

Arts visuels
Projet départemental 2010-2011
DOSSIER PEDAGOGIQUE

DRÔLES DE MAISONS

*Que tu lui donnes un crayon
Et l'enfant bâtit sa maison
Quatre carreaux pour le ciel
Une cheminée pour Noël
A gauche un pommier pour la tarte
A droite un voilier pour qu'on parte
Que tu lui donnes un crayon
Et l'enfant bâtit sa maison*

(Claude Nougaro)

SOMMAIRE

ARTS ET DRÔLES DE MAISONS

Architectes designers

Prince Bart.....	4
Lloyd Wright Frank	5
Gehry Frank	6
Studio Daniel Libeskind	7
Matta-Clark Gordon	8
Gaudi Antoni	10
Vetsch Peter	11

Artistes plasticiens sculpteurs

Schiele Egon	12
Chagall Marc	13
Hopper Edward	15
Do-Ho Suh	18
Gray Maurice	19
JR	21
Domergue Philippe	22
Rey Etienne	24
Facteur Cheval	25
Hundertwasser.....	26
Luc Schuiten	27
Kawamata Tadashi	29
Schneider Hansjörg	31
Trompe-l'œil	32
Atget Eugène	34

Pistes d'activités pédagogiques

Tableau	35
---------------	----

Exemples de pratiques artistiques

Autour d'une expression	36
Comptines, poésies, chants et réalisations plastiques	37
Utiliser Photofiltre	40
Transformer une image par la couleur	41
Photomontage et retouche d'image	41
Comparaison d'images	42
La maison biscornue	45
Eco-construction (La MAP)	46
Pratiques plastiques et enseignement scientifique	48
	49

Bibliographie	51
----------------------	-----------

Sites	58
--------------	-----------

**ARTS
ET
DRÔLES DE MAISONS**

ARCHITECTES DESIGNERS

Bart PRINCE, architecte virtuose

<http://www.bartprince.com/>

Bart Prince puise son inspiration dans le modernisme de Frank Lloyd Wright, ainsi que dans l'architecture organique de Bruce Goff ou de Gaudi. Ces deux sources d'influence sont manifestes dans cette maison plusieurs fois primée : la résidence Price, commandée par Joe et Etsuko Price dans les années 80. Du bois à profusion, des vitraux comme on en fait plus, la résidence Price est sans conteste digne des plus belles demeures du créateur. La construction de la maison démarre en 1984 et durera 5 ans, avant de reprendre de 1994 à 1996 pour y ajouter une extension.

La Résidence Price



Frank LLOYD WRIGHT

<http://arts.fluctuat.net/frank-lloyd-wright.html>

www.orgone-design.com

Pour Frank Lloyd Wright, le pavillon idéal est avant tout un abri. Asymétrique et horizontalement étiré, il doit se fondre dans la nature (très peu de ses constructions sont édifiées en milieu urbain), être construit en pierre naturelle, mais également avec des matériaux plus récents (acier, métal). Il dispose d'une entrée peu visible, de vantaux européens, d'une grande cheminée centrale ainsi que de toits en pente douce et en porte-à-faux. A partir de 1908, Frank Lloyd Wright introduit le concept d'*architecture organique* : la forme des parties de la maison doit harmonieusement découler de leurs fonctions. Pour simplifier, «*la forme et la fonction ne font qu'un.*»

A partir de 1915, il conçoit d'ambitieux projets : l'Hôtel Impérial à Tokyo, doté de fondations anti-sismiques (1915-1922), la maison Barnsdall, aisément reconnaissable grâce à ses motifs ornementaux mayas (1917-1920, Los Angeles), la maison Millard avec des éléments préfabriqués en béton (1921-1923, Passadéna)...



Maison Barnsdall



Musée Guggenheim



Maison cascade

Entre 1935 et 1939, Frank Lloyd Wright construit la *Fallingwater* (la « Maison cascade »), en bordure de la rivière Bear Run. Disposé au-dessus d'une cascade et de rochers, un plateau en béton armé, accueille un ensemble de trois étages, avec terrasses et vérandas. (voir la vidéo)

Créé pour abriter une collection de peinture « non objective », le musée Guggenheim (1943-1956) constitue l'un des derniers gros ouvrages de Frank Lloyd Wright. De manière inhabituelle, et même révolutionnaire, le visiteur parcourt le centre, non pas en passant de salle en salle, mais en empruntant une rampe en spirale, de quatre cent trente mètres de long, faiblement inclinée de trois degrés. Descendant à son rythme, il découvre les œuvres présentées sur des tiges métalliques scellées dans le mur ; ce qui leur donne l'impression de flotter dans les airs. Jusqu'au bout fidèle à ses convictions, l'architecte n'abandonne pas la dimension organique, laisse descendre du lierre de la rampe et aménage, au rez-de-chaussée, un bassin rempli d'eau.

Associant de nouvelles formes et de nouveaux matériaux, Frank Lloyd Wright a, à sa manière, révolutionné le monde de l'architecture.

Frank GEHRY

<http://arts.fluctuat.net/frank-gehry.html>

Frank Gehry, né en 1929 à Toronto, est un architecte américano-canadien. Professeur d'architecture à l'Université de Yale, il est considéré siècle comme un des plus importants architectes vivants. Ses constructions sont généralement remarquées pour leur aspect original et «tordu».

Sa réalisation la plus emblématique est le Musée Guggenheim de Bilbao (1997). L'édifice est composé d'une série de volumes interconnectés ; certains de forme octogonale et revêtus de pierre calcaire d'Espagne, d'autres courbés, tordus et recouverts d'une peau en titane d'un demi millimètre d'épaisseur, donnant une allure d'écailles de poisson. L'ensemble est ponctué de nombreuses parois en verre traité (celui-ci permet de protéger les salles de la chaleur et des radiations tout en restant parfaitement transparent). L'intérieur est organisé autour d'un vaste atrium, haut de cinquante-cinq mètres, distribuant les visiteurs dans dix-neuf galeries. De proportions et d'allures très variées, celles-ci sont accessibles sur trois niveaux par des tours d'escaliers, des passerelles curvilignes suspendues au plafond, des ascenseurs vitrés.



Musée Guggenheim de Bilbao



Maison dansante



Musée d'art Weisman Minneapolis

En octobre 2006, Frank Gehry présente, à Paris, la maquette de la future Fondation Louis Vuitton pour la Création : un bâtiment de verre, en forme de nuage, destiné à accueillir, à l'horizon 2010, les collections du groupe (des œuvres de Mark Rothko, Damien Hirst...). En 2006, Sydney Pollack a réalisé un documentaire sur l'architecte : *Esquisses de Frank Gehry*.

STUDIO DANIEL LIBESKIND

www.orgone-design.com

18.36.54. Derrière ce mystérieux nom de code se cache le secret de cette incroyable résidence, qui est formée par un ruban en spirale de 18 plans, défini par 36 points reliés entre eux par 54 lignes. Tout s'explique (par la géométrie). Cette maison à la pointe de l'avant-garde architecturale se trouve dans une prairie parsemée de chênes, dans le Connecticut aux États-Unis. La griffe du Studio Daniel Libeskind est immédiatement reconnaissable : on retrouve le thème de la ligne brisée, que l'architecte américain utilisait déjà en 1998 pour le Musée Juif de Berlin. La structure de la maison est à ce point géométrique qu'elle en devient très spectaculaire. Très conceptuelle aussi, car il s'agit de créer un volume (en 3 dimensions) à partir d'un plan en deux dimensions astucieusement replié pour créer un espace de vie harmonieux. La résidence 18.36.54 établit par la même occasion une dialectique entre le dedans et le dehors.

Né 1946 en Pologne, Daniel Libeskind représente aujourd'hui un figure internationale de l'architecture contemporaine et du design urbain. Sa pratique s'étend de la construction de grandes institutions culturelles à des installations commerciales : des musées, des salles de concert, des palais des congrès, des universités, des logements, des hôtels, des centres commerciaux.



GORDON MATTA-CLARK (1943-1978)

"ANARCHITECTE"

<http://www.revoirfoto.com/p/?pg=61&c=13&lq>

Vidéo <http://www.youtube.com/watch?v=ARJ-y2hTd8Y&feature=related>

Né à New York, Gordon Matta-Clark a suivi des études d'architecture avant de se tourner vers les arts plastiques et de s'illustrer par ses créations à contre-courant de l'architecture traditionnelle.

Influencé par la philosophie déconstructiviste, il décide de repenser des agencements existants (comme une maison) et d'en détourner le sens ou la fonction. Il choisit ainsi de travailler avec des bâtiments désaffectés en voie de démolition : il entaille, creuse et découpe les murs de ces édifications. Il façonne, par le vide, des figures géométriques (cercle, ligne, parallélépipède, cône...) et sculpte dans la profondeur, révélant les structures, l'ossature, les strates et les fonctions dont on se contentait auparavant de soupçonner la présence.



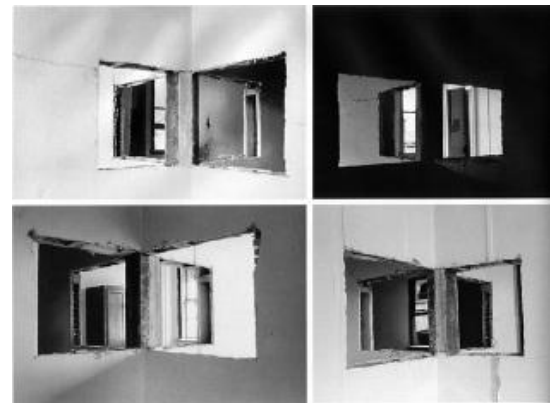
Avec '*Splitting*', il tranche en deux un pavillon à l'aide d'une tronçonneuse.



Ses 'building cut' deviennent rapidement ses marques de fabrique, de surcroît tous achevés par leur destruction brutale et massive.

En 1972, naît sa monographie 'Open House', construite à partir de matériaux abandonnés. Dans le même esprit, son 'Office baroque', détournement d'un immeuble vide, crée l'événement en 1977.

Fondateur du mouvement contestataire "Anarchitecture" en 1973, Gordon Matta-Clark reste après sa mort soudaine en 1978, l'un des artistes les plus influents de son époque.



Antoni GAUDI (1852-1926)

<http://www.gaudidesigner.com/>

<http://jacquesmottier.online.fr/pages/gaudi.html>

Architecte et designer, Antoni Gaudi est sur le plan international la plus prestigieuse des figures de l'architecture espagnole.

Né à Reus, en Catalogne, il obtient son diplôme en 1878 à Barcelone où il centre son activité. Grand designer, il a créé, en étroite collaboration avec les meilleurs artisans de l'époque, tous les éléments qui forment l'espace architectonique - fer forgé, mobilier, vitraux, sculptures, mosaïques, céramiques etc.- dans une conception organique de la décoration tout en intégrant ces éléments dans la structure de la construction.

