

## OU COMMENT ÉVEILLER LA PASSION DE L'ARCHITECTURE PAR LA PRATIQUE !

**L'ARCHITECTURE** s'adresse à **tous** les élèves sans distinction.

Rappelons, comme le stipulent les programmes, que « l'enseignement de l'architecture fait désormais partie de l'enseignement des arts plastiques ».

En outre, l'architecture est une source de rêve et de créativité dans l'enseignement général et la sensibilisation au domaine nécessite un nombre raisonnable de compétences techniques.

**Le dessin** demeure sans doute une activité fondamentale dans le cadre de cette sensibilisation ; il permet à l'élève de poser des jalons lors de ses recherches. Puis, par le **travail du volume**, s'engage une expérience plus sensible de l'espace : le plein et le vide, la résistance et l'expressivité des matériaux, l'équilibre, la multiplicité des points de vue, la mise en espace et l'échelle.


Il convient toutefois d'expérimenter de nouvelles méthodes de sensibilisation qui passent par l'**outil numérique**. Le logiciel d'architectes, *Sketchup* fait partie de la palette des outils accessibles aux élèves ; il nécessite une méthode rigoureuse dans la prise en main pour progresser tout en proposant un médium ludique dans le processus créateur. Du coup, les productions des élèves s'avèrent souvent étonnantes à travers l'utilisation de ce logiciel, qui leur permet de développer des compétences méthodologiques !

L'épanouissement de l'élève dans son cadre de vie est une dimension importante de l'enseignement de l'architecture, qui lui donne du sens. S'il est vrai que toute forme nous affecte en se déployant dans l'espace, depuis notre espace vital jusqu'à l'échelle de « la vaste étendue naturelle ou urbaine \* », analyser son environnement quotidien pour être capable de se l'approprier concourt à la formation d'un citoyen conscient et autonome. Il est nécessaire de donner aux élèves des repères culturels patrimoniaux et contemporains relevant de toutes les époques et de tous les espaces géographiques et humains, mais il est tout aussi primordial de leur apporter une réflexion sur leur propre cadre de vie. Porter ensemble un regard sur un quartier de proximité en devenir constitue un réel enjeu de compréhension de l'urbanisme qui implique de décoder pour comprendre, d'accompagner pour valoriser, d'aiguiser le sens critique pour mieux apprécier et faire évoluer.

Classé dans la catégorie des grands ensembles et au vu de ses 42 ans d'existence, le quartier de Haute-pierre où se situe le collège François Truffaut, mérite que l'on s'y intéresse un peu pédagogiquement. Depuis neuf ans, au sein de l'établissement, cette appropriation du quartier par les élèves se traduit par des expositions valorisant leurs productions architecturales empruntant toutes sortes de médiums, photos, croquis, sculptures, et portant sur divers opportunités architecturales : les grands travaux de l'Anru (agence nationale de rénovation urbaine), la nouvelle construction d'une salle de spectacle d'envergure, le Zénith Europe de M. Fuksas, l'aménagement d'un espace paysager dans une des 5 mailles du quartier et le mobilier urbain de la cour de récréation du collège, pour ne citer que ces quelques thématiques abordées au fil des ans.

Si apprendre à se repérer dans l'espace pour savoir s'orienter est un des objectifs attendus en architecture, contribuer à structurer un individu dans **la construction de sa personnalité** est un enjeu majeur de sa scolarité. « L'architecture, c'est l'art de la contrainte... » affirme Jean Nouvel dans *Les objets singuliers*, 2000. Pour illustrer cette assertion, considérons l'étude de l'art des ponts et filons la métaphore jusqu'au bout : fabriquer des liens entre deux bords, c'est tendre des filins en trait d'union, c'est tisser du lien social.

Dans le cadre de l'**Histoire des arts**, fournir quelques **références bien ciblées** en architecture permet d'engager des échanges fructueux avec les élèves sur de nombreuses thématiques. Les ressources en lignes apportent alors un complément très précieux dans la construction d'une culture architecturale pour les élèves.



Ainsi, l'Atelier artistique architecture (4<sup>e</sup>-3<sup>e</sup>), l'option architecture(3<sup>e</sup>) et les Classes d'Initiation à l'architecture (4<sup>e</sup>) proposés à tous les élèves volontaires sont les passeurs d'expérimentations nouvelles qui contribuent à la construction de cette culture ainsi qu'à la maîtrise de la langue à travers les prises de parole nombreuses et variées qui accompagnent la réalisation et la présentation des projets, présentation qui peut également mobiliser et l'outil numérique et la langue écrite dès lors qu'est envisagée une exposition numérique à travers l'écran d'information de l'établissement.

