

# **UN PROJET : ENTRE REEL ET IMAGINAIRE SUR LE THEME DE L'ARCHITECTURE « BATISSEURS DE REVES »**

## **OBJECTIFS :**

- développer une conduite de création
- Aborder une problématique contemporaine mettant en jeu le rapport au patrimoine
- Acquérir un certain nombre de procédés plastiques
- Acquérir des connaissances culturelles dans le domaine de l'histoire des arts
- Etre sensibilisé à l'art dans son histoire et à l'art contemporain
- Découvrir des lieux culturels (musées, expositions...)

A tout instant l'architecture nous parle de lumière, de couleur, d'ambiance sonore, de forme, de volume et de matière. Nous savons également que l'espace construit est capable de modifier nos attitudes et d'influencer nos comportements.

## **DEMARCHE :**

Le projet pédagogique pourra se déployer autour des notions suivantes :

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

## **Matériel nécessaire**

- carton
- ciseaux
- pistolet à colle
- peintures
- pinceaux
- découpes de bois
- crayons à mine
- papiers (croquis)
- câbles
- boîtes de différentes tailles (modules transformables)
- colle blanche
- sable
- feuilles de plastique transparent...

## **Approche pédagogique**

Recueil des représentations initiales autour de :

- la ville
- l'habitat

Comment s'organiser pour une réalisation collective ?

Il s'agit de recueillir :

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

## Nourrir l'imaginaire

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

- En "manipulant" des éléments simples (boîtes carton, boules de papier, morceaux de bois ...) posés sur les supports qui figureront immeubles, maisons, routes ...
- Pour faire émerger le rapport à la maquette, au plan, montrer des plans simples
- Montrer des images d'architectures particulières, jouer à déconstruire par volumes, pour reconstruire ensuite ; l'objectif poursuivi est de montrer tous les possibles en matière de construction

Travailler l'imaginaire en le nourrissant d'images, de lectures, de films..

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

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

Aborder les concepts suivants :

- la maquette : qu'est-ce qu'une maquette ? présenter des "objets" en réduction d'échelle, une tour Eiffel, un animal de la ferme, un bateau, un montage à l'aide de morceaux de bois pour faire figurer une maison, une voiture, ...
- le quartier : visite du quartier, prise de conscience des constituants de cet environnement construit (habitats, rues, places, routes, plantations, circulation, architectures, infrastructures collectives, ...)
- l'environnement et ses différents types (urbain, rural, industriel, portuaire), avec ses composantes (minérales, végétales, aquatiques, animales, ...), ses réseaux (rues, places, routes, parking, autoroutes, voies de chemin de fer, chemins, rivières, fleuves, montagnes, forêts, ...), ses habitats (individuels, collectifs, rassemblés, dispersés, ...), ses modes de transports (individuels, collectifs, ...), ses infrastructures collectives (supermarchés, boutiques, piscine, terrains de sports, salles de spectacles, écoles, crèche, gare, aéroport, port, ...), ses architectures

- le plan : montrer des plans de villes, de quartiers, de maisons qui mettent en avant l'importance des réseaux, de l'environnement, de la densité des habitats ; aborder les notions d'intérieur, d'extérieur, de transparence, de fluidité, d'homogénéité, de mesure, de courbe, d'angle droit, de perpendiculaire, ...
- l'architecture : définir le concept d'architecture
- géographie : notion d'espace, de ville, ...
- histoire : plans de villes (Paris, New York, Mulhouse, Strasbourg, ...), plans de villages

Donner une tonalité à notre ville en devenir :

- futuriste (science fiction)
- composite (mélange de styles)
- traditionnelle (autour d'un centre)
- grand village
- écologique
- portuaire
- montagnarde
- sous-marine
- artistique (dans le sens d'art total, en référence à Hundertwasser)

### **Étapes de réalisation**

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

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

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

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

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

Affiner les réalisations (par groupes d'élèves).

Commencer à installer les éléments créés.

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

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

Effectuer des croquis de la maquette.

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

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

## Des objectifs

### En littérature

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

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

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

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

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

## En arts visuels

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

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

Explorer les combinatoires qui s'offrent à nous :

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