Le paysage marin est l'un de ses thèmes d'inspiration préféré.

Admiré et controversé de son vivant pour l'audace et la singularité de ses innovations, il jouit aujourd'hui d'une notoriété indiscutable partout dans le monde, à la fois dans les milieux spécialisés et dans le grand public.



La casa Batllo



La maison de pain d'épice



Peter VETSCH : maisons organiques

<http://www.echo-logis.com/la-suisse>

Architecte suisse né en 1943, inspiré par Gaudi, Peter Vetsch a conçu (depuis la fin des années 70) des maisons hors du commun, dites « organiques » en accord avec le paysage et l'environnement pour ne pas vivre sur la terre mais avec la terre.

Ces maisons ressemblent à des cavernes qui s'intègrent dans le décor naturel et une de leurs spécificités, due à leur mode particulier de construction, en fait des maisons bénéficiant de conditions climatiques équilibrées : fraîcheur en été et protection contre le froid en hiver.



ARTISTES PLASTICIENS, PEINTRES, SCULPTEURS

Egon SCHIELE (1890-1918)

<http://www.artliste.com/egon-schiele/maisons-linge-qui-seche-banlieue-1513.html>

Egon Schiele est considéré comme l'un des artistes les plus marquants du xx^e siècle et comme l'un des artistes majeurs du mouvement expressionniste. Il est aujourd'hui, avec Gustav Klimt, le peintre autrichien le plus célèbre. Son œuvre est pleinement reconnue depuis les années 1980.

Il entre aux Beaux-Arts de Vienne en 1906 y fait la connaissance de Gustav KLIMT. Toutes leurs vies, les deux artistes se voueront une très grande admiration. Egon Schiele est d'abord et avant tout un dessinateur ; personnalité complexe, doué d'un immense talent, c'est dans la puissance du trait qu'il s'affirme. La presque totalité de son oeuvre est exécutée au crayon, à l'aquarelle et à la gouache.



Confins de la ville 1918



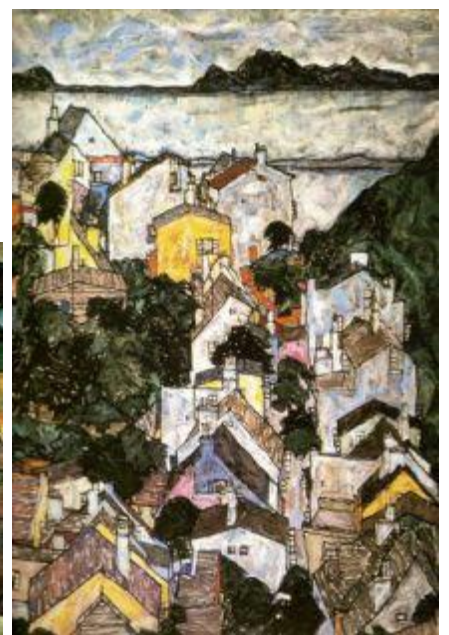
Maisons et linge qui sèche



Maisons avec cordes à linge



Maisons en Arc à Krumau 1915



Paysage d'été 1917

Marc CHAGALL

<http://www5.ac-lille.fr/~ienarras4/IMG/pdf/doam069.pdf>

Marc Chagall est né en 1887 en Biélorussie. Il manifeste très tôt des dons pour le dessin. Il suit des cours à l'école impériale des Beaux-arts de Saint-Pétersbourg. Léon Baskt l'initie aux tendances nouvelles de l'art français, aux oeuvres de Cézanne et Gauguin. En 1910, il s'installe à Paris, à la Ruche. Il rencontre de nombreux peintres et poètes dans cette cité d'artistes. Il y trouvera ce qu'il appellera la « lumière-liberté » et les avant-gardes. Dans ces oeuvres, on retrouve tous ses souvenirs de Vitebsk (la ville et son architecture, les fêtes juives, la musique, les contes).

Après une exposition personnelle en 1914 à Berlin, il repart en Russie et se marie avec sa muse, Bella Rosenfeld. La guerre l'obligera à rester là bas pendant 8 ans. Devenu commissaire des Beaux-arts à Vitebsk, il fonde une Académie « libre » que Malevitch et ses partisans transforment en Académie « suprématisiste ». Chagall démissionne et part à Moscou.

En 1922, revenu à Paris, Vollard lui commande des illustrations pour les Ames mortes de Gogol et pour la Bible. Chagall prend la nationalité française en 1937. Il voyage en Palestine avec sa famille. Ses tableaux seront décrochés des musées et exposés avec « l'art dégénéré » par les Nazis. Chagall se réfugie aux Etats-Unis pendant la Seconde Guerre mondiale. Son épouse meurt en 1944. De retour en France en 1947, il partage son temps entre Paris et Vence. En 1952, il épouse Vava Brodsky.

Il réalise des décors et des costumes pour de nombreux ballets, des peintures murales, des vitraux (Cathédrale de Metz) et le plafond de l'Opéra de Paris. Il meurt à l'âge de 98 ans à Saint-Paul-de-Vence.



La maison grise



Le violoniste

La maison bleue

<http://ruizza.files.wordpress.com/2009/01/chagall-the-blue-house.jpg>

L'oeuvre est construite en plans et en deux parties. Au premier plan, à droite de la toile, une maison de rondins est accrochée à la pente. Par la couleur et la composition, surplombant la campagne, elle capte le regard pour le diriger ensuite vers le fond du paysage.

Cette isba bleue est dans un mauvais état mais la porte et les fenêtres ouvertes la rendent accueillante. Un personnage indéfini se profile à la porte alors qu'un autre sur le chemin de la rivière semble faire signe.

En arrière plan, à gauche, un monastère aux multiples coupôles domine des maisons de pierre entourées d'une palissade. C'est la ville de Vitebsk, lieu de naissance de Chagall.

L'artiste oppose deux mondes (riche/pauvre, clos/ouvert, isolé/regroupé, campagne/ville...) séparés par la Dvina où se reflète la ville. Un arc-en-ciel et un coq au-dessus de la cheminée se fondent dans les couleurs du ciel. Des cochons paissent ça et là. Ces éléments récurrents dans l'oeuvre de Chagall sont autant de témoins de son enfance.

Lorsque l'artiste peint cette toile, il a développé son propre style après avoir expérimenté les grands mouvements artistiques de l'époque tel que le cubisme. On retrouve d'ailleurs l'aspect déstructuré et cubiste dans l'agencement du paysage et l'aspect fauve dans les couleurs.



Edward HOPPER (1882-1967)

Edward HOPPER a marqué l'histoire de la peinture réaliste américaine du XX^{ème} siècle par son œuvre fortement empreinte d'isolement, de solitude et de mélancolie.

Né et formé à New York. Il n'a jamais appartenu à aucun mouvement, ni à aucune école. Inscrit à la New York School of Art en 1900, il suit les cours de Robert Henri et s'intéresse à l'œuvre de Manet, mais aussi à celle des peintres tels que Courbet, Degas, Gauguin ou encore Van Gogh.

Dans sa peinture très réaliste, figurent des êtres solitaires au milieu de la ville, des architectures et des paysages typiquement américains. Pourtant son œuvre présente de nombreux points communs avec celles des peintres abstraits : Hopper utilise des formes géométriques simplifiées et de larges aplats de couleur, notamment pour ses décors. C'est grâce à ce mélange qu'elle ne ressemble à aucune autre et qu'on la trouve si moderne.



Chambre près de la mer 1951



La colline au phare 1927



Cape Cod 1936

L'œuvre de Hopper nous offre un regard sur l'Amérique : la campagne, le bord de mer, la ville, mais aussi un pays en train de changer, qui se modernise... et, finalement, une société assez déroutante. Ses toiles sont calmes, trop calmes, à tel point qu'elles provoquent un certain malaise. Personnages isolés, ambiances silencieuses, décors complètement vides, l'artiste crée des atmosphères étranges, déstabilisantes.



Automat 1927



Chambre à New-York 1932

Le tableau, *Automat*, fait référence aux self-services qui connaissent à l'époque un immense succès et attirent jusqu'à 10000 personnes par jour. Pourtant la jeune femme représentée sur la toile est assise, seule près de la porte, engoncée dans ses vêtements ; elle ne semble pas à l'aise. Hopper suggère ainsi la difficulté de s'intégrer dans la société moderne et l'absence de communication encore plus perceptible sur le tableau *Chambre à New-York*.



Soleil dans une chambre vide 1963

Avec *Soleil dans une chambre vide*, Hopper montre un intérieur désert, occupé seulement par la lumière du soleil. Il peint un espace vide dans lequel il n'y a rien que de grands aplats de couleurs. On est pourtant attiré, dans cette toile, par l'ouverture qui mène ailleurs ; un ailleurs meilleur ?



Maison au bord de la voie ferrée 1925

La *Maison au bord de la voie ferrée* est étrange : nous sommes en plein jour mais les ombres règnent partout et on ne voit aucune porte d'entrée. Alfred Hitchcock s'en est inspiré pour son film *Psychose*.

Connu pour ses profonds silences lorsqu'un journaliste l'interrogeait, Edward Hopper avait souvent coutume de répondre: "*Si vous pouviez le dire avec des mots, il n'y aurait aucune raison de le peindre*".

Plus d'infos sur :

Le site : www.edward_hopper/edward_hopper.htm

La revue *DADA* n°157, éditions Arola

**La maison près de la voie ferrée, 1925
New York MOMA**



L'un des meilleurs exemples d'un objet inanimé porteur d'émotion. La solitude presque féerique de la maison est obtenue par soustraction, plutôt que par addition de détails. Une bonne part de la maison réelle a été supprimée ainsi que tout son environnement, excepté la voie ferrée. La maison devait exister bien avant l'arrivée du train et se trouve maintenant presque à l'abandon. Pour augmenter l'émotion, Hopper utilise des ombres pour masquer presque toute l'entrée avant de la maison, lui donnant une présence foncée et sinistre. La maison ressemble plus à un cercueil, à un endroit pour mourir qu'à un endroit pour vivre. Le spectateur peut facilement s'identifier à la situation de la maison s'il a été dans un état semblable de solitude et d'abandon.

Ce tableau est celui de la consécration pour Hopper. L'œuvre entre dans les collections du Musée d'Art Moderne dès 1930, grâce à un don du millionnaire Stephen Clark.

Les réalisateurs de film et les réalisateurs de dessins animés ont particulièrement apprécié l'atmosphère de cette maison féerique, triste ou sinistre. L'exemple le plus célèbre est sa reconstitution remaniée selon les désirs d'Alfred Hitchcock pour le film *Psychose*. Elle a également inspiré George Steven pour *Geant* et différentes versions de cette maison ont été employées dans des dessins animés de *La famille Addams*.

