


Archi - PACK

 C'est quoi ?


 Règles à suivre


 TUTO Texte "créer son pack"

 TUTO Vidéo "créer son pack"

Démarrer

 Galerie de travaux

 TUTO Texte 'déposer sa photographie'


 TUTO Vidéo 'déposer sa photographie'

 Foire Aux Questions

 Liens aux programmes

 Glossaire

 **Version imprimable** pour les élèves qui n'auraient pas de connexion internet.



En version PDF,
sélectionne
les projets sur les
pages suivantes

...

Tu peux aussi lancer 1, 2 ou 3 dé(s) et réaliser le défi qui correspondra au(x) point(s) ...



Projets et exemples associés

Projet 1 : Je perds le visiteur ! Ton agence d'architecture te confie ce projet car tu es un architecte passionné par les labyrinthes.



Bam est une gigantesque ville-citadelle, située en Iran sur la célèbre route de la soie, construite peu avant le Ve siècle av. J.-C. et resta en activité jusqu'en 1850. On ne connaît pas avec certitude la raison de son abandon. Les ruines actuelles lui donnent un aspect de labyrinthe d'où il semble difficile de s'échapper.

Projet 2 : On ne passe pas ! Une ville commande à ton agence d'architecture des fortifications pour protéger les habitants.



La **Grande Muraille de Chine** est un ensemble de fortifications militaires chinoises construites, en plusieurs fois et à plusieurs endroits entre le III^e siècle av. J.-C. et le XVII^e siècle pour marquer et défendre la frontière nord de la Chine. C'est la structure architecturale la plus importante jamais construite par l'Homme à la fois en longueur, en surface et en masse. La longueur des murs est estimée à 6259 km...

Projet 3 : J'accueille le visiteur. Tu es un architecte du bien-être et conçois des architectures accueillantes.



La **porte sud de l'enceinte du temple d'Amon** à Karnak en Egypte est édifée à l'époque ptolémaïque sous la domination grecque. Nommée *Bab el-Amara*, elle ouvre sur la cour du temple de Khonsou, le dieu de la Lune. Haute de près de 20 m elle devait impressionner les fidèles par ses dimensions colossales.

Projet 4 : Mais où sont passés les murs ? Tu es un architecte très sensible aux caractéristiques des matériaux.



La **maison de verre** fut construite en 1949 à New Canaan, dans le Connecticut aux États-Unis, par l'architecte Philippe Johnson pour sa résidence principale. Reposant sur un concept très minimaliste, la maison réserve la salle de bain et les commodités dans un massif de briques central, tout le reste des murs étant remplacé par de grandes baies vitrées lui donnant l'impression d'être totalement transparente !

Projet 5 : Que d'étages ! Aujourd'hui, un milliardaire New-yorkais commande à ton agence d'architecture le Flatiron Building du XXI^{ème} siècle.



Le **Flatiron Building**, anciennement « Fuller Building », est un immeuble de bureaux situé à New York, dans le quartier de Midtown. Conçu par l'architecte Daniel Burnham, Il compte vingt-deux étages et mesure 87 mètres de hauteur et fut le plus haut immeuble du monde au moment de son inauguration en 1902. Sa forme caractéristique est due au croisement à cet endroit de la 5e avenue avec Broadway qui est la seule avenue de New York ne respectant pas le plan d'alignement avec croisements à angles droits des autres artères. En conséquence, il a fallu construire un immeuble en pointe à l'intersection. « Flatiron » signifie « fer à repasser »...

Projet 6 : Mais où est la sortie ? L'armée te commande un édifice avec les mêmes caractéristiques que la Tour DCA.



La **tour de DCA** à Vienne fut construite pour supporter des canons anti-aériens et abriter des milliers de personnes pendant la seconde guerre mondiale. Edifiées par le génie militaire les nombreuses tours offrent la particularité de ressembler à d'immenses forteresses sans fenêtres ni portes...

Projet 7 : C'est une ruine ! Architecte d'urgence, tu sais construire en recyclant des édifices abîmés, démolis, bombardés.



