pas la pression du résultat. Une fois que j'ai analysé le programme. Si je suis en quête d'inspiration, que je cherche des choses, je me vois bien m'y balader.

Q4 : Ce que j'aime, c'est changer d'espace. Il faut que je change de repère pour justement. On a toujours une première idée. Quand on débarque. Pas se fixer sur une première idée. Quand j'ai envie de créer, je me dis plus « tiens, je vais aller dans un endroit où je ne suis jamais allé avant. » Mais c'est peut-être plus pour m'aérer l'esprit après je retournerai ici derrière un bureau avec mon petit crayon et mon petit papier.

Q5,

Q6 :

- Moi, je suis un peu obsédé par la propreté. Je peux avoir le plafond dégueulasse, mais faut que le sol soit hyper clean tu vois. Vraiment, le sol, je suis... Mais ça ne se voit pas forcément. Tout ce que je suis susceptible de toucher doit être propre.

- Ça pour moi, c'est un espace de transition pour la personne comme moi, je ne vais pas y rester et pour le matériau aussi, il n'est pas censé rester là. Cet amas va être bougé un jour, il n'est pas destiné à rester là.

- Celle qui m'a le plus marqué, c'est la 2, je laisserai les murs comme ça par contre je changerai tout ce qui est châssis. On n'est pas obligé de mettre une porte à l'entrée. Je garderai les tags. Il faudrait que je me sente un peu encadré. Dans le sens où qu'on me dise qu'il a été rénové avec une nouvelle fonction. Que l'espace soit appropriable, mais pas trop non plus, j'aime bien être guidé. On doit le différencier, quand je rentre, je me dis « ah oui, c'est un espace de travail » que ce soit clair. Ce qu'il y a sur les murs c'est important, on s'approprie d'une autre manière le lieu. C'est l'histoire du lieu. Ce qui est intéressant, c'est les couleurs. La main (7) je garderai. La couleur ocre inquiétante, j'enlèverai.

- 6 elle m'a marqué, mais parce qu'elle a cet état de ruine. Peut-être une fois réparée, elle me parlerait moins

- La toute dernière 14 je la trouve géniale parce qu'il n'y a pas grande chose à faire. On voit ce qui se passe autour. On a des grandes baies, c'est très lumineux.

# Verbatim O6

## Partie I – Verbatim par salle

1

On sent légèrement le froid, parce qu'il y a un petit courant d'air déjà qu'on sent. Au niveau du son pas grand-chose à part le bruit sourd, quelques oiseaux et des gouttes, c'est assez reposant. La luminosité est assez faible. C'est assez intrigant de voir des ouvertures partout on a envie d'aller là-bas, on a envie d'aller là-bas. Là aussi je ne sais pas ce que c'est encore. Des toilettes ! Un peu sale quand même. Il y a un arbre qui pousse dans le mur c'est assez étrange je n'ai jamais vu ça. Ça fait un peu peur de pas avoir de garde-corps. Je vois qu'il y a pas mal de tag ici, c'est en mauvais état quand même. Quand je vois ça, j'ai envie de faire un paint ball (l'extérieur) ou une chasse à l'homme. Ça me fait penser un peu à un lieu de dévastation, un peu un lieu de guerre, tu vois où tu as l'impression que tu peux te cacher là et tirer là. Ambiance un peu blocos un peu c'est dans les pays un peu souvent en guerre, les bâtiments sont un peu désaffectés, et puis là c'est le fait qu'il y a plein de cachettes en face. Ça me donne un peu cette impression-là.

2.

Ici on voit que les tags sont bien plus beaux. C'est une pièce qui est vachement sécurisée on va dire par rapport à à côté. On peut se dire qu'ici on peut venir taper une soirée tranquille sans soucis quoi. C'est vraiment nickel quoi, l'espace ... il y a rien, enfin il y a quand même des trucs qui traînent par terre. Ici tu peux t'exprimer aux murs tu peux y aller et te lâcher. Par contre ça résonne beaucoup. On dirait que ça été nettoyé pour les tags, tu peux bien te balader autour. La lumière est correcte aussi. C'est marrant parce que, oui, tu as l'impression que le son te revient bien à cause de la voute. Il y a une sensation d'humidité quand même.

3.