Do-Ho SUH

Do-Ho Suh, est un artiste coréen connu pour ses sculptures complexes qui défient les notions conventionnelles de l'échelle et la spécificité de l'espace.

Il partage sa vie entre Séoul et New York. Les thèmes de la migration et ceux de l'espace topologique et psychologique sont fréquemment présents dans ses œuvres.

Il est intéressé par la malléabilité de l'espace et ses manifestations métaphoriques et ses installations questionnent les frontières de l'identité. Son travail explore la relation entre l'individualité, la collectivité et l'anonymat.

« Mon travail a vraiment commencé avec mon intérêt pour la notion d'espace, en particulier la notion d'espace personnel et d'espace individuel. »



Maison Séoul 1999



Intérieur de la maison parfaite

Maurice GRAY





JR

<http://www.jr-art.net/>



JR est un artiste français qui utilise la technique du marouflage.

En 2009, au Brésil, avec les enfants d'une favela de Rio, il a marouflé les murs des maisons du quartier avec des photos géantes des yeux des habitants.

Il se qualifie lui même d'ARTIVISTE (un artiste en action).



Philippe DOMERGUE

<http://philippedomergue.free.fr/index2.php>

" Avec l'image photographique comme matériau je recouvre ou j'enveloppe des éléments de notre environnement : fragments de paysages, parois murales, bâtiments ... Selon les types de support et les situations j'associe d'autres éléments aux images photographiques : végétaux, plexiglas, films couleurs, lumière ... "

Philippe Domergue "vole des images" au paysage et à l'architecture pour, dans un deuxième temps, les y "réinstaller" une fois manipulées.

L'image photographique est mise en scène dans l'architecture ou marouflée sur divers éléments de notre univers quotidien et invite à un questionnement sur le décalage entre la réalité et l'apparence.

En 2008, Philippe Domergue a été lauréat d'un appel à projet qui répondait à une commande de la Direction des Routes du Conseil Général des PO et qui s'intitulait : "Fresques sur les bâtiments et ouvrages en bordure des routes départementales".

"Casots"



Simulation de projets en attente



Photos d'œuvres réalisées



Etienne Rey

<http://www.muuz.com/2011/01/04/cabane-de-reflexion-par-etienne-rey/>

A Marseille, sur le Boulevard de Longchamp, l'artiste plasticien français Etienne Rey du studio Ondes Parallèles a créé pour le Musée Grobet et la Gallery Andiamo cette « Cabane de Réflexion », petit pavillon perché dans un arbre jouant avec la lumière et les reflets.



Le facteur Cheval

<http://www.facteurcheval.com/>

Ferdinand Cheval dit le facteur Cheval (1836-1924) est un facteur français célèbre pour avoir passé 33 ans de sa vie à édifier un «Palais idéal» et huit années supplémentaires à bâtir son propre tombeau, tous deux considérés comme des chefs-d'œuvre d'architecture naïve.

Selon ses souvenirs, en avril 1879, durant l'une de ses tournées, le pied du facteur bute contre une pierre, manquant de le faire tomber sur le chemin. Son œil ayant été attiré par la forme curieuse de la pierre, il la ramasse et la glisse dans l'une de ses poches avec l'intention de la regarder plus tard à tête reposée.

Dès le lendemain, repassant au même lieu, il constate la présence d'autres pierres ayant des formes encore plus singulières et, à son goût, plus belles que celle qu'il avait trouvée la veille. Il se fait alors la réflexion que, puisque la nature pouvait « faire de la sculpture », il pourrait très bien lui-même, fort de ses longues rêveries préparatoires, se faire architecte, maître d'œuvre et ouvrier dans la construction d'un « Palais idéal ».



Durant les 33 années qui suivent, Ferdinand Cheval travaillera à l'édification de son « Palais idéal » qui est aussi bien un hymne à la Nature qu'un mélange très personnel de différents styles architecturaux, avec des inspirations puisées tant dans la Bible que dans la mythologie hindoue et égyptienne.

FRIEDENSREICH HUNDERTWASSER

Artiste, peintre, penseur et architecte autrichien, 1928-2000

<http://www.edunet.ch/activite/peintres/galerie/hundertwasser.html>

<http://blogoscope.over-blog.com/article-31149198.html>

Son œuvre picturale est caractérisée par le foisonnement organique des formes et repose sur la brillance des couleurs. Couleurs qu'il emploie fréquemment (souvent plus douces) en architecture comme l'Or, emprunt au style baroque rococo.

On peut affirmer que Hundertwasser est un artiste inclassable marqué par un immense amour de la nature et l'un des grands pionniers d'une architecture humaniste et écologique qui tente de concilier créativité artistique et écologie.

Hundertwasser s'est visiblement inspiré des œuvres d'Antoni Gaudi, du facteur Cheval (« Palais idéal »), des tours Watts mais également de l'architecture anonyme des jardins ouvriers et des livres de contes.

« Les uns prétendent que les maisons se composent de murs. Moi, je dis que les maisons se composent de fenêtres. »



LUC SCHUITEN

L'architecte Luc Schuiten crée la "cité végétale", univers bio du 21e siècle.

Source : http://fr.hdhod.com/L-architecte-Luc-Schuiten-cree-la-cite-vegetale--univers-bio-du-21e-siecle_a1206.html

Dossier pédagogique à consulter sur : <http://citevegetale.net/>

«Il suffirait qu'un jardinier doué sème quelques graines de plantes bien choisies au pied de nos immeubles en béton, sur les toits, ou dans les cages d'escaliers, pour que nos villes retrouvent couleurs, harmonie et poésie.»

Luc Schuiten, membre d'une éminente famille d'architectes, graphistes et auteurs de bandes dessinées, a grandi à Bruxelles bercé de références à l'Art Nouveau, qui tentait déjà d'introduire du végétal dans une ère industrielle alors en plein essor.

Depuis plus de 30 ans qu'il bûche sur ses visions arborées, certaines n'ont plus rien d'utopique. Un bon paysagiste peut aujourd'hui transformer un toit en promenade plantée, un balcon en cocon abritant un jardin d'hiver...

Mais Luc Schuiten va beaucoup plus loin. Il rêve d'utiliser des siècles d'expérience accumulés par la nature pour repenser la façon dont nous construisons ou chauffons nos bâtiments.

"Souvent les problèmes que rencontrent les humains ont déjà été résolus par les animaux ou les plantes. En s'y intéressant, on trouve des solutions naturelles pour relever nos défis humains", dit-il pour expliquer son intérêt pour le biomimétisme.

Il imagine ainsi des villes où les murs auraient cédé la place à des parois en fibre textile similaire aux cocons des vers à soie, où le système de climatisation serait calqué sur celui d'une termitière, où chacun verrait son espace naturellement délimité par l'enchevêtrement des branches d'un figuier étrangleur.



La cité végétale



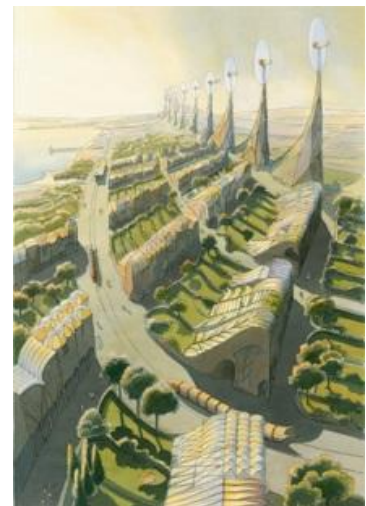
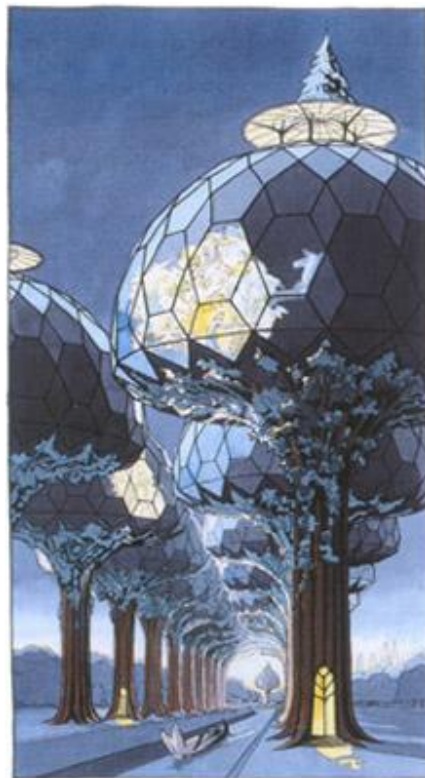
Habitarbres



Cité des tours



Habitarbres



La cité végétale

Tadashi Kawamata

<http://www.centrepompidou.fr/Pompidou/Manifs.nsf>

Sculpteur, installateur, Tadashi Kawamata choisit un élément (chaise, planche...) qui devient le module de base d'une immense construction. Il élabore son installation par multiplication et par assemblage de l'élément et donne ainsi une sur-dimension aux matériaux utilisés comme au lieu investi.

Kawamata sculpte l'architecture, l'espace urbain, l'environnement avec des matériaux pauvres et de récupération : bois de charpente, cartons, vieux journaux, cagettes usagées deviennent autant de modules de base pour former des volumes étonnants en dialogue avec les lieux investis. L'artiste modifie les espaces sur lesquels il intervient, en créant des excroissances comme des nacelles nichées en hauteur, des passerelles suspendues, des observatoires, qui perturbent l'ordre établi et questionnent notre regard sur notre environnement.

A partir de sa réflexion sur l'architecture du Centre Pompidou, de son implantation dans le tissu urbain, de sa mémoire intime, l'artiste japonais investit plusieurs lieux du Centre : la Galerie des enfants, le Forum et les façades extérieures. Comme tous ses projets, celui-ci est un «work in progress» dans lequel il convie étudiants, équipe technique du Centre, parents et enfants.

En participant à la manifestation « Kawamata Carton Workshop » du Centre Pompidou, les enfants vont découvrir qu'avec presque rien on peut toucher à l'essentiel.

La Galerie des enfants conçue par Kawamata est un espace tout en carton

De la «montagne mur» à la «montagne en volume», du sol aux cimes, jusqu'au matériau proposé aux enfants pour expérimenter, ici, tout est en carton ! De manipulation simple, offrant un aspect plan ou en volume, le carton d'emballage est le matériau idéal pour que petits et grands participent, ensemble, à l'œuvre de l'artiste.

