

Niveau : Première Enseignement de Spécialité

Arts plastiques - Arts Plastiques et Architecture.



Nils UDO, *Le Nid*, 1978-..., installations. Dimensions variables.

Enjeux :

Comment documenter un espace ? Comment garder la mémoire d'un lieu et de ses caractéristiques plastiques (formes, volume, matière, espace, lumière...)

Comment enrichir le rapport sensible du spectateur à l'œuvre ? Comment concevoir une œuvre qui ne sera plus simplement devant le spectateur mais dans laquelle le spectateur sera immergé ? Comment faire du spectateur un élément de la sculpture ?

Comment mettre en relation l'œuvre et son espace de présentation ? De quelle manière les qualités physiques et plastiques d'un espace architectural ou naturel peuvent-elles entrer en rapport avec l'œuvre ?

Quels liens existe-t-il entre les Arts Plastiques et l'Architecture ? Quels sont les points de convergence et de divergence entre ces deux disciplines ?

Comment associer différents champs de la pratique artistique pour élaborer un projet ? Comment mettre en œuvre un processus de création structuré en mobilisant des pratiques bidimensionnelles (graphiques et picturales), des pratiques tridimensionnelles (architecturales et sculpturales), la photographie et les outils de création numérique ?

Arts plastiques - Arts Plastiques et Architecture.

Séquence en 2 étapes.

1 - Étape 1 :

Documenter un espace.

Étape 1 : RECHERCHER, DÉCOUVRIR POUR PRÉPARER UN PROJET :

La première étape de recherches et d'expérimentations aboutira à la construction de plusieurs pistes possibles pour la réalisation d'une production plastique. Cette étape vous permettra à la fois de mieux maîtriser le vocabulaire, de trouver des mots-clés et des références artistiques que vous analyserez et de consolider vos compétences en choisissant, expérimentant les langages et moyens plastiques que vous mobilisez et adaptez dans le cadre de votre projet.

Vous garderez trace de cette étape dans votre carnet de travail.

– **Introduction de la séance**

Vous êtes dans une phase préparatoire. Vous allez collecter des éléments visuels et matériels à partir desquels vous concevrez et vous réaliserez votre projet.

Objectif de la séance :

- **Documenter un espace**

Temps de travail indicatif :

3 heures

Étape 1 : Documenter un espace**→ La pratique plastique****- Pratique artistique****Demande :**

- 1. Choisissez un endroit qui vous semble particulièrement inhospitalier, un lieu de passages incessants, exposé aux regards ou aux intempéries, ouvert à tous les vents.
... ou tout autre espace qui vous met mal à l'aise!**
- 2. Documentez cet espace pour garder la mémoire des caractéristiques de cet environnement.**

Méthodologie :

Pour cette **Étape 1** de votre projet, vous allez observer les espaces situés autour de vous et vous en sélectionnez quelques-uns (entre 2 et 4) qui vous semblent inhospitaliers.

Vous allez documenter chacun de ces espaces en réalisant pour chacun d'eux un ensemble de photographies et de croquis d'observation.

Vous ferez aussi un relevé d'échantillons, de traces, d'empreintes qui garderont la mémoire des caractéristiques matérielles de cet environnement.

Vous conserverez tous ces relevés visuels et matériels dans votre carnet de travail et vous les accompagnerez d'un texte qui justifiera vos choix en mobilisant des termes de vocabulaire précis.

Dans votre carnet de travail, reproduisez le tableau ci-dessous afin de guider et garder trace de votre travail. Notez-y entre 2 et 4 propositions.

Conseils :

Lorsque vous justifiez votre choix, il ne s'agit pas d'en rester à un jugement de goût superficiel (j'aime, je n'aime pas ...). Déterminez précisément les caractéristiques plastiques (formes, couleurs, matières, volume, espace, lumière...) qui vous conduisent à ressentir un malaise lorsque vous percevez cet espace. Nommez les effets ressentis en utilisant un lexique précis et en développant votre analyse.

Espace choisi	Caractéristiques plastiques	Effets produits
1.		
2.		
3.		
4.		

Étape 1 : Documenter un espace**→ Culture artistique**

Prenez des notes sur les auteurs et sur les différentes œuvres vues dans votre carnet de travail afin de comprendre la démarche artistique.

Réaliser une série de photographies pour documenter une architecture.

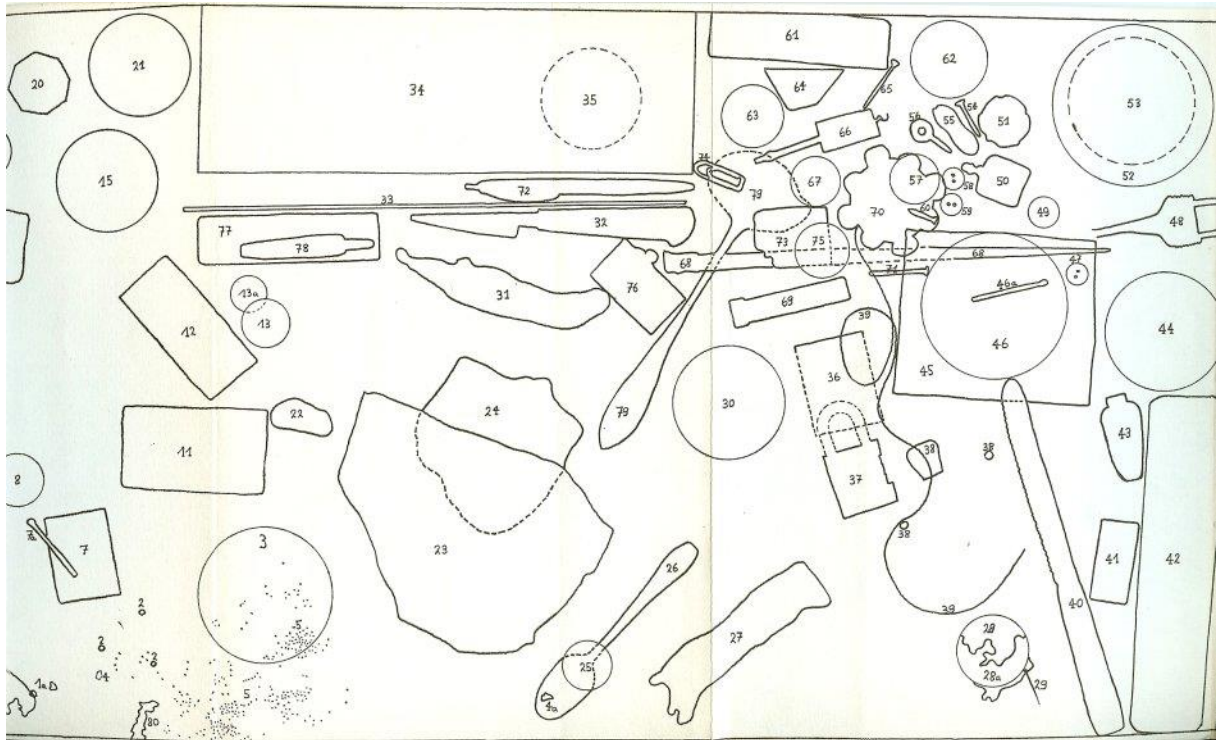


Hilla et Bernd BECHER, *Châteaux-d'eau*, 257,5 x 82 cm, épreuves gélatino-argentiques, 1980.

