

ARCHITECTURE: activités pouvant conduire à des productions plastiques

A. Réaliser un inventaire des éléments architecturaux

Activité centrée sur l'inventaire des éléments spécifiques à l'architecture sur laquelle on travaille. Relever sur un carnet de croquis les différents éléments.

- **S'inspirer de la chanson:** « Derrière chez moi, savez-vous ce qu'il y a ? »

Partir de la formule :

« Dans mon château (école...), savez-vous ce qu'il y a ?

il y a 1 *porte*

il y a 2 *cheminées*

... 10 ...

mais il n'y a aucun ... »

- **Abécédaire**

En classe, par groupe, choix d'une mise en forme plastique de l'inventaire : affiche, accordéon, ribambelle, boîtes, mise en volume, mobile ...

B. « festin graphique »

Activité centrée sur la recherche de signes, graphismes, formes dans et à l'extérieur du bâtiment. Exploration avec différentes techniques pour répertorier les graphismes (frottis au crayon, impression au rouleau encre, prise d'empreintes dans la terre ou la pâte à modeler, croquis, photographie). Mise en commun et constitution d'un « répertoire graphique »

Définition d'un projet plastique collectif, exemples: reproduction des signes sur des bandes de papier que l'on pourra tisser, coller, reproduction des signes sur des carrés de papier pour réaliser un tapis graphique...

Explorer des techniques de reproduction : décalquer, faire un patron ou un emporte-pièce pour un contour, gravure, monotype, pochoir, tampon...

On peut aussi partir à la recherche d'une forme plus particulière, par exemple chercher et photographier tout ce qui fait « bonhomme »: la serrure, la bouche d'égout, le robinet... (cf. album « Bonhomme bonhomme » de Galota, chez Thierry Magnier, 2000)

C. Fabriquer, imaginer des architectures

1. **En 2d :** Donner à chaque élève un élément (un morceau) d'architecture découpé dans une photo. Il doit imaginer (prolonger) le reste de l'architecture et son contexte. exemple: un morceau de l'école, et cette école dans deux cents ans? Par le dessin, la peinture, le collage (photomontage), mais aussi les procédés informatiques...
2. **En volume, à échelle humaine :** Avec des matériaux divers (carton, bois, papier, fils, tissus, matériel de motricité....) construire un espace (au gymnase, dans la salle de jeux) qui aménage des plans, des ouvertures, des circulations... Réfléchir sur les matériaux: souples, rigides, transparents, opaques, ... et approcher des systèmes constructifs: empilement, emboîtement, assemblage...
3. **En maquette :**
 - **construire un abri:** Beaucoup d'architectures sont conçues avec des matériaux trouvés sur place. L'objectif est d'amener les élèves à se confronter à cette contrainte.
 - dans la classe : chacun a un petit personnage et le place à un endroit de la classe, il faut construire son abri avec des éléments trouvés autour. Prise de photos. Dessins.
 - En extérieur, dans la nature, dans la cour : construire pour son personnage un abri en

éléments naturels prélevés sur place, en tenant compte des contraintes de l'environnement: zone ensoleillée, à l'ombre, humide, en pente...

- Comme un architecte: Le propre d'une architecture est d'avoir une fonction : Pour qui ? Pour quoi ? Les élèves sont invités à réaliser en maquette une architecture dont ils ont au préalable choisi, imaginé le rôle. Exemples : un musée roulant, une maison jardin, un abri pliable, un habitat pour les handicapés... Chacun définit son projet par écrit, avec des croquis, des plans, avant de passer au volume (maquette). Pour celle-ci on met à disposition des élèves des matériaux et des moyens d'assemblage les plus divers possibles. On montrera quelques habitats insolites conçus par des architectes.
- Tous ensemble, une ville imaginaire: Chaque élève fabrique un volume architectural à l'aide de papier blanc (et agrafes, colle, attaches parisiennes, scotch...). On met ensemble tous les modules créés sur une grande table recouverte d'un drap ou de papier blanc: on obtient une grande ville imaginaire. On peut compléter avec quelques éléments tels que des ponts, des passerelles... Si on projette sur cet univers blanc la lumière d'un projecteur diapo ou d'un vidéoprojecteur, on obtient des ombres qui mettent en valeur les volumes. On peut aussi projeter toutes sortes de « diapositives » (villes, mais aussi campagne, mer, désert, graphismes, reproductions d'œuvres d'art...) pour obtenir des effets très différents et surprenants.