Enfin, **le partenariat institutionnel et les dispositifs spécifiques** marquent quelques temps forts dans la sensibilisation à l'architecture : en Rep, le programme *Égalité des chances* propose les *Cordées de la Réussite* en partenariat avec des lycées et les écoles supérieures d'architecture ou des structures culturelles de proximité. Dans l'optique de **l'orientation scolaire**, l'immersion dans le monde professionnel est possible lors de stages d'observation en agence ou dans les CAUE (centre d'architecture, d'urbanisme et d'environnement), les écoles d'architecture ou les Maisons de l'architecture. Autant d'occasions pour les élèves de prendre la mesure de la présence des outils numériques dans les univers professionnels de l'architecture.

« L'architecture est l'art de construire et d'aménager des espaces sur les plans technique, fonctionnel et esthétique. **C'est voir, vivre et comprendre ces espaces** (...) » qui constitue l'enjeu majeur de son approche dans l'enseignement des arts plastiques. Par la rapidité des activités combinatoires qu'ils autorisent, les outils numériques participent pleinement à la mise en œuvre de cette formation.

**Les dispositifs de sensibilisation** à l'architecture mis en œuvre dans l'académie de Strasbourg sont présentés dans la plaquette *CARA Architecture - mode d'emploi* : [ici](#).

\**Programmes d'arts plastiques*, Bulletin Officiel spécial n° 6 du 28 août 2008.

**Christine Schall-Pascoët**

# ARCHI-SCULPTURE ET PEINTURE FRAICHE !

## SÉQUENCE D'ARTS PLASTIQUES NIVEAU 3<sup>E</sup>

Une œuvre d'art a été réalisée et installée dans le collège par un sculpteur en 1974 dans le cadre du « 1% artistique... décoration des constructions scolaires » :

- une sculpture en béton constituée de 15 cubes évidés.
- les arêtes de chaque cube mesurent 90 cm.
- chaque face est peinte en aplat d'une couleur (primaire ou secondaire) différente.
- la sculpture repose directement sur l'herbe.

Depuis la récente requalification de l'entrée du collège, la sculpture est exposée aux regards depuis l'avenue du nouveau parvis du collège, la cour de récréation et les bâtiments.

Les élèves vont réaliser un projet d'architecture-sculpture intégré dans le site du collège.

Ce que les élèves apprennent : à partir d'une œuvre existante, les élèves composeront un volume (sculpture artistique ou mobilier extérieur) en relation avec un environnement.

Les compétences travaillées : in Programmes d'arts plastiques, *B.O spécial n° 6 du 28 août 2008*.

« Notions de forme, espace, couleur, matière, lumière, temps.

- utilisation des nouvelles technologies dans le processus créateur (création numérique) et dans la découverte du champ par le recours à la maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication : photo, vidéo, diaporama, modélisation.

2 - champ des pratiques tridimensionnelles, sculpturales et architecturales

Classe de 3<sup>e</sup> : L'espace, l'œuvre et le spectateur...

L'organisation des volumes et des masses dans l'espace constitue le problème fondamental de la création sculpturale, architecturale et monumentale, environnementale, scénique ».

### Quelle pratique ?

Cette séquence est réalisée avec le logiciel Sketchup, téléchargeable gratuitement en version 8. Pour la prise en main, voir le tutoriel [ici](#)

### Quelles évaluations ?

Évaluation sommative à partir des documents d'études produits, croquis, mesures, schéma, impressions écran de la sculpture et de l'espace paysager...

Évaluation formative : la feuille de route élève constitue un suivi des étapes sur Sketchup.

### Quelles verbalisations ?

Faire collectivement et régulièrement le point des avancées individuelles.

Montrer certaines propositions par vidéoprojecteur et en débattre : quel est le savoir-faire technique et le pourquoi de ces partis pris.

### Quelles références (culture et/ou histoire des arts) ?



GAUDI Antonio, Banc du Parc Guell, le plus long banc ondulé du monde (110 m), 1914.



BUREN Daniel, Comme un jeu d'enfant, in situ Mamcs, Strasbourg, 2014.

HADID Zaha, Banc en spirale devant la caserne de pompier, béton, Vitra design museum, 1993.



