

Description du projet

Extraits des programmes en cycle 3

- **La représentation plastique et les dispositifs de présentation**

Notions : lumière, corps, temps > échelles, temporalité, éphémérité, in situ

Pratiques artistiques : fabrication en 3D, traitement en image fixe et animée (photographie, vidéo, création numérique)

La mise en regard et en espace : contextes (l'espace quotidien privé ou public, l'écran individuel ou collectif, la vitrine, le musée...), l'exploration des présentations des productions plastiques et des œuvres (lieux : salle d'exposition, installation, in situ, l'intégration dans des espaces existants...).

La prise en compte du spectateur, de l'effet recherché : découverte des modalités de présentation afin de permettre la réception d'une production plastique ou d'une œuvre (accrochage, mise en espace, mise en scène, frontalité, circulation, parcours, participation ou passivité du spectateur...).

Mise en œuvre, en deux et trois dimensions, de principes d'organisations et d'agencement plastiques explicites pour raconter ou témoigner ; productions plastiques exprimant l'espace et le temps, également au moyen d'images animées (ralenti, accélérations, séquençage...).

Site ressource : http://www.habiter-autrement.org/08.minimaliste/07_min.htm

Nichoirs à oiseaux : <http://www.ornithomedia.com/pratique/conseils/installer-nichoir-dix-commandements-respecter-00222.html>

Références donnant une idée de ce que peut être ce projet



Alvar Aalto



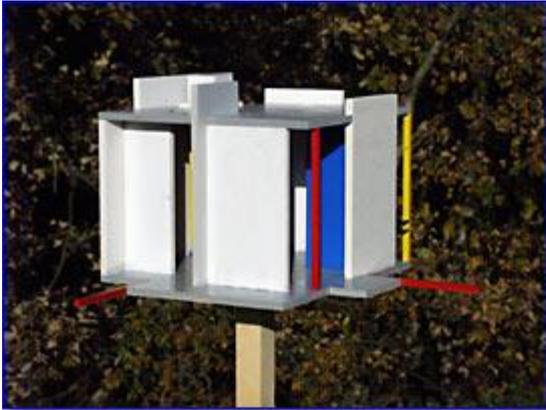
Coop Himmelblau



Frank Lloyd Wright



Frank O. Gehry



Gerrit Thomas Rietveld



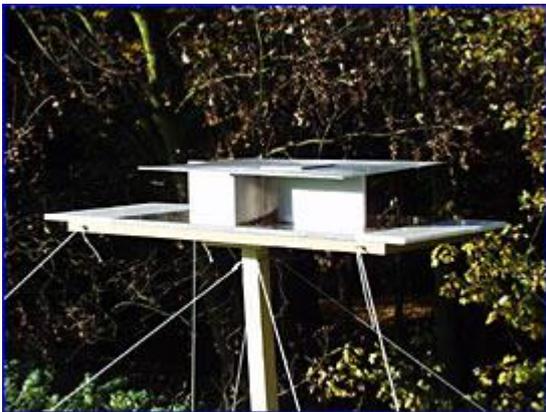
Hans Scharoun



Louis I. Kahn



Le Corbusier



Ludwig Mies van der Rohe



Mario Botta



Norman Foster

Ce projet s'inscrit dans le contexte très particulier du collège : un collège récent à l'architecture contemporaine en pleine campagne.

Déroulement :

- Affinement du projet et préparation du corpus de références (rendez-vous entre les intervenants et l'enseignante)
- 1 ou 2 séances (selon les heures attribuées) : choix du vocabulaire et fabrication des architectures (présence des intervenants au collège)
- 1 séance de finalisation des projets avec l'enseignante
- Travail numérique et mise en ligne avec l'enseignante
- Envoi par mail aux intervenants des travaux finalisés photographiés et présentés sous forme numérique (kit de montage)

1. Travail en amont avec l'enseignante.

Des références de grands architectes seront distribuées en classe, aux élèves, réunis par groupe. Par l'étude comparative de plusieurs architectures du même architecte, les élèves pourront lister les éléments récurrents de son langage architectural.