Le travail photographique du couple Becher porte sur des bâtiments industriels dont ils établissent les « typologies ». À partir de 1959, la démarche de Bernd et Hilla Becher consiste à établir un inventaire rigoureux et systématique du bâti industriel en photographiant des ensembles (usines, mines, hauts-fourneaux, chevalements de mines...) menacés d'obsolescence et souvent à l'abandon (principalement en Allemagne, plus largement en Europe, mais aussi aux États-Unis), avec une dimension documentaire. Ils procèdent selon une démarche scientifique dans le sens où tous leurs clichés sont classés et archivés selon la localisation géographique (Allemagne, Belgique, États-Unis...) ou les fonctionnalités (châteaux d'eau, silos, gazomètres, hauts-fourneaux...) des bâtiments photographiés.

Pour donner à leurs photos ce caractère de documentaire « objectif », elles sont toutes prises selon le même protocole immuable : une lumière neutre (ciel couvert) et chaque photo d'une même série est composée de manière identique (angle de vue et cadrage). Il faut ajouter à cela l'utilisation du noir et blanc, d'un téléobjectif pour éviter les déformations et d'une chambre Linhof 8x10, ainsi qu'une présentation spécifique des œuvres (photo sous marie-louise blanche et cadre en plastique blanc), conservées au cours des années.

Une caractéristique esthétique prédomine : les constructions photographiées apparaissent comme des formes géométriques ou tortueuses qui se répètent au long des séries. Les photographies parfaitement neutres isolent ainsi l'infrastructure. On peut alors comparer les variations formelles entre les bâtiments photographiés, désignés comme des « sculptures anonymes ».



Annoter un plan :

Daniel SPOERRI, *Topographie anecdotée du hasard*, 1962. L'artiste note des objets placés sur la moitié de sa table, le 17 octobre 1961, 15h45.

L'artiste réalise le plan détaillé de son espace de travail, avec les différents objets qui s'y trouvent à un moment précis de son existence. Il inscrit ses souvenirs et les associations que les objets lui suggèrent. Spoerri réalise, ce faisant, un autoportrait.

Ce travail préfigure les *Palettes d'artistes*, portraits de ses amis artistes, obtenus en capturant leur table de travail



Daniel SPOERRI, *Palette de Roland Topor*, 80 x 28 x 62 cm.

Effectuer un relevé de traces (1)
Conserver une empreinte.



PENONE, *Contour Lines*, 1989. 50 X 150 X 200 cm, Sillons laissés sur marches d'escaliers en pierre par le passage continu des ouvriers dans une usine. Comblés par fonte.

« L'édifice contient les traces de cent cinquante ans de travail. Des générations d'ouvriers ont entamé les planchers et les marches. De leur incessant passage, ils ont laissé une trace dans la pierre qui, de pleine, est devenue concave, polie par le piétinement continu d'une masse de chair humaine qui rappelle, par l'effet produit, le travail d'érosion de l'eau d'un fleuve... Nivelier avec un jet d'acier fondu le sillon creusé par le pas de l'homme. Le plein obtenu est temps, mémoire, sculpture... L'empreinte possède l'intelligence de la matière, une intelligence universelle, une intelligence de la chair, de la matière homme».

Penone, 1994.

La matière de l'empreinte est porteuse de mémoire, de temps, d'une intelligence de la chair, c'est de la matière d'homme. Cette présence est contenue, émane de la matérialité de la sculpture par le contact avec son origine. Ici les générations d'ouvriers qui ont laissé dans l'édifice la trace de leur labeur.

Effectuer un relevé de traces (2)
Conserver une empreinte.



Laura Ben HAIB, *Rochers*, Installation de 15 rochers en graphite sur papier et colle sur grillage métallique. Vue de l'exposition Local Line 18 à l'église Saint-Pierre, site de Le Corbusier à Firminy, du Musée d'Art Moderne de Saint-Étienne Métropole et en résonance de la Biennale d'Art Contemporain de Lyon « La vie moderne » de Ralph Rugoff en 2015.



« L'installation est effectivement constituée de rochers de papier à l'aspect organique et brut, qui sont le résultat d'un processus singulier. L'artiste commence par réaliser un dessin en frottant au crayon de papier sur le sol. Cette empreinte, ce relevé de terrain, sont ensuite mis en volume sur une structure grillagée de métal qui reste visible car le papier est en partie déchiré lors de cette manipulation. Le rocher, élément naturel qui suggère la lourdeur, la solidité et la masse, devient tout au contraire léger, fragile et béant. »

Texte extrait du guide du visiteur, département des publics/MAMC, 2015.

Arts plastiques - Arts Plastiques et Architecture**Étape 1 : Documenter un espace.**→ **Bilan de l'étape.****Ce qu'il faut retenir :**

- Pour documenter un espace, on peut s'intéresser à des constituants plastiques qui ne se limitent pas aux formes et aux volumes, mais qui touchent à d'autres domaines sensoriels comme la matérialité, ou la lumière...
- Pour documenter un espace, on peut mobiliser des techniques (relever des empreintes, faire un plan...) qui sortent du champ des pratiques artistiques traditionnelles.

Pour approfondir :

Voici quelques artistes qui vous permettront d'élargir votre compréhension des enjeux propres aux techniques de prise d'empreinte d'un espace, dans le domaine artistique :

Roy ADZAK, *Empreinte de sol*, 1970, bande plâtrée, 295X29cm, Coll.part.

Hole in lino floor showing wood planks underneath, 1970, plâtre, 37X33cm, coll part.

Claudio PARMIGGIANI, *Delocazione*, 1970, installation.

Rachel WHITEREAD

Heidi BUCHER

...

Faites vos recherches, reproduisez le tableau ci-dessous et consignez-les dans votre carnet de travail. Cela alimentera votre réflexion et vous permettra de justifier vos choix.

Les œuvres	Les techniques	Les effets

- **Conclusion :**

Vous avez terminé l'étape 1.

En appui sur des références artistiques, cette séance vous a permis de questionner les moyens par lesquels garder la mémoire d'un lieu et de ses caractéristiques plastiques (formes, volume, matière, espace, lumière...)

Cette phase préparatoire vous a permis de prendre en compte l'espace de présentation de votre futur projet.

Vous allez maintenant pouvoir passer à l'étape 2 : « concevoir un espace à l'échelle du corps pour un usage individuel ».