Le **musée de Ningbo** ou *musée historique de Ningbo* est un musée dans la ville Ningbo dans la province du Zhejiang, en Chine et construit par Wang Shu. Ouvert en 2008, le musée se concentre sur l'histoire de Ningbo, ses coutumes et traditions. Il offre la particularité d'intégrer dans ses façades des matériaux traditionnels variés et empilés, récupérés dans les ruines environnantes.

Projet 8 : On dirait un objet ! L'architecture commandée aura la forme d'un objet symbolique.



Le **Chiat/Day Building** est un immeuble de bureaux commerciaux du quartier de Venice à Los Angeles en Californie, construit entre 1985 et 1991 par le célèbre architecte Frank Gehry. Le portail central en forme de jumelles géantes abrite deux petites salles de conférences dont les oculaires des jumelles forment les puits de lumière.

Projet 9 : Ça va tomber ??? Architecte de l'équilibre et du porte-à-faux, tes constructions défient les lois de la gravité.



Corps d'acier et de béton recouvert de métal et de granit, le **Denver art museum** inauguré en 2005 par Daniel Libeskind s'ancre dans la tradition des formes privilégiées par l'architecte. Des triangles acérés en porte-à-faux jouent avec la gravité et donnent une fausse impression de fragilité.

Projet 10 : Très plat ! Située dans un paysage sans relief, ton architecture épousera la ligne horizontale du terrain.



Inauguré en 2013 et conçu par les architectes japonais Kazuyo Sejima et Ryue Nishizawa, le musée du **Louvre Lens** se déploie sur un parc de vingt hectares et se découvre sous la forme de longues galeries blanches vitrées et plates qui épousent les formes du terrain de manière à ne pas s'imposer au paysage.

Projet 11 : Dans tous les sens ...Ton agence d'architecture s'est spécialisée dans les projets complexes qui mêlent horizontales, verticales et obliques.



La **cité des arts et des sciences de Valence** en Espagne est l'œuvre de l'architecte Santiago Calatrava est un immense complexe culturel qui s'articule autour de six grandes constructions, un cinéma un musée des sciences, une promenade sur un jardin suspendu, un aquarium, un opéra et une agora. L'architecte joue sur une diversité de formes extravagantes et sur leurs reflets dans les nombreux plans d'eau environnants, ce qui multiplie les effets visuels.

Projet 12 : Le plus haut possible ! Il n'y a plus de place au sol, ton agence d'architecture doit donc placer le maximum d'espaces construits en hauteur.



La **Burj Khalifa** (tour) appelée aussi *Burj Dubaï*, conçu par l'agence américaine SOM est un gratte-ciel situé à Dubaï aux Émirats arabes unis, devenu en mai 2008 la plus haute structure humaine jamais construite. Sa hauteur finale est de 828 mètres.

Projet 13 : Symétrique ! Tu es un architecte admiratif de Palladio. Tes architectures s'ordonnent aussi selon une parfaite symétrie.



La **villa Barbaro** dite *villa Volpi* est une villa par l'architecte italien de la fin de la Renaissance Andrea Palladio entre 1550 et 1560 pour les frères Barbaro à Maser, commune italienne de la province de Trévise en Vénétie. Reprenant le vocabulaire de l'architecture antique que Palladio connaît bien et à partir de laquelle il élabore des traités, le bâtiment offre un ordonnancement en façade d'une parfaite symétrie.

Projet 14 : Défense d'approcher ! Un grand propriétaire commande à ton agence d'architecture un édifice qui sera aussi impressionnant que dissuasif.



Château-Gaillard est une forteresse militaire médiévale du XIIe siècle bâtie en Normandie sur une falaise de calcaire dominant un grand méandre de la Seine. Sa construction est liée à la volonté du roi d'Angleterre et duc de Normandie Richard Cœur de Lion qui a été son concepteur. Le château d'une grande complexité architecturale garantissait la surveillance d'un passage stratégique et impressionnait plus qu'il ne fut efficace car pris à de nombreuses reprises.

