

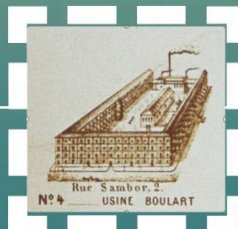
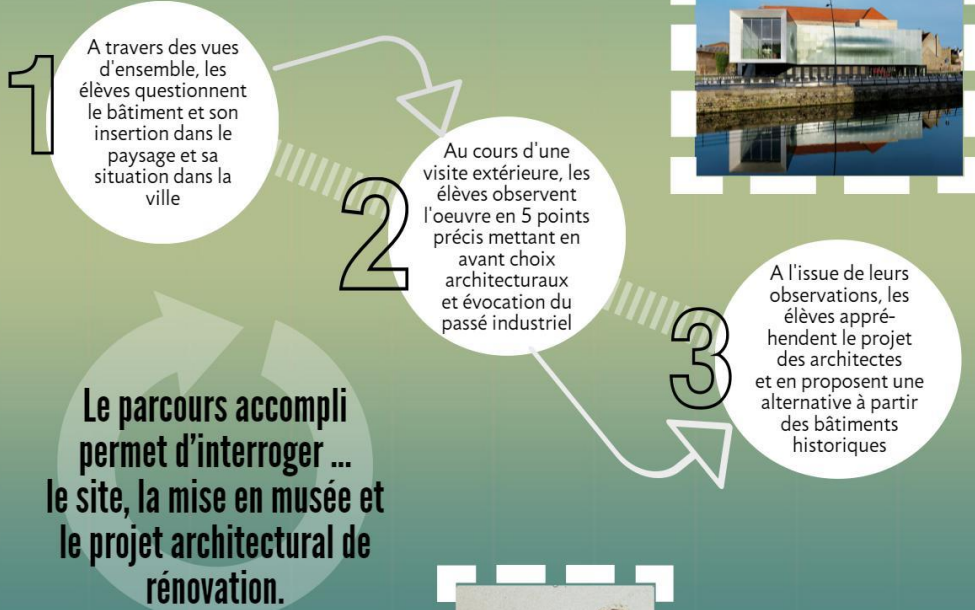
# Le décryptage numérique de la cité de la dentelle et de la mode de Calais



Disciplines impliquées:

histoire, géographie, arts plastiques, technologie

Permettre aux élèves d'appréhender une œuvre architecturale contemporaine tout en dévoilant la structure antérieure qu'elle met en valeur, une ancienne « usine à tulle », témoin du passé industriel de Calais. Questionner les choix architecturaux.



Une application support documentaire (images du passé à confronter au lieu du présent).

Mise en oeuvre numérique

Une tablette windows par groupe de 3/4 élèves

Une application Bookcreator pour conserver textes, images, vidéos ...



## Le projet en une infographie !

Une proposition de :

-Magali Domain, professeur d'histoire, missionnée à la CIDM

# Le décryptage numérique de la cité de la dentelle et de la mode de Calais

## LE PROJET



Un bâtiment réhabilité, inauguré en 2009. Les architectes Moatti et Rivière ont conçu un magnifique écrin pour une ancienne « usine à tulle », se fondant dans le paysage du quartier Saint-Pierre, là où la dentelle de Calais est née au début du XIXème siècle.





# Le décryptage numérique de la cité de la dentelle et de la mode de Calais

## LE PROJET

1

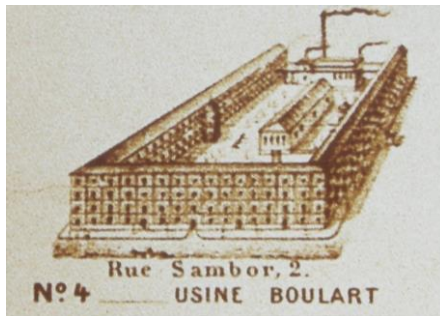
A travers des vues d'ensemble, les élèves questionnent le bâtiment et son insertion dans le paysage et sa situation dans la ville

2

Au cours d'une visite extérieure, les élèves observent l'oeuvre en 5 points précis mettant en avant choix architecturaux et évocation du passé industriel

3

A l'issue de leurs observations, les élèves appréhendent le projet des architectes et en proposent une alternative à partir des bâtiments historiques



Le parcours accompli permet d'interroger ... le site, la mise en musée et le projet architectural de rénovation.





**En conformité avec le programme d'histoire des arts,**

### **Thème 8 :**

« Les arts à l'ère de la consommation de masse (de 1945 à nos jours) »

### **Objets d'étude possibles**

-Réalismes et abstractions :  
les arts face à la réalité contemporaine.

- **Architecture et design** :  
entre nouvelles technologies et nouveaux modes de vie.