Arts plastiques - Arts Plastiques et Architecture. Étape 2 :**1 - Étape 2 :****Concevoir un espace à l'échelle du corps pour un usage individuel.****Étape 2 : CONCEVOIR UN PROJET :**

La seconde étape de recherches et d'expérimentations aboutira à la conception et à la réalisation d'une série de productions plastiques. Cette étape vous permettra à la fois de mieux maîtriser le vocabulaire, de trouver des mots-clés et des références artistiques que vous analyserez et de consolider vos compétences en choisissant, expérimentant les langages et moyens plastiques que vous mobilisez et adaptez dans le cadre de votre projet.

Vous garderez trace de cette étape dans votre carnet de travail.

- Introduction de l'étape 2

Vous êtes dans une phase de conception et de réalisation de votre projet plastique. Vous allez représenter un espace à l'échelle du corps pour un usage individuel, qui tiendra compte des caractéristiques plastiques de l'espace architectural ou naturel où il sera installé

Objectif de l'étape :

- **Concevoir un espace à l'échelle du corps pour un usage individuel.**

Temps de travail indicatif :

15 heures

Étape 2 : concevoir un espace à l'échelle du corps pour un usage individuel → La pratique plastique

→ La pratique plastique

- **Pratique artistique**

Titre du sujet : Abri, refuge, Chrysalide.

Demande :

Réalisez un abri pour le lieu que vous avez choisi lors de la première étape. Cet espace sera votre chrysalide, votre refuge.

Contraintes :

- **Votre production prendra la forme d'un espace pérenne ou éphémère, à l'échelle du corps et à usage individuel.**
- **Il aura pour caractéristiques de pouvoir vous abriter, vous protéger, vous isoler, de vous permettre de méditer, de vous reposer, de vous recentrer sur vous-même, de vous ressourcer, de vous reconstruire...**

Méthodologie :

Pour cette **Étape 2** de votre projet, vous réalisez deux représentations d'un espace à l'échelle du corps pour un usage individuel, en lien avec les caractéristiques plastiques de l'espace architectural ou naturel où il sera installé. Cet espace tiendra compte des contraintes énoncées ci-dessus.

- La première représentation de votre abri/refuge/chrysalide sera bidimensionnelle.
- Votre seconde représentation sera tridimensionnelle.

L'Étape 2 se divise en 3 phases.

- **La phase 1 préparera la réalisation de votre production.**

Vous allez concevoir une série de croquis et vous questionner sur les caractéristiques physiques et sensorielles de votre projet.

- **La phase 2 sera consacrée à la réalisation de votre projet :**

- La représentation bidimensionnelle du projet (un plan de sol, une vue en élévation, une vue en coupe, une vue en perspective).
- La réalisation d'une maquette tridimensionnelle et la prise de vue photographique du projet.

- **La phase 3 sera consacrée à la réalisation d'un photomontage numérique.**

Phase 1 :**Objectif de la séance :**

- Concevoir un projet et préparer sa réalisation

Temps de travail indicatif :

3 heures.

Dans un premier temps, vous allez réaliser un ensemble de croquis ou d'esquisses qui vous permettront de figurer, sans rentrer dans les détails, votre abri, votre refuge, votre chrysalide.

Dans votre carnet de travail gardez trace de vos recherches. Notez-y entre 2 et 4 propositions.

Dans un second temps, vous déterminerez quelles seront les caractéristiques physiques et matérielles de cet espace, en fonction des usages que vous lui donnez, de son caractère pérenne ou éphémère ainsi que de l'espace où il sera installé.

Vous serez par exemple attentif aux matériaux employés et à leurs qualités physiques et sensorielles (transparence, opacité, dureté, mollesse, rugosité, douceur, légèreté, fragilité, solidité, texture...) et aux effets produits pour celui qui occupera cet espace.

Vous pourrez aussi prendre en compte d'autres paramètres : lumière, corps du spectateur, couleur...

Dans votre carnet de travail, reproduisez le tableau ci-dessous afin de guider et garder trace de votre travail. Notez-y entre 5 et 10 propositions.

Conseils :

N'hésitez pas à prendre le temps de collecter différents matériaux autour de vous, de les manipuler, pour vous rendre sensible à leurs propriétés sensorielles de manière à sélectionner ceux qui seront les plus à même de répondre à la demande.

Comme vous allez réaliser une production tridimensionnelle, posez-vous dès maintenant la question de la mise en œuvre de ces matériaux lors de la réalisation de votre projet. Comment vais-je pouvoir assembler ces matériaux ? Quels effets plastiques ces associations vont-elles produire : cohérence, dissonance, contraste, harmonie... ? Vous mobiliserez un lexique précis et vous développerez votre analyse.

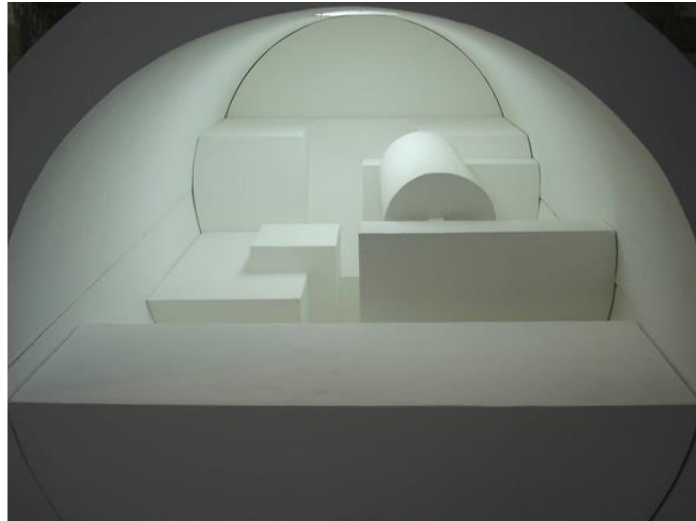
Propriétés sensorielles des matériaux de votre abri.	Effets
1 -	
2 -	
3 -	
4 -	

Étape 2, phase 1 : concevoir un espace à l'échelle du corps pour un usage individuel

→ Culture artistique

Prenez des notes sur les auteurs et sur les différentes œuvres vues dans votre carnet de travail afin de comprendre la démarche artistique.

1. Eshel Meir, dit Absalon. *Les Cellules*.



Les cellules constituent une série de 6 modules d'habitation de 9 m² maximum. C'est un projet qui est resté inachevé. Les cellules sont conçues pour s'intégrer dans 6 grandes villes (Francfort, Tokyo, ...) et pour permettre à l'artiste d'y résider ponctuellement. ABSALON se considère en effet comme un nomade.

Ces espaces ont été créés sur mesure. Leurs dimensions sont précisément adaptées aux proportions du corps de l'artiste. On peut s'y nourrir, réfléchir, se laver, dormir... Les cellules modèlent à leur tour le corps de l'occupant en lui imposant des postures et des mouvements par leurs formes et leur implantation très spécifiques.



