



LA MAISON / arts visuels et interdisciplinaire.

Ce document rassemble quelques pistes, idées ... Votre projet reste à construire, organiser en fonction de vos niveaux de classe, vos ressources etc...

N'hésitez pas à me contacter pour plus de renseignements ou besoins.

MATERNELLES

Repérage des bâtiments

Partir de l'ÉCOLE (lieu partagé par tous et qui permet des apprentissages en situation) **pour aller vers la MAISON** (différente pour chaque élève et éloignée) :

- Repérer les espaces : hall, les salles de classe, la salle de repos, le bureau de direction, la cour, la cantine... L'idée d'une **maquette** peut fédérer les énergies et amorcer des apprentissages : chaque pièce peut être une boîte en carton (taille, objets à l'intérieur, ouvertures, emplacements orientation...) prise en charge par un groupe, l'ensemble de la classe formant l'école entière.



Ce repérage doit porter du sens pour les élèves qui passe par la mise en place d'une situation ludique, avec enjeu : **exemple** : une chasse au trésor(caché dans une pièce de l'école) ? ... d'où la nécessité d'employer les dénominations justes, représenter etc..

- Idem pour passer à la MAISON : La cuisine, le couloir, l'étage, la salle de bain ... Chacun ne pouvant faire la maquette de sa maison (mais en parler, davantage), il est possible de s'intéresser à une seule pièce (la cuisine / la chambre...) Voir situation [VAN GOGH](#) (situations 1 ;2 ;3). L'artiste [SLINKACHU](#) peut vous donner l'idée de produire des personnages pour rendre la maquette « habitée », prendre des photographies....

La maquette d'une **maison rêvée** peut fournir la motivation à la réflexion des espaces de vie...

Travail sur le plan

- Faire une photographie (par les élèves) de la maquette peut induire la notion de **Point de vue**. De côté, l'on ne voit pas tout, de dessus, OUI. Si l'image est projetée par vidéoprojecteur, faire les contours des ilots permet de passer de 3 dimensions à 1 seule, donc, le plan...



L'important est de faire réfléchir les élèves à une Situation-Problème : chacun veut garder une image de la maquette dans son cahier de vie... « Quelle photo prendre pour voir le travail de tous ? » et non donner une tâche à effectuer dénuée de sens ou « ficelée ».

Observation plastique

Du vécu au perçu

Si le projet d'une maquette est retenu, les boîtes en carton pourront prendre **l'apparence des vrais bâtiments** :

Regarder, dessiner, photographier : formes, lignes, couleurs, matières et matériaux

- **Observer les détails** en dessinant, photographiant par exemple les fenêtres, les tuiles ou ardoises des toits (si accessibles), les grilles, les murs, les clôtures...

Créer un répertoire graphique.



- **Repérer** des matériaux : bois, tôle, ciment, métal... Dessins et photographies d'ensemble et de détails architecturaux pourront être réalisés pour un travail plastique futur.
- **Regarder, toucher, sentir** les différents matériaux et **exprimer** les sensations : lisse, rugueux, chaud, froid...

Voir travail à partir de l'artiste **AUDIGEOS (artothèque de Gondrin)** :

<http://www.histoiredesarts32.com/arts%20du%20visuel/audigeos%20exploitation.pdf>

Le projet peut également être **l'inverse**.... L'apparence sera toute autre (repoussante, attirante, organique...)

La maquette faite en classe avec des boîtes récupérées (les notions de proportions, de hauteur... les lexiques inhérents aux caractéristiques (fenêtres, baies, portes, cheminées...) mais aussi de type d'habitat ou pas (immeuble, magasin, appartement, atelier, maison avec jardin, pâté de maisons...) sont l'occasion d'être abordées) peut être relativement grande (dans la salle de jeu, avec de gros cartons...).

Champ culturel

- Faire des liens avec d'autres maisons du monde, soit typiques, soit plastiquement intéressantes (maisons irlandaises, case africaine, tipi, igloo, village flottant, maisons créoles,...).



