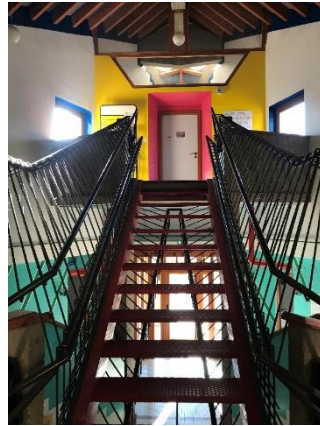


OBJECTIFS GENERAUX ET IDEES DE MISE EN ŒUVRE

Objectif transversal : SE CONSTITUER UNE CULTURE ARCHITECTURALE

Objectif complémentaire (et indispensable) de chaque objectif identifié ci-dessous. Visites, références iconographiques, rencontres avec des professionnels, expérimentations et acquisitions de connaissances permettent d'enrichir la culture architecturale des élèves.



*Ecole du Parc, Obernai, Duncan Lewis,
Ecole de Drulingen, Jean-Vendelin Krummenacker,
Château du Lichtenberg, Andrea Bruno*

Rappel : Dès que l'on demande à des élèves d'imaginer une réalisation, d'être créatifs, il faut s'assurer de les avoir « nourris » de références multiples pour qu'ils puissent puiser dans leur imagination, c'est-à-dire dans le stock des images mises en mémoire, pour combiner, triturer, digérer leurs sources d'inspiration et créer quelque chose de nouveau. Il est impossible d'être créatif à partir de rien. Sans références multiples, n'émergeront que des lieux communs.

1

Objectif : ANALYSER

Apprendre à « lire » un bâtiment :

De l'extérieur :

Observer son contexte : rapport au site. à la course du soleil, au (micro) climat.

Observer sa composition : rapport au sol, ordonnancement de la façade (rythme, rapport entre pleins et vides, modénature), toiture.

Reconnaître ses matériaux, son mode constructif.

Le cas échéant identifier son style...

Pour en déduire fonction, âge, utilisation sociale, intérêt esthétique.

De l'intérieur :

Observer ambiance et confort (acoustique, lumière et vues, couleurs, odeurs, humidité, température, matériaux).

Observer partition de l'espace, proportions, rapport entre l'intérieur et l'extérieur.

Interroger l'adaptation de l'architecture à la fonction du bâtiment.

IDEES DE PROJETS

Réaliser un guide ou une vidéo qui présente un édifice remarquable de l'environnement proche.



Ici les élèves de CM l'école de Weiterswiller (enseignant : Christophe Magnus) présentent l'église du village dans [une vidéo de 7 minutes](#) réalisée dans le cadre d'une classe à PAC (vidéaste : Thomas Lincker)

Présenter un bâtiment remarquable de son environnement proche lors d'une **visite guidée** (aux parents, à une autre classe, aux correspondants, etc.)

Etablir un guide de l'école (et/ou du quartier) pour les nouveaux élèves et leurs parents.

Participer à un concours national :

<https://eduscol.education.fr/cid117157/-patrimoine-en-vues-un-concours-de-reportages-sur-le-patrimoine-de-vos-regions.html>

2

Présenter par petits groupes **différents bâtiments de même nature** (écoles, musées, habitat collectif, etc.) de manière à permettre la comparaison et nourrir l'inspiration (avant de se lancer dans la réalisation d'un projet de maquette par exemple).

Analyser l'architecture des bâtiments présents dans un roman ou une histoire, dans un tableau, dans un environnement étudié en géographie ou en histoire

Expliquer l'idée forte (ou son point de vue subjectif) d'un bâtiment en 3 images (à concevoir) qui deviennent support d'argumentation.

