

5° Architecture Hybride

Dessin

Cycle	4			
Niveau	cinquième			
Calendrier	T1	T2	T3	
Durée	1	2	3	4
Modalité	individuel			
	Binôme			
	Groupe			
	Demi-classe			
	Classe entière			

Qu'est-ce que les élèves apprennent ?

- **Apprentissages :**
 - **Plastiques :**
 - Organiser l'espace à des fins architecturales donc, esthétiques et fonctionnelles.
 - **Théoriques :**
 - Sensibilisation à l'histoire de l'architecture à travers la présentation de différentes architectures.
- **Questionnements :**
 - « **La ressemblance** : le rapport au réel et **la valeur expressive de l'écart** en art. » à travers cette pratique, l'élève se familiarise avec un processus d'inspiration et de création.
 - **Le dispositif de représentation** : l'espace en deux dimensions (littéral et suggéré), la différence entre organisation et composition.
- **Compétences travaillées :**
 - **Expérimenter, produire, créer** : Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création.
 - **Mettre en œuvre un projet** : Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur.
 - **Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art** : Identifier des caractéristiques (plastiques, culturelles, sémantiques, symboliques) inscrivant une œuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.

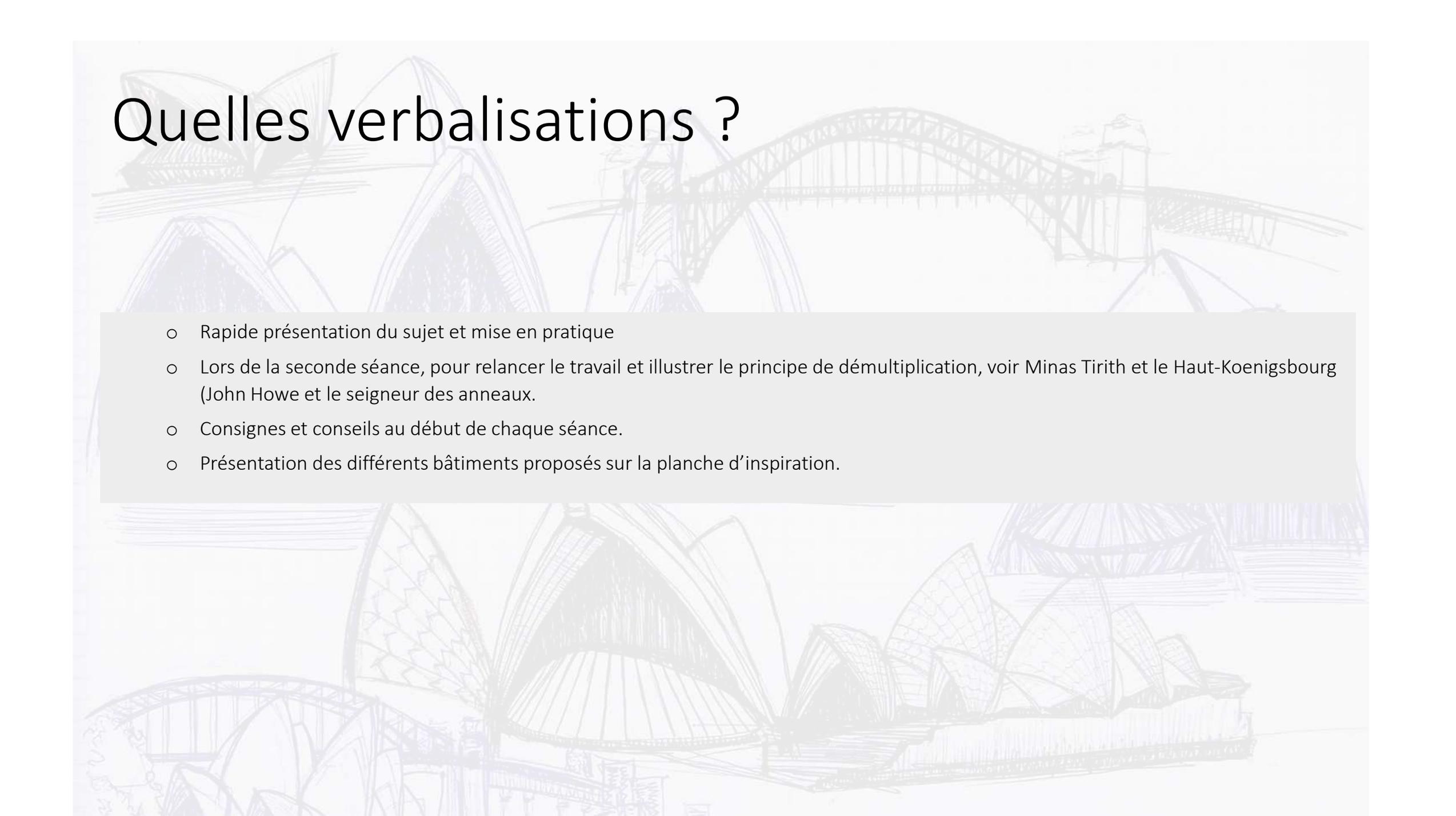
À travers quelle pratique ?