## SCÉNARIO DE LA SÉQUENCE

### Séance 1

**Présentation du projet et mise en œuvre** : les élèves répartis en groupes de 2 ou 3 vont faire différents relevés de terrain : métriques, topographiques et spatiaux pour s'emparer de l'objet *avec les pieds, avec les mains, puis avec la tête !*

Ils réalisent des croquis d'études :

- différents points de vue : perspective et axonométrie.
- recherches des couleurs et des contrastes.

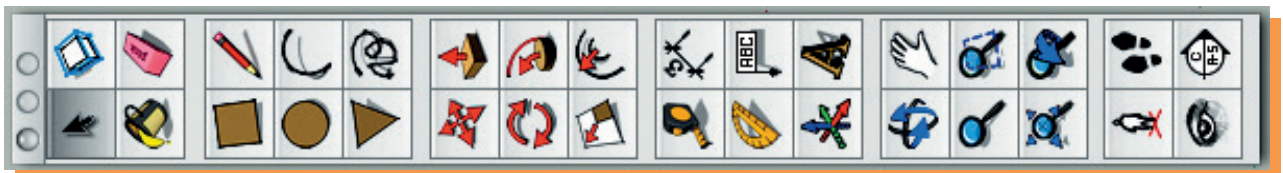
Ils identifient :

- la structure de l'ensemble architectural, la composition et l'organisation des volumes superposés-juxtaposés, le jeu de plein/vide, et autre information.
- sa situation et son intégration dans le parc du collège, en établissent un plan.



### Séance 2

- **Restitution** des travaux menés en groupe Séance 1
- **Initiation à Sketchup** : la démonstration est faite sur le rétroprojecteur. Présentation des outils de base « grand jeu d'outils ». Les élèves s'entraînent et se familiarisent à ce nouveau logiciel par un exercice introductif : créer des formes libres en volume. Puis *Enregistrer sous* dans le réseau établissement.



### Séance 3

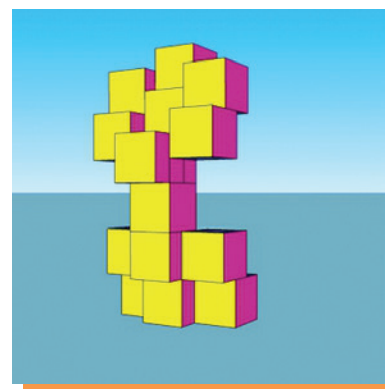
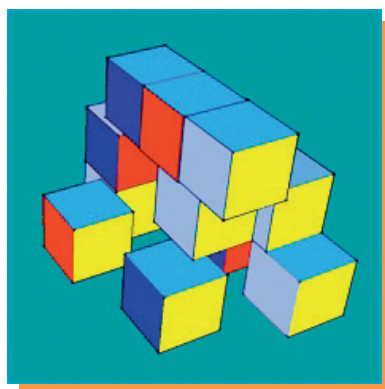
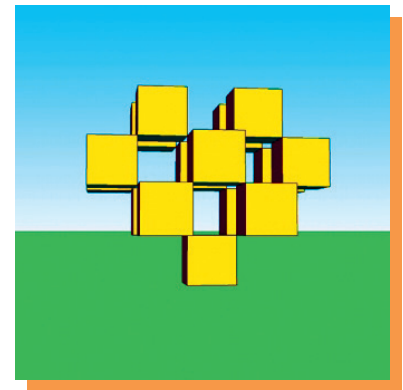
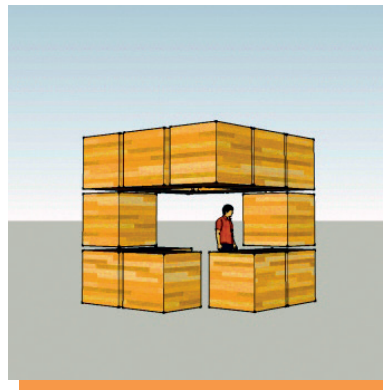
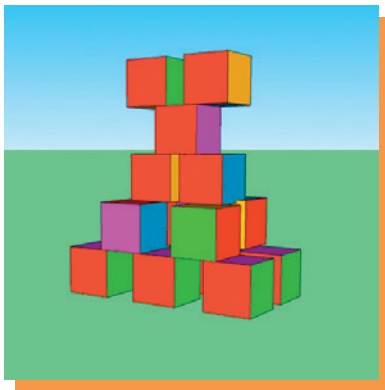
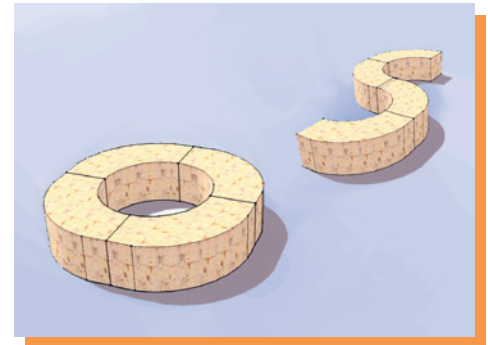
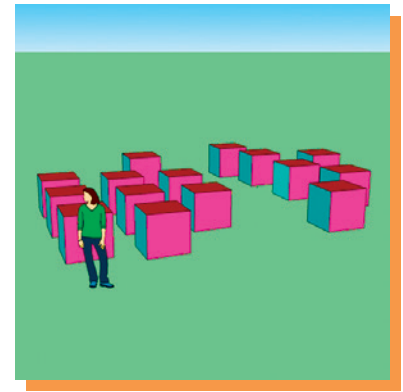
**Apprendre à organiser des volumes** : une *feuille de route élève* est proposée, elle permet d'indiquer point par point les consignes à suivre étape par étape...

