

Cycle 4

Classes de 4^e

MA BOUTIQUE DE RÊVE

Séquence en deux parties

Notions : FORME, COULEUR, MATIÈRE

Questionnements :

Q2-2 -- Les qualités physiques des matériaux : les matériaux et leur potentiel de signification dans une intention artistique, les notions de fini et non fini ; l'agencement de matériaux et de matières de caractéristiques diverses (plastiques, techniques, sémantiques, symboliques).

Q2-3 -- La matérialité et la qualité de la couleur : les relations entre sensation colorée et qualités physiques de la matière colorée ; les relations entre quantité et qualité de la couleur.

Q3-2 _ La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, la présentation de l'œuvre : (...) L'architecture.

Compétences :

C1 Expérimenter, produire, créer :

C1-1 - Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique (...).

C1-2 -- S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique artistique et réflexive.

C1-5 - Prendre en compte les conditions de la réception de sa production dès la démarche de création, en prêtant attention aux modalités de sa présentation, y compris numérique.

C1-6 -Exploiter des informations et de la **documentation, notamment iconique**, pour servir un projet de création.

C2 Mettre en œuvre un projet :

C2-1 - Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs.

C2-2 -- Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur.

C2-3 -- Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique et en anticiper les difficultés éventuelles.

C2-4 -- Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique.

C2-5 -- Confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter et le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci.

Question : la suggestivité des formes, des couleurs et des matières peut-elle aller jusqu'à préfabriquer le regard porté par le spectateur sur une production ?

PREMIÈRE PARTIE, DESSIN

Consignes : sur feuille à dessin, concevez en couleurs le dessin de la boutique de vos rêves.

Contraintes : avant même d'avoir lu l'enseigne, le regardeur devra savoir ce que vend votre boutique. Pour cela, vous aurez conçu l'apparence extérieure et le contenu de votre boutique avec des couleurs (matières ?) et formes suggestives.

Durée : 1 à 2 séances.

ÉVALUATION	
C2-2, Q3-2 Un dessin achevé figurant bien une architecture . <i>5 + 2 pts.</i>	
Q2-2, C1-1, C1-2 On a légendé le dessin pour indiquer les matériaux plus tard utilisés dans la création de la maquette et pour préciser les modalités de fixation (collage, scotchage, emboîtements à tenons et mortaises, etc.). <i>1+1+1 pt.</i>	
Q2-3, C1-1 Couleurs suggestives. <i>3 pts.</i>	
Q2-2 Matériaux et/ou formes suggestives. <i>3 pts.</i>	
Sophistication graphique. <i>4 pts.</i>	
TOTAL SUR 20, COEFF. 2	

DEUXIÈME PARTIE : MAQUETTE INDIVIDUELLE

Exposition en mars, lors des Journées *Portes ouvertes*.

Consignes : vous avez conçu par assemblages et transformation de matériaux divers une maquette de dimensions modestes, solide mais facilement transportable. Cette maquette représentera la boutique de vos rêves.

Contraintes : outre les contraintes de taille et de transportabilité, vous veillerez à exploiter le dessin préparatoire, réalisé l'automne dernier et à veiller à la suggestivité des formes, couleurs (et matériaux) employé(e)s.

ÉVALUATION	
C2-2, Q2-2, Q3-2 Une maquette achevée figurant bien une architecture . 5 + 2 pts.	
Q2-2, C1-1, C1-2 Production solide obtenue par assemblage et transformation de matériaux divers, possiblement connotés 1+2 pts.	
Q2-3, C1-1 Couleurs suggestives. 3 pts.	
Q2-2 Matériaux et/ou formes suggestives. 3 pts.	
Sophistication plastique. 4 pts.	
TOTAL SUR 20, COEFF. 2	

RÉFÉRENCES



NBBJ Architects, bâtiment pour le siège de la société *Longaberger*, fabricant de paniers de ménagères (Newark, Ohio, États-Unis), 1997.



Steve Peck pour le Cabinet **Klai Juba Wald Architecture** : *Hard Rock Hotel & Casino*, Hollywood (Floride, États-Unis), 2019.