- Bidimensionnelle

Quelle évaluation ?

Nom, prénom, classe :						
Compétence	Transposition	A	B	C	D	Note
Expérimenter, créer, produire : Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création.	<ul style="list-style-type: none">- J'ai décalqué plusieurs bâtiments- Cohérence de la composition- Contrastes et couleurs- Couleurs et matérialité					/ 12
Mettre en œuvre un projet : Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique.	<ul style="list-style-type: none">- J'ai utilisé les bons outils en fonction des effets qu'ils produisent- Achèvement, investissement et méthode					/8
Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art : Identifier des caractéristiques (plastiques, culturelles, sémantiques, symboliques) inscrivant une œuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.	<ul style="list-style-type: none">- Verbalisation autour des œuvres architecturales proposées - Quizz (Bonus)					
						/20

Quelles verbalisations ?



- Rapide présentation du sujet et mise en pratique
- Lors de la seconde séance, pour relancer le travail et illustrer le principe de démultiplication, voir Minas Tirith et le Haut-Koenigsbourg (John Howe et le seigneur des anneaux).
- Consignes et conseils au début de chaque séance.
- Présentation des différents bâtiments proposés sur la planche d'inspiration.

Quelles références ?

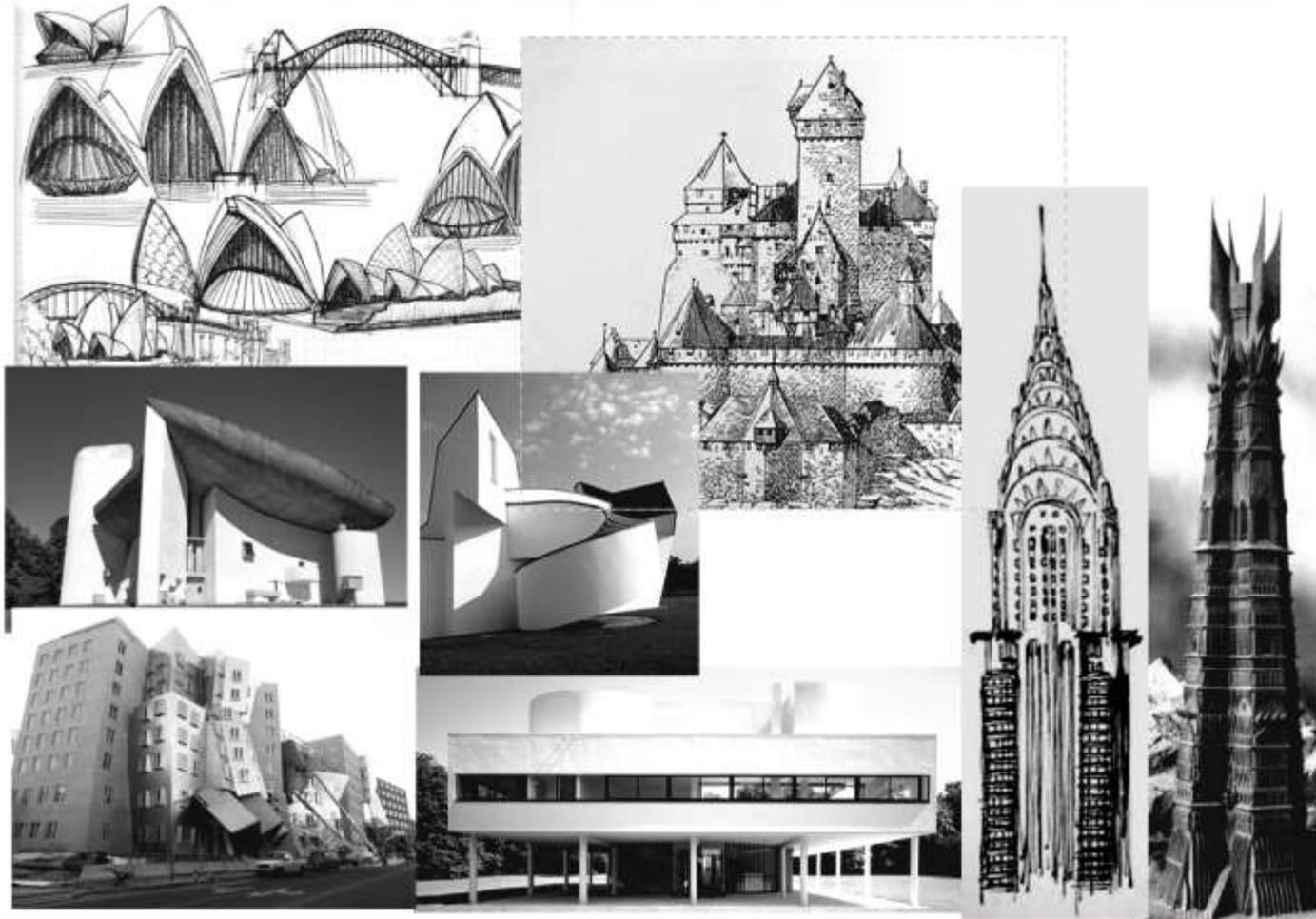


Planche d'inspiration

Références

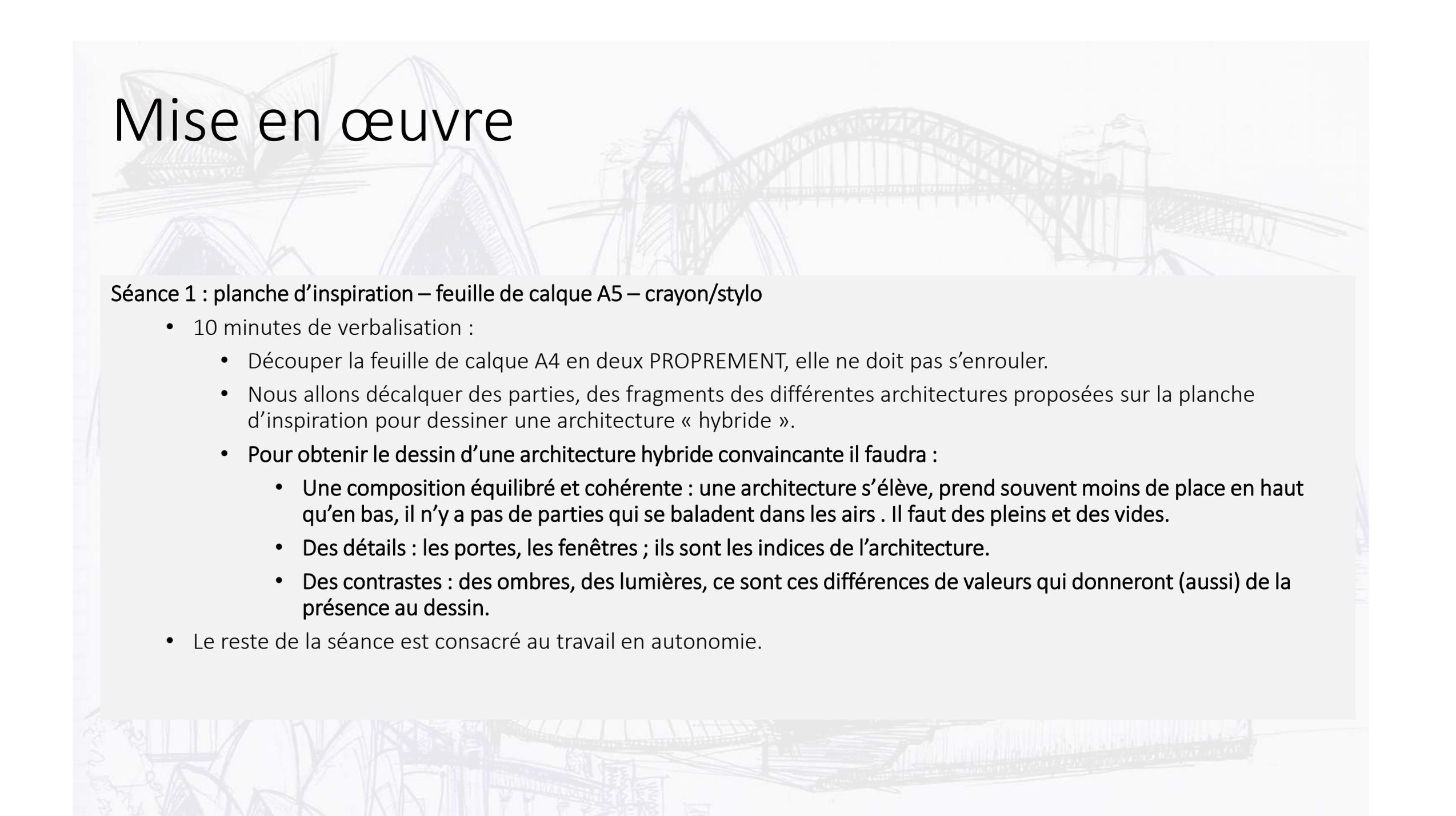


John Howe, illustration de la forteresse de Minas Tirith



Château du Haut-Koenigsbourg, Orshwiller

Mise en œuvre



Séance 1 : planche d'inspiration – feuille de calque A5 – crayon/stylo

- 10 minutes de verbalisation :
 - Découper la feuille de calque A4 en deux PROPRESMENT, elle ne doit pas s'enrouler.
 - Nous allons décalquer des parties, des fragments des différentes architectures proposées sur la planche d'inspiration pour dessiner une architecture « hybride ».
 - Pour obtenir le dessin d'une architecture hybride convaincante il faudra :
 - Une composition équilibré et cohérente : une architecture s'élève, prend souvent moins de place en haut qu'en bas, il n'y a pas de parties qui se baladent dans les airs . Il faut des pleins et des vides.
 - Des détails : les portes, les fenêtres ; ils sont les indices de l'architecture.
 - Des contrastes : des ombres, des lumières, ce sont ces différences de valeurs qui donneront (aussi) de la présence au dessin.
- Le reste de la séance est consacré au travail en autonomie.