### **Modalités de mise au travail des élèves.**

« L'élève médiateur et passeur de connaissances :

- prendre part à un débat sur des œuvres d'art et objets patrimoniaux ;
- réaliser en équipe du matériel d'exposition : affiche ou flyer, idées de scénographie, notice de catalogue ou cartel pour une œuvre ;
- lors d'une sortie, présenter brièvement une œuvre, un monument, un bâtiment, un objet... à la classe ou à une autre classe »

# Le décryptage numérique de la cité de la dentelle et de la mode de Calais

## LE PROJET

### Points d'ancrage dans les programmes officiels

**Disciplines impliquées:**  
  **histoire, géographie, arts plastiques, technologie**



#### Histoire :

##### L'Europe de la « révolution industrielle »

Nouvelle organisation de la production, nouveaux lieux de production, nouveaux moyens d'échanges : l'Europe connaît un processus d'industrialisation qui transforme paysages, villes, campagnes, la société et les cultures.

#### Technologie :

##### Design, innovation et créativité

Imaginer des réponses, matérialiser des idées en intégrant une dimension design.

(pour une mise en œuvre en 3<sup>ème</sup>)

#### Géographie :

Transformation des espaces productifs  
Et aménagement des territoires.



### En lien avec les thématiques EPI :

- « Culture et créations artistiques » et / ou
- « Sciences, technologie et société »



### Prolongements possibles dans les disciplines:

- Histoire et géographie: Etude de cas introductive aux thèmes associés.
- Technologie : diverses possibilités



### En lien avec les parcours :

Parcours d'éducation artistique et culturelle : associant la rencontre d'œuvres, la production artistique et l'acquisition de connaissances culturelles, le projet contribue au PEAC de l'élève.

Parcours avenir : Métiers de l'architecture, de l'urbanisme ...



# Le décryptage numérique de la cité de la dentelle et de la mode de Calais

## LE PROJET



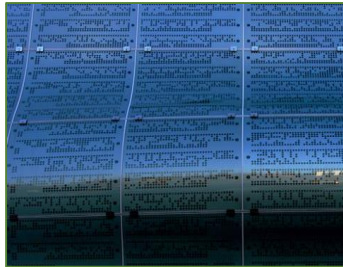
1 A travers des vues d'ensemble, les élèves questionnent le bâtiment et son insertion dans le paysage et sa situation dans la ville

Etape 1 et 2 :  
Situer la CIDM et ...  
mettre en évidence  
la transformation d'un  
lieu ... le chantier de réhabilitation



# Le décryptage numérique de la cité de la dentelle et de la mode de Calais

## LE PROJET



**Etape 3 : L'avers de la CIDM** : Une longue façade de verre sérigraphiée rappelle les motifs des cartons Jacquard, l'outil industriel et mathématique qui permet la production de la dentelle mécanique.

**Lien avec la technologie** : analogie avec la notion de programmation mise en avant dans le nouveau programme.

2  
Au cours d'une visite extérieure, les élèves observent l'oeuvre en 5 points précis mettant en avant choix architecturaux et évocation du passé industriel



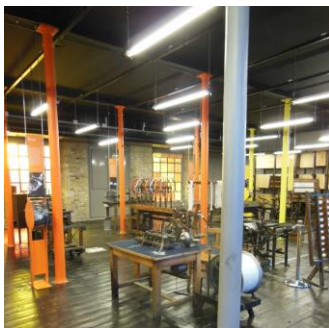
**Etape 4 : Le porte-à-faux à L'avers de la CIDM** : la technique au service du geste artistique. Une partie de la structure de la CIDM n'est soutenue par aucun pilier. Un énorme contreponds de plusieurs tonnes a été mis en place pour réussir cette performance.

**Lien avec la technologie** : analogie avec le pont, comment franchir un obstacle, recherche de solution (contreponds, aubannage ...)



**Etape 5 : Le revers de la CIDM / la cour intérieure** : Cour par laquelle les ouvriers accédaient aux ateliers de travail quand l'usine fonctionnait. peu de documents subsistent de l'usine lorsqu'elle était en activité. On dispose par contre d'images des dizaines d'usines qui couvraient la ville au XIXème : on y retrouve des caractéristiques communes.

**Lien avec l'histoire** : fenêtre ouverte sur le passé, âge industriel, développement de Calais, tissu entrepreneurial etc ...



**Etape 6 : L'intérieur de la CIDM** : piliers et espacement des piliers.

**Etape 7 : Etape finale** : ouverture sur d'autres lieux industriels réhabilités

Lors de la visite extérieure, **les élèves conservent des traces** (écrites, photographies, vidéo, sons éventuellement) grâce à la tablette. **Des applications (type bookcreator) permettent de constituer des port-folios numériques, des carnets de visites ...**

3  
A l'issue de leurs observations, les élèves appréhendent le projet des architectes et en proposent une alternative à partir des bâtiments historiques

Après la visite extérieure, le professeur (ou médiateur) peut questionner les élèves sur ce qu'ils ont compris du projet des architectes, éventuellement grâce au recours aux documents complémentaires (traces captées, coupures de presse ...).