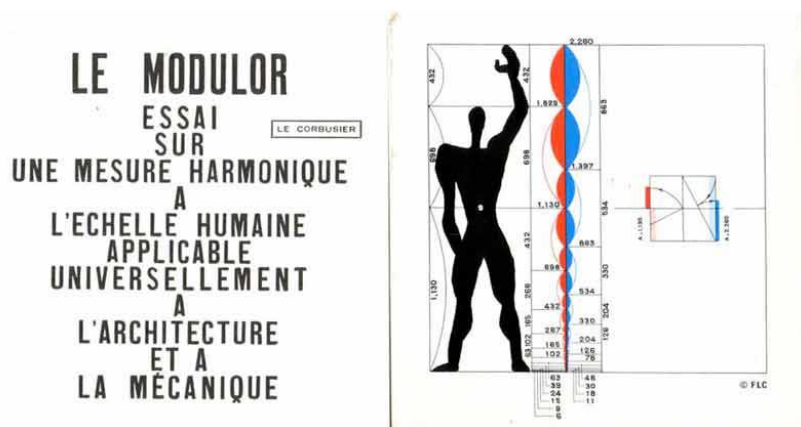
ABSALON explore aussi cette question de l'influence de l'espace sur le corps dans *Propositions d'habitation (1991)*. Une salle blanche est y occupée par sept volumes à la géométrie stylisée. Un homme, également vêtu de blanc, évolue mécaniquement dans cette salle, et adopte les différentes postures que lui dicte cet étrange mobilier.

Les *Propositions d'Habitations* sont aussi un ensemble de maquettes où ABSALON poursuit son questionnement sur la conception d'un espace de vie minimal.



La structure des *Cellules* et des *Propositions d'Habitation* évoque les formes de l'**architecture moderniste**, dont l'un des représentants les plus importants est LE CORBUSIER.

Ce dernier élabore une architecture aux formes simples et épurées déterminées par l'usage attendu des espaces du bâtiment, sans qu'y transparaisse la subjectivité de leur créateur. Les décorations parfois exubérantes de l'architecture traditionnelle disparaissent, car elles sont perçues comme superflues. Les volumes sont conçus rationnellement, en relation avec leur fonction et avec une exigence de confort, qui ne peut être atteinte que si l'architecte a anticipé l'ensemble des besoins de leur occupant.

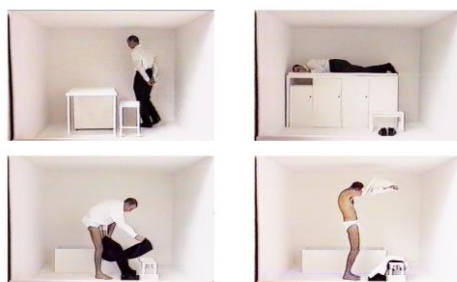


Le CORBUSIER, comme ABSALON, cherche donc à concevoir les espaces de vie et les objets qui s'y trouvent en fonction du corps de ses habitants. Pour y parvenir, Le Corbusier définit le **Modulor**. Il invente cette notion architecturale en 1945. C'est une silhouette humaine standardisée servant à concevoir la structure et la taille des unités d'habitation dessinées par l'architecte, comme la Cité radieuse de

Marseille, la Maison radieuse de Rezé ou l'Unité d'habitation de Firminy-Vert. Elle devait permettre, selon lui, un confort maximal dans les relations entre l'Homme et son espace vital. Grâce au Modulor, Le Corbusier pense créer un système plus adapté que le système métrique, car directement lié à la morphologie humaine.

« Modulor » est un mot-valise composé sur « module » et « nombre d'or ». Il définit un ensemble de rapports de proportion pour le corps humain, directement liés au nombre d'or. Dans le Modulor, par exemple, le rapport entre la taille (1,83 m) et la hauteur moyenne du nombril (1,13 m) est égal à 1,619, soit le nombre d'or, à un millième près. La taille du Modulor, par ailleurs a été fixée à 1,83 mètre. Elle est fondée sur l'observation de l'architecture traditionnelle européenne.

Le travail d'Absalon diverge de celui de Le Corbusier dans la mesure où ses Cellules ne sont pas définies en fonction d'un archétype universel, comme le Modulor. Elles sont au contraire conçues spécifiquement pour lui. Ce sont des espaces ajustés aux besoins spécifiques d'Absalon lui-même. Absalon explique que les Cellules incarnent son « désir d'un univers parfait », non pas d'un point de vue général, mais d'un point de vue personnel, et qui prendrait la forme d'un espace personnel lui permettant de se retrouver seul et de se sentir protégé.



Il met en scène cet accord idéal avec son environnement dans la vidéo *Solutions*, 1992. Dans celle-ci, on peut l'observer dans un espace confiné qui pourrait être celui d'une cellule monacale ou carcérale. L'artiste, seul, effectue une série d'actions élémentaires de la vie quotidienne: se nourrir, réfléchir, se laver, dormir... Autant de propositions qui pourraient constituer les éléments d'un "vocabulaire de base" de la survie, dépouillé de tous les artifices de notre comportement social.

En s'imposant cette vie extrêmement austère, l'artiste parvient sans doute à trouver un espace de calme, de méditation et de repos intérieur qui lui permet d'effacer les démons de son passé violent,

alors qu'il était en Israël. Les cellules ont donc pour fonction de créer un espace permettant de se retrouver seul dans le but de se réaliser soi-même.

Le mobilier l'oblige à effectuer des gestes précis et maîtrisés, qui s'apparentent presque à une chorégraphie. Elle fait aussi de l'occupant un élément de sculpture évoluant en harmonie avec l'espace et ses volumes.

Cette discipline du corps lui permet aussi de retrouver une maîtrise de lui-même et de ne pas sombrer dans ses angoisses intérieures. Sa performance se rapproche à ce titre de certaines techniques de contrôle du corps, grâce auxquelles on parvient au contrôle de son esprit, qui sont développées par exemple dans des Arts Martiaux comme le Taï Chi Chuan ou dans la pratique du Yoga.

« Les volumes sont construits de telle manière que, en dépit de leur taille relativement petite, je ne souffre d'aucune sensation de claustrophobie... La cellule est un mécanisme qui détermine mes mouvements. Avec le temps et un usage régulier, ce mécanisme deviendra la source de mon confort »
Absalon à propos des Cellules.

Pour le spectateur, cependant, l'atmosphère aseptisée de cet habitat minimal peut aussi évoquer un environnement clinique, irrespirable, ou une capsule de cosmonaute. En faisant penser à une capsule spatiale ou à un abri nucléaire, cette œuvre peut aussi faire référence à l'impact des technologies dans la vie humaine, à partir du XXème siècle.

2. L'atelier VAN LIESHOUT.

AVL est porté par la figure de Joep VAN LIESHOUT et regroupe des artistes et des spécialistes qui travaillent collectivement. Ils sont installés à ROTTERDAM, Pays-Bas, où ils ont établi AVL-Ville.

