

Architecture camouflée

Incitation et problématique

Incitation: Vous êtes un jeune farfadet rêvant de construire la maison de ses rêves. Le farfadet est une créature timide, et qui se doit de rester un secret pour l'humanité. Il se cache ... Se dissimule ... Personne ne doit jamais découvrir ou se trouve votre foyer !

Problématique: Comment le terme de camouflage peut-il être interprété comme in-situ ?

Objectif et découpage de la séquence

Séance 1 :

5min : Entrée en classe et appel
5min: Incitation, distribution du sujet, .
20min: Glaner des matériaux dans l'espace extérieur de l'établissement.
Reste du temps : Pratique plastique en groupe, recherche, croquis etc ...
5min: Nettoyage de la salle.

Séance 2 :

5min : Entrée en classe et appel
5min: Rappel du sujet, distribution des travaux.
Toute l'heure: pratique plastique.
5min: Nettoyage de la salle.

Séance 3 :

5min : Entrée en classe et appel
5min: Rappel du sujet, distribution des travaux.
Photographie des installations IN-SITU
Mise en commun des photo
Références

matériel

Matériaux de récupération glaner au préalable

Tablette ou outils numériques de captation

notions

Architecture camouflée

domaine du socle commun de connaissance, de compétence et de culture travaillé:

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques
- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

- Organisation du travail personnel
- Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information

Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

- Réflexion et discernement

Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques

- Démarches scientifiques
- Conception, création, réalisation

Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine

- L'espace et le temps
- Organisations et représentations du monde
- Invention, élaboration, production

compétences travaillées: (surligner les points importants à travailler lors de la séquence)

Expérimenter, produire, créer

- Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu.
- S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique artistique et réflexive.
- **Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.**
- Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques.
- 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.
- Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création.

mettre en œuvre un projet

- Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs.
- Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur.
- Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique et en anticiper les difficultés éventuelles.
- Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique.
- **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.**

s'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité

- Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse ; s'exprimer pour soutenir des intentions artistiques ou une interprétation d'œuvre.
- établir des liens entre son propre travail, les œuvres rencontrées ou les démarches observées.
- Expliciter la pratique individuelle ou collective, écouter et accepter les avis divers et contradictoires.
- Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain, notamment sur la diversité des images fixes et animées, analogiques et numériques.

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art

- Reconnaître et connaître des œuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial, en saisir le sens et l'intérêt.
- Identifier des caractéristiques (plastiques, culturelles, sémantiques, symboliques) inscrivant une œuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.
- Proposer et soutenir l'analyse et l'interprétation d'une œuvre.
- Interroger et situer œuvres et démarches artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur.
- Prendre part au débat suscité par le fait artistique.

Architecture camouflée

questionnements

(Surligner les points importants à travailler)

L'œuvre, l'espace, l'auteur et le spectateur

La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, la présentation de l'œuvre

L'expérience sensible de l'espace de l'œuvre

La représentation ; images, réalité et fiction

La ressemblance

Le dispositif de représentation

La conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique

La matérialité de l'œuvre ; l'objet de l'œuvre

La transformation de la matière
La matérialité et la qualité de la couleur

L'objet comme matériau en art
Les représentations et statuts de l'objets en art

Le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langages, outils, supports)

références :



Pablo Picasso,
« Nature morte à la chaise cannée »,
1912,
Huile sur toile, 29 x 37 cm,
Musée national Picasso-Pari



Liu Bolin (1973 - ...)
Hiding in the City 02,
"Suojia Village", 2005.
Photographie
Galerie Paris-Beijing



Arbre observatoire en acier et tôle peinte à Amancourt (Somme) en mars 1915 (gauche) et Jean Courboulin Artistes de la section de camouflage (1915), photographie noir et blanc (droite)

Les peintres du camouflage apparurent durant la grande guerre (1914-1918) pour rendre invisible leur matériel militaire en les peignant. Ils sont influencés par les cubistes en peignant diverses formes sur la surface de l'objet alors souvent inspirées de l'arrière plan. Les soldats ainsi que leurs armes se camouflent ainsi dans le paysage.

Guirand de Scévola est considéré comme l'inventeur du camouflage à cette époque.

Architecture camouflée

Visuel, hypothèse de travaux d'élèves :



Ouverture sur une autre séquence :

Retour réflexif (ce qui a fonctionné ou non)