**Sur l'exemple de la cité de la Dentelle, un prisme intéressant :  
l'approche duale ou par oxymore :**

avers / revers    passé / présent    Ouverture / fermeture  
compartimentage / décroissement    Luminosité / calfeutrage  
Légèreté / lourdeur    Destruction / reconstruction  
Dentelle immaculée / « gueules noires »



# Le décryptage numérique de la cité de la dentelle et de la mode de Calais

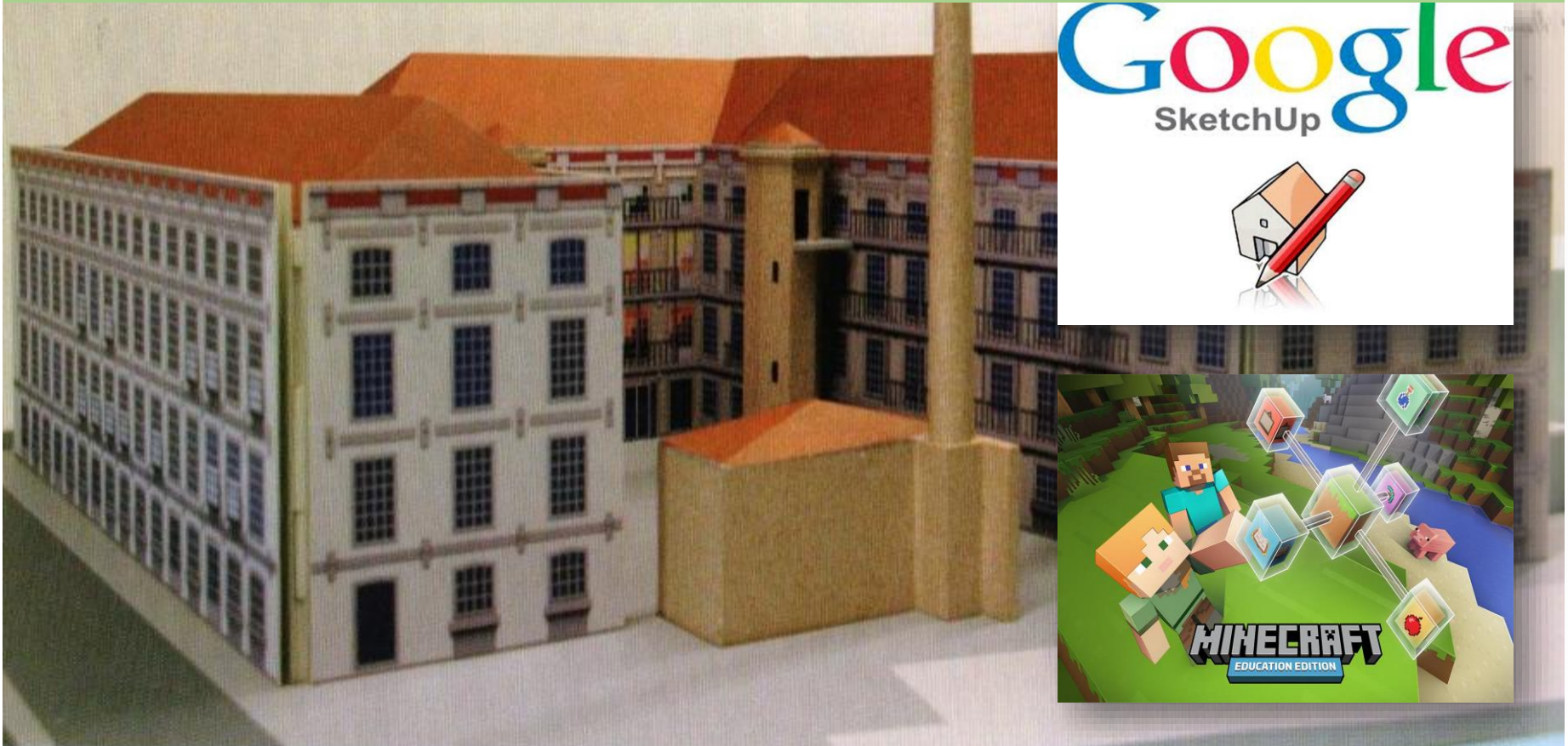
## LE PROJET

***Un prolongement possible avec la technologie :***

*Après avoir mis à jour le projet architectural retenu*

*(en confrontant observations personnelles et intentions des architectes livrées à la presse),*

*On propose aux élèves de repartir de l'usine d'origine et d'imaginer un projet alternatif obéissant à un cahier des charges défini par les professeurs ...).*

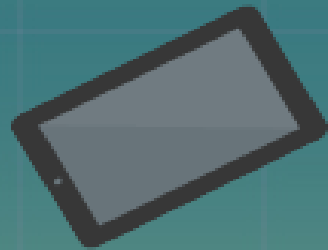




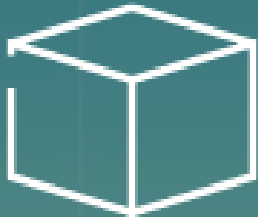
# Le décryptage numérique de la cité de la dentelle et de la mode de Calais

## LE NUMERIQUE

Une application  
Bookcreator  
pour conserver textes,  
images, vidéos ...



Une application support  
documentaire (images  
du passé à confronter au  
lieu du présent).



De retour en classe,  
un logiciel 3D pour modéliser le  
projet alternatif des élèves