Par échanges de mails avant cette première séance, ce corpus de références architecturales sera mis au point conjointement par les intervenants et l'enseignante.

2. Découverte sur le site du collège par un déplacement des élèves en classe entière, accompagnés des deux intervenants et de l'enseignante

A partir d'une étude du collège (matières, couleurs, formes...), les élèves vont prendre conscience du vocabulaire spécifique de l'architecte Alain Casari. Les éléments architecturaux comme la couleur, l'apport de la pierre locale, les encorbellements sont des signes immédiatement reconnaissables, sont identifiables comme étant sa « signature ».

A partir de l'architecte (et de ses constructions) de leur choix et des éléments observés, les élèves devront construire leur « architecture » à oiseaux en respectant les dimensions (ex : pour les Mésanges bleues, le trou aura un diamètre de 25 mm, le Moineau friquet, le diamètre du trou sera de 28 mm...). Les collègues de SVT pourront être sollicités pour cette phase « ornithologique ».

Les contraintes comme la robustesse et la résistance aux intempéries seront également évoquées.

Leurs fabrications seront installées sur les grilles qui entourent le collège avec des prises de vue photographiques (time-lapse) régulières.

3. Travail de post-production (avec l'enseignante) à la suite des interventions des étudiants

Les élèves réaliseront un kit de montage et un mode d'emploi téléchargeables (avec l'application SWAY) pour les personnes qui souhaiteraient réaliser ces architectures pour leur propre jardin ! Ils pourront déposer dans cette application des croquis, plans, textes explicatifs écrits ou lus, courtes vidéos de montage... à la manière du « Do it yourself ». Le module de comparaison de cette application permettra aux élèves de mettre en parallèle des vues de leur production avec des détails des architectures choisies comme références culturelles.

Le lien vers ce travail sera, notamment, diffusé à la Ligue de Protection des Oiseaux : <https://www.lpo.fr/>

Rôle des intervenants :

- Participer au contenu du projet en proposant des ressources présentées aux élèves
- Participer aux phases de réalisation en 3D et à l'élaboration des documents qui seront utiles pour la partie numérique (photographies, croquis, plan...)
- Conseiller les élèves pour des procédures techniques (imbriquer, assembler, tisser, emboîter...) et l'usage des différents matériaux (caractéristiques : résistance, imperméabilité...)
- Conseiller les élèves dans l'usage d'un vocabulaire spécifique

Compétences visées pour les élèves :

Expérimenter, produire, créer *Domaines du socle : 1, 2, 4, 5*

- Choisir, organiser, mobiliser des gestes, outils, matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.
- Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique.

Mettre en œuvre un projet artistique *Domaines du socle : 2, 3, 5*

- Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique.
- Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles.
- Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création.
- Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur.

S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité *Domaines du socle : 1, 3*

- Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des œuvres d'art étudiées en classe.
- Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation.
- Formuler une expression juste de ses émotions, en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des autres élèves et des œuvres d'art.

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art *Domaines du socle : 1, 3, 5*

- Repérer, pour les dépasser, certains a priori et stéréotypes culturels et artistiques.

- Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une oeuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain.
- Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée.

Evaluation mixte : des travaux et de la démarche de projet de chaque élève

- Sous forme de compétences pour le travail de réalisation plastique et les compétences transversales (initiative, autonomie, esprit d'équipe...) : auto-évaluation (par chaque élève, pour lui-même)
- Sous forme de compétences pour le kit de montage : évaluation par les autres élèves (des autres groupes) = les informations fournies sont-elles assez précises, claires, complètes pour re-faire l'architecture présentée ? (par chaque élève, pour le projet d'un groupe de camarades)
- Sous forme sommative chiffrée pour le travail numérique avec des critères binaires (il y a = 5/5 ou il n'y a pas = 0/5) : présence de texte écrit (titres, légendes), de photographies, de traces dessinées et photographiées, d'un fichier sonore ou d'une courte séquence vidéo (total sur 20 points attribués par l'enseignante, pour chaque élève).