Projet 15 : Rien n'est droit ! Tu es l'architecte des courbes, des arcs, des entrelacs, des arabesques, des cercles.



La **Chapelle Notre-Dame du Haut** est construite de 1953 à 1955 sur la colline de Bourlémont à Ronchamp en Haute-Saône, par l'architecte franco-suisse Charles-Edouard Jeanneret dit *Le Corbusier*. Elle est érigée à l'emplacement d'une vieille chapelle dont elle utilise une partie des anciens murs. Architecture de béton, l'édifice est tout en courbes et inspiré des formes de la nature comme les feuilles repliées ou la carapace d'un crabe.

Projet 16 : On dirait un animal ! Un propriétaire amoureux d'un animal commande une architecture qui le symbolise. A quel animal pense-t-il ? Comment ton architecture peut-elle y faire référence ?



Le **musée Guggenheim** de Bilbao est un musée d'art moderne et contemporain situé à Bilbao au Pays basque espagnol ouvert en 1997. La structure originale du bâtiment a été dessinée par Frank Gehry dans le style qui l'a rendu célèbre. Sa silhouette est le fruit d'un assemblage singulier de pierre, de verre et de titane, un métal argenté rappelant des écailles de poisson, animal à qui l'architecte voue une grande admiration.

Projet 17 : Comment ça tient ? Tu es surnommé "l'architecte du penché", qu'as-tu construit de nouveau récemment ?



La **tour de Pise** est le campanile de la cathédrale. Commencé vers 1173 dans un style roman, l'édifice accuse très rapidement une inclinaison pendant sa construction, du fait qu'il ait été bâti sur une plaine alluviale. Ce défaut serait dû soit à un défaut de fondation, soit à un affaissement de terrain. Les constructeurs tentent au fur et à mesure de redresser visuellement la tour par un jeu subtil d'angles des colonnades mais sans succès, la tour devient un symbole mondial de l'Italie et une construction à la stabilité intrigante ...

Projet 18 : Entre ombre et lumière. Tu es l'architecte de la lumière. Dans tes édifices la lumière naturelle vient révéler l'espace construit.



La Church of light de Tadao Ando, est comme son nom l'indique une église dont la lumière est l'élément fondamental. Les murs en béton, d'un grand minimalisme, laissent entrer la lumière naturelle, qui vient donner une atmosphère très spirituelle à l'ensemble. La croix, symbole facilement identifiable, est ici lumière.

A nous désormais de réaliser une architecture en lien avec chacune des commandes choisies...

Liens aux programmes d'arts plastiques



- Cycle 3 : Forme, espace, lumière, matière

Fabrication et détournement en 3D (à des fins narratives, symboliques, poétiques, sensibles, imaginaires communicatives).

Qualités fonctionnelles, expressives des outils, matériaux et supports variés.

Utilisation d'un appareil photographique (point de vue, cadrage, lumière, mise en scène), présentation et diffusion sur un espace en ligne.

- Cycle 4 : Forme, espace, lumière, matière

Dimensions spatiales et temporelles (nature des espaces) : in situ, environnement / durée (éphémère/pérenne).

Expériences sensibles d'un espace construit et modalités de présentation.

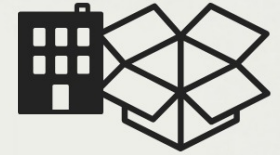
Utilisation d'un appareil photographique (point de vue, cadrage, lumière, mise en scène) et diffusion sur un espace en ligne.

- Lycée Option et Spécialité

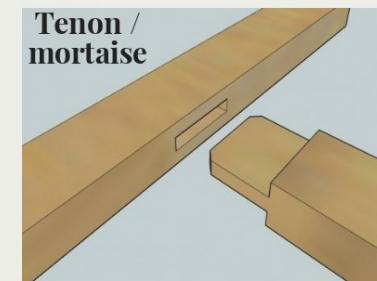
Questionnements plasticiens : Donner forme à la matière ou à l'espace, transformer la matière, l'espace et des objets existants ; Créer avec le réel, intégrer des matériaux artistiques et non-artistiques dans une création ; Affirmer le potentiel plastique et artistique de la matérialité ou de l'immatérialité (si travail avec la lumière) ; Dialogue des matériaux entre eux ; Mise en espace ; Oeuvre comme projet ; Communiquer, diffuser, éditer la production et la pratique.