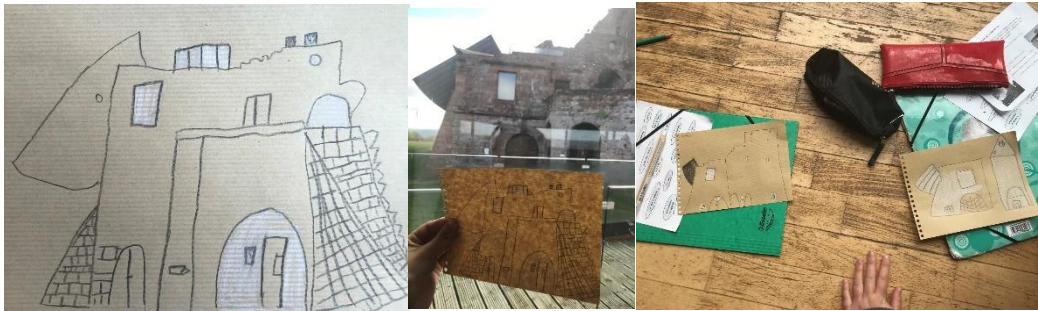
Objectif : REPRESENTER

Apprendre à regarder, garder trace, exprimer un regard singulier sur l'espace, (choix intentionnel du point de vue et des techniques).

Extraits des enjeux des programmes cycles 2 et 3 (éduscol) (ci-dessous)

Représenter le monde, ce n'est pas seulement représenter des choses concrètes qui nous entourent, **c'est aussi représenter une idée**, un sentiment, une interrogation ; cela peut être aussi raconter ou témoigner.

Un dispositif de représentation interroge aussi la relation au monde qui nous entoure.



Animation « architecture » au château du Lichtenberg, croquis de CM1.

IDEES DE PROJETS

Réaliser un carnet de voyage, une exposition, une page sur le site de l'école à l'occasion d'une sortie, d'une classe de découverte, d'une présentation de l'école, du quartier, de la région...

Illustrer un écrit documentaire sur un bâtiment, un lieu, une étude de cas en géographie, un cours d'histoire. Illustrer un écrit de fiction.

Se constituer une collection de représentations d'un même lieu à des moments, des saisons, des états d'esprit différents.

Chercher l'endroit le plus lumineux ou le plus sombre, le plus silencieux ou le plus bruyant (etc.) d'un bâtiment, celui où on se sent le mieux, le moins bien (ressentis subjectifs, réponses personnelles). En faire une image insistant sur ces caractéristiques (croquis, photos).

Traduire plastiquement (couleurs, graphismes) sur un plan du bâtiment des impressions liées à différents espaces en focalisant sur une des composantes de l'architecture, par exemple le sol.

Objectif : REPRÉSENTER EN TRANSFORMANT

Agir sur les composantes plastiques (forme, ligne, couleur, lumière, point de vue, échelle, énergie du geste) pour modifier l'appréhension d'un espace en fonction d'une intention (exprimer une idée, un ressenti, un sentiment, questionner, dénoncer, témoigner, raconter, etc.)

Extraits des enjeux des programmes cycles 2 et 3(éduscol)

Une **représentation non conventionnelle** du monde qui nous entoure répond à d'autres exigences de représentation ; elle **répond à une intention** et cherche à nous dire, à **exprimer autre chose**.



Ernst Ludwig Kirchner, *Nollendorfplatz*, 1912, Vincent Van Gogh, *Terrasse de café le soir*, 1888, Max Beckmann, *La synagogue à Francfort*, 1919



Gordon Matta-Clark

IDEES DE PROJETS

Références possibles : Pieter Bruegel l'Ancien (la Tour de Babel), Vincent Van Gogh, Edvard Munch, Giorgio de Chirico, Max Beckmann, Gordon Matta-Clark, Dan Graham, Felice Varini, etc.

Exprimer un ressenti, un état d'esprit à travers la représentation transformée d'un lieu existant ou représenté (photo)

Transformer l'ambiance, le confort d'un lieu en agissant sur les composantes de l'espace par des aménagements éphémères (lumières, papier, carton, films plastiques, tissus, matériaux divers, etc.)