Il y a déjà une belle perspective, ce qui choque c'est le manque de lumière, clairement. Après les différentes stries de lumières que tu vois, ça donne envie de progresser dans le bâtiment et d'aller voir ce qu'il y a là-bas. Après c'est un peu étrange, c'est un peu intrigant mais pas non plus forcément rassurant. Il fait jour c'est cool. Ce sont des pièces en enfilades quoi c'est toute les mêmes. Ça me donne envie d'aller voir le couloir qu'il y a là-bas. Je croyais qu'il y avait une deuxième allée justement. Il y a une sensation de répétition et ça donne envie vers là-bas.

4.

Ça c'est encore la même pièce sauf qu'ici on a un gros tas de cailloux. Il y a un peu plus d'objets par terre ce qui fait que c'est moins propre, c'est moins rassurant on va dire. Ça fait plus chantier quoi, en plus là on voit qu'il y a carrément la toiture qui est tombée donc ce n'est pas rassurant. Ça donne envie d'aller voir là-bas, de grimper ... Sinon la pièce c'est assez joli c'est moins facile d'accès. C'est calme et reposant.

5.

Là on voit que c'est Bagdad. Clairement avec tout ce qui est cassé. Ici les toitures qui sont barrées, l'eau par terre ce qui est pas du tout cool car on ne peut pas s'asseoir on peut rien faire. C'est difficile de monter et tout. Ce n'est pas vraiment un endroit posé on va dire, il faut s'abriter des gouttes et tout. C'est un espace un peu de transition, on dirait qu'on est au carrefour de deux espaces. On a envie encore d'aller voir là-bas. J'aime bien, quand je vois cette pièce je me demande ce qu'il y avait avant à la place. J'aime bien réfléchir à qu'est-ce qu'ils avaient pu foutre là-dedans. Les autres pièces c'est toutes les mêmes mais là c'est quand même c'est une pièce un peu plus bizarre, angulaire quoi. C'est vrai que ça donne envie quand même quand tu vois ça, je ne sais pas si c'est le fait aussi d'être dans un bâtiment délabré on va dire, ça donne en fait envie de comprendre. Qu'est ce qu'ils ont foutu, est ce qu'ils ont foutu de la peinture après, ce qu'ils ont mis quoi.

Là je me demande ce que c'est ce truc-là, on peut aller voir ? Bah voilà ça mène à rien (tunnel). On a juste une vue qui est pas mal occultée par les plantes mais ... Je sais pas du tout à quoi ça servait, parce que là ça a peut-être été bouché après mais ... Peut être pour cadrer une vue en montant de cet escalier c'est assez étrange. C'est assez étrange ce qu'il y a au-dessus de moi là, je me demande si c'était une verrière avant. J'ai l'impression que c'était ça pour apporter de la lumière dans cette espace-là, qui est un espace de transition entre deux endroits. J'ai l'impression que c'était ça ou alors c'était un plancher, je ne sais pas. J'aimerais bien savoir, j'aurais bien voulu savoir au-dessus là si la deuxième toiture était en verre ou pas du tout ?

On voit qu'il y a une poutre, ou je ne sais pas ce qu'il y a au-dessus, j'essaie de comprendre la structure du bâtiment avant sa démolition, enfin avant que ça s'écroule. On voit quand même ici que la brique est omniprésente, il y'en a partout. Ça rappelle un peu l'architecture militaire parce qu'au final tout est bien droit, tout est bien ordonné. Avec les salles là-bas qui s'enchaînaient, ici aussi à priori, ça fait vraiment une rigueur type caserne.

(Nous montons à l'espace supérieur)

Là ça fait une sensation d'abandon de délaissement du bâtiment. On a la toiture qui est totalement percée de partout, il nous reste la charpente qui est toujours là. Une charpente assez simple assez jolie en bois. Pareil, on n'a pas envie de rester trop longtemps parce qu'il y a plein de trucs par terre qui sont pas agréables au pied. Par contre c'est un espace encore pareil de transition qui amène à plusieurs endroits donc tu as vraiment envie de découvrir quoi. On va faire un tour ? Je me demande comment ça fonctionnait avant, si tu avais un espace ici, il pouvait y avoir encore la verrière toujours. C'est ce qu'on voit ici apparemment ce ne sont pas des tuiles ce sont des panneaux (plastique ondulé). Il y a quand même une sensation d'enfermement ici. Ça va parce qu'il y a encore des vues qui passent à travers mais quand c'était fermé j'imagine, heureusement qu'il y a ça parce que sinon ... même fort fermé quoi, là tu as une ouverture là mais tu ne la voyais pas. Tu ne devais pas être bien quand tout était fermé je pense. Dans l'état actuel ça va parce qu'il y a quand même vachement de végétation qui a poussé à travers donc c'est la nature qui reprend un peu ses droits c'est cool. Et vu que c'est ouvert, il y a quand même de la lumière. Tu peux aller partout mais quand toutes les portes et la toiture étaient fermées, je pense que ça ne devait pas être un espace non plus hyper attractif. Mais tu as quand même une vue avec un espace vert derrière surtout qu'on est dans un endroit assez végétalisé donc ...