Le Workshop

Chaque mois, l'artiste met en scène un nouveau thème, aidé par les enfants et des étudiants des Beaux-arts : paysage en avril, l'espace se fait ville en mai, village en juin avant de se transformer en labyrinthe en juillet, pour accueillir enfin une tour de Babel en août... Selon le thème proposé, les enfants s'emparent des cartons et testent toutes les possibilités de formes pour en choisir une et la fixer avec du scotch. Lorsque l'espace est saturé, les cartons sont démantelés et recyclés pour le thème suivant. En collaborant à l'œuvre de l'artiste, les enfants interrogent les notions de nature, d'architecture, d'urbanisme et de société.





Cabanes sur la façade du Centre Pompidou

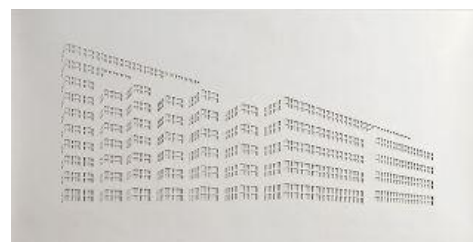


Hansjörg SCHNEIDER

http://www.gosee.fr/news/art/aando-fine-arts-praesentiert-in-einer-einzelausstellung-arbeiten-von-hansjoerg-schneider-7126?gos_lang=fr

Artiste berlinois Hansjoerg Schneider pour qui le matériau le plus important n'est autre que le papier et son motif central l'architecture. Il reforme des façades et des détails de l'architecture moderne du 20e siècle en grand format et en papier découpé.

Dans la reproduction d'un bâtiment, il se concentre sur l'essentiel, sur ce qui constitue son apparence en l'évidant du superflu. La tridimensionnalité de son oeuvre naît d'une part de l'ombre qui se crée entre le mur et le papier, et d'autre part, de l'invitation donnée par Hansjoerg à imaginer l'espace manquant.



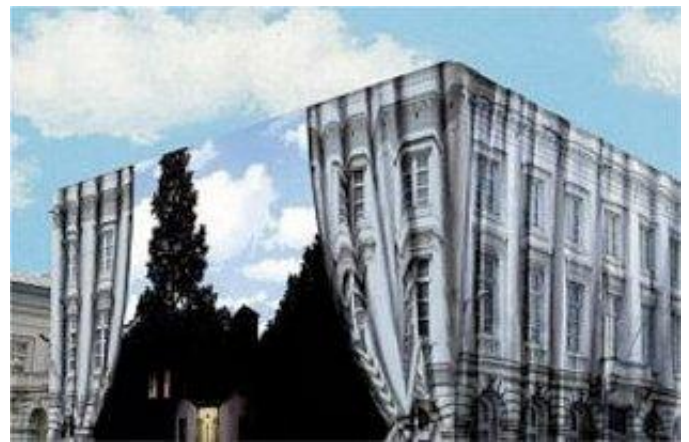
TROMPE-L'OEIL

<http://archeologue.over-blog.com/article-20122466.html>

Ceci n'est pas un trompe l'œil

Un trompe-l'oeil surréaliste sur la façade du musée Magritte

Bâche en trompe-l'oeil déployée sur la façade du musée dédié au peintre surréaliste belge, René Magritte. La façade aux nombreuses fenêtres est reproduite en trompe-l'œil : deux pans de rideaux de théâtre plissés s'ouvrent sur une reproduction géante d'une oeuvre emblématique de Magritte : l'Empire des lumières (1954).





Eugène ATGET

Dossier *Regards sur la ville* à consulter sur le site de la BnF

<http://classes.bnf.fr/atget/arret/01.htm>



La maison du pont de l'étoile



Démolition

PISTES D'ACTIVITES PEDAGOGIQUES

Pour créer de drôles de maisons, on peut :

COLLECTER	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser des collections d'images : <ul style="list-style-type: none"> - Rechercher des images de maisons dans des albums, des magazines, sur internet - Prendre des photos au cours d'une sortie dans le village ou le quartier - Photocopier, découper, décalquer • Manipuler les images, faire des tris, des classements • Réaliser des affichages selon des critères définis ; construire des murs d'images
DESSINER	<ul style="list-style-type: none"> • Dessiner une maison, sa maison, la maison de ses rêves • Dessiner des maisons d'animaux • Inventer et dessiner la maison d'un personnage rencontré dans un album • Dessiner une maison à partir de paroles de chansons • Faire des croquis des maisons du quartier, du village • Dictée de dessin <ul style="list-style-type: none"> - Décrire à un camarade ou à un groupe une image représentant une maison à partir d'une photo, d'un dessin, d'une illustration d'album... - Dicter un texte décrivant une maison (extrait d'album ou de roman) - Ecrire un texte pour décrire sa maison ou une maison puis dicter le texte à un camarade • Inventer et dessiner la maison d'un ou des personnages d'un roman en tenant compte de leurs spécificités
COLLER	<ul style="list-style-type: none"> • Marouflage sur tout support à plat ou en volume à partir de papiers divers (emballage cadeau, pages de magazines) ou de photocopies <ul style="list-style-type: none"> - Marouflage de briques de lait pour construire les murs d'une maison • Photomontage par collage : découpage/collage de dessins, photos, photocopies ... pour créer de nouvelles images
PEINDRE	<ul style="list-style-type: none"> • Sur tous supports : photos, photocopies, papiers, cartons, toiles, tissus ... • Des maisons, des rues, des paysages ... • Gouache, aquarelle, acrylique ...
CREER EN VOLUME	<ul style="list-style-type: none"> • Créer des maquettes, des cabanes avec : <ul style="list-style-type: none"> - Des jeux de construction - Du matériel de motricité, de sport - Carton, carton-plume, tissus - Briques de lait (marouflées avec du papier ou du tissu, peintes ...) - Matériaux de récupération - Bois flottés • A partir d'un plan simple
UTILISER LES TICE	<p>Avec le logiciel Photofiltre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dessiner • Colorier une image (photo, dessin) • Transformer, déformer des réalisations d'élèves, des photos • Créer de nouvelles images par la technique du photomontage

EXEMPLES DE PRATIQUES PLASTIQUES

➤ AUTOUR D'UNE EXPRESSION

1. Rechercher des définitions, des synonymes, des expressions autour du mot *maison*

Réponses possibles

Définitions

- Une maison c'est : Une construction servant d'habitation.
Un bâtiment servant de logis, d'habitation, de demeure.
Un lieu de vie, de regroupement de la famille
- Une drôle de maison, ça peut être :
Un igloo, une yourte, une roulotte, une cabane dans les arbres, une grotte, une maison sur l'eau ...

Synonymes

Foyer, appartement, villa, cabane, domicile, toit, demeure, gîte, habitation, logement, pénates, bercail, chez-soi, gourbi ...

Expressions

Maîtresse (maître) de maison	La maison ne fait pas crédit	La fée du logis
Une spécialité maison	Fait maison	Jeter l'argent par les fenêtres
Comme à la maison	Pâté de maisons	Les murs ont des oreilles
La Maison Blanche	Maison d'arrêt	De fond en comble
Maison de jeu	Etre de la maison	Prendre la clé des champs
Maison-mère	Mettre la maison sens dessus-	Le toit ne lui tombera pas sur la tête
Maison de campagne	dessous	
Maison à vendre (à louer)	Une maison ouverte aux quatre	
La maison de mes rêves	vents	
Une maison de famille		

Activités :

- Choisir et illustrer par un dessin rapide une des expressions en lien avec le mot *maison* (cf. tableau ci-dessus)
- Affichage des réalisations et temps de verbalisation : jeu de devinettes (trouver l'expression illustrée, comparaisons ...)
- Réaliser une maison en utilisant la technique du collage avec des papiers divers : journal, magazine, emballage cadeau, kraft, calque, aluminium, essuie-tout ...

On pourra introduire des contraintes (forme, couleur ...) :

- la forme du support (carré ou toute autre forme)
- pour le collage, n'utiliser que des formes carrées (ou autre forme) qu'on pourra découper ou déchirer

➤ COMPTINES, POESIES, CHANTS ET REALISATIONS PLASTIQUES

1. Le tour de ma maison

Je fais le tour de ma maison
 Bonjour papa, bonjour maman
 Je monte l'escalier
 Je sonne à la porte... dring !
 Je frotte mes pieds sur le paillason
 ... et je rentre !

index tour du visage
index sur paupière fermée (l'une, l'autre)
index le long du nez
appuyer le bout du nez
frotter avec index au-dessus des lèvres
index entre dans la bouche

2. Pour construire une maison

Pour construire une maison
 Il faut empiler des briques
 Du plancher jusqu'au plafond
 Pour construire une maison
 Une porte, deux balcons,
 Trois fenêtres, quatre murs
 Comment ?
 Une feuille morte
 Est tombée dans ma maison !
 Oh ! J'ai oublié le toit !
 Il sera pointu comme ça !

3. La maison de l'escargot

Le matin l'escargot gris

Las de traîner son logis

S'en va chercher une maison

Il va trouver le piver

L'atelier n'est pas ouvert

Il frappe chez le lièvre

Le lièvre a de la fièvre

Il sonne chez l'écureuil

L'écureuil a mal à l'œil

Il s'en va chez le serpent

Le serpent a mal aux dents

Tant pis dit l'escargot gris

Je garderai mon logis

Suzanne Cramousse

<p>Mon village n'est pas sage (Michel Agneray) <i>Refrain</i> Mon village n'est pas sage Il ne tourne pas rond Comme dans un livre d'images Regardez toutes ces maisons</p>	<p>La mairie est en carton Les rideaux sont en crépon Sur le toit, la cheminée Ressemble à un gros minet C'est bizarre comme tout C'est complèt'ment fou !</p>	<p>Y'a beaucoup de visiteurs Dans mon village enchanteur Chaque jour je les entends Dire avec étonnement C'est bizarre comme tout C'est complèt'ment fou !</p>
<p>Elles ont changé de couleur De longueur et de hauteur Je ne les reconnais plus Je suis total'ment perdu C'est bizarre comme tout C'est complèt'ment fou !</p>	<p>L'école est en chocolat Et la cantine en nougat La cour de récréation Remplie de petits bonbons C'est bizarre comme tout C'est complèt'ment fou !</p>	<p><i>Refrain</i> Ce village n'est pas sage Il ne tourne pas rond Comme dans un livre d'images Il a perdu la raison</p>

La maison citrouille

(Paroles et musique de Pierre Chêne)

J'habite une maison citrouille
Rapetipeton le soleil est rond (bis)
J'aime les grenouilles et la pluie qui mouille
Et l'omelette aux hannetons (bis)

Refrain : Tape du pied
Frappe des mains
Claque des doigts et // // (bis)

J'habite une maison patate
Rapetipetou chante le coucou (bis)
J'ai du poil aux pattes
J'aime les tomates
Et tirer la queue du hibou (bis)

Refrain

J'habite une maison baignoire
Rapetipeto dansent les crapauds (bis)
J'aime les histoires
Les pommes et les poires
Et le bon gigot d'asticots (bis)

Refrain

J'habite une maison chaussure
Rapetipetou le renard est roux (bis)
Je peins les voitures à la confiture
J' les fais lécher par les matous (bis)

Refrain

**J'ai une maison
pleine de fenêtres**

J'ai une maison
Pleine de fenêtres
Pleine de fenêtres
En large et en long.
Et des portes aussi
Faut le reconnaître
Et des portes aussi
Il faut bien sortir.
Et un escalier
Qui grimpe qui grimpe
Et un escalier
Qui fait mal aux pieds

Et un ascenseur
Qui est toujours en panne
Et un ascenseur
Qui est toujours en panne
Et un ascenseur
Qui fait mal au coeur
Et des habitants
Qui grognent qui grognent
Et des habitants
Qui n'ont pas le temps
Et puis moi ça va
Je saute je saute
Et puis moi ça va

Je ne m'en fais pas !



