



ARCHIPLIS

Une architecture en kit

GESTES ET MATÉRIAUX

Cycle 4
3ème

NOTIONS

- Geste / Corps
- Forme
- Matière

PRATIQUE

- Pratique hybride : la part de création se situe également dans la maîtrise de l'outil numérique pour réaliser les captations : tablette, téléphone portable, APN.

OBJECTIFS

COMPRENDRE QUE LA SURFACE D'UN SUPPORT OU D'UN MATÉRIAU PEUT INTERFÉRER DANS LA PERCEPTION ET LA CONSTRUCTION D'UN ESPACE.

PROBLÉMATIQUE

Questionnements

Programmes

LA DÉCONSTRUCTION DE LA SURFACE COMME MOYEN D'EXPRESSION DE L'ESPACE CONSTRUIT

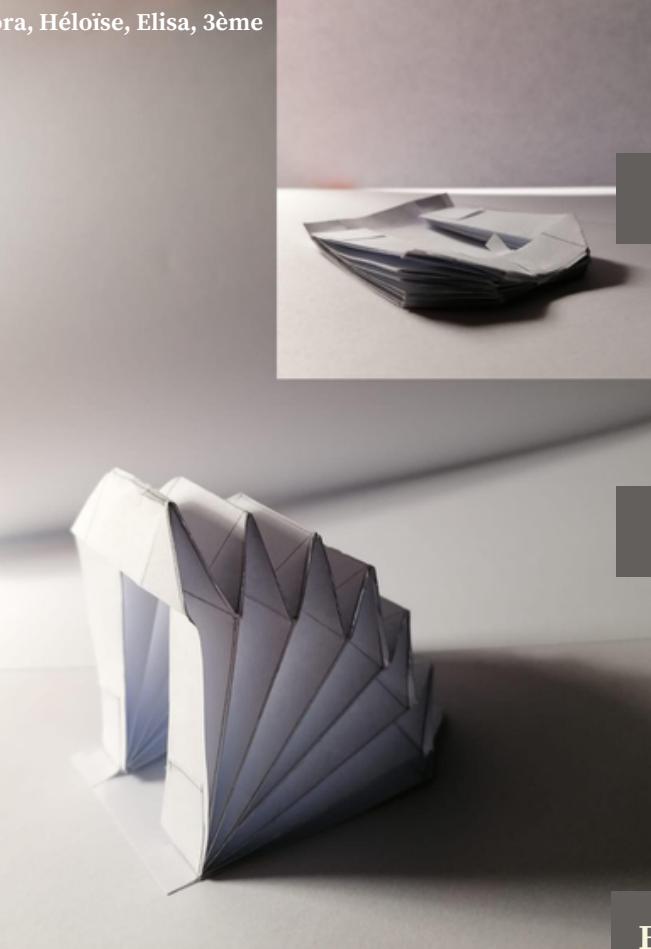
- Quels gestes peuvent modifier une surface sans en altérer ses propriétés ?
- En quoi et pourquoi perception et surface sont-elles liées ?
- Comment construire à partir d'une "déconstruction" du matériau ?

• La matérialité de la matière ; l'objet et l'œuvre

La transformation de la matière : les relations entre matières, outils, gestes ; la réalité concrète d'une œuvre ou d'une production plastique ; Les qualités physiques des matériaux : les matériaux et leur potentiel de signification dans une intention artistique.

• L'œuvre, l'Espace, l'Auteur, le Spectateur

La relation du corps à la production artistique : l'implication du corps de l'auteur ; les effets du geste et de l'instrument, les qualités plastiques et les effets visuels obtenus



TEMPS

- **1 séance en présentiel en 3 temps :** 1. Temps d'expérimentations : découverte des gestes de déconstruction d'une surface par le pliage, dépliage... ; 2. Verbalisation sur les 1er essais + activité Classeur Pédagogique ; 3. Perspectives + logistique du rendu.
- **La pratique en distanciel :** Temps d'effectuation hors classe où les gestes sont filmés et photographiés par les élèves puis déposés sur les plateformes adéquates.