- Faire référence à des œuvres d'artistes (UTRILLO, HUNDERTWASSER, KLEE...): les maisons dans la peinture (quelques maisons d'architecture particulière (LE CORBUSIER : maquettes, photographies, GAUDI etc...) et plutôt dans un second temps, après leurs premières réalisations.



Artistes de l'artothèque de l'ADPL ayant des œuvres sur le thème : Sophie LACROIX (peintures), Eliane MONNIN (céramiques), Jana LOTTENBURGER (gravures), Urban BERND (photographies), Philippe AUDIGEOS (peintures), Sophie BACQUIÉ (peintures et dessins), Rein BRIL (peintures), Viviane MICHEL (peintures/collages), Christophe SALLES (photographies), Claude SERRYN (peintures).

<http://adpl.32.free.fr/artotheque/page%20recapitulative%20oeuvres.htm>

CYCLES II et III

Pour les élèves plus âgés, les mots vont prendre davantage d'importance ; les pensées, intentions, démarches..

Il est toujours intéressant d'interroger les DEFINITIONS, EXPRESSIONS, DENOMINATIONS qui peuvent être une source d'inducteurs et/ou contraintes.

DEFINITIONS (Larousse)

- ✓ Bâtiment construit pour servir d'habitation aux personnes : **rue bordée de maisons.**
- ✓ Local où l'on habite ; son aménagement : **une maison propre, désordonnée.**
- ✓ Membres d'une même famille vivante ensemble : **c'est une maison de fou, ici. C'est un ami de la maison.**
- ✓ Entreprise commerciale ou industrielle : **maison de gros, avoir 20 ans de maison.**
- ✓ Etc...

EXPRESSIONS :

Les murs ont des oreilles / Jeter l'argent par les fenêtres / entrer par la grande porte / faire le mur/ être entre 4 murs / casser la baraque / essayer les plâtres / l'auberge espagnole / le torchon brûle / ...

DENOMINATIONS / QUALIFICATIFS :

Maison ... cossue / traditionnelle/pauvre/hantée/accueillante/alignée(s), dispersée(s)/mère/Dupont et fils ...

D'autres contraintes

SUR LA MATERIALITE PLASTIQUE DE L'OBJET

Proposer un projet sur la matérialité, et plus particulièrement sur le recouvrement qui change la vision d'un objet :

« Mon objet devient repoussant par son recouvrement » ;

« Mon objet devient attirant » ;

« Mon objet devient précieux » ;

« Mon objet devient vivant, organique »

...

Champ culturel

Meret Oppenheim (1913 - 1985) / Jana Sterbak (1955 -) / Claes Oldenburg (1929 -), Giant three way plug, 1970 / Jan Fabre (1958 -), Mur de la montée des anges, scarabées sur structure métallique en forme de robe, 1998 / Wim Delvoye (1965 -), Bétonneuse, 1991, Nils UDO ...

Cela peut répondre à une contrainte « simple » : avant/après qui entraîne une présentation particulière.



...

VOIR Eliane MONNIN (artiste de l'artothèque pour ses maisons et autres céramiques...).

LA FABRICATION ET LE DETOURNEMENT DE L'OBJET A DES FINS SYMBOLIQUES, POETIQUES, SENSIBLES, IMAGINAIRES

Proposer un projet sur le détournement de l'objet : « Mon objet devient inutile, il perd sa fonction pour devenir autre chose... »

Champ culturel

Marcel Duchamp (1887 - 1968), Roue de bicyclette, 1913 / 1964, assemblage d'une roue de bicyclette sur un tabouret / David Mach (1956 -), Bike stop here, tête de cerf et bicyclette / Alexander Calder (1898 - 1976), Chock, 1972 / César (César Baldaccini, dit) (1921 - 1998), Cafetière compressée, 1974/ Vincent Kohler (1977 -), Bricopolis, 2003 / Pablo Picasso (1881 - 1973), Tête de taureau.