<http://www.blogasty.com/billet/389438-la-maison-citrouille-post>

<p>Recette Prenez un toit de vieilles tuiles Un peu avant midi Placez à côté Un tilleul déjà grand Remué par le vent Mettez au-dessus d'eux Un ciel de bleu, lavé Par des nuages blancs Laissez-les faire Regardez-les</p>	<p>Dans Paris Dans Paris il y a une rue; Dans cette rue il y a une maison; Dans cette maison il y a un escalier; Dans cet escalier il y a une chambre; Dans cette chambre il y a une table; Sur cette table il y a un tapis; Sur ce tapis il y a une cage; Dans cette cage il y a un nid; Dans ce nid il y a un œuf, Dans cet œuf il y a un oiseau. L'oiseau renversa l'œuf; L'œuf renversa le nid; Le nid renversa la cage; La cage renversa le tapis; Le tapis renversa la table; La table renversa la chambre; La chambre renversa l'escalier; L'escalier renversa la maison; La maison renversa la rue; La rue renversa la ville de Paris.</p> <p style="text-align: right;">Paul Eluard</p>
---	---

Activités :

Maternelle

- Expression gestuelle et réalisation plastique : peindre avec différents médiums, avec la main ou avec d'autres outils (chiffons, éléments végétaux, par exemple)
- Dessiner ou peindre une maison comme décrite dans la chanson (sous forme de dictée de dessin ou pas)
- Recherche d'images : différentes représentations de fenêtres, de portes, de toits
- Représenter des maisons aux toits pointus, inventer d'autres formes de toits
- Dessin d'observation : une coquille d'escargot, une fourmilière
- Dessin d'imagination ou création en volume : inventer une autre maison d'escargot
- Dessin des maisons des autres animaux de la chanson

Cycle 2

- Continuer la chanson de *La maison citrouille* : inventer et créer avec différents outils et différentes opérations plastiques d'autres maisons
- Chanson *Mon village n'est pas sage* : les maisons ont changé de couleur, de longueur et de hauteur : activité à conduire en peinture ou : et/en informatique avec Photofiltre (voir fiche page suivante)

Cycle 3

- Dictée de dessin
- Représenter la maison de chaque poésie : collage, peinture, encre de Chine
- Travail sur le ressenti : exprimer un ou des sentiments en peinture (formes et couleurs)

➤ UTILISER PHOTOFILTRE (Cycles 2 et 3)

A. QUELQUES GENERALITES

A savoir :

- Il est possible de travailler une image ou une partie de l'image
- Le travail se fait à partir de la barre d'outils située en haut de l'écran et des outils qui figurent sur la partie droite de l'écran
- L'outil *Filtre* (en haut de l'écran) permet d'appliquer des effets à l'image : couleur, déformation, texture ...
- On peut annuler une action qui ne convient pas en cliquant sur la flèche rouge *Annuler*

1- Ouvrir une image

Pour ouvrir l'image, aller dans la barre d'outils :

Sélectionner : *Fichier* puis *Ouvrir*

- Aller chercher l'image dans le dossier où elle se trouve (les images doivent être enregistrées au préalable dans un dossier)

2- Recadrer l'image (choisir la partie de l'image que l'on veut garder)

- Sélectionner l'outil *Flèche* (partie droite de l'écran)
- Faire un clic gauche sur la souris et le maintenir pour sélectionner la partie de l'image à travailler
- Dans la barre d'outils (en haut), sélectionner *Image* et *Recadrer*

3- Encadrer l'image

Dans la barre d'outils, sélectionner *encadrement extérieur* et choisir dans la fenêtre qui s'ouvre la couleur et l'épaisseur de l'encadrement

4- Appliquer quelques effets à l'image

Dans la barre d'outils, en haut, sélectionner « Filtre », choisir la fonction souhaitée en suivant l'arborescence

5- Faire un montage de deux images

- Sélectionner une partie d'une autre image
- Faire un « copié-collé » sur l'image travaillée
- Utiliser l'outil *Baguette magique* (à droite) pour intégrer la partie « copiée-collée

6- Redimensionner l'image

- Dans la barre d'outils (en haut) sélectionner *Image* puis *Taille de l'image*
- Choisir une dimension adaptée
- Enregistrer l'image dans le dossier souhaité après l'avoir renommée

B. TRANSFORMER UNE IMAGE PAR LA COULEUR

Travail à partir d'un extrait des paroles de la chanson *Mon village n'est pas sage*

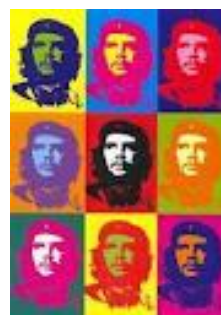
*Elles (les maisons) ont changé de couleur
De longueur et de hauteur*

1- Technique picturale

Matériel :

- Par élève : 1 photocopie en noir et blanc, format A3, sur laquelle figurent 6 (ou 8) exemplaires identiques d'une photo ou d'une réalisation d'élève représentant une maison
- Pinceaux fins, gouaches
- Consigne : *peindre les maisons ; chaque partie de chaque maison doit être peinte d'une couleur différente et chaque maison doit être différente des autres*

Apport culturel : Le Pop Arts et les œuvres d'Andy WARHOL



2- Technique informatique

Sur le même principe que précédemment, on pourra travailler avec le logiciel Photofiltre pour obtenir une série d'images qui diffèrent par la couleur

- Pour colorier une image :
 - Ouvrir l'image avec photofiltre
 - Avec l'outil « Lasso » (partie droite de l'écran) sélectionner une partie de l'image (ex : le toit)
 - Toujours dans la partie droite de l'écran, sélectionner une couleur puis prendre l'outil « Remplissage » et aller cliquer sur la partie sélectionnée (le toit)
- Procéder de même pour les autres parties de la maison
- Transformer ainsi chaque image en respectant la consigne de départ

NB : il est évident que ce travail ne pourra se faire avec les élèves qu'après une familiarisation avec l'utilisation du logiciel et qu'il faudra donc procéder par étapes

➤ PHOTOMONTAGE ET RETOUCHE D'IMAGE

Il s'agit d'organiser et d'associer plusieurs images pour en créer une nouvelle soit en utilisant la technique du découpage/collage sur papier soit numériquement, avec un logiciel de retouche d'image : PhotoFiltre.

1 - Photomontage version papier

- Dessins ou/et peintures réalisés par les élèves
 - Photocopies (ou photos) de maisons réalisées par les élèves avec des jeux de construction ou différents matériaux
 - Photocopies de photos prises lors d'une sortie
 - Photocopies d'illustrations d'albums ou de reproductions d'oeuvres d'art
 - Images de magazines
- Toutes les associations de supports sont possibles.
 - Jouer avec les échelles et le format d'une même image.
 - Mélanger, superposer, décaler puis coller pour créer la nouvelle image.
 - Les productions finales pourront être retravaillées avec des encres de couleur.



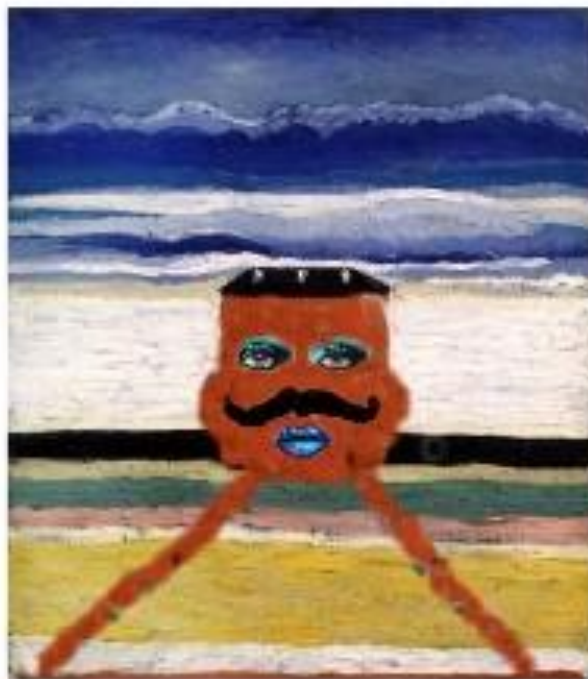
Photomontage papier : portraits

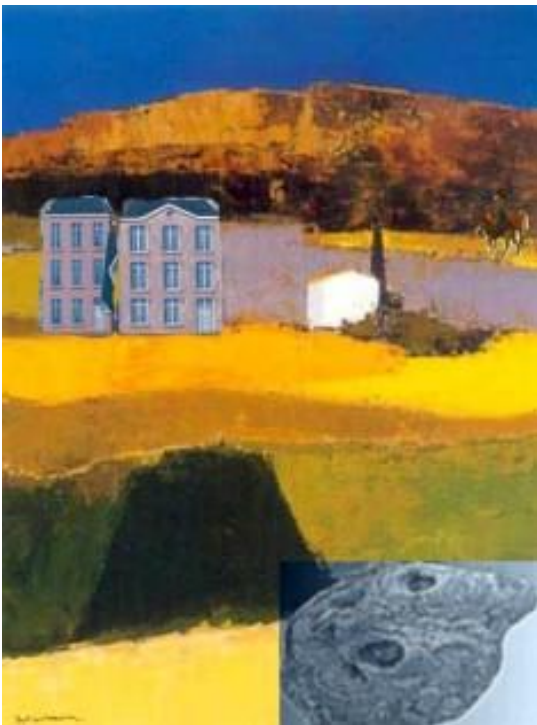
2- Photomontage version numérique



- Ouvrir l'image qui servira de support avec Photofiltre.
- Ouvrir la ou les photos dont on veut découper des morceaux
- Penser à la signification des images.
- Répartir les photos sur le support et chercher à perturber l'image de départ.
- Mélanger, superposer, décaler afin de créer une nouvelle image.
- Donner un nom à la nouvelle image puis l'enregistrer