C'est quand même très **reposant** parce que voilà, il y a un petit peu de soleil, on est **tranquille** il y a les oiseaux en fond. Tu aurais limite, pas là mais dans d'autres endroits peut être envie de te poser un petit peu et ... Je ne sais pas, être **tranquille**, un bon délire avec des potes.

Après les tags c'est **rassurant** parce que dans un environnement **dévasté** comme ça il y a quand même une présence humaine qui est venue. Il y a quand même des gens qui viennent et c'est **attrayant**, tu as envie de voir s'il y a encore d'autres tags plus stylés là-bas. Bon par contre il y a des beaux tags mais c'est dommage que les gens aient un peu niqué ça avec d'autres tags de merde. Après ça fait partie du tag c'est toujours comme ça. Dans ce genre d'endroit c'est ce **qui donne aussi envie d'y aller !** Il n'y a pas que **l'inconnu, la découverte du** lieu, il y a aussi vraiment **le côté qu'est ce que les gens sont venus faire qu'est ce qu'ils sont venus voir ici.** Même par terre je regardais tout à l'heure, je vois des canettes, il y'a des gens qui sont venus taper des soirées ici. On peut retracer l'histoire du lieu après abandon.

6.

**Whoah** ! Tu lèves la tête pour voir s'il y a rien qui va tomber. Là c'est une cheminée qui s'est cassé la gueule à mon avis parce que à côté il y en a encore une qui tiens debout là. Ou une évacuation je sais pas. Ça a laissé un beau trou sur la toiture. Bon y'en a d'autre **... j'essaie de comprendre quel ensemble était sur lequel.** Ce n'est pas un espace ou on a envie de rester longtemps non plus. Je me demande si c'est naturel. Enfin si c'est le vent, tout ça, le temps qui a fait qu'elle s'est cassée la gueule ou plutôt des gens qui sont venus abattre ou quoi. Je me dis que c'est plutôt avec le temps que ça s'est écroulé. **C'est bien à l'image du bâtiment qui commence à bien partir en couille.**

7.

**Ouh** ! là j'aime bien par ce que c'est une pièce assez **nette**. Ça reste assez **propre**. Le sol : tu n'as pas besoin de regarder ou tu marches limite. C'est assez **impressionnant**. Il y a plein de détails quand même. Une espèce de main avec un dragon, c'est assez **joli**. Les autres tags sont assez **sympas** mais celui-là est **impressionnant** quand même. C'est assez **sympa** parce qu'il y a assez de hauteur dans la pièce, les autres aussi je pense. Le problème c'est qu'il y a des gouttes qui tombent partout. En fait c'est **marrant** parce que tu as l'impression d'être à l'extérieur et pourtant on est dans le bâtiment. C'est ça qui est assez **bizarre**. S'il fait beau dehors c'est **sympa** tu peux te poser ici. C'est **sympa** là, tu as une vue intéressante avec les bâtiments qui sont cachés par la végétation. Du coup je n'arrive pas bien à distinguer c'est un peu **mystérieux**. Ce que j'apprécie aussi c'est qu'il y a des plantes qui grimpent sur les bâtiments et qui rentrent même à l'intérieur. C'est **rassurant** d'avoir un peu de végétation dans un monde un peu **sale, chaotique**, enfin en **abandon** quoi. C'est **rassurant** parce que c'est vraiment très **minéral** comme environnement.

8.