Après avoir obtenu ses diplômes à l'académie des Beaux-Arts de Rotterdam, Joep VAN LIESHOUT a d'abord travaillé comme artiste indépendant. Comme il commençait à devenir connu, de plus en plus de personnes se sont agrégées à ses projets et parfois l'artiste en est venu à ne plus participer du tout à l'élaboration de certaines œuvres. Pour souligner l'importance de ces collaborations, il a décidé de ne plus signer les œuvres de son seul nom mais de celui d'atelier VAN LIESHOUT.

AVL-Ville est l'œuvre d'art la plus ambitieuse de l'Atelier VAN LIESHOUT. Il s'agit d'une sorte d'Etat indépendant qui se présente à la fois comme un environnement artistique et comme un sanctuaire, rempli d'œuvres en cours de réalisations ou achevées. Ces œuvres sont en même temps des objets fonctionnels avec lesquels on peut vivre.

Les artistes s'intéressent à la nourriture, à l'énergie, au mobilier, au logement, qu'il soit fixe ou mobile. AVL Ville est une sorte d'utopie qui cherche à créer un espace de liberté créative, hors de notre monde marqué par des règles et des normes omniprésentes, que le collectif perçoit comme des formes d'oppression, en constant accroissement.

Les œuvres de l'AVL ont un aspect extérieur qui s'oppose à l'aspect épuré du design moderniste et suggèrent plutôt une mentalité de survivant.

Le groupe réalise notamment des sculptures architecturales à l'intérieur desquelles le spectateur peut évoluer et s'asseoir. Elles sont conçues pour modifier la conscience de ses occupants.



Sensory Deprivation Skull Chair. C'est un espace en forme de crâne, mais agrandi afin de pouvoir s'y installer et de se couper complètement du monde extérieur, une fois les portes refermées. L'occupant se retrouve à la place du cerveau, confortablement installé sur une épaisse fourrure. L'environnement est conçu pour permettre à l'utilisateur de s'isoler d'un environnement extérieur aliénant et de se retrouver seul avec soi-même et avec ses pensées.

L'œuvre propose une sorte d'anthropomorphisme architectural, reflet d'une volonté d'habiter concrètement un organe du corps humain. Pour ses concepteurs, le projet ne se réduit pas à une expérience « disneylandesque » décalée, mais constitue une tentative de vivre autrement dans une architecture dont la forme serait dictée par celle de nos organes.

Phase 2 :**Objectif de la séance :**

- Représenter votre abri, votre refuge, votre chrysalide

Temps de travail indicatif :

9 heures.

- Pratique artistique :

Représentation bidimensionnelle du projet.

Réalisation d'une maquette tridimensionnelle et prise de vue photographique du projet.

Méthodologie :

- **Représentation bidimensionnelle du projet.**

Pour faire comprendre quelles sont les caractéristiques spatiales de votre abri/refuge/chrysalide, vous pouvez mobiliser **la perspective** et les différentes **techniques du dessin d'architecture**.

Pour y parvenir, vous pouvez vous aider des deux fiches techniques ci-dessous.

Fiche technique 1 : la perspective.**LA PERSPECTIVE FRONTALE A UN POINT DE FUITE**

On l'appelle également perspective centrale.

Il n'y aura qu'un seul point de fuite. Dans la majorité des cas, on s'arrange pour décentrer le point de fuite afin d'éviter une représentation trop symétrique.

L'observateur est positionné de sorte que le plan de son regard soit parallèle à l'une des faces du sujet qu'il représente.

Les plans qui sont **parallèles** au plan du regard ne sont pas déformés. Les autres lignes sont transformées. Elles convergent vers le point de fuite.

**LA PERSPECTIVE A DEUX POINTS DE FUITE**

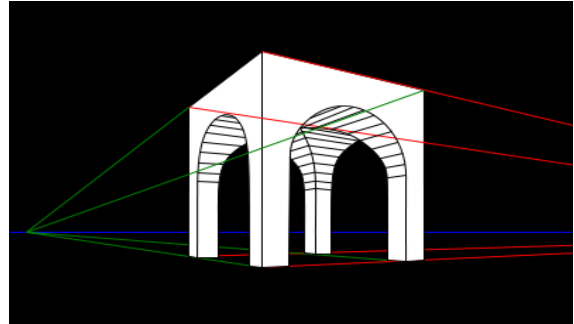
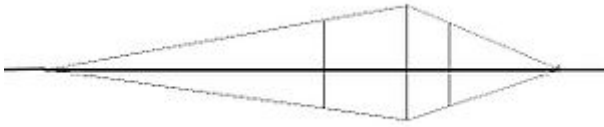
On l'appelle aussi perspective oblique.

Il y aura deux points de fuite, donc deux directions fuyantes. Toutes les lignes convergent vers l'un ou l'autre point de fuite.



Ces représentations sont souvent plus dynamiques et plus réalistes que les perspectives frontales.

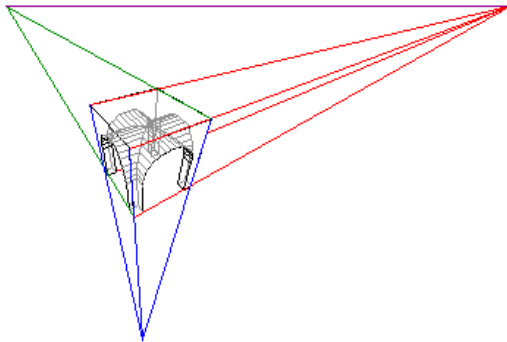
Il est recommandé qu'au moins un point de fuite latéral sorte *des limites du tableau* sinon l'angle de vision serait trop fort et aboutirait à des absurdités latérales.



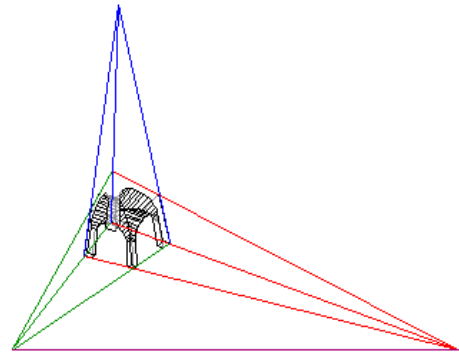
Le point de fuite de droite sort du cadre.

LA PERSPECTIVE A TROIS POINTS DE FUITE.

Il est conseillé de faire sortir au moins deux des trois points de fuite du cadre de l'image pour éviter des aberrations visuelles.



Vue en plongée, trois points de fuite



Vue en contre-plongée, trois points de fuite.

3. Vue en coupe.

Une vue en coupe représente un bâtiment coupé par un plan vertical. Elle permet de décrire les relations entre les différents étages d'un bâtiment.