Exemples de réalisations (animation pédagogique)





➤ COMPARAISON D'IMAGES

Comparaison d'images pour faire apparaître les différences mais aussi les similitudes et faire le lien avec l'enseignement de l'histoire des arts. On pourra comparer :

- Une peinture et une photo d'un même lieu
- Deux photos : une maison du vieux village et une maison d'un nouveau lotissement
- Deux peintures (d'un même artiste, de deux artistes de la même époque, de deux artistes d'époques différentes)

Par exemple :



Camille PISSARRO



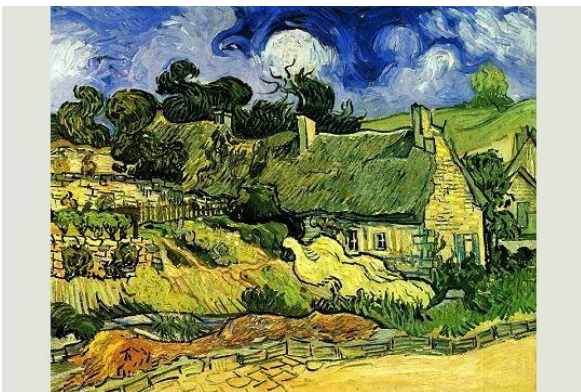
Photo du boulevard Haussman, Paris



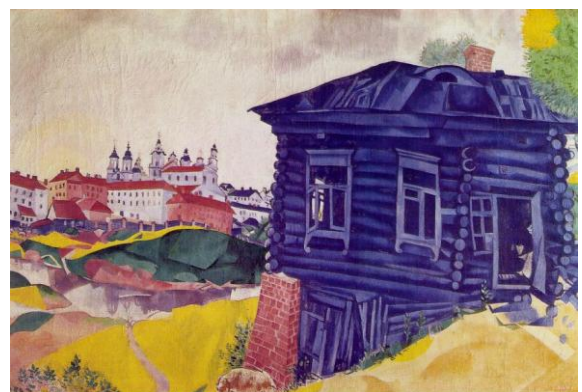
MAGRITTE



MALEVITCH



VAN GOGH



CHAGALL

➤ LA MAISON BISCORNUE

Extraits du roman d'Agatha Christie - Col. Le Masque

<p>Texte traduit de l'anglais par M. Le Houbie (1991)</p>	<p>Texte traduit de l'anglais par J. Lévy (2008)</p>
<p style="text-align: center;"><u>Comptine</u></p> <p style="text-align: center;"><i>Il y avait un petit homme biscornu Qui se promenait sur une route biscornue Il trouva une piécette biscornue Près d'une tuile biscornue Il y avait un chat biscornu Qui attrapa une souris biscornue Et ils vécutent tous les trois Dans une petite maison biscornue</i></p>	<p style="text-align: center;"><u>Comptine</u></p> <p style="text-align: center;"><i>Sur un chemin biscornu, Allait un homme biscornu Il trouva un sou biscornu Près d'une tuile biscornue Il avait un chat biscornu Qui attrapa une souris biscornue Et ils vécutent tous ensemble Dans une petite maison biscornue</i></p>
<p>Description de la maison biscornue</p>	
<p>Nous roulâmes un instant entre deux haies de rhododendrons, pour nous arrêter enfin sur le vaste terre-plein qui s'étendait devant la villa.</p> <p>Que cette maison s'appelât « Trois pignons », c'était proprement incroyable. Des pignons, j'en comptai onze qui composaient un ensemble extraordinaire. Biscornu, Sophia avait dit le mot. Aucun n'eût pu être plus exact. C'était une villa, mais de proportions si exagérées qu'on avait l'impression de la voir sous le grossissement d'une loupe énorme, une villa qui avait l'air d'avoir poussé en vingt-quatre heures, comme un champignon, une invraisemblable construction, tourmentée à l'excès. Un château manqué (...). J'aurais aimé savoir si, la première fois qu'elle (la première Mrs Leonidès) l'avait aperçu, l'ensemble l'avait amusée ou épouvantée.</p>	<p>Nous remontâmes une longue allée flanquée de rhododendrons qui serpentait jusqu'au terre-plein de gravier, devant la maison. Incroyable ! pourquoi « trois pignons » ? « Onze pignons » aurait été plus juste ! Chose bizarre, la construction avait l'air curieusement déformée et je croyais savoir pourquoi. Elle était bâtie sur le modèle du cottage, mais gonflée hors de toute proportions. On avait l'impression de regarder une maison de campagne à travers de puissants verres grossissants. Avec ses poutres, ses colombages et ses pignons, c'était une maison biscornue qui aurait pu pousser au cours de la nuit, comme un champignon ! (...)</p> <p>Ça se voulait la maison d'un anglais construite aux dimensions d'un château. Je me demandai ce que la première Mrs Leonidès en avait pensé. (...) Avait-elle souri ? Ou frissonné ?</p>
<p><i>Le pignon désigne la partie triangulaire du mur d'un bâtiment servant à donner des versants à un toit.</i></p>	

Exemples d'activités

(à décliner et à adapter en fonction du niveau de la classe)

Une maison biscornue, qu'est-ce que c'est ?

- A partir du titre : dessiner une maison biscornue (chacun dessinera ce que ça représente pour lui)
- A partir du texte descriptif : dictée de dessin (le texte est dicté par l'enseignant et les élèves dessinent au fur et à mesure)
- Affichage des dessins pour comparer et rechercher des similitudes dans les réponses proposées
- Collectivement composer un schéma-type de la maison biscornue et le comparer aux dessins réalisés en tout début de séance
- Recherche d'images de maisons biscornues (albums, magazines, internet...)
- Réalisation d'un « mur d'images »

Pratiques plastiques

- Dessiner ou peindre la maison, les personnages et les objets de la comptine
- Créer une bande dessinée pour raconter la comptine
- Créer la maison biscornue et les personnages en volume (carton, carton plume, pâte à modeler, argile, matériaux de récupération, bois flottés...)
- Mettre en scène la comptine
- Réaliser un montage photographique, un diaporama, un film d'animation ...

Interdisciplinarité :

Maîtrise de la langue

- Dans le texte
 - Vocabulaire en lien avec les éléments architecturaux de la maison
 - Comment traduire un ressenti, une ambiance inquiétante ?
- Travail sur le texte descriptif
- Travail sur le dialogue : imaginer ce que se disent les personnages de la comptine

Arts du spectacle vivant

- Théâtraliser la comptine

Arts du son

- Ecoute musicale et sélection d'extraits musicaux qui pourraient illustrer le texte décrivant la maison ou la comptine (est-ce que ce sera la même musique ?)

ECO-CONSTRUCTION



Dossier à consulter sur le site de la Main à la pâte

<http://www.lamap.fr/ecohabitat/eleve>



1) A chacun sa maison

Deux films d'animation qui présentent :

- une petite histoire de l'habitat de la préhistoire jusqu'à nos jours
- la diversité des formes d'habitat dans le monde



2) L'éco-habitat

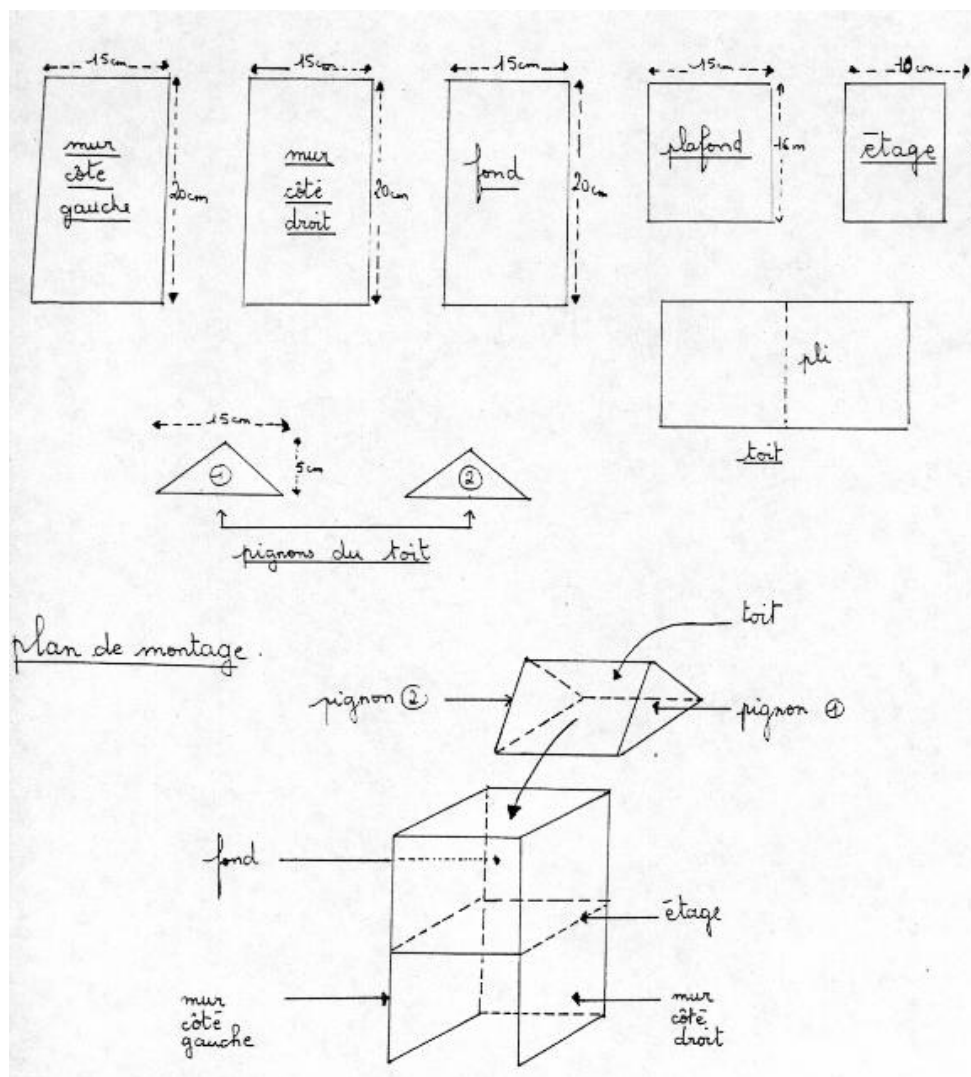


Exemple 1
Eclairage d'une maquette de maison

Fiche pédagogique à consulter sur :

http://www.lamap.fr/?Page_Id=6&Element_Id=66&DomainScienceType_Id=6&ThemeType_Id=16

Maquette réalisée à partir de : carton plume 5mm ou 3 mm, papier cartonné semi-rigide, colle blanche.