Séance 2

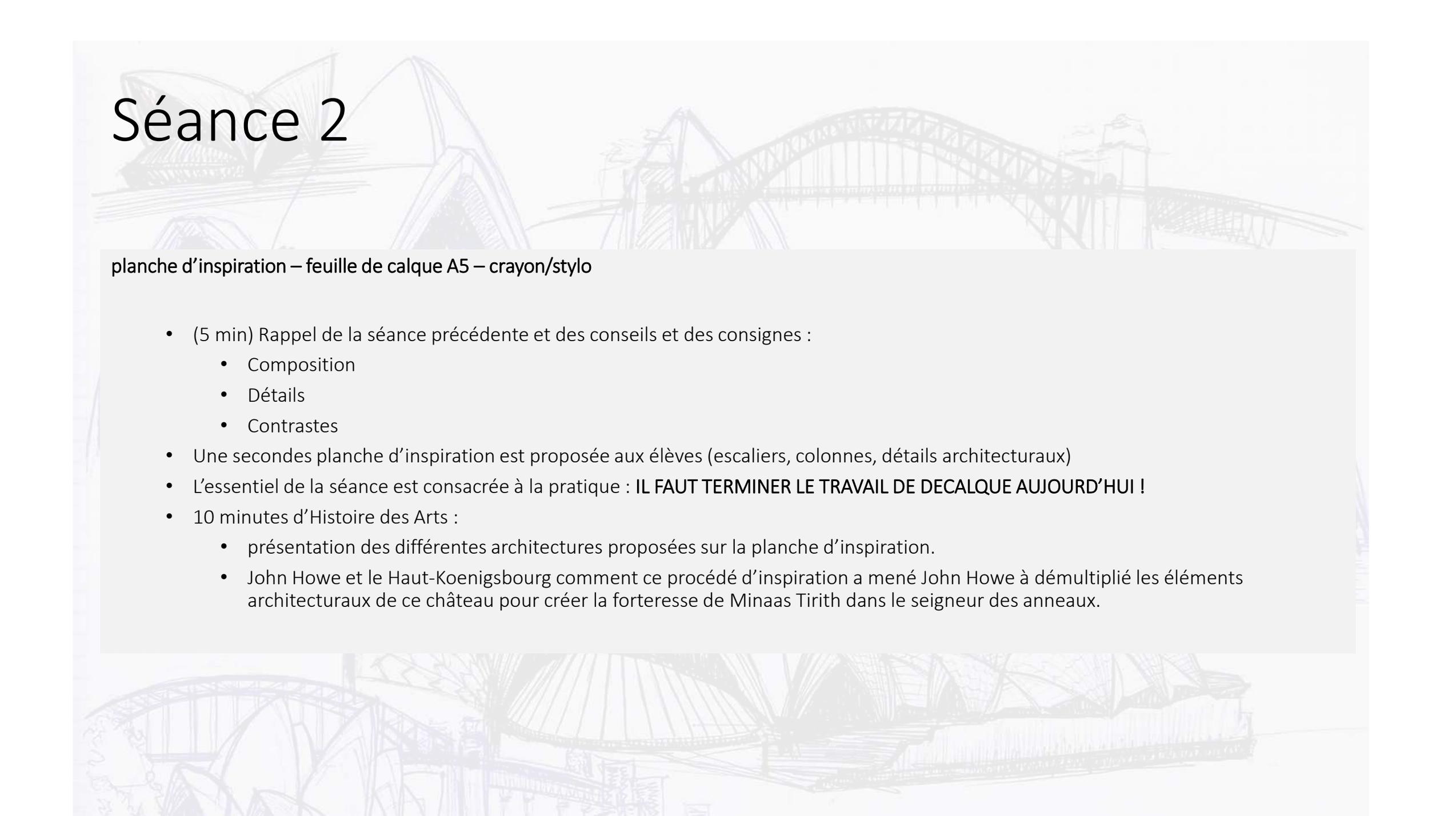