- **Composer un volume** : tracer au sol un carré de 90 cm de côté. Puis, à l'aide de l'outil « tirer-pousser » créer le cube en montant de 90 cm.
- **Créer un groupe** : en sélectionnant le module puis « fichier », « créer un groupe ».
- **Multiplier le module** : à l'aide de l'outil « déplacer-copier » + maintenir « touche contrôle », glisser, le nouveau cube apparaît. Répéter l'opération jusqu'à 15 modules.
- **Synthèse Sketchup** : présentation de l'état des différents projets.



## Séance 4

- **Mettre en couleur** : chacune des 6 faces d'un cube sera colorée en aplat. Rechercher l'harmonie de tons ou des contrastes entre couleurs complémentaires contrastées, ... à l'aide de l'outil « colorier » (l'icône est un pot de peinture).
- **Organiser les cubes** : déplacer les cubes en glissant, les tourner pour les couleurs. Les assembler pour former une composition géométrique (arche, cube, château, bonhomme,...). Outils « déplacer-copier » et « faire pivoter ».
- **Créer un groupe** : en sélectionnant l'ensemble des 15 cubes puis « fichier », « créer un groupe ».
- **Composer, créer 1 ou 2 bancs** : à partir des 8 quarts de cercle en béton à disposition dans le fichier, soit à créer soi-même, assembler les modules de la même manière que pour la sculpture en les organisant selon une forme géométrique type cercle, courbe, en S, ...
- **Placer, orienter un volume dans un espace** : déplacer le groupe de cubes et l'orienter dans l'espace dévolu à la sculpture en fonction d'un point de vue concerté. Outils « déplacer-copier » et « faire pivoter ».



- **Choisir le lieu d'accueil** : ces assises seront installées dans la cour à proximité de la sculpture



- **Synthèse Sketchup** : présentation n°2 de l'état des projets aboutis. Fin de la séquence.

## Quels prolongements ?

Au printemps, sculpture ou bancs sont mis en valeur et protégés des jeux d'escalade par l'espace paysager créé aux alentours :

- **Créer un périmètre végétal tout autour de votre sculpture** : choisir des végétaux, type graminées dans le catalogue d'assemblages en ligne connu sous le nom de *3D Warehouse grass*.



- **Importer votre sculpture SKP** : dans une photo de paysage.
- **Enregistrez le fichier pour l'impression.**

Le projet documenté et les productions feront l'objet d'un dossier en **Histoire des arts** portant sur la sculpture et les espaces paysagers au XX<sup>e</sup> siècle.

**Une médiation de l'œuvre** sera envisagée pour la présentation de leur projet in situ dans leur collège : à la classe, lors des Portes ouvertes ou dans le cadre des Journées du patrimoine (20-21 septembre) et « Journées du 1<sup>er</sup> artistique dans les Écoles et les Établissements scolaires, une opération proposée conjointement par le ministère de l'éducation nationale (MEN) et le ministère de la culture et de la communication (MCC), dans le cadre des projets mis en place pour développer l'éducation artistique et culturelle et faciliter l'accès de tous les jeunes à l'art et à la culture ».

