

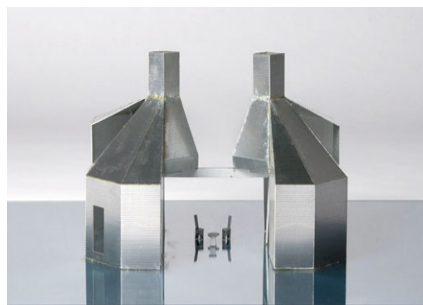
ENTRÉE DU PROGRAMME	LA MATÉRIALITÉ DE L'ŒUVRE ; L'OBJET ET L'ŒUVRE		
Niveau de progression	5ème DÉCOUVRIR	4 ème RÉITÉRER	3ème DENSIFIER/RELIER
Questionnements :	<i>Les qualités physiques des matériaux</i>	<i>Les qualités physiques des matériaux</i>	<i>Le numérique en tant que processus et matériau artistique (langages, outils, supports)</i>
Compétences travaillées	<p>Expérimenter, produire, créer Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu</p> <p>S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs Établir des liens entre son propre travail, les œuvres reconstruites ou les démarches observées.</p>	<p>Mettre en œuvre un projet artistique Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique et anticiper les difficultés Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique</p>	<p>Expérimenter, produire, créer Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique Prendre en compte les conditions de la réception de sa production dès la démarche de création, en prêtant attention aux modalités de sa présentation, y compris numérique.</p>
Proposition	Comment imaginer une structure qui semblerait relier le ciel et la terre ? Quels choix plastiques seraient nécessaires pour, d'un côté, rattacher le bâtiment au sol, et, de l'autre, le fondre dans le ciel ? Le choix des matériaux, leur transformation progressive du bas vers le haut, le passage de l'opacité à la transparence, de la matité à la brillance, le travail sur les couleurs, les pleins et les vides, constituent des possibilités que les élèves pourront explorer dans leurs propositions.	Les élèves découvrent des visuels de deux architectures contemporaines nipponnes : <i>Small House</i> de Sejima et <i>Row House</i> de Tadao Ando. Les élèves construisent une maquette de maison qui se trouverait sur un terrain très étroit (à échelle réduite : le terrain fait 10x20 cm) avec possibilité de deux niveaux. Se posent alors des questions d'éclairage, d'ouverture et de circulation que les élèves traduisent également par l'écriture.	Subversion des modèles L'histoire de l'architecture est jalonnée d' « icônes » qui ont marqué nos villes et qui ont souvent servi de références à d'autres architectes. Questionner le modèle, le manipuler, amènera l'élève de troisième à se questionner sur l'histoire du référent choisi et sur le sens de la transformation envisagée. À l'aide des logiciels Sketchup et Photoshop, les rajouts de parties, les changements d'échelle, de matériaux, de formes auront pour but de remettre en cause le modèle de départ et inventer de nouveaux scénarios de vies.
Notions	matériaux, structure, transformation, passage, plein/vide, transparence/opacité	matériaux, maquette, ductilité	langage numérique, détournement, transformation, scénario, présentation



Tokyo Ito, *House in Magramomezama*, 1985-86



Shuhei Endo, *Roofecture M. Tokyo*, 1999-



Toyo Ito, *Aluminum House*, 1970-1971



Jones, Partners : *Architecture* (Wes Jones), *Primitive Hut*, 1998



Biothing (Alisa Andrasek et José Sanchez), *Mesonic Fabric 3*, 2009

EPI

Thématique: Technologie, Sciences et Société

Niveau : 3ème

Compétences travaillées :

Travailler en équipe, partager des tâches
Utiliser de façon réfléchie des outils de recherche
Mettre en œuvre un projet artistique

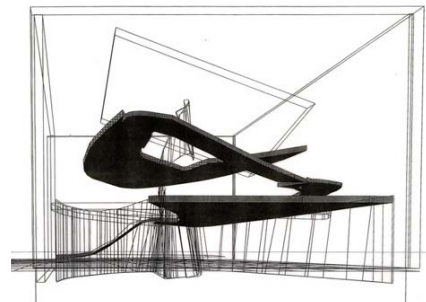
Disciplines concernées

SVT, technologie, mathématiques, arts plastiques

Proposition

Spirale

Les enseignants proposent différents visuels sur la forme de la spirale : structure 3D, la macromolécule hélicoïdale de l'ADN, escaliers hélicoïdaux, gravures celtes, tatouages polynésiens, etc. Puis les élèves élaborent, par des esquisses et des montages, une habitation spiroïdale ou une maison qui intègre cette forme. Ils élaborent des scénarios d'usage qui justifient leurs choix pratiques et spatiaux. Les études et les recherches des élèves se concrétisent par une maquette.



Zaha Hadid, *The Hague Villas, Spiral House*, 1991



Ionel Schien, *Maison tout en plastiques*, Salon des Arts ménagers, Paris, 1956

EPI

Thématique: Technologie, Sciences et Société

Niveau : 3ème

Compétences travaillées :

Travailler en équipe, partager des tâches
Utiliser de façon réfléchie des outils de recherche
Mettre en œuvre un projet artistique

Disciplines concernées

SVT, technologie, arts plastiques

Proposition

Déplacement

Les mouvements humains et technologiques induisent des changements dans le rapport à l'espace, au temps et à la ville. Ainsi, on pourra demander aux élèves de composer un espace futuriste où le thème central sera la circulation. Les élèves pourront traduire les déplacements humains et technologiques par des dessins et des photomontages en puisant dans des images de science-fiction. Il s'agira également d'interroger la façon dont les artistes et les architectes ont témoigné de ce questionnement.

Tadashi Kawamata, Aldo Loris Zaha Hadid, Paul Andreu, Robert Irwin, Claude Parent



Paul Andreu, *Aéroport de Paris, Roissy I*, 1968



Tadashi Kawamata, *Sans titre*, 1994 - Projet réalisé, Atelier Calder, Saché