Je trouve ça assez **intéressant** d'avoir un couloir en biais et un toit qui est pas du tout dans l'axe. C'est **intéressant**. C'est la première porte que je vois debout encore ! ce couloir c'est assez **étrange**, tu n'arrives pas à voir les deux en même temps en fait. Tu as la perspective là, **la perspective là. T'as envie d'aller dans les deux endroits.** Tu ne sais pas où aller. Belle perspective, on sent toujours la **rigueur** de l'armée, tout en enfilade, toujours pareil. Les lames de lumières je trouve ça assez **joli** ! ça rythme la séquence en fait, enfin la scène. Je trouve que ça fait un

peu sensation, tu sais comme dans un musée ou dans un palais que tu vas visiter quoi, ça fait vraiment ... il y a une progression dans l'itinéraire c'est **propice à la visite. Je veux dire**, tu vois une pièce là, une là, ok en deux secondes t'as une bonne vision de ce qui se passe à côté quoi, c'est **ouvert** en plus donc c'est facile !

Je remarque aussi qu'on reste plus dans des espaces de lumières plutôt que dans des espaces de sombre. A chaque fois que je te parle c'est toujours ici. Ça m'intéresse parce que tu vois autre chose, après on entend mieux peut-être au niveau du bruit. On a une sensation d'espace ouvert alors que là on se sent plus renfermé.

**Je me demande à quoi ça sert ces cloisons finalement. Est ce qu'elles portent le plafond ?**

9.

Encore une fois c'est assez **rassurant**, bon après il y a de l'eau partout mais sinon c'est assez plat on va dire au niveau du sol. Il y a quelques tags aussi qui sont **jolis**. C'est **cool** tu vois mais il pourrait être **joli** mais il est un peu **abimé** par le temps. C'est un petit peu dommage je trouve tu vois ? Là je dirais à des potes tagueur de venir et je leur dirais « faites-vous plaisir ici à il y a plein de murs trop bien pour taguer ». **J'ai envie que plus de gens viennent parce que je trouve que ce serait vraiment propice à l'expression murale. Peut-être d'autres trucs hein, peut-être d'autres types d'expression, mais là ça sert à rien. Les gens ils peuvent venir facilement dans ces pièces-là, elles sont toutes bien propres, pas toutes mais certaines sont assez propres et tu peux faire ce que tu veux donc...**

**Ce n'est peut-être pas assez rentabilisé. Je me dis qu'un artiste qui veut juste peindre ou même mettre une toile, mettre une sculpture là-dedans ... il y a moyen de faire des trucs ! Tu prends le sable et tu fais des sculptures avec ça !**

**Tu peux t'exprimer** et c'est dommage qu'il n'y ait pas assez de gens qui viennent. Les tags ont l'air assez **vieux** quand même au final. On voit le bâtiment en face qui a l'air plus moderne. Ah on a une autre sensation là, s'il n'y avait pas les fenêtres je m'imaginerais vraiment dans une caverne. Je parle du son notamment (gouttes d'eau qui tombent au sol). Il y a les gouttes qui tombent partout on voit que ça fait de l'érosion. Il y'a vraiment une sensation de caverne. Ça résonne pas mal mais c'est contrasté avec le fait qu'il y ai beaucoup de lumière. On a un phénomène contradictoire quoi.

Par contre là je suis en train de me dire qu'il y a des fuites de malade dans le bâtiment et ça **abime** pas mal les poutres. Tu te dis qu'un bout de plafond peut te tomber dessus assez facilement. Là je voyais les couches de métal qui commençaient à ... (se déliter), tu te dis que ça peut lâcher assez facilement.

10.

Une pièce de dimension de moitié on dirait par rapport à à côté. Au niveau acoustique pas de soucis, l'autre l'écho c'était quand même un peu ... Au bout d'un moment tu as les oreilles comme ça j'ai l'impression (signe montrant un mal d'oreille). Il y a du sable par terre et ce n'est pas **nickel partout**. Ici c'est comme à coté, on dirait que ça a quand même été nettoyé à un moment. Ici tu as tout le mur qui est **tombé** et ça fait plus d'épaisseur au niveau des bas des murs. Du coup le sol remonte un peu. On se retrouve un peu obligé de marcher au milieu quoi. Je regarde le bâtiment d'en face et qui est pas du tout du même style, pas du tout de la même

époque, c'est assez étrange par rapport à ce genre de bâtiment. Enfin ce n'est pas étrange mais ... Un petit peu. On se demande pourquoi ça a été construit après. Pareil j'essaie toujours de retracer l'histoire du lieu. Au niveau de l'espace on retrouve une sensation un petit peu de, je parle des formes de la pièce, un peu chaleureux quoi ça rappelle peut-être un peu l'ambiance d'une chambre. Parce que les murs sont peut-être un peu plus serrés. Tandis que tout à l'heure ça faisait vraiment salon, grande pièce large, où tu ne te vois pas poser ton pieu au milieu ou j'en sais rien. C'est juste pour prendre des proportions parce que je ne poserais jamais mon pieu ici mais ...