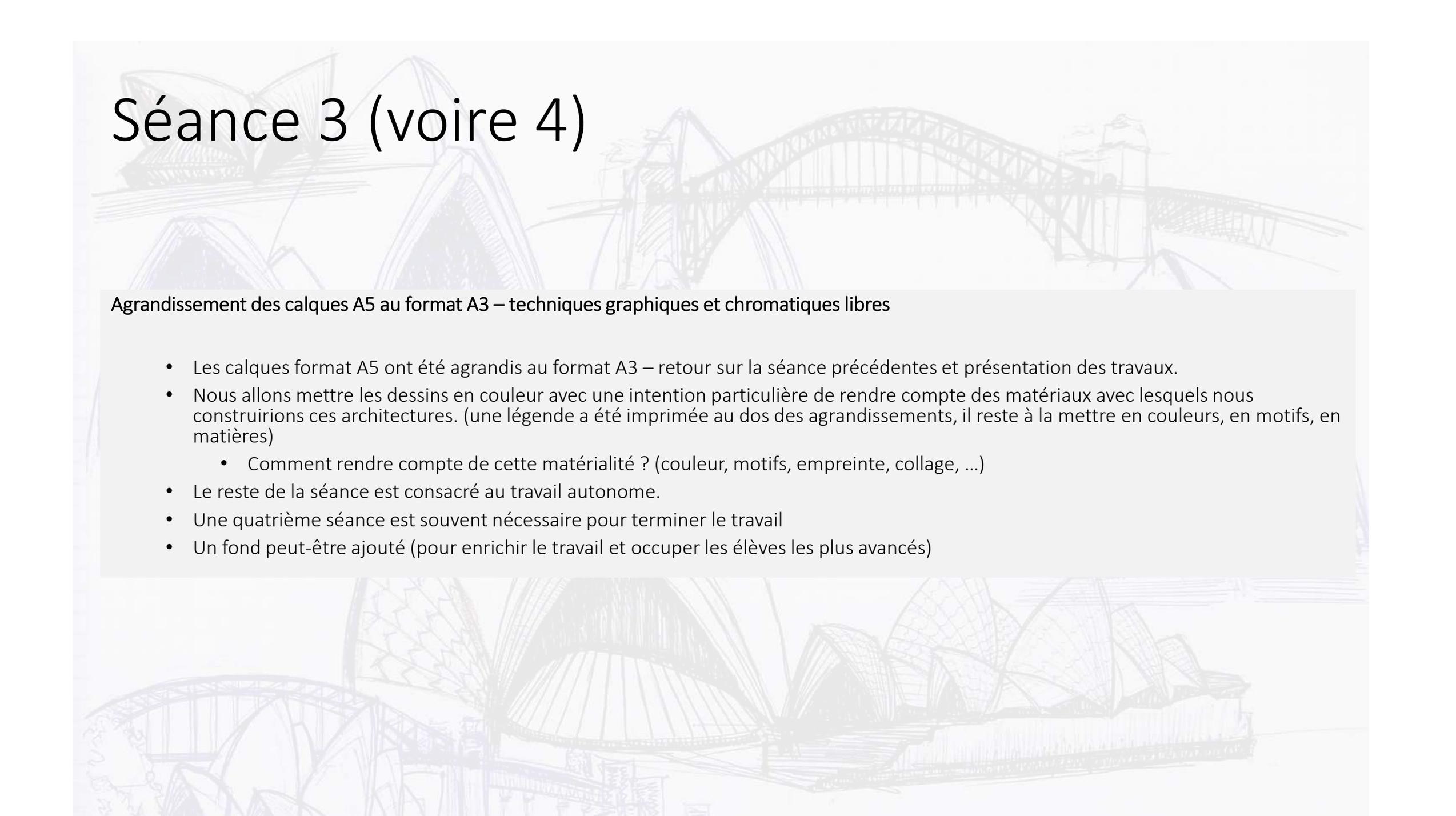