RENDU

- Dépôts des photographies (mosaïque) sur **NETBOARD** par l'élève.
- Dépôts des vidéos sur **NEXTCLOUD** par l'élève.
- Téléversement des vidéos sur **PEERTUBE** par l'enseignant.
- Galerie en ligne sur **NETBOARD co-construite**.

EVALUATION

C1 : Expérimenter, Produire Créer :

Je sais choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.

C2 : Mettre en œuvre un projet artistique :

Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique.

C3 : S'exprimer, analyser sa pratique, établir une relation avec celle des artistes :

Je sais 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.

ARCHIPLIS

Une architecture en kit

GESTES ET MATÉRIAUX

Cycle 4
3ème

Socle commun

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre :

- Utiliser des outils numériques pour réaliser une production.
- Utiliser des outils numériques pour échanger et communiquer : utiliser des outils et espaces numériques pour échanger, stocker, mutualiser des informations.

ARCHI A/Plis

*« Le pli détermine et fait apparaître la forme,
il en fait une forme d'expression »*

Gilles Deleuze, philosophe,
Leibniz et le Baroque, 1988.



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



PROBLÉMATIQUE

La déconstruction de la surface comme moyen d'expression de l'espace construit.

1/Donnez à voir :

LE PLI OFFRE À LA SURFACE UNE DOUBLE VIE.

En travaillant sur le matériau papier,
vous réaliserez la maquette d'un
bâtiment tout en plis et replis,
capable de se monter et de se démonter facilement :
une architecture en kit.

Matériaux : papier, ruban adhésif, colle...
PAS DE PEINTURE

2/Rappel des invariants d'une architecture

-
-
-
-
-
-
-

ARCHIPLIS

Une architecture en kit

GESTES ET MATÉRIAUX

Cycle 4
3ème

I. KAMINSKI, Collège Condorcet, Nailloux

Références

Museum of Performance + Design, San Francisco par Mark Dziewulski,
architecte anglais.

ZAHA HADID(1950-2016)
(2007-2012) Complexe Culturel, Bakou, Azerbaïdjan Heydar Aliyev
(Arabie Saoudite)

Daniel Libeskind, 1946, pavillon « 18 turns »,
Galerie Serpentine, panneaux d'aluminium, 35x18x7m
jardins de Kensington, Londres, 2001.

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

Chapelle Saint Loup, Pompaples, Suisse
Architectes Architectes locaux / Danilo Mondada : Antoine Robert-Grandpierre

AUTO-ÉVALUATION

Pour chaque compétence, entoure le texte correspondant au degré de maîtrise que tu penses avoir atteint.

1

2

3

4

C1 : Expérimenter, Produire Créer : Je sais choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.

J'ai réalisé une maquette sans pliage et qui n'est pas une architecture en kit.

J'ai réalisé une maquette d'architecture en pliage mais qui n'est pas en "kit" : montage-démontage

Ma maquette est une architecture qui se plie et se déplie à volonté (kit) et présente les incontournables d'une architecture.

Mon architecture se plie/déplie de manière originale. Le choix de la forme est réfléchie en fonction de la technique.

C2 : Mettre en œuvre un projet artistique : Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique.

J'ai des difficultés à m'impliquer dans le travail demandé

J'essaie de faire mais je me démobilise vite. Je peine à aboutir mon projet

Je m'engage dans le travail demandé et mon projet avance bien et est terminé dans les temps

Je suis pleinement engagé dans mon travail. Je prends des initiatives pour l'améliorer et l'aboutir

C3 : S'exprimer, analyser sa pratique, établir une relation avec celle des artistes : Je sais 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. Sur NETBOARD

J'ai des difficultés à expliquer mon travail parce que je l'ai fait au hasard

J'essaie d'expliquer mon travail mais je n'utilise pas le vocabulaire spécifique

J'explique ma démarche avec un vocabulaire spécifique (voir fiche de cours)

Je précise ma démarche avec un vocabulaire spécifique dans un écrit structuré. J'établis des liens avec les références artistiques

COMPÉTENCES NUMÉRIQUES :

D2 : 4.2 Utiliser des outils numériques pour analyser une production

D2 : 4.3 Utiliser des outils numériques et espaces numériques pour échanger, stocker, mutualiser des informations.