11.

Là je vais parler de couleur. J'aime bien cette couleur, c'est la première fois qu'on va dans une pièce où les couleurs sont peut-être un petit peu plus chaudes. C'est un petit peu plus dans le jaune crème, ce qui n'est pas voulu je pense parce qu'on voit bien que c'est le crépi derrière qui finalement avait plus cette couleur-là. Enfin quoi que non je croyais que c'était blanc au départ mais à priori non c'était bien jaune. En tout cas cette couleur-là elle me rassure, j'adore les couleurs chaudes donc ça me plaît vraiment d'avoir ce genre de couleur. En plus de ça il y a du sable par terre c'est pas trop dangereux. Tu pourrais te poser là sans aucun souci par terre. C'est agréable au niveau de la lumière, en plus on voit ici qu'on a une vue vraiment dégagée quoi. On voit un peu l'enceinte du site avec l'entrée là-bas, des mecs qui sont en train de prendre des photos en bas et puis on voit bien l'ensemble des autres bâtiments. Ici on a une vision assez globale c'est assez intéressant. On comprend un peu ce qu'on a fait en archi. Après on a toujours ces fissures derrière qui sont pas du tout rassurantes. Mais bon ça fait partie de l'ambiance du lieu quoi. **Quand tu te balades dans un lieu comme ça ... Bon ça c'est peut-être plus général, pas forcément pour les pièces, mais le fait d'avoir toutes ces fissures tout ça, un peu le risque, c'est un peu ce qui pimente un peu la visite quoi dans ces lieux. Si c'était nickel, sans problème, ce ne serait peut-être pas intéressant comme visite.**

12.

Ici c'est un espace de distribution encore, il est quand même bien aménagé c'est hyper large. Je me dis que ça devait bien fonctionner à l'époque quand même. Il y a les flux là et là on est bien. C'est symétrique en plus. Ça l'air plus solide, c'est rassurant. L'espace de distribution est intéressant aussi parce que le couloir s'est élargi pour laisser place à un espace de circulation plus large ce qui est justement chaleureux. Si le couloir avait été de la même largeur jusque-là, peut être que t'aurais moins envie d'aller jusque, enfin de pénétrer dans cet espace ici parce que ça faisait un couloir trop long peut être. Alors qu'ici, tu te dis que peut-être il avait autre chose. Il y a quelque chose à faire ici ! c'est bien trouvé.

Ok, on a un bel escalier, assez large, il était pas mal utilisé. Ça fonctionne très bien, ça permet de me sentir un peu plus dans les étages, je comprends un peu mieux ! On se situe dans le bâtiment, avoir une verticalité comme ça c'est bien. L'escalier est encore en bon état par rapport à celui de tout à l'heure. Je vais voir parce que je suis curieux

13.

Alors là je suis en train de regarder les trucs qu'il y a par terre, je ne sais pas ce que c'est mais ça m'intrique. Je pense que c'est les tuyaux d'eau de canalisation, ça du être enlevé lors de la démolition du bâtiment, ils ont dû mettre ça là. On voit encore quelques tags mais ce n'est pas

encore des tags magnifiques. Il y a eu plus beau tout à l'heure. Des fenêtres avec des grilles devant, c'est la première fois je crois depuis tout à l'heure.

Ici c'est peut-être parce que c'est plus accessible, ça renforce un peu la rigueur du bâtiment. On se sent un peu dans une petite prison quand t'es dans cette pièce. T'as des barreaux aux fenêtres donc la sensation d'être emprisonnés. C'est une des pièces où il y a le plus de crépis, il n'y a pas trop d'infiltrations d'eau.

14.

On a un beau tag, peace & love. On se retrouve dans un espace avec trois grilles et je me demande pourquoi. C'est étrange parce qu'il ne peut pas y avoir de vol par là mais ... c'est une pièce qui est très éclairée parce qu'on a 3 belles fenêtres. En plus ce sont des fenêtres qui calent vers deux vues différentes donc c'est sympa. C'est assez étrange parce qu'ici on a une fenêtre qui cale sur le sol comme juste à côté, alors que là, à 3 mètres de différences, il n'y a pas de sol du tout ... C'est assez étrange, on se demande comment est le terrain à côté. C'est assez étrange, ici tu es dans un truc assez haut et ici t'es au rez de chaussée. Et ça c'est c'était une porte bouchée ici je me demande ce que c'était.

