

L'ARCHITECTURE DES NOTIONS ESSENTIELLES AUX MOTS-CLÉS

NOTIONS	MOTS-CLÉS
L'organisation dans l'espace Volumétrie	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Implantation dans le site: intégration/rupture ; présence et rôle du végétal ➤ Œuvre spécifique à un lieu; urbain/rural ➤ Place du public ➤ Monumentalité; mesures, orientation, échelle (par rapport à son corps par ex) ➤ Volume unique ou multiple ➤ Espace intérieur
La composition	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Soubassement, façade, couverture : toit, charpente (gouttières comprises) ➤ symétrie/asymétrie, statique/dynamique, équilibre/déséquilibre... ➤ Fenêtres et portes ➤ Socle ou non, œuvre au sol... ➤ Plein/ vide
Les matériaux et textures	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconnaître leur nature, leur origine: minéral/végétal : bois, fonte, fer, pierre, brique, acier, béton, verre, polymères : toiles en PVC..., leur solidité ou fragilité, rugosité ➤ Repérer si le matériau a subi un traitement ou non (poli, peint...)
Le geste	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Actions sur le ou les matériaux ➤ techniques d'assemblage ➤ Les effets produits : lisse, rugueux, mou, dur, poreux, compact, nervuré, poli, froid, chaud, brillant, fluide....
Ombre/ lumière	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Vides et reliefs ; sur motifs ornementaux ➤ En tant que matériau : lumière produite par l'œuvre elle-même : Éblouissant/mat... ➤ Transparence et opacité ➤ Percements ➤ Naturelle ou artificielle à l'intérieur
La couleur	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Liée au choix du matériau ou rajoutée ➤ Monochrome ou polychrome ➤ Sa valeur (son caractère sombre ou clair) ➤ Crée des ambiances
Le son	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Résonance des pas, de la voix ➤ Ambiance feutrée
La fonction	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Édifice public/privé ➤ Civile, militaire, religieuse, commerciale.... ➤ Type : habitation, mairie, école, halles, entrepôt, usine...
La temporalité	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Œuvres créée pour durer ou éphémère ➤ Les marques de l'action du temps

APPROCHE SENSIBLE D'UNE ARCHITECTURE

On peut proposer différents jeux faisant appel à un sens particulier. Le principe est de rendre **actifs** les enfants. Ces jeux se font dans les différents espaces, intérieurs et extérieurs du bâtiment.

A-La vue:

1. Repérages

Dans le quartier: Inscription du bâtiment dans son environnement, naturel, urbain ou rural ; ses rapports avec les autres composantes (édifices, voirie, végétation...) : isolement, intégration, contraste...

L'édifice lui-même:

Volume unique ou multiple.

Éléments architecturaux extérieurs permettant d'émettre des hypothèses sur les espaces intérieurs et sur la fonctionnalité du bâtiment.

Façade et ouvertures, couverture(toiture, gouttières, etc).

Mesures, proportions et échelle : choisir une unité de mesure, mettre en relation le lieu avec les dimensions du corps humain, mettre en relation les différents éléments entre eux et avec leur site....

Orientation: S'orienter et se repérer dans l'espace, c'est rendre compte de la place de son corps et de celui des autres dans un lieu donné, aborder les relations spatiales entre l'œuvre et le spectateur (se tenir devant, tourner autour, pénétrer...).On peut aller jusqu'à l'utilisation ou la réalisation d'un plan.

Prendre des photos, faire des croquis en variant les angles et les points de vue.

2. Couleurs:

L'enseignant a au préalable préparé un nuancier. Il fait piocher par chaque enfant une couleur, celui-ci doit la rechercher dans le lieu.

Les enfants peuvent aussi sur place fabriquer le nuancier du lieu.

3. Ombre et lumière:

Repérage des différentes zones, mise en évidence des lieux sombres et foncés ou éblouissants .
Lumière naturelle ou artificielle.

4. Globalité ou détails: jeux avec miroir

► En se rapprochant de l'architecture et/ou en y pénétrant, un miroir pour deux enfants, un des deux enfants place le miroir à l'horizontale sous son nez, l'autre va le guider lentement en passant dans des endroits intéressants: porche, statue, long des murs...Le miroir sera orienté suivant ce qui est à voir. L'enfant avec le miroir peut décrire ce qu'il ressent et ce qu'il voit.