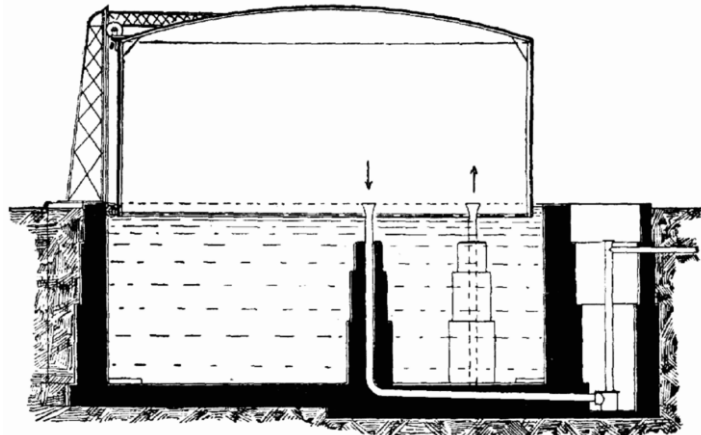
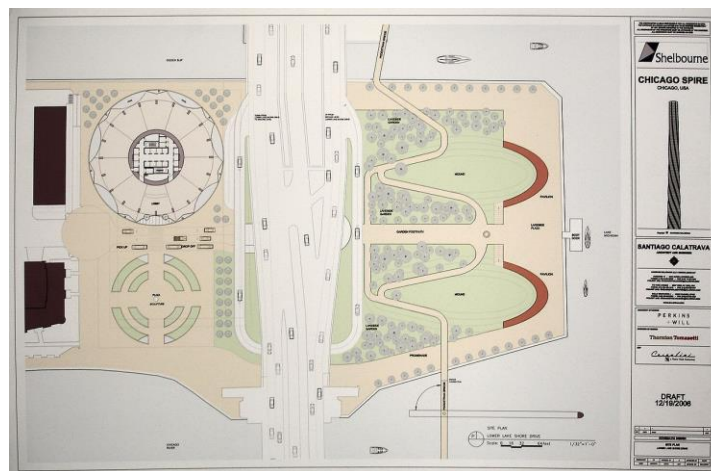


Fig. 1.

4. Plan de masse.

Un plan de masse est destiné à montrer une vue d'ensemble du projet, incluant les limites de propriété, les accès, et les structures environnantes. Il indique aussi les connexions aux réseaux (eau, électricité, communications...).

Son dessin permet de décider de la configuration du site et de l'orientation des nouveaux bâtiments. Il permet aussi de vérifier qu'un projet respecte les règles d'urbanisme.

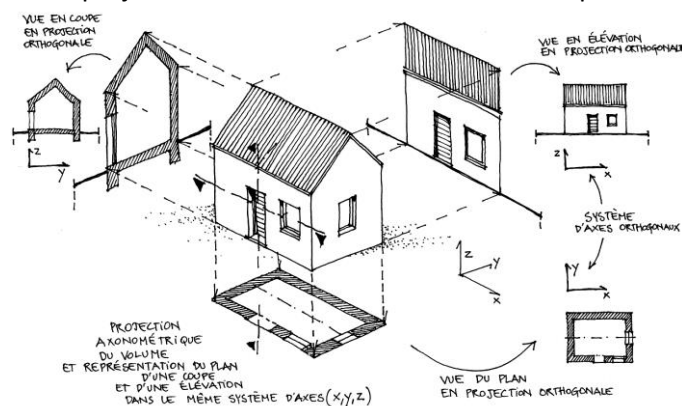


5. Vues en perspective.

Elles sont de nature diverse selon le système de projection utilisé. Voir la fiche n°1 sur la perspective.

B. Système de projection.

Chaque vue correspond à la projection du volume du bâtiment sur un plan.



- **Représentation tridimensionnelle du projet.**

Maintenant que vous avez réalisé un ensemble de représentations bidimensionnelles de votre abri/refuge/chrysalide, vous allez réaliser votre projet en volume.

- Vous pouvez le réaliser à une échelle réduite, sous la forme d'une maquette.
- Vous pouvez le réaliser à l'échelle 1, en fonction de vos moyens matériels et du temps à votre disposition.

Conseils :

- Vous serez attentifs à la construction de **liens** entre les différents éléments que vous assemblerez pour réaliser votre abri/refuge/chrysalide (nœuds, attaches, enroulements, enveloppements, fixations diverses). Ces liens peuvent en effet posséder en eux-mêmes un intérêt plastique dont il faut savoir tenir compte.
- Vous serez attentif à la **cohérence plastique** des différents matériaux que vous choisirez d'utiliser et des effets plastiques que vos choix peuvent produire (contraste, dissonance, consonance, dégradé...).

Dans votre carnet de travail, reproduisez le tableau ci-dessous afin de guider et garder trace de votre travail. Notez-y entre 2 à 5 propositions.

Évolutions entre la représentation bidimensionnelle et la représentation tridimensionnelle de mon abri.	Effets produits
1 -	
2 -	
3 -	
4 -	

Maintenant que vous avez réalisé votre abri/refuge/chrysalide en volume, vous allez préparer la 3ème séance.

Vous allez réaliser un ensemble de prises de vue photographiques qui seront associées par photomontage numérique, dans un second temps, avec la photographie de l'espace inhospitalier que vous avez choisi.

Conseils :

- Si vous utilisez un appareil photographique numérique, vous pouvez expérimenter différents cadrages, jouer sur la lumière, etc. pour renforcer l'expressivité de votre projet en fonction de votre intention de départ. Vous pourrez ensuite sélectionner les clichés qui vous semblent les plus pertinents pour votre photomontage.

Dans votre carnet de travail, reproduisez le tableau ci-dessous afin de guider et garder trace de votre travail. Notez-y entre 2 à 5 propositions.

Modalités de votre prise de vue photographique (nature du cadrage, du point de vue, jeu avec la lumière, choix de l'ouverture, du temps de pose...)	Effets produits
1 -	
2 -	
3 -	
4 -	

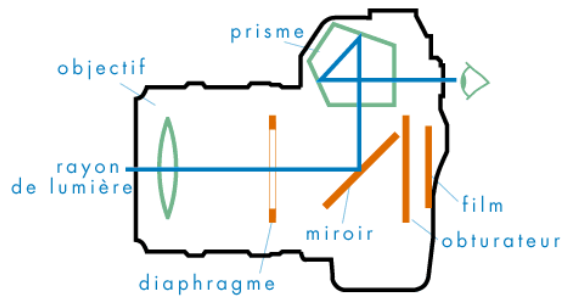
Pour vous aider dans votre travail de prise de vue photographique, vous pouvez vous aider de la fiche méthodologique ci-dessous, qui détaille les différentes possibilités offertes par un appareil photographique « reflex ».

Fiche technique 3 : Bases de la technique photographique

L'appareil Reflex 24x36

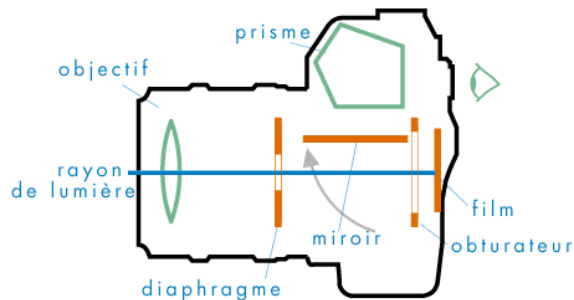
Les appareils dits "Reflex" sont des appareils qui combinent visée et prise de vue à travers le même objectif. Avec ce type d'appareil, la photo reproduit exactement ce que l'on voit dans le viseur. Ces appareils peuvent être à mise au point manuelle ou autofocus (l'appareil fait la mise au point tout seul).