Légende : Qualificatif / Envie de / Association spatio temporelles / Imagination / Description du bâtiment

## Partie II

Les réponses à cette partie se trouvent en annexe 4.

## Partie III

Q1 : j'ai toujours aimé cette sensation d'insécurité, ça m'intéresse. Il y a aussi souvent de belles choses que tu rencontres, des choses inattendues. Je suis très curieux donc ça m'intéresse beaucoup. Dans les ruines, j'aime bien voir comment un bâtiment vieilli, comment un bâtiment va se délabrer et voir la nature reprendre le pas là-dessus. C'est intéressant. J'ai fait des blocs où ce qui me plaisait c'était le sombre, l'insécurité.

Q2 : Une petite sensation de crainte, mais ça va encore. Heureusement que ce n'était pas la nuit, je n'aurai pas été serein. Il y a une sensation artistique il y a beaucoup de tags. Il y a des gens qui prennent des photos ... Donc voilà il y a quelque chose d'assez poétique. Tu entends les oiseaux qui chantent. C'est un espace au cœur de la ville où tu as une nature. À la fois une crainte, un côté artiste et un côté bienfaisant parce qu'il y a certaines pièces où on a une sensation de bien-être. C'est assez reposant. C'est un peu décalé en pleine ville comme ça. Tu te retrouves dans un espace très calme, sans règles sans aucune contrainte donc c'est assez étrange, c'est assez intrigant.

Q3 : je n'y avais pas pensé avant, mais en fait ouais. C'est un espace où tu as une trace d'une activité, tu peux retrouver une architecture donc tu peux te dire, « ah bah tiens ce couloir-là, il m'inspire bien », « cet escalier, je le trouve beau », « cette fenêtre, elle cadre bien ». Ça peut te

donner des idées, je pense. Ça, c'est plus en mode visite, tu fais tout le tour du bâtiment, t'essaies de comprendre vraiment l'intégrité du bâtiment et peut être repérer les trucs qui fonctionnent bien. Il y a la structure qui est très apparente, tu peux bien comprendre comment ça fonctionne, mais ça, je ne pense pas que pour concevoir un projet précis, ce soit utile.

Par contre, ça pourrait être peut-être sympa pour faire tes premiers croquis peut être là-bas. Te poser quand il fait beau et peut être commencer à taper des croquis là-dedans et venir avec une chaise ou quoi et te caler vraiment et commencer à dessiner sur un projet. Peut-être que l'atmosphère un petit peu, les oiseaux qui chantent, la nature ça peut t'inspirer aussi. En statique dans une pièce ou dehors et en mobile, tu peux avancer dans le bâtiment. Si tu es artiste ça peut aussi t'inspirer je pense.

Q4 : quand tu créé, tu dois être bien, mais pas forcément en fait. Mais plutôt d'être dans des conditions minimum, pas avoir froid... Il faut être bien dans son corps, dans son environnement, mais c'est très bien d'avoir un contexte tout à fait nouveau. C'est sûr que si tu te mets dans une pièce blanche, fermée, sans lumière, sans fenêtre ... Alors que là, on a rencontré des gens, il y avait des oiseaux qui chantaient de temps en temps, t'entends une goutte de temps en temps, tu vois une poutre en biais comme ça. Tu as tout un contexte qui finalement peut être le foyer d'une imagination. C'est toute la diversité du site. Tout ce qui change, on a vu un arbre qui sortait d'un mur. Un oiseau va peut-être venir bouffer des graines. Je ne sais pas. C'est toute la diversité du lieu qui peut t'inspirer, alors que si tu es toujours dans un bureau, tu connais toujours le même truc. Peut-être que ce n'est pas le truc qui va être intéressant. Il y a une diversité des espaces en plus ici. Peut-être aussi une solitude, il faut être concentré quand tu veux être inspirée, être profondément concentré dans ce que tu veux. Il faut du calme, pas du calme pur. Là, c'était très bien parce que c'était calme, mais il y avait un léger fond sonore.

Q5, Q6 :- 6 ça ça me faisait penser un peu à une œuvre d'art. Si tu voulais représenter la chute d'une cheminée, là c'était très bien fait ! Peut-être aussi une solitude, il faut être concentré quand tu veux être inspiré, être profondément concentré dans ce que tu veux. C'est un peu l'image qui représente le délabrement du truc quoi.

