

EPI

Thématique: Transition écologique et développement durable

Niveau : 3ème

Compétences travaillées :

Travailler en équipe, partage des tâches

Utiliser de façon réfléchie des outils de recherche

Mettre en œuvre un projet artistique

Disciplines concernées

SVT, technologie, arts plastiques

Proposition

Le rôle de l'énergie solaire dans l'architecture

Au travers de l'analyse croisée de documents, on invitera les élèves à se questionner sur le rôle de la lumière dans l'architecture : quelles sont les techniques utilisées par les architectes pour révéler la lumière dans un intérieur ou/et un bâtiment ? Comment l'homme exploite-t-il l'énergie naturelle du soleil et quelles en sont les incidences sur l'architecture ?

Les élèves auront différentes possibilités de mises en œuvre du projet en fonction des disciplines concernées.



Shohei Yoh, *6 Cubes in Light House*, Minamata, Kunamoto, 1993



Akihisa Hirata architecture office
Bloomberg Pavilion, Musée d'art contemporain de Tokyo, 2011-2012

EPI

Thématique: Culture et Création

Niveau : 3ème

Compétences travaillées :

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques et visuels, être sensible aux questions de l'art

Mettre en œuvre un projet artistique

Disciplines concernées

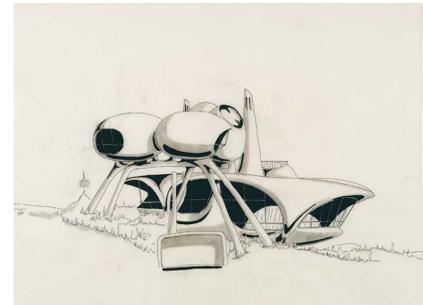
Français, arts plastiques, histoire-géographie

Proposition

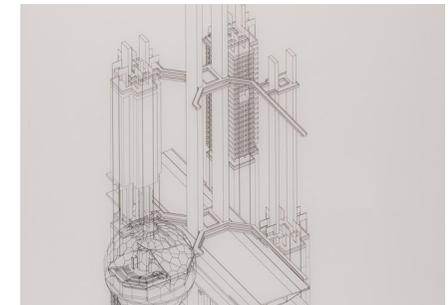
L'imaginaire de la ville

Au travers de l'analyse croisée de documents en cours de français, on invitera les élèves à se questionner sur l'imaginaire de la ville : quels sont les points de vue portés par ces projets sur la société et les hommes qui l'habitent ? Quels sont les rêves et les peurs des hommes ? Quelles relations peut-on faire entre ces projets fictifs et la réalité ?

En histoire-géographie, les élèves réalisent des fiches de simulations pour envisager le nombre d'habitants, la multiplication des flux, le taux de pollution dans les villes du futur. Puis en fonction des différentes recherches, le groupe réalise, en arts plastiques, un projet architectural répondant à une ou plusieurs contraintes envisagées dans le groupe de travail.



Pascal Häusermann, *Habitat Bérard*, 1976

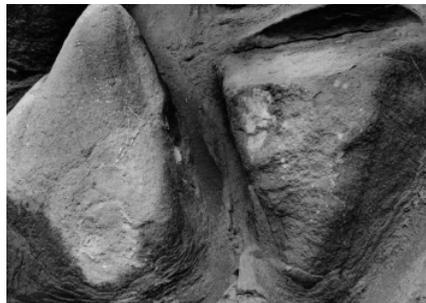


Bernhard Hafner, *City in Space*, 1966

ENTRÉE DU PROGRAMME	L'OEUVRE, L'ESPACE, L'AUTEUR, LE SPECTATEUR		
Niveau de progression	5ème DÉCOUVRIR	4ème RÉITÉRER	3ème DENSIFIER/RELIER
Questionnements:	<i>La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, la présentation de l'œuvre</i>	<i>La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, la présentation de l'œuvre</i>	<i>L'expérience sensible de l'espace de l'œuvre</i>
Compétences travaillées	<p>Expérimenter, produire, créer Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent</p> <p>S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs Formuler une expression juste de ses émotions, en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques</p>	<p>Expérimenter, produire, créer Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines</p> <p>Prendre en compte les conditions de la réception de sa production dès la démarche de création, en prêtant attention aux modalités de sa présentation numérique</p>	<p>Mettre en œuvre un projet artistique Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs</p> <p>Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles</p>
Proposition	Conduire les élèves à affiner leur perception de l'espace constitue un objectif majeur de l'enseignement : qu'est-ce qui permet d'identifier, de singulariser un espace ? Comment le décrire, le nommer ? Chaque élève reçoit la reproduction d'un bâtiment qu'il doit décrire sans rien montrer à ses camarades, qui, eux, ont reçu la même consigne mais avec un autre document. Chaque élève reçoit ensuite le texte d'un autre et devra en proposer une représentation bi-dimensionnelle (dessin, relief, collage...) en veillant à restituer le plus fidèlement possible ce qui est compris du texte. Les écarts sont ensuite mesurés entre l'image référente, le texte écrit par l'un et la traduction proposée par un autre.	Du lointain vers la proximité. À partir d'une silhouette de ville et par des recadrages successifs, les élèves doivent composer une séquence narrative de dix images maximum. Le but est de faire découvrir d'images en images, quelque chose qui n'était pas visible de loin. Chaque image doit révéler une petite information supplémentaire qui ménage le suspens.	L'expérience physique que l'on fait d'un espace est nécessairement temporelle puisqu'on ne peut saisir en une fois la totalité d'un bâtiment. Se déplacer se fait en fonction de séquences librement décidées par l'utilisateur mais également voulues par l'architecte. À partir de l'analyse des projets de Peter Eisenman, de Diller et Scofidio et d'Archigram, on fera comprendre aux élèves comment le déplacement s'imprime déjà dans la forme architecturale. On invitera ensuite les élèves à imaginer des moyens de transposer, sous la forme d'une séquence, l'expérience d'un déplacement entre un point A et un point B à l'aide de dessins de divers points de vue, de photographies et d'annotations qui compléteront et préciseront cette expérience.
Notions	lire, raconter, traduire un espace	de loin, de près, cadrage, manipulation d'images, suspens	être dedans, devant, circuler, envelopper, recouvrir, combiner, disposer, immerger, point de vue,



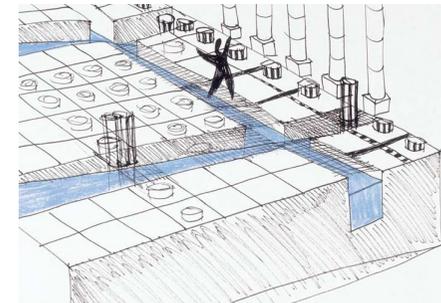
Charlotte Moth, *Sadie Murdoch*, 2010



Christel Lerisse, *Douar Maen*, 1985



Gursky, *Sans-titre*, 1994



Daniel Buren, *Les 2 plateaux*, Paris, 1986