Questionnements artistiques interdisciplinaires : Liens entre arts plastiques et architecture.

Glossaire



- Affaissement : effondrement ou abaissement du sol.
- Architecture : art qui consiste à construire des édifices (école, musée, maison, hôpital, entrepôts, ...) et des espaces construits (volumes et axes de circulation).
- Artère : grande avenue ou grande rue.
- Colossale : a la dimension d'un colosse, synonyme de monumentale, immense, très très grand.
- Commodités : tous les éléments de confort d'une habitation (pièces d'eau comme la salle de bain, rampe de circulation, placards...).
- Emboîter : faire entrer un élément dans un autre (tenon/mortaise).
- Enceinte : élément qui entoure un édifice (rempart).
- Fondation : structure (en sous-sol ou dans le sol) qui supporte un édifice ou une construction.
- Inciser : fendre avec un instrument tranchant.
- Maquette : fabrication à plus petite échelle (taille) d'un édifice ou d'une construction en 3D.
- Minimaliste : réalisé avec le minimum de moyens.
- Ordonnancement : façon de mettre en ordre, de classer des éléments.
- Pack : ensemble d'éléments réunis en un tout.
- Porte-à-faux : en équilibre au dessus du vide
- Rampe : élément incliné de passage entre différents niveaux (ou étages), obligatoire pour faciliter le déplacement des personnes à mobilité réduite
- Volume : élément en 3 dimensions (hauteur x largeur x profondeur).



Archi - PACK : c'est quoi ?

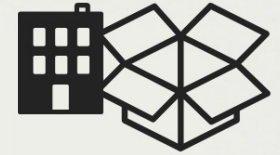


Archi - PACK est un dispositif destiné aux **élèves et aux parents** parallèlement aux cours d'**arts plastiques** proposés dans le cadre de la **continuité pédagogique**. Il s'agit de créer un "pack" de matériaux, préalablement **réalisé collectivement** avec **peu de moyens**, permettant de donner naissance à des **volumes évocateurs d'architecture(s)**.

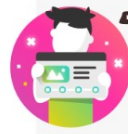
Chaque jour, une invitation sera lancée sous forme de **défi**, orientant la manière dont les éléments vont se combiner afin de **créer une architecture**. Cette entrée sera accompagnée d'un exemple d'architecture ancienne ou contemporaine existante.

On peut aussi assembler tous les jours un volume différent selon ses envies et son imagination sans tenir compte du défi même si ce dernier constitue une difficulté à surmonter motivante.

Archi - PACK : règles du défi



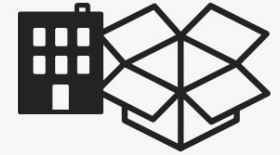
1. **Réaliser en famille** un ensemble d'éléments qui vont constituer le pack. Un **tutoriel** (texte et vidéo) donne des conseils et des astuces. Cette réalisation ne demande rien d'autre qu'un peu d'adresse, de soin et de matériaux collectés autour de soi.
2. **Respecter la proposition** qui invite à assembler ces éléments pour répondre à des contraintes de formes ou d'agencements avec des interdits ou de multiples possibilités.
3. **Pas de colle**, juste une combinaison des éléments du pack superposés, imbriqués, mis en équilibre...et qui seront ensuite rangés pour une future utilisation.
4. Une **photographie du résultat** obtenu déposée sur l'espace dédié.



Tuto : réaliser son Archi - PACK

1

Faire une collecte de matériaux que l'on peut découper parmi des objets destinés le plus souvent au recyclage : emballages en cartons, bâtonnets, bouteilles ou flacons en plastique, petites boîtes, pailles, bouchons ...



