

Exemple Fiche projet Architecture.

Ex : cela peut être une maison, un château, un palais, une tour, un monument, une arche, un magasin, un jardin, une place, une rue, un port, une gare, etc. soit tout espace bâti par l'homme...

Titre du projet :XXX

Référence(s) artistique(s) (ou à quel travail d'artiste ressemble votre projet – préciser la date)

Cela peut être un dessin, une peinture, une sculpture, une installation, une maquette, un livre, une bédé, un film, une architecture; une pièce de théâtre, etc.

Il ne s'agit pas de copier mais de s'inspirer ou de pasticher.

1 - la Représentation (figuration par la peinture, la sculpture, le récit, la vidéo etc.) :

Description :

Décrire votre maquette (couleurs, tous les détails de l'objet représentés) ce qu'elle raconte au spectateur.

En quoi la représentation répond à l'énoncé.

Exemple 1 : « j'ai construit une tour à 7 étages dans ma bibliothèque = pour montrer que la culture s'élève vers les cieux et pour faire référence à la tour de Babel qui comportait elle aussi 7 étages. »

Exemple 2 : « j'ai construit sur la façade du mur de ma caserne de pompiers des bas-reliefs représentant les consignes des premiers secours = pour rappeler aux visiteurs les gestes essentiels en cas de besoin. »

2 - la Présentation (ou la manière de montrer son travail)

Description :

Cela peut être la manière de le mettre en évidence (cadre, socle, comment la lumière l'éclaire, etc.)

Cela comprend également l'accueil des visiteurs (le hall, les couloirs, les escaliers : toutes les parties du bâtiment qui distribuent les autres pièces)

Comment le spectateur peut-il découvrir le projet en d'autres termes

En quoi la présentation répond à l'énoncé.

Exemple 1 « j'ai construit un hall vitré avec une double porte = cela veut dire que je favorise le passage entre l'extérieur et l'intérieur tant au niveau de la lumière qu'au niveau du flux de personne pouvant entrer en même temps »

Exemple 2 « j'ai construit un jardin devant l'entrée : ce dernier est symétrique à l'image de mon bâtiment et la position des arbres correspond à la position des colonnes du bâtiment = cela permet aux visiteurs de mieux appréhender le bâtiment en passant par le jardin auparavant. le jardin est donc une réplique du bâtiment. »

3 - les Techniques (elles dépendent du geste de l'artiste et des outils utilisés)

Description :

Cela peut venir de la manière de tracer des traits (rapide ou minutieusement)

ou de la manière de créer son volume (en ajoutant plein de matériaux comme la fabrication d'une maquette ou en enlevant de la matière comme en sculpture)

Cela peut se faire à travers le choix des outils (= la main de l'artiste, le pinceau, une brosse à dent, une scie, des ciseaux, un marteau, un ordinateur, etc.)

En quoi les techniques répondent à l'énoncé.

Exemple 1 : « j'ai peint le mur avec une peinture en crépis = cela donne une impression de grotte car les murs ne sont pas lisses »

4 - les Matériaux et leurs qualités: (les matériaux ont une histoire et des qualités spécifiques)

Description

Le papier (on peut plier, découper, arracher, trouser, emboîter, brûler, froisser, coller, scotcher, dessiner, peindre...)

Le bois (on peut clouer, scier, arracher, trouser, percer, emboîter, brûler, coller...)

De plus chaque matériau a une couleur naturelle, un passé (le bois naturel = forêt alors que le bois découpé et poncé = l'industrie...)

Il existe divers matériaux: le papier, le carton, le bois, le métal, le temps, la lumière, l'eau, la vapeur, le numérique, etc.

En architecture on choisit les matériaux pour leurs couleurs naturelles, pour leurs résistances ou pour leurs maniabilités les pierres, les métaux, les bois n'ont pas les propriétés les uns par rapport aux autres

Exemple 1 : « construire une structure en métal plutôt qu'en bois permet ensuite de poser plus de fenêtres et de faire plus d'étages (cf les gratte-ciels) »

Exemple 2 : « j'ai utilisé du papier calque ou une feuille transparente sur ma maquette = cela peut symboliser une vitre »