Fonctionnement de l'appareil



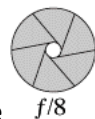
La lumière rentre par l'objectif de l'appareil, se réfléchit sur le miroir et est renvoyée sur le prisme pour arriver au viseur.

Lorsque l'on appuie sur le déclencheur



Tout d'abord le miroir remonte, ensuite le diaphragme qui était complètement ouvert se referme à la valeur indiquée, et enfin l'obturateur s'ouvre pour que la lumière arrive sur le film qui est ainsi exposé. L'obturateur se referme, le diaphragme se réouvre et le miroir reprend sa position initiale.

Note : durant toute cette phase le photographe ne peut rien voir dans le viseur car le miroir est relevé.



L'appareil reflex : Diaphragme

Nous avons vu dans la présentation de l'appareil reflex que lors de la prise de vue, plusieurs éléments renaissent en compte, et en particulier le diaphragme et l'obturateur.

Commençons par voir le fonctionnement du diaphragme.

Lors de la prise de vue, l'ouverture par laquelle passe la lumière est réglée par un diaphragme circulaire qui se referme plus ou moins suivant l'ouverture indiquée sur le boîtier. Cette ouverture est définie par une valeur notée f/x ($f/1.8$, $f/16$).

Plus cette ouverture est grande et plus le chiffre est petit et inversement.

Chaque valeur d'ouverture du diaphragme représente un facteur 2 par rapport à la valeur précédente (soit le double soit la moitié). Ainsi un diaphragme de 5.6 laissera passer deux fois plus de lumière qu'un diaphragme de 8 et deux fois moins qu'un diaphragme de 4.

Cette ouverture du diaphragme a pour rôle de réduire la quantité de lumière qui rentre dans l'appareil, et donc qui arrivera sur le film.

Le diaphragme joue aussi un autre rôle très important en photographie : **la profondeur de champ**.

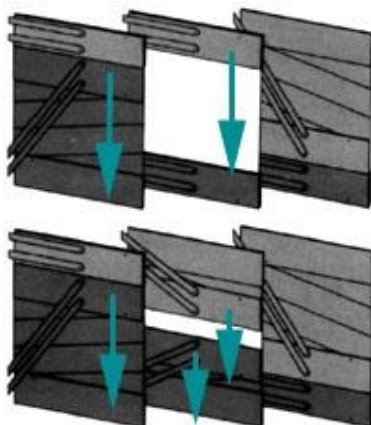
La profondeur de champ, c'est la zone de netteté qui se situe en avant et en arrière du point de netteté. Cette zone varie en fonction du diaphragme. Pour un diaphragme très ouvert cette zone de netteté est très réduite, ce qui donne comme résultat un sujet net sur un fond flou. Pour un diaphragme fermé la zone de netteté est très étendue, ce qui permet d'obtenir sur la photo des éléments nets du premier plan à l'infini.

L'appareil reflex : La vitesse d'obturation

La vitesse d'obturation, c'est la durée pendant laquelle l'obturateur est ouvert et donc pendant laquelle la pellicule est exposée à la lumière.

Tous les 24x36 reflex sont équipés d'un obturateur à rideau.

Lorsque l'on appuie sur le déclencheur :



A vitesse lente, le premier rideau s'ouvre complètement et découvre la totalité du film. Quand le temps de pose est atteint le second rideau se ferme et masque le film.

A vitesse rapide, le premier rideau commence à s'ouvrir, immédiatement suivi du second rideau, ce qui forme, une fente de lumière qui balaie le film. Plus la vitesse est élevée plus la fente est étroite

Tout comme pour le diaphragme, chaque valeur de vitesse représente un facteur 2 par rapport à la valeur précédente (soit le double soit la moitié). Ainsi une vitesse de $1/250^e$ de seconde laissera passer deux fois plus de lumière qu'une vitesse de $1/500^e$ de seconde et deux fois moins qu'une vitesse de $1/125^e$ de seconde.

Cette vitesse d'obturation a pour rôle de gérer la durée pendant laquelle la lumière rentre dans l'appareil, et donc arrive sur le film.

La vitesse d'obturation et l'ouverture du diaphragme sont intimement liées et dépendantes l'une de l'autre.

Sur certains appareils un système les règle deux à deux (mode automatique) ou l'une par rapport à l'autre (mode semi-automatique).

Ce qu'il faut savoir :

- Pour toute prise de vue, en quelques circonstances que ce soit, on disposera d'un éventail de "**couple diaphragme/vitesse**" laissant passer une quantité de lumière identique.
- Avec un couple diaphragme/vitesse où la **vitesse est rapide** (1/250s ou 1/500s), le sujet sera **figé** sur la photo, comme stoppé au vol.
- Avec un couple diaphragme/vitesse où la **vitesse est lente** (1s ou 1/8s), le sujet laissera derrière lui une **trainée** plus ou moins importante.
- Avec un couple diaphragme/vitesse où le **diaphragme est fermé** (f16 ou f22), le sujet principal sera **net** et les éléments qui l'entourent aussi (**grande profondeur de champ**).
- Avec un couple diaphragme/vitesse où le diaphragme est ouvert (f2.8 ou f4), le sujet principale sera net et les éléments qui l'entourent seront **flous** (**faible profondeur de champ**). Cela produit ce qu'on appelle l'effet «bokeh».

Étape 2, phase 2 : concevoir un espace à l'échelle du corps pour un usage individuel

→ Culture artistique

Prenez des notes sur les auteurs et sur les différentes œuvres vues dans votre carnet de travail afin de comprendre la démarche artistique.

Andrea ZITTEL, *Living units. Escape vehicules.*

Au début des années 1990, ZITTEL s'est engagée dans la création plastique en relation avec son quotidien. Elle a élaboré des objets qui devaient satisfaire les besoins de l'artiste touchant au logement, à la nourriture et à l'habillement.

Elle a réalisé sa première unité d'habitation (« Living unit »). C'est une structure expérimentale destinée à concentrer tout ce qui est nécessaire pour vivre à l'intérieur d'un système simple et compact. Un moyen pour elle de simplifier sa vie à l'intérieur de son appartement de 19m² : une devanture de magasin à Brooklyn. Elle cherchait à y concilier deux tendances contradictoires. D'une part le sentiment de sécurité et de stabilité que procure la possession d'une habitation. D'autre part le besoin de liberté et d'autonomie. Ses unités d'habitation sont en effet repliables et compactables et peuvent prendre place facilement dans un nouveau logement.