2

Mettre en forme les éléments proprement, c'est-à-dire enlever les étiquettes, couper des formes nettes et géométriques, enlever de petits éléments qui évoqueront des portes ou des fenêtres. Cette opération se fait sous le **contrôle d'adultes** adroits en protégeant le support sur lequel on coupe. Les ciseaux sont aussi de bons outils pour mettre en forme les matériaux à condition de prendre son temps !



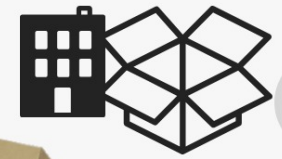


Tuto : réaliser son Archi - PACK

3



Inciser sans appuyer pour rayer le carton et obtenir des pliures franches et propres



4



Ne pas hésiter à sélectionner des matériaux transparents comme les bouteilles de plastique, coupées proprement dont on peut plier les encoches. Les formes choisies seront un atout pour produire des architectures plus originales.
En incisant des bandes ou en les découpant dans des plaques, on obtient des rampes ! Très utiles pour évoquer un passage !



Le pack achevé (on arrête quand on le souhaite), il est temps de remettre au recyclage les déchets de mise en forme ! Une boîte de rangement (à chaussures) peut être utile !



5

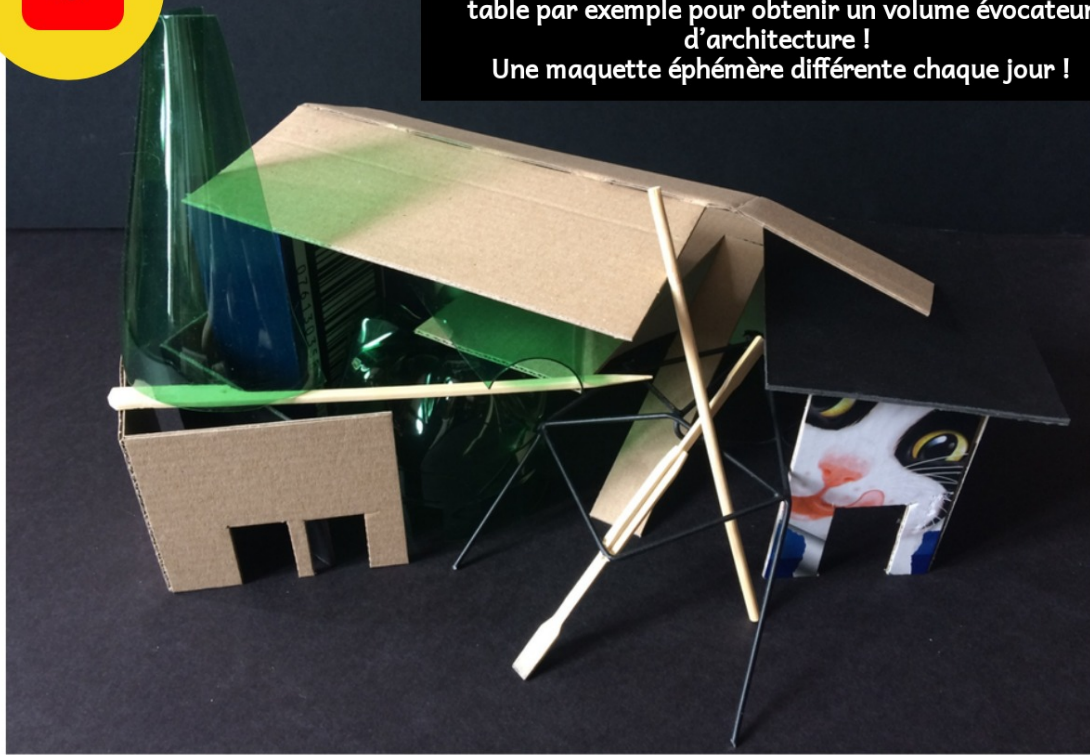




Tuto : réaliser son Archi - PACK

6

A NOUS DE JOUER !
Il suffit d'agencer les éléments, les empiler, les emboîter, les faire tenir en équilibre sur un support propre, une table par exemple pour obtenir un volume évocateur d'architecture !
Une maquette éphémère différente chaque jour !