Transformer la représentation d'un bâtiment en modifiant sa structure par découpage (à partir d'une photo) ou démontage et remontage (à partir d'une maquette). Au passage, identifier les différents volumes, les agencer autrement et comprendre le fonctionnement du bâtiment et certains choix de l'architecte !

Objectif : CONCEVOIR – FOCAL SUR LE PROGRAMME DU BÂTIMENT

Elaborer le programme (cahier des charges) d'un bâtiment à partir d'une fonction donnée (cabane, logements, musée, école...) ou réfléchir à partir d'un programme imposé.

Concevoir le bâtiment en adaptant ses caractéristiques à son programme (et à son lieu s'il y en a un). Se projeter dans l'utilisation du bâtiment, concevoir des aménagements innovants.

Réaliser des croquis, éventuellement des plans (selon le niveau), une maquette, un argumentaire (oral et/ou écrit).

IDEES DE PROJETS

Tout cycle : Concevoir / fabriquer / aménager une cabane pour soi / pour un petit groupe de copains / pour la mascotte de la classe afin de pouvoir s'abriter / se sentir bien / faire la sieste tranquillement / goûter / lire des histoires confortablement/ se cacher, etc.

Cycle 2 et 3 : Imaginer un bâtiment selon un programme ou une contrainte donnée : économiser l'espace, vivre avec la nature, n'utiliser que certains types de matériaux, etc. (exemple des concours de la MEA en suivant le lien).



Imaginer un bâtiment et son programme (sa fonction et son fonctionnement) à partir d'un terrain, d'un contexte donné (réaliste ou fictif)

Réfléchir à l'école du futur. Comment les élèves verraient-ils l'école idéale en fonction de leurs différentes façons d'apprendre (aller voir le site [Archiclasse](https://www.archiclasse.fr) du Ministère pour des idées et des exemples).

Objectif : CONCEVOIR – FOCAL SUR LA STRUCTURE ET LES MATÉRIAUX

Expérimenter les contraintes liées à la structure, comprendre les choix constructifs de bâtiments ayant des structures différentes, expérimenter l'importance des matériaux dans les choix constructifs et de structures. Questionner l'architecture sous son aspect environnemental.



IDEES DE PROJETS

Se questionner sur la structure, les matériaux, la protection de l'environnement... en construisant des cabanes (échelle 1) ou des maquettes, en étudiant différents bâtiments, en profitant de dispositifs pédagogiques spécifiques (Photo : Ateliers de la Seigneurie : CIP d'Andlau).

Objectif : CONCEVOIR – FOCALISE SUR LES FORMES ET LES AMBIANCES

Interroger et expérimenter la façon dont les formes, les couleurs, les espaces, les matériaux influent sur les ambiances créées.

Attention ! Une architecture est d'abord réfléchi à partir de ses aspects fonctionnels et de son inscription dans un site. Le bâtiment doit d'abord répondre aux besoins pour lequel il a été conçu. L'aspect esthétique n'est jamais le critère premier même s'il a une grande importance.

IDEES DE PROJETS

Collectionner des imagiers thématiques à feuilleter pour le plaisir ou pour l'inspiration : couleurs / formes / matériaux / ouvertures / cabanes / nature / mégapoles...

Imaginer la cabane ou la maison de ses rêves (au préalable une confrontation avec de multiples sources d'inspiration est nécessaire pour nourrir l'imaginaire)

Imaginer son contexte : au fond du jardin, dans un arbre, sur une île déserte, dans une forêt de légende, au sommet d'un pic, etc.

La dessiner, en réaliser une maquette...

Intervenir sur une maquette ou sur un lieu avec des lumières (colorées ou non, focalisées ou diffuses), des papiers, du tissu ou des films plastiques, des textures, des couleurs, des objets pour en modifier l'ambiance.

A partir des différentes possibilités, faire des photos, des croquis, discuter, argumenter.