- Potentiellement, je pense qu'il y a un truc qui peut m'inspirer, je ne sais pas si ça pourrait mener à quelque chose de bien mais, ça m'a inspiré.

- Les poutres en biais visuellement ça m'a fait quelque chose.

- L'ocre ! J'ai bien aimé, la pièce chaleureuse. C'est assez rassurant

- La brique très brute.

- La charpente mise à nue. Beaucoup plus beau.

- Les espaces de circulation ça me donnait un peu envie de jouer comme un gamin. Envie de circuler. Réutiliser

- Les arbres, dans les murs, ça m'a vraiment choqué. La nature est quand même puissante.

- Les tags : très propices à l'imagination, chaque artiste fait son truc, ça peut te faire partir dans des délires sympas.

## Annexe 6 : Analyse des qualificatifs pour nuage de mots

O1	O2	O3	O4	
abandonné	agreable	ancien	agréable	3
4 abimé	apaisant	arrondies	belle	
abimé	apaisant	2 beau	bizarre	
abimé	aventure	beau	5 chaleureux	
abimé	bas	belespace	chaleureux	
4 absence	bas	bien cramé	chaleureux	3
absence	basique	2 bizarre	chaleureux	
absence	beau	bizarre	chaleureux	
absence	beau	3 casse	chaud	
àdécouvert	bien	casse	dangereux	
aérien	6 bizarre	cassé	6 dégradé	
aérien	bizarre	cede	dégradé	
aérien	bizarre	commechezmoi	dégradé	
bizarre	bizarre	cool	dégradé	
cadencé	bizarre	3 sale	dégradé	6
calme	bizarre monotone	Cramoisi	dégradé	
chouette	calme	dangereux	5 écrasant	
comme des vagues	carrés	dangereux	écrasant	
confidentiel	carrés	sale	écrasant	
conventionnel	chaleureuse	sale	écrasant	
couleurterre	chouette	différents	écrasant	
coupé par lumiere	chouette	différents	effetdevoute	7
décomposé	contraint	épais	en voute	
desertique	contraint	graffé	glaucque	
droit	10 cool	3 intéressant	gros	
encombrés	cool	intéressant	haut	
fou	cool	intéressant	humide	
frustrant	cool	lugubre	humide	
génial	cool	lugubre	imposant	4
génial	cool	lumineux	intime	
grands	cool	marrant	joyeux	
immense	cool	noir	large	
3 impressionnant	cool	pasbeau	lumineux	
impressionnant	cool	pasbeau	lumineux	3
impressionnant	depassage	pasintéressant	3 marrant	
intimes	destabilisant	pourtefaireplaisir	marrant	
joli	detravers	sombre	marrant	
jolie	détruits	vieux	moinscrasant	
libre	difficile	4 voutée	3 monumentale	11
long	4 drole	voutée	monumentale	
lumineux	drole	voutée	monumentale	
9 marrant	drole	voutée	ouvert	
marrant	drole		paisible	
marrant	dur		perturbant	
marrant	emprisonné		propre	
marrant	encombré		propre	
marrant	énorme		rassurant	
marrant	ephemere		rouge	
marrant	ephemere		3 sale	

marrant  
moins vivant  
moinsdrole  
mort  
morts  
mouvement  
mouvement  
nontraditionnel  
ocre  
paisible  
prèsduciel  
protégé  
punitif  
repos  
rythmé  
rythmé  
saillant  
sale  
sombre  
suspendu  
sympa  
tranchant  
vide  
vieux  
vieux  
vieux  
wahou

etonnant  
fouillis  
fouillis  
froide  
froide  
frustrant  
frustrant  
frustrant  
fun  
grande  
grosbordel  
incertaine  
jaune  
jaune  
jaune joyeux  
marrant  
marrant  
ouvert  
passant  
petit  
petit  
petit  
propre  
restreint  
securisant  
securisant  
sécurisant  
severe  
sombre  
sombre  
sombre bas  
stressant  
stressant  
stricte  
stricte  
triste  
triste  
uniforme  
uniforme  
vivan

sale  
sale  
serré  
sombre  
3 sympa  
sympa  
sympa  
Vieille  
3 Wouah  
Wouah  
Wouah





tombé  
tranquille  
tranquille  
vieux abimé  
wouah  
wouah