7



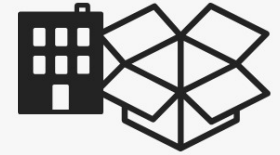
Et pourquoi pas, une mise en lumière ! Avec une simple lampe ou la lampe torche d'un téléphone !

Tuto : réaliser son Archi - PACK



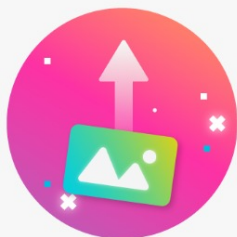
TUTO Vidéo "créer son pack"

Vidéo sur YouTube nécessitant une connexion internet

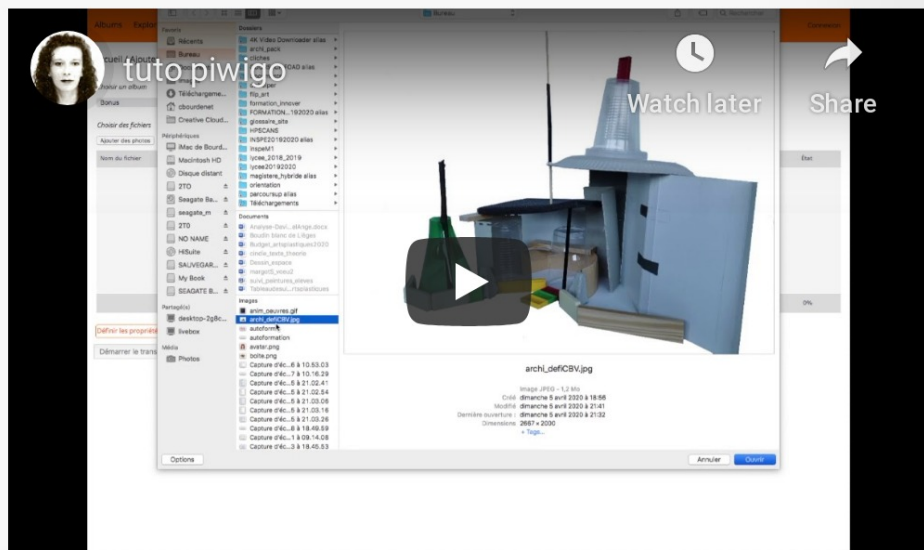


Dépose ta photographie sur la galerie

Accès à la galerie :

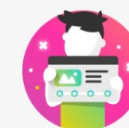


**Lien nécessitant une connexion internet.
Conserve tes photographies sur une clé
USB ou ton téléphone, en attendant
d'avoir un accès à Internet.**



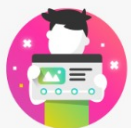
**TUTO Vidéo
"déposer sa photographie"**

Vidéo sur YouTube nécessitant une connexion internet

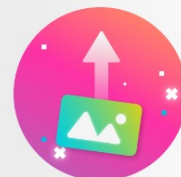


**TUTO Texte
"déposer sa photographie"**

Dépose ta photographie sur la galerie



TUTO Texte
"déposer sa photographie"



Albums Explorer **Ajoutez des photos** Photos récentes Recherche...

Accueil

Tous les défis
Tous_les_défis
1 photo, 17 albums *

Autres maquettes "bonus"
Bonus
1 photo *

Albums Explorer Ajoutez des photos Plus vues Photos récentes Recherche...

Accueil / Ajoutez des photos

Choisir un album
Tous_les_défis

Choisir des fichiers
Ajouter des photos 20MB

Nom du fichier

Définir les propriétés de la photo

Démarrer le transfert



Albums Explorer Ajoutez des photos Plus vues Photos récentes Recherche...