planche d'inspiration – feuille de calque A5 – crayon/stylo

- (5 min) Rappel de la séance précédente et des conseils et des consignes :
 - Composition
 - Détails
 - Contrastes
- Une seconde planche d'inspiration est proposée aux élèves (escaliers, colonnes, détails architecturaux)
- L'essentiel de la séance est consacré à la pratique : **IL FAUT TERMINER LE TRAVAIL DE DECALQUE AUJOURD'HUI !**
- 10 minutes d'Histoire des Arts :
 - présentation des différentes architectures proposées sur la planche d'inspiration.
 - John Howe et le Haut-Koenigsbourg comment ce procédé d'inspiration a mené John Howe à démultiplier les éléments architecturaux de ce château pour créer la forteresse de Minas Tirith dans le Seigneur des Anneaux.

Séance 3 (voire 4)



Agrandissement des calques A5 au format A3 – techniques graphiques et chromatiques libres

- Les calques format A5 ont été agrandis au format A3 – retour sur la séance précédentes et présentation des travaux.
- Nous allons mettre les dessins en couleur avec une intention particulière de rendre compte des matériaux avec lesquels nous construirions ces architectures. (une légende a été imprimée au dos des agrandissements, il reste à la mettre en couleurs, en motifs, en matières)
 - Comment rendre compte de cette matérialité ? (couleur, motifs, empreinte, collage, ...)
- Le reste de la séance est consacré au travail autonome.
- Une quatrième séance est souvent nécessaire pour terminer le travail
- Un fond peut-être ajouté (pour enrichir le travail et occuper les élèves les plus avancés)

Productions