Exemple 2

De la découverte des isolants thermiques à la conception et la réalisation d'une maquette d'éco-maison

http://www.lamap.fr/?Page_Id=6&Element_Id=1084&DomainScienceType_Id=11&ThemeType_Id=21

Les élèves ont travaillé durant 7 semaines avec l'objectif de construire une maison écologique. Depuis l'étude des isolants thermiques, jusqu'à l'alimentation électrique de la maison par un moulin et une éolienne, sans oublier le choix des matériaux de construction, les élèves ont mené un véritable travail d'investigation alliant science et technologie. Tout au long de ce projet, les élèves se sont questionnés, ont expérimenté et manipulé en accordant une grande importance à la communication orale et écrite, et à la construction collective. Des vidéos témoignent des essais, erreurs, améliorations successives, ainsi que de l'importance du travail en groupe.

(Extrait du rapport du jury des [prix de La main à la pâte 2006](#))

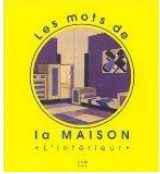

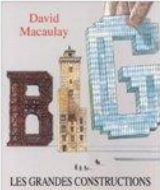
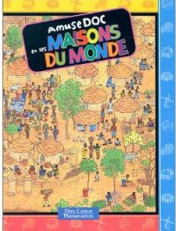
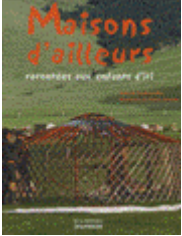




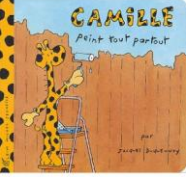
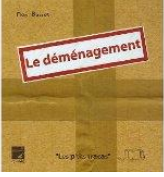


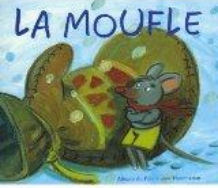

Fiche pédagogique : conception et réalisation de l'éco-maison (séquence 3)

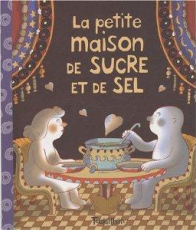


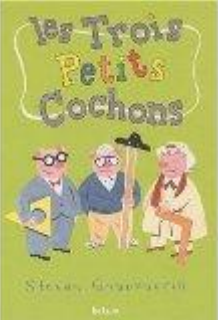


Séance 1 Quelle maison ?	Discussion à propos du projet qui doit aboutir à la schématisation d'une maison. Ce travail a permis de travailler sur les plans (façade avant, arrière, etc...) ; a la fin de la séance les élèves choisissent le dessin de référence.
Séance 2 Quels matériaux ?	Par groupes, les élèves sont invités à définir les matériaux qu'ils vont utiliser lors de la construction de la maison. Ce travail a permis de discuter sur les possibilités et les impossibilités quant au choix de certains matériaux. (parpaings, plaque de goudron, etc...) A la fin de la séance les élèves ont choisi des matériaux naturels, éventuellement réutilisables comme : le bois, la paille.
Séance 3 Les ateliers de conception et de fabrication.	Mise en place d'ateliers : les murs, l'isolation de l'éco-maison, la toiture de l'eco-maison.
Séance 4 Quelques problèmes à résoudre.	Les enfants sont confrontés au réel, ils mesurent l'écart entre ce qu'ils avaient prévu et la réalité. Il faut régler les problèmes techniques, exemple : <ul style="list-style-type: none">• La roue du moulin : si on fait tourner la roue en carton sur la dynamo, le carton se tord, il faut plus de solidité.
Séance 5 Essais	Test du pouvoir isolant de l'éco-maison. Vérification et solution adoptée afin de remédier aux problèmes rencontrés.
Séance 6 La finition et la décoration.	Construction d'un mobilier pour l'éco-maison. Décorations extérieures : gouttières en bois, gravillons collés pour imiter un chemin de pierre, de la mousse collée pour imiter un jardin, une rivière peinte sous la roue du moulin.
Séance 7	Bilan
Séance 8 Visite des parents et des correspondants.	Des invitations ont été transmises aux parents qui ont pu venir découvrir l'éco-maison. Durant cette visite, les élèves ont pu expliquer leur projet, les problèmes rencontrés et les solutions trouvées.

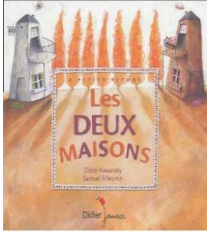
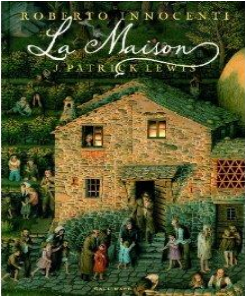
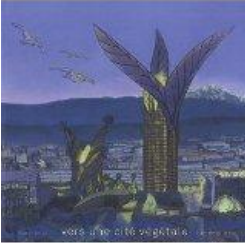
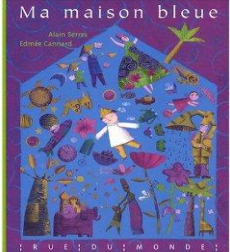
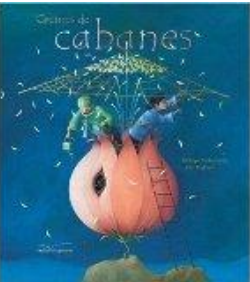
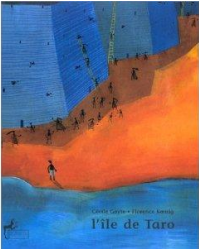
BIBLIOGRAPHIE

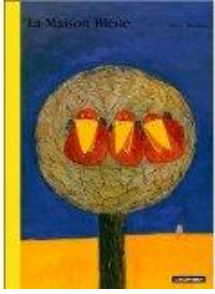
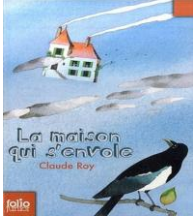
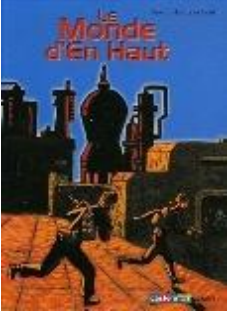
	<p>L'ouvrage Cabanes dans les arbres, des nids de rêve qui présente 27 cabanes du monde entier, pensées sur les modes les plus variés. Chaque étude de cas inclut des photographies, des plans et une description concise.</p>	<p>CABANES DES NIDS DE REVE Romain Pagès</p>
	<p>Bruno Fortuner est allé au devant de maisons d'amis éparpillés en France. Il dévoile en poète les secrets de nos logis : façades, toitures et habitants, nous contant les coups de marteaux, de pinceaux, de vis, de pelles et de pioches qui finissent par faire une maison... Ce livre est un livre de nos histoires, celles faites d'instinct et d'instant qui nous montrent simplement pourquoi nous habitons chez nous !</p>	<p>J'AI PEINT DES MOTS SUR VOS MAISONS Bruno FORTUNER Magellan et Com</p>
	<p>La maison est un concept à multiples entrées, que présente le plus clairement possible ce petit documentaire. Dès la première partie, « l'histoire des maisons » siècle par siècle,...</p>	<p>LA MAISON A PETITS PAS Olivier MIGNON - Aurélie LENOIR Actes Sud</p>
	<p>Qu'est-ce qu'une ville ? Comment y habite-t-on ? L'acte d'habiter a évolué avec le temps. De plus en plus nombreux en ville, dans des surfaces de plus en plus réduites, comment fait-on pour vivre ensemble et tous différemment ?</p>	<p>HABITER EN VILLE M. DA COSTA GONCALVES Autrement jeunesse</p>
	<p>De la hutte préhistorique aux maisons écologiques, cet album nous invite à un vaste tour d'horizon de l'habitat, dont il souligne e les différences et les similitudes. Illustré par les aquarelles évocatrices de C. Lapointe, il met en évidence les liens que les hommes ont tissés au fil du temps avec leurs maisons</p>	<p>LE MONDE DES MAISONS S. LEDU - D. VAUFREY Milan Jeunesse</p>
	<p>Les mots de la maison <i>Extérieur</i></p>	<p>LES MOTS DE LA MAISON Archives d'Architecture Moderne</p>

	<p>Les mots de la maison <i>Intérieur</i></p>	<p>LES MOTS DE LA MAISON Archives d'Architecture Moderne</p>
	<p>Cinq enfants de tous les continents vous invitent à visiter leur maison : une isba en Russie, une yourte en Mongolie, une case au Sénégal, une maison sur pilotis au Pérou, un igloo au Groenland.</p>	<p>Mes maisons du monde C. SOURDAIS Editions du Sorbier</p>
	<p>Les grandes constructions traitent de la création des ponts, tunnels, gratte-ciel, dômes et barrages.</p>	<p>LES GRANDES CONSTRUCTIONS D. MACAULAY - D. ROCHE L'école des loisirs</p>
	<p>Avec Amuse DOC, découvrez les différents types de maisons où l'on peut habiter aujourd'hui près des villes ou dans le désert, sur l'eau ou dans la brousse, sur la glace ou au milieu des gratte-ciel.</p>	<p>AmusDOC ET LES MAISONS DU MONDE J. PETIT - B. VEILLON Flammarion</p>
	<p>Voici un tour du monde des habitats traditionnels : igloos, tentes touareg, maisons troglodytes, huttes en bouse de vache, yourtes ou encore maisons-bateaux... L'objectif de ce livre est de présenter les différents types de maisons construites encore aujourd'hui selon des techniques et avec des matériaux traditionnels. Et de comprendre les modes de vie qui y sont associés.</p>	<p>MAISONS D'AILLEURS racontées aux enfants d'ici C. LAFFON - F. MALENFRE De La Martinière Jeunesse</p>
	<p>Imaginez une maison où l'art s'est installé dans toutes les pièces ! Une tasse à poils pour prendre le thé dans le salon...Un hamburger géant dans la cuisine...Un baiser d'or dans la chambre des parents...Une naissance de Vénus dans la salle de bains...Un coffre rempli de cauchemars surréalistes dans la chambre des enfants...Une drôle d'araignée dans le grenier...Une voiture trop gourmande qui ne peut plus sortir du garage...Ouvrez les volets de cette maison très bizarre et visitez chacune de ses pièces, prêtes à déballer leurs secrets. Un livre plein d'humour qui déménage l'histoire de l'art !</p>	<p>LA MAISON DES ARTS Sandrine ANDREWS Palette</p>