Accueil / Ajoutez des photos

Choisir un album

- ✓ Tous_les_défis
- Tous_les_défis / Défi 01
- Tous_les_défis / Défi 02
- Tous_les_défis / Défi 03
- Tous_les_défis / Défi 04
- Tous_les_défis / Défi 05
- Tous_les_défis / Défi 06
- Tous_les_défis / Défi 07
- Tous_les_défis / Défi 08
- Tous_les_défis / Défi 09
- Tous_les_défis / Défi 10
- Tous_les_défis / Défi 11
- Tous_les_défis / Défi 12
- Tous_les_défis / Défi 13
- Tous_les_défis / Défi 14
- Tous_les_défis / Défi 15
- Tous_les_défis / Défi 16
- Tous_les_défis / Défi 17
- Bonus

Choisir le défi ou bonus (autre)

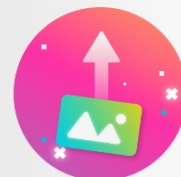
Démarrer le transfert



Dépose ta photographie sur la galerie



TUTO Texte
"déposer sa photographie"



4

Albums Explorer Ajoutez des photos Plus vues Photos récentes

Recherche...

Accueil / Ajoutez des photos

1 photos ajoutées à l'album "Tous_les_défis / Défi 08"
Vos photos sont en attente de validation, les administrateurs sont prévenus

Ajouter d'autres photos

Photos ajoutées



Ta photographie ne sera pas publiée tout de suite,
pour plus de sécurité, elle doit être validée par le
modérateur.

Elle ne sera en ligne que dans 24 h !

Ça te laisse le temps de préparer un autre défi ...



Tu n'as pas trouvé ta réponse, alors pose ici ta question

Ce questionnaire est en ligne, il nécessite une connexion Internet

Tu as une question ?

Regarde si la réponse n'est pas déjà dans la Foire Aux Questions :



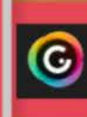
Les enseignants d'arts plastiques auteurs de cet Archi-pack te répondront au plus vite. Vérifie la réponse dans la Foire Aux Questions > Les réponses.

Indique ici une adresse e-mail (obligatoire) *

Ta question concerne Genial.ly :

Ta question concerne les projets de l'Archi-Pack :

Ta question concerne la galerie de photographies :

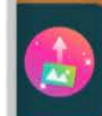




SUR GENIALLY

Est-ce gratuit ?

Oui l'application Genially est gratuite, tu peux te créer un compte et créer toi aussi des serious game, des mini-sites, des présentations, des portfolios, plus originales qu'avec des logiciels de présentation.





**Archi
PACK**

SUR LES PROJETS

Qui a créé cette proposition ?

Une enseignante et un enseignant-inspecteur en arts plastiques ont créé cet outil à destination de tous, de tout âge ! mais surtout à destination des élèves dans le cadre de l'enseignement des arts plastiques.

Est-ce que mes projets seront notés ?

Ça dépend !
Si tu les fais sur la base du volontariat, par envie, ils ne seront pas évalués, ils viendront alimenter la galerie en ligne.

Si tu les fais à la demande de ta/ton professeur d'arts plastiques, il faut lui poser la question directement.

Ma/Mon professeur d'arts plastiques nous demande un seul projet mais j'aimerais en faire plusieurs, c'est possible ?

Bien sûr, tu peux en faire autant que tu veux et quand tu le veux.
Cette proposition est ouverte à tous, tout le temps alors fais-toi plaisir ! et n'hésite pas à en parler à ta famille, tes amis, tes camarades de classe...



**Archi
PACK**





SUR LA GALERIE DE PHOTOS



Est-ce que je dois mettre mon nom sur les propriétés de mes photographies ?

Surtout pas !
Il faut protéger ton identité numérique donc utilise un code, un pseudo, ton prénom mais surtout pas de quoi pouvoir d'identifier.

Ma photographie est ratée et je l'ai déjà envoyée, est-ce que je peux la supprimer ?

Non !
Il n'y a que le modérateur de la galerie qui peut supprimer des photographies donc ne t'inquiète pas, si elle est de trop mauvaise qualité, elle ne sera pas publiée.