LA CONSTRUCTION, LA TRANSFORMATION DES IMAGES

Faire comprendre à l'élève qu'une image se « construit » : choix du médium, du point de vue, du cadrage, des séquences... Une image peut influencer une manière de voir la réalité (elle peut redoubler ou au contraire contredire le référent).

Proposer un projet sur : « la maison la plus vivante possible ».

- Les élèves ont pour mission de construire la maquette d'une maison la plus vivante possible :

- Est-ce du point de vue *organique* ?
- Est-ce du point de vue de la présence visible de ses habitants ?

- Après construction de la maison, ils doivent produire 4 images de leur habitation. Ils photographient leur maquette dans le but de redoubler le caractère « vivant de leur habitation ».

VOIR l'artiste SLINKACHU ...

LES IMAGES ET LEURS RELATIONS AU REEL

Proposer un projet sur les multiples manières de représenter un même référent :

« Deux visions différentes de l'architecture de leur école ».

Les élèves ont pour objectif de présenter deux regards radicalement différents sur l'architecture de leur école par des choix de cadrage et de prise de vue : une vision la plus « austère » possible et une vision la plus « vivante » possible (avec ou sans présence humaine dans les photographies).

Champ culturel

Edward Steichen (1879 - 1973) *Le gratte-ciel « Flatiron » à New-York*, 1905,
Alfred Stieglitz (1864 - 1946) *New-York, vu du Shelton*, 1931-32,
Andreas Gursky (1955-), *Times Square, New-York*, 1997,
Berenice Abbott (1898 - 1991) *New-York, vue de nuit*, 1933,
Walker Evans (1903 - 1975) *Mur et fenêtres*, vers 1929,
Charles Sheeler (1883 - 1965) *Industrie, Water ...*
László Moholy-Nagy (1895 - 1946), *De la tour radio de Berlin*, vers 1928,



...



BEN « Le magasin de BEN »

L'EXPERIENCE SENSIBLE DE L'ESPACE

Permettre à l'élève de s'interroger sur la dimension sensible de l'espace.

Proposer un projet sur : « une architecture autoportrait ».

Les élèves ont pour objectifs de réaliser une maquette d'une habitation-autoportrait : c'est-à-dire une habitation qui serait la traduction de leur personnalité.

Après réalisation d'une maquette, ils doivent produire 3 images photographiques de leur habitation qui permettra au spectateur de se sentir dans l'espace construit.

Champ culturel

Pedro Reyes (1972 -), *A House for Computer Caveman*, 2003,
Absalon (1964 – 1993), *Proposition d'habitation*, 1992.
Niki de Saint Phalle (1930 – 2002), *Le Jardin des Tarots*, 1979 – 1996.
Jean Dubuffet (1901 - 1985), *Closerie et Villa Falbala*, 1971-1976,
Andrea Zittel (1965 -), *A-Z Escape Vehicle Owned and Customized by Bob Shiffler*,



L'EXPERIENCE SENSIBLE DE L'ESPACE / LA PRISE EN COMPTE ET LA COMPREHENSION DE L'ESPACE DE L'ŒUVRE

Permettre à l'élève de s'interroger sur la perception des dimensions d'un espace en fonction de son corps et de prendre conscience de l'importance de tous les éléments constitutifs de l'œuvre (temps, lumière, mise en scène, mouvement...)

Proposer un projet sur : « habiter un vêtement », une boîte, un livre....

Les élèves ont pour objectif de rendre habitable un objet pour que celui-ci devienne un espace de vie qui pourrait les définir.

Champ culturel

Nicola L. *The Fur Room*, 1970.

Kenji Yanobe (1965 -) *e.e. pod 1&2*, 1996,

Lucy Orta (1966 -) *Refuge Wear*, 1997.

Etienne Martin (1913 - 1995), *Le manteau, demeure 5*, 1962,



VOIR la boîte à Points de vue / situations VAN GOGH et autres ... sur le site

http://www.histoiredesarts32.com/arts_du_visuel/OV_outils.htm