	<p>Inspiré d'un conte russe.</p>	<p>BRISE CABANE Robert GIREAU - Gérard FRANQUIN Père Castor Flammarion</p>
	<p>Camille repeint sa maison : à l'intérieur, à l'extérieur, devant, derrière, dessous, dessus...</p>	<p>CAMILLE PEINT TOUT PARTOUT J. DUQUENNOY Albin Michel</p>
	<p>Aïe, aïe, aïe !... Déménagement, changement d'école, arrivée d'un bébé... Ce n'est décidément pas toujours facile d'être petit ! Mais tout va mal... qui finit bien.</p>	<p>LE DEMENAGEMENT Flow BASSOT A Côté</p>
	<p><i>Une petite fille déménage : une nouvelle maison, une nouvelle école et des nouveaux copains. Les travaux durent puis un jour tout est bousculé : les déménageurs arrivent et l'appartement se vide d'un coup. La nouvelle maison ne plaît pas à l'enfant : elle est sans couleur (toute neuve, toute blanche), toute carrée...</i></p>	<p>LE DEMENAGEMENT C. LAFARGE - C. JOURDY Adam Biro Jeunesse</p>
	<p>Les Troglotes ont la bougeotte. Ils trottent, trottent, à la recherche de maisons rigolotes. Mais impossible de dégoter une jolie cachotte ! Et s'ils creusaient des grottes,...</p>	<p>TROGLOTES J. CORNIOLO - C. COR Millefeuille</p>
	<p>Un paysan s'en va chercher du bois dans la forêt et perd sa moufle en chemin. Celle-ci deviendra alors une maison confortable et douce pour une souris, une grenouille, un lapin, un renard, un loup et un ours. Mais la petite fourmi qui voudra insidieusement s'installer à son tour à l'intérieur va créer le chaos....</p>	<p>LA MOUFLE Robert GIREAU - Gérard FRANQUIN Père Castor Flammarion</p>
	<p>Histoire simple, richesse des illustrations. La famille souris construit une nouvelle maison...</p>	<p>UNE NOUVELLE MAISON POUR LA FAMILLE SOURIS Kazuo IWAMURA L'école des loisirs</p>

	<p>On raconte qu'il y a bien longtemps, il y avait une maison tout en sel, habitée par un petit bonhomme en sel et une petite bonne femme en sucre. Pour faire plaisir à son épouse, le petit bonhomme avait construit les meubles de la maisonnette avec des sucreries. Le problème, c'est que le petit bonhomme et sa femme se chamaillaient tout le temps...</p>	<p>LA PETITE MAISON DE SUCRE ET DE SEL Annie CALDIRAC - A. IVANOVICH-LAIR Tourbillon</p>
	<p>Dans ce livre, il y a deux maisons. La maison de gauche et la maison de droite. La maison de gauche est habitée par dix enfants, mais ils vont partir l'un après l'autre dans la maison de droite. On ne peut voir qu'un intérieur de maison à la fois. Dans quel ordre les enfants déménagent-ils? Et combien se cachent? Pour savoir si le compte est bon, il suffit de tourner la page.</p>	<p>DIX PETITS AMIS DEMENAGENT Mitsumasa ANNO L'école des loisirs</p>
	<p>Il était une fois trois petits cochons, partis chercher fortune de par le monde. Le premier se construisit une maison de paille, le second une maison en bois, et le troisième, une maison de briques. Mais tous ces matériaux n'effrayaient pas le loup, qui rôdait non loin de là...</p>	<p>LES TROIS PETITS COCHONS Eric PUYBARET - Joseph JACOBS Magnard</p>
	<p>Si l'on reconnaît dans cet album le conte traditionnel des <i>Trois petits cochons</i>, à quelques détails près, il est moins commun de constater que le premier petit cochon n'est autre qu'une évocation de l'architecte Frank Gehry, tandis que le deuxième porte les lunettes de Le Corbusier et que le troisième ressemble à Franck Lloyd Wright ! Quand au loup, le voilà qui chevauche une moto signée Stark ! « <i>Au travers d'histoires qui leur sont familières, je désire faire découvrir aux enfants les artistes et designers qui ont inventé les décors qui nous entourent, et les aider à comprendre que chaque objet, même le plus humble, est l'oeuvre d'un créateur.</i> » Steven Guarnaccia</p>	<p>LES TROIS PETITS COCHONS Steven GUARNACCIA Helium</p>
	<p>La maison s'endort, s'endort. Dort la pendule à coucou, dort le chat, dort le petit garçon... Puis, tout doucement, une musique envahit la maison endormie et chacun se met au rythme de l'enchantement... pour enfin...</p>	<p>UNE HISTOIRE A DORMIR LA NUIT U. SHULEVITS - E. DUVAL L'école des loisirs</p>
	<p>Sous la lune, il y a la ville, puis une maison. Dans la maison, il y a une chambre, puis une couette. Sous la couette, il y a un petit garçon qui rêve d'un voyage sur la lune.</p>	<p>REVE DE LUNE E. BRAMI - A. Brouillard Seuil Jeunesse</p>

	<p>Dans une maison toute en sel vivaient un petit vieux tout en sel et une petite vieille toute en sucre ; ils s'aimaient mais se disputaient souvent. Un jour, ils se sont fâchés plus fort que d'habitude et le petit vieux a ordonné à sa femme de partir et de se construire une autre maison, en terre.</p>	<p>LES DEUX MAISONS D. KOWARSKY - S. RIBEYRON Didier Jeunesse</p>
	<p>Quand cette maison, construite en 1656 (la date figure sur le linteau de la porte), décide de raconter le XXe siècle, elle a déjà derrière elle une longue histoire, inscrite dans ce paysage italien, entre champs et forêts, avec son puits et ses terrasses. C'est une maison poète, qui s'exprime en quatrains joliment traduits. Plutôt « taiseuse », elle se laisse portraiturer au fil du siècle par Roberto Innocenti.</p>	<p>LA MAISON J. P. LEWIS - R. INNOCENTI Gallimard</p>
	<p>Dans Vers une cité végétale, Luc Schuiten a rassemblé ses réflexions et projets concernant le futur proche de nos villes et campagnes. Il y suggère des solutions pour les transports publics et individuels de demain, propose déjà des formes d'habitat « archiborescent »</p>	<p>VERS UNE CITE VEGETALE Luc SCHUITEN Editions Mardaga</p>
	<p>Un fabuleux voyage à travers les mystères de l'univers en passant par notre petite planète bleue, les trésors de ses continents, ses pays, ses villes et la maison bleue d'un enfant de la Terre qui regarde le monde en rêvant.</p>	<p>MA MAISON BLEUE Alain SERRES - E. CANNARD Rue du monde</p>
	<p>Alphonse Cagibi, grand explorateur, se lance dans un fabuleux voyage à la découverte de graines de cabanes du monde entier, des graines qu'il suffit de planter pour voir une cabane pousser !</p>	<p>GRAINES DE CABANES Philippe LECHERMEIR - Eric PUIBARET Gautier-Languereau</p>
	<p>Il y a très, très longtemps, sur une île qui ne figure sur aucune carte, les hommes et les maisons menaient des vies séparées. Ces drôles de maisons poussaient comme les arbres et lorsqu'elles avaient grandi, elles partaient voir le monde. Un jour pourtant, un évènement changea l'ordre des choses...</p>	<p>L'ILE DE TARO C. GAYTE - F. KOENING Le Sablier</p>

	<p>Une question de point de vue... Bonhomme s'installerait bien auprès de l'arbre. Il voit déjà sa maison magnifique, haute et large, avec une seule fenêtre pour faire un clin d'œil au soleil...</p>	<p>LA MAISON BLEUE Anne HERBAUTS Casterman</p>
	<p>Pendant les vacances d'été, Monsieur et Madame Petit-Minet s'absentent une semaine, laissant les enfants et la Maison à la garde de Nounou et Grand-père, bien trop occupé à dormir pour veiller sur eux. Mais voici qu'un vent de folie se met à souffler dans leur tête. Hermine, Jules, Eric et Jacques vont-ils démonter la Maison tout entière ? Lorsqu'elle devient un vrai champ de bataille, les objets décident de se révolter.</p>	<p>LA MAISON QUI S'ENVOLE Claude ROY Folio</p>
	<p>Le jour où un morceau de plafond tombe dans la soupe... les parents de Bernard décident de déménager. Mais Bernard n'a pas du tout envie de quitter son vieil appartement, sa cuisine géante, sa salle de bains-cathédrale, ses gentils cloportes et ses lézardes au mur.</p>	<p>LE DEMENAGEMENT Anne-M. CHAPOUTON - C. S. VENDRELL Bayard</p>
	<p>Roman de science-fiction. Du 18 octobre 2096 au 15 décembre 2096, se déroulent des événements inhabituels : quelques habitants de Suburba, conduits par Lukas avec l'aide de sa sœur, vont revenir sur Terre après près de 70 ans de vie souterraine.</p>	<p>LE MONDE D'EN HAUT Xavier-Laurent PETIT Casterman</p>

SITES

Architecture

- Jean NOUVEL

<http://www.linternaute.com/savoir/magazine/photo/jean-nouvel-a-travers-ses-oeuvres/jean-nouvel-a-travers-ses-oeuvres.shtml>

- Gordon MATTA-CLARK «*anarchitecte*»

<http://www.revoirfoto.com/p/?pg=61&c=13&lq>

- Franck WRIGHT : vidéo de la maison de la cascade

<http://www.youtube.com/watch?v=mEGJgIVAC2w>

Découverte de la ville, du village

Pour les élèves de l'Ecole maternelle (et les autres !)

- Dossier pédagogique par Patrick Straub, CPD Arts Visuels

<http://perso.wanadoo.fr/patrick.straub/>

Peinture

- Edward HOPPER

www.lemondedesarts.com/ArticleEdwardHopper.htm

Bibliothèque nationale de France

- Château fort

<http://classes.bnf.fr/classes/pages/indress1.htm>

- Ville

<http://classes.bnf.fr/atget/arret/01.htm>

- Dossier pédagogique *Regards sur la ville*

<http://classes.bnf.fr/atget/index.htm>

Maisons du monde

- http://www.6climats6habitats.com/intro_habitat.htm

Fenêtres

- decors.canalblog.com/.../2005/12/19/1128083.htm

Artistes plasticiens

- Liz Hickock : des maisons en gelée

<http://www.lizhickok.com/>

- Thomas Broome :

http://www.thomasbroome.se/mm2_5.htm

La main à la pâte *Ma maison, ma planète ... et moi !*

- <http://www.lamap.fr/ecohabitat>



Il était un petit homme,
Pinsout, cacahouète,
Il était un petit bonhomme,
Qui avait une drôle de maison. (bis)

La maison n'est en carton,
Pinsout, cacahouète,
La maison n'est en carton,
Les escaliers sont en papier. (bis)

*Il était un petit homme
Qui avait une drôle de maison ...*