

2010-2011 sera la troisième et dernière année du Plan Triennal "ARCHITECTURE" ayant servi de fil conducteur pour l'Education artistique dans nos écoles du Pas-de-Calais.

Après avoir envisagé l'architecture sous l'aspect paysager (2008-2009), puis porté notre attention sur le patrimoine architectural construit (2009-2010), nous vous proposons cette année de libérer le sensible et le plastique en permettant à l'imagination de s'exprimer avec toujours plus d'audace : Architecture imaginaire, les jardins, et le "chez soi" sont trois chapitres du document "L'Ecole Buissonnière" du C.A.U.E. (Conseil Architecture Urbanisme et Environnement) dont toutes les écoles élémentaires furent destinataires il y a deux ans. Nous avons choisi de réunir ces trois chapitres sous le titre :

"Les Bâtisseurs de Rêve"

Cités rêves, cités idéales, maisons-folies, habitats délirants, cabanes secrètes, transformations, déformations, ... Utopie... Utopie : du grec topos : lieu et du préfixe u contraction de eu (non et/ou bien, signifiant donc lieu de nulle part et/ou lieu de bonheur..

Partons de l'architecture existante, de notre environnement ou plus lointaine, et faisons agir les opérations plastiques (déformer, transformer, isoler, représenter) afin de créer des compositions évocatrices de lieux et architectures imaginaires.

Ce document a pour but de lancer des pistes et motiver vos travaux et recherches.

Pour aborder culturellement et plastiquement "Bâtisseurs de Rêve", nous dégageons 5 entrées :

C i t é s r ê v é e s

De l'inventaire à l'invention de traces : empreintes, vestiges, signes, cicatrices, marques, indices, impressions...

D'un lieu habité par une collectivité d'êtres existants, ayant existé, qui auraient pu exister, qui existeront...

Devenir l'explorateur ou l'archéologue d'un site, d'une cité, d'une civilisation imaginaire dont on invente les traces...

Afin de donner les moyens de progresser, le projet sera nourri par des références à des documents archéologiques, géographiques et historiques, à des documents de fiction en littérature et en bandes dessinées, à des œuvres artistiques anciennes et contemporaines.

M o n d e s l é g e n d a i r e s

Les cités mythiques et légendaires évoquent des images symboliques.

Il s'agira de mettre en résonance les arts visuels et les œuvres littéraires ; de dire, écrire et produire plastiquement.

Evoquer une situation (le conte), expliquer un phénomène mystérieux (la légende), relater une histoire prodigieuse (le récit mythologique) , et donner à voir plastiquement leur lieu sera une proposition pour s'approprier ces textes.

On rencontrera des monstres, des héros, des divinités, des éléments de la nature dans leurs architectures et leurs paysages remarquables relevant du patrimoine culturel de l'humanité et transmises par la tradition.

E s p a c e s - i l l u s i o n s

C'est impossible à construire ; pourtant, ils l'ont dessiné... Quelques artistes, notamment Escher, ont représenté des édifices défiant les lois de la perspective. Ces espaces paradoxaux n'entrent pas dans nos modes habituels de représentation et interrogent les mathématiciens.

D'autres artistes créent sur les bâtiments des villes des peintures murales, s'apparentant au trompe-l'œil, en jouant sur la confusion de la perception du spectateur. Architecture figurée selon les lois de la perspective ou architecture impossible, l'illusion peut-être saisissante.

D'autres ont investi des espaces architecturaux en tirant parti de leurs éléments pour tromper et surprendre le spectateur déambulant ou la perception de l'œil.

Pour la gymnastique de l'esprit et du trait, il est intéressant d'amener les élèves à se jouer des règles, des échelles, du plausible et du possible.

B â t i s s e u r s f o u s

Le rêve de bâtir se nourrit de lui-même : il est un art de vivre et une manière de philosopher personnelle et concrète qui s'enracinent dans l'imaginaire. Amoureux de la folie jusque dans la démesure et improvisateurs de génie, certains ont entrepris de transgresser règles et usages pour édifier l'espace qui les habite et qu'ils habitent.

Ces artistes sont allés au bout de leurs rêves et ont réellement construit ces édifices tenant du merveilleux et de l'exceptionnel. Ce sont de véritables sculptures-maisons.

Dans le cadre de l'ouverture culturelle et de la libération de la créativité des élèves, il est intéressant de se pencher sur ces bâtisses du fantastique.

C a r t o g r a p h i e s i m a g i n a i r e s

Véritables œuvres d'art parées d'ornements et d'illustrations, les cartes portulans offrent les premières images d'un monde à peine exploré. Mariant le réel et l'imaginaire, cet outil du navigateur invite au voyage et au rêve, affirmant les intentions de conquête de pays riches, parsemés de dangers, donnant ainsi plus de puissance au commanditaire.

Les cartes et portulans inspirent quelques artistes contemporains qui interprètent les cartes réelles, s'approprient les codes pour mieux les détourner, utilisent ces supports comme matériaux plastiques.

Autant d'invitations, autant d'itinéraires possibles pour de nouveaux voyages plastiques...