► En collectif ou en groupe et par beau temps, un enfant a le miroir, il capte la lumière du soleil et la conduit sur l'architecture (point lumineux visible par tous). L'enfant déplace la lumière pour réaliser un trajet sur l'architecture. Il peut décrire en même temps qu'il agit ou un autre peut le faire:cela permet de mettre en place un vocabulaire approprié.

Un enfant ou l'enseignant nomme un élément du lieu et l'enfant qui a le miroir va l'éclairer.

5. Formes et architecture:

L'enseignant a au préalable découpé en plusieurs exemplaires dans un matériau rigide des formes géométriques diverses: rectangles de différentes longueurs et largeurs, cercles, triangles, carrés, angles, ovales, « croix »,le but étant de retrouver la forme dans l'architecture.

Le travail se fait en petit groupe, chaque groupe ayant une enveloppe contenant un exemplaire de chacune des formes.

Des formes liées au lieu peuvent être relevées pour venir enrichir le répertoire de formes de la classe.

6. Gros plan :

Le but est de permettre à chaque enfant de choisir un gros plan du lieu. Le maître aura prévu des viseurs (rouleaux, des cadres en carton de différentes formes ...). Les enfants peuvent décrire, dessiner leur choix, prendre la photo correspondante.

B- Le toucher :

Si possible contact direct avec les matériaux, sinon prévoir une réserve: Dans ce cas, constituer une trousse ou un sac contenant des morceaux de différents matériaux pouvant servir à la construction (briques, pierres polies, brutes, verre, bois, ardoises, fer, terre cuite, zinc, ...) et les retrouver ou en trouver son équivalent sur le site. Introduire alors un vocabulaire spécifique: doux, rugueux, chaud, froid, humide... Penser à toutes les situations de découverte en aveugle.

C- L'ouïe:

Repérer de manière globale les sons, puis en se déplaçant rechercher des lieux ayant une acoustique particulière, résonance, écho, son sourd ... Les matières du sol génèrent au contact des pas des sonorités différentes.

On peut faire des enregistrements.

D- L'odorat:

Prendre conscience des odeurs ou parfums, agréables ou repoussants...et qui sont souvent liés à la fonction de l'édifice.

E- Émotions et sentiments :

Trouver des correspondances entre le sentiment dégagé par le lieu et des textes littéraires, des contes, de la poésie, de la musique ou des œuvres picturales ...

Se mesurer physiquement avec le lieu, en prenant son corps comme échelle, voir si le lieu influe sur les sensations, bien-être ou mal-être, enfermement. ...

ARCHITECTURE ET HISTOIRE DE L'ART

L'architecture comme les autres grands domaines artistiques permet d'explorer les différentes périodes de l'histoire des arts.

*« L'architecture manifeste symboliquement par sa forme et ses matériaux l'activité qu'elle abrite ou les valeurs qu'elle représente. Elle s'inscrit dans des courants artistiques représentatifs de l'époque au cours de laquelle elle est élaborée. L'histoire de l'architecture et l'histoire de l'art nous aident à percevoir et identifier l'évolution des codes symboliques (par exemple avec les arcs de triomphe, les palais de justice, l'hôtel particulier, l'immeuble à loyers, le pavillon de banlieue...) L'architecture assure une fonction sociale, sa fonctionnalité s'adapte aux activités humaines d'un moment et ne cesse de changer. Quelle que soit l'époque, l'architecture, comme le paysage, concerne tous ceux qui les regardent, pas seulement les maîtres d'ouvrage et les concepteurs (tout passant voit ainsi les façades, les jardins de maisons individuelles choisies par d'autres). L'architecture crée des cadres de vie qui procurent bien-être ou malaise, favorisent ou freinent la rencontre et l'échange. Elle est indissociable des règles ordinaires de la vie en société – collective quand il s'agit de bâtiments publics, semi-collective ou privée pour les locaux de travail ou d'habitation. Ainsi, l'architecture matérialise-t-elle à la fois des fonctions et un destin collectif en constante évolution. »**

Remarque :

Enrichir le cahier culturel ou carnet de bord

L'enfant peut devenir le guide d'un jour de l'architecture apprivoisée.

* Extrait de « Repères pour une pédagogie de l'architecture p 10 »