**Christine Schall-Pascoët**  
Enseignante en arts plastiques  
au collège François Truffaut et au lycée Kléber  
chargée de mission en arts visuels & architecture  
à la Daac (délégation académique à l'action culturelle)  
de l'académie de Strasbourg

**Documents joints : Fiches recteur 2014**



## « JOURNÉES DU 1 % ARTISTIQUE DANS LES ÉCOLES ET LES ÉTABLISSEMENTS SCOLAIRES »

Cette opération est proposée conjointement par le ministère de l'éducation nationale (MEN) et le ministère de la culture et de la communication (MCC), dans le cadre des projets mis en place pour développer l'éducation artistique et culturelle et faciliter l'accès de tous les jeunes à l'art et à la culture.

Elle associe des représentants du MEN (DGESCO, IGEN, réseau CANOPÉ) et du MCC (DGCA, DG patrimoines, SG, conseillers DRAC). Au plan régional, elle pourra également associer des représentants des collectivités territoriales concernées.

### ■ Présentation de l'opération

Depuis plus de 60 ans, des œuvres d'art ont été installées dans les établissements scolaires au titre de ce que l'on a coutume d'appeler le « 1 % artistique » et dont le ministère de la culture et de la communication a réalisé récemment un premier recensement (circulaire du 16 août 2006 relative à l'application du décret n° 2002-677 du 29 avril 2002 relatif à l'obligation de décoration des constructions publiques, modifié par le décret n° 2005-90 du 4 février 2005).

L'ensemble de ces œuvres signées d'artistes confirmés ou émergents, français ou étrangers, constitue une collection à ciel ouvert exceptionnelle retraçant un demi-siècle de création artistique. Toutefois ce patrimoine étant insuffisamment mis en valeur, les élèves et leurs enseignants n'en connaissent pas toujours l'origine, ni même l'auteur.

Les « Journées du 1 % artistique » visent ainsi à valoriser ce patrimoine en organisant, à l'occasion des « Journées européennes du patrimoine », des opérations « portes ouvertes » permettant aux élèves et à leurs familles de découvrir ces œuvres.

### ■ Mise en œuvre

Cette opération sera expérimentée à la **rentrée 2014**. Elle devra figurer au sein du volet culturel du projet d'école ou d'établissement.

Il s'agira d'impulser des projets pédagogiques permettant aux **élèves des 1<sup>er</sup> et 2<sup>nd</sup> degrés** de découvrir **l'art contemporain**, pour compléter le dispositif « Un établissement, une œuvre » mis en place par les deux ministères précités, en lien avec les Fonds régionaux d'art contemporain (FRAC), à la rentrée 2013.

Cette opération pourra avoir lieu dans les écoles et les établissements scolaires, autour des « Journées européennes du patrimoine » (samedi 20 et dimanche 21 septembre 2014). Les écoles et les établissements volontaires ouvriront donc leurs portes avec l'objectif de faire connaître le 1 % artistique, d'en montrer quelques réalisations exemplaires, de susciter la curiosité et l'envie de se réapproprier ce patrimoine.

A cet effet, un panel représentatif des œuvres issues de ce dispositif dans les établissements scolaires, depuis 1951, sera proposé conjointement par les DRAC, les DAAC et les collectivités territoriales.

Pour la première édition, une **expérimentation sera menée dans 3 écoles ou établissements par département.**

## ▪ **Médiation**

Une médiation des œuvres, effectuée par **les élèves**, les enseignants et/ou les référents culture **volontaires**, avec l'appui des structures culturelles partenaires et locales, **pourra être envisagée.**

Ces médiations seront proposées à l'intention des familles et, plus largement, des visiteurs des « Journées du 1 % artistique ».

**Les élèves pourront d'autre part concevoir**, avec l'aide des services des DRAC et des CRDP, **une fiche d'accompagnement des œuvres** à destination des visiteurs des « Journées du 1 % artistique ».

Enfin, des reportages photographiques réalisés par les élèves pourront intégrer le carnet *Atlasmuseum*, base de géolocalisation des œuvres d'art dans l'espace public.

## ▪ **Calendrier**

- Mars 2014** : Lettre aux DRAC et parallèlement lettre aux recteurs afin que les services déconcentrés aient le temps de repérer des établissements susceptibles d'expérimenter cette opération, accompagnées d'un cahier des charges ;
- 2<sup>ème</sup> quinzaine de mars et juin 2014** : prochaines réunions du comité de pilotage national.