En vue de réaliser des unités d'habitation personnalisées et des œuvres d'art fonctionnelles pour les consommateurs d'aujourd'hui, elle a lancé sa propre entreprise, A-Z Administrative Services.



Elle a ensuite réalisé ses « véhicules d'échappée belle » ou « Escape Vehicules ». Ils prolongent les « Living Units ». Logements mobiles, ils ne sont plus dépendants d'un logement préexistant où ils devraient prendre place. Ce sont des mobile homes ou des camping-cars d'un genre particulier, utiles dans un monde où on peut perdre son emploi du jour au lendemain et se trouver obligé de déménager.

Les « *Escape Vehicules* », cependant, ne possèdent pas de roue ! ZITTEL est partie du constat que la plupart du temps, les gens qui possèdent un mobile home ne bougent pas. Ils choisissent un lieu d'implantation puis créent des environnements (jardins...) qui sont faits pour cacher le caractère mobile de leur véhicule. La liberté qu'ils éprouvent vient de la mobilité en puissance et de la possibilité de maîtriser l'intérieur en réduction de leur mobile home.

Dans cet esprit, ses « *Escape Vehicules* » ne bougent pas. Ici, la mobilité est imaginaire. On peut s'échapper non pas en voyageant vers une nouvelle destination : on s'échappe vers son monde intérieur. Il suffit pour cela de monter à l'intérieur du véhicule et de refermer la trappe. On se retrouve à l'intérieur d'un environnement que l'artiste va personnaliser en fonction des goûts de son propriétaire.

Etape 1 - Phase 3 :**Objectif :**

- Réaliser un photomontage numérique qui intégrera votre abri/refuge/chrysalide dans l'espace architectural que vous avez choisi.

Temps de travail indicatif :

3 heures.

Méthodologie :

- Après avoir réalisé une photographie de votre maquette, vous la combinerez avec celle de l'espace que vous avez choisi en utilisant un logiciel de photomontage numérique

Pour réaliser votre photomontage vous pouvez utiliser un logiciel libre, téléchargeable en ligne comme Photofiltre (simple d'utilisation) ou GIMP (plus puissant mais plus complexe).

Vous pouvez télécharger ces logiciels grâce à ces liens :

- Photofiltre : <http://www.photofiltre-studio.com>
- GIMP : <https://www.gimp.org/downloads/>

Si vous ne connaissez pas bien ces logiciels, vous trouverez de nombreux tutoriels en ligne sur internet. Par exemple, pour Photofiltre :

<http://www2.ac-lyon.fr/etab/ien/loire/ressources/tic/IMG/pdf/Utiliser-Photofiltre.pdf>

Par exemple, pour GIMP :

<https://docs.gimp.org/2.6/fr/gimp-tutorial-quickies.html>

Conseils :

- Soyez attentif à la cohérence entre vos deux photographies. Il sera très difficile d'obtenir un résultat satisfaisant si vos deux images ont des angles de vue ou une source de lumière déterminant des ombres propres et des ombres portées très différentes.
- Certaines caractéristiques de vos photographies peuvent être modifiées facilement grâce à l'outil numérique. Le grain, les niveaux, la balance des couleurs, la netteté... sont des paramètres qui peuvent varier entre deux photographies et qui doivent être coordonnés pour un résultat satisfaisant.
- Soyez très attentif à la précision du détournement de votre abri/refuge/chrysalide. Pour faciliter ce travail, il est possible de prendre les photographies de votre abri sur un fond uni (mur blanc...) et d'utiliser un outil de sélection automatique du type « baguette magique ».

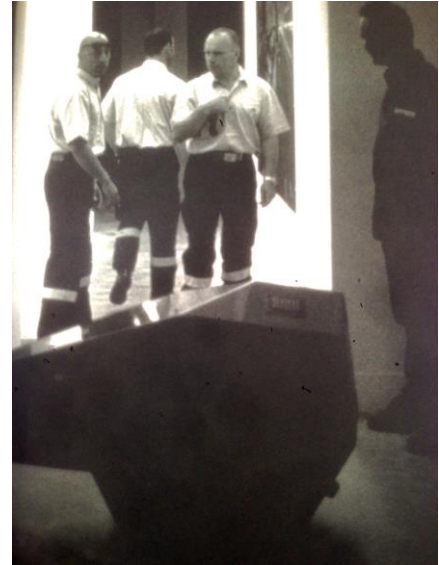
Nous vous conseillons de conserver votre projet numérique en cours de réalisation ou achevé sur plusieurs supports (clé USB, disque dur de votre ordinateur, site de « Cloud » ...)

Étape 2 - Phase 3 : concevoir un espace à l'échelle du corps pour un usage individuel

→ Culture artistique

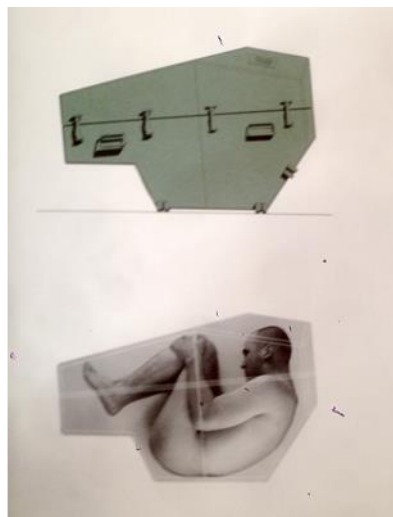
Prenez des notes sur les auteurs et sur les différentes œuvres vues dans votre carnet de travail afin de comprendre la démarche artistique.

Didier FIUZA FAUSTINO, *Container*, *Corps en transit*, 2000.



L'œuvre ressemble à première vue à un prototype construit en vue de fabriquer un objet en série. Elle s'apparente à un projet industriel ordinaire. L'objet relève d'une architecture prospective. Il semble proposer une solution réaliste et fonctionnelle à un problème de société très préoccupant.

La pièce est définie par son auteur comme « container pour individus, permettant le transport sans dommage de clandestins dans la soute d'un avion ou les cales d'un bateau ».



A première vue, ce container pourrait donc répondre à un besoin. De nombreux clandestins meurent en effet lorsqu'ils tentent de passer les frontières (noyade, froid, faim...). Leurs déplacements s'effectuent dans des conditions de sécurité et d'hygiène déplorables.

A un deuxième niveau, le projet est inacceptable.

- Le migrant qui y prendrait place ne bénéficierait pas des conditions de prise en charge d'un être humain normal. Prisonnier du container, il serait traité comme une marchandise ou un objet.

En réalité le projet a pour fonction de nous révéler quelque chose de nous-même et de notre société.

FAUSTINO s'est rendu compte que bien souvent, le spectateur jetait sur son projet un premier regard approuvateur, en considérant que cette solution pouvait permettre une prise en charge plus rationnelle et plus efficace des problèmes liés aux migrations. Aveuglé par cette vision techniciste, il ne percevait pas immédiatement que cette proposition réduit