

Séquence d'ARTS PLASTIQUES

Intitulé	« Une architecture qui s'adapte au paysage ! »
Niveau	3ème
Programme	<i>Infographie</i> <i>Espace bâti</i> <i>Relation au lieu</i> <i>Adaptation/intégration</i>
Objectifs	<ul style="list-style-type: none">- Enregistrer une image après l'avoir nommée dans un format- Ouvrir une image à partir d'un logiciel d'image (Paint.net)- Changer la taille de l'image, la recadrer éventuellement- Travailler avec plusieurs images dans l'espace de travail du logiciel- Copier/Coller une image dans une autre- Utiliser les outils de déplacement et de rotation- Travailler avec les outils de sélection- Enregistrer le projet dans le dossier prévu <p>-Intégration d'une architecture dans un lieu donné (terrain accidenté) -savoir exploiter les qualités d'un terrain -choisir correctement une banque d'images pour créer de la nouveauté</p>
Notions abordées	Architecture et infographie Espace bâti en fonction d'un lieu

MISE EN OEUVRE

Matériels	Des ordinateurs, un logiciel de traitement de l'image (paint.net)
Nombre de séances	2 à 3 séances
Références	Banque d'images (déclencheur): Mies Van der Rohe, Le Corbusier, Ieoh Ming Pei, Botta, Gehry, Meier, Nouvel Architecture et terrain : Frank Lloyd Wright, Botta, Le Corbusier

DEROULEMENT

1 ^{ère} séance	<p>1- <u>Explication du sujet</u> :</p> <p>Incitation : « Une architecture qui s'adapte au Paysage ! »</p> <p>Choisissez <u>un type de terrain</u> et <u>imaginez une habitation moderne</u> (créez de la nouveauté à partir des architectures existantes) qui <u>prendra en compte les qualités de l'environnement</u>. Cette architecture sera ouverte sur le paysage afin de profiter pleinement de la vue.</p> <p>A l'aide de l'outil informatique, prélevez des morceaux d'architectures existantes et reconstituez une nouvelle habitation en faisant attention de former un tout cohérent.</p> <p>2- <u>Exercices de manipulation en infographie</u> : (Démonstration avec le vidéo projecteur)</p> <p><i>-Utilisation des calques</i> <i>-outils de sélection (sélectionner des morceaux d'architectures dans une banque d'images) (travailler avec plusieurs images dans l'espace de travail du logiciel)</i> <i>-copier /coller</i> <i>-Changer la taille de l'image</i> <i>-reprendre la couleur dans l'image (pipette)</i></p>
-------------------------	---

**2^{ème} séance
et
3^{ème} séance**

3- Production

- choix du terrain : terrain pentu, terrain sur une cascade, terrain avec un arbre
- choisir les architectures dans la banque d'images (sélectionner les morceaux)
- créer du neuf avec des architectures déjà existantes.
- constituer un tout cohérent, des liens visuels entre les différents morceaux d'architectures prélevées.

4- Evaluation formative : cohérence de l'ensemble, adaptation au paysage

5- Projection de références : Frank Lloyd Wright, Botta, Le Corbusier (Questionnaire)

De quelles manières les architectes ont-ils réussi à s'adapter au terrain à travers ces différentes réalisations ?

a-Déterminez le type de terrain et les caractéristiques de chaque environnement ?

Mario Botta : Riva San Vitale, Ticino, Suisse, 1971,73

Frank Lloyd Wright : La maison sur la cascade, Bear Run, Pennsylvanie, 1935-39

Le Corbusier: La Villa Savoye, Poissy- sur-Seine, 1928-31

b- En quoi le terrain détermine, d'une certaine manière, la forme de la maison ? Répondez en donnant des exemples précis pour chaque architecture.

Evaluation

-Qualité de la nouvelle architecture et originalité des formes		/6
-Pertinence de l' intégration de l'architecture en fonction du terrain et prise en compte de ses caractéristiques.		/6
-Respect des consignes : utilisation de morceaux d'architectures. Pertinence et qualité dans le choix des morceaux d'architectures.		/4
- Cohérence de l'ensemble de l'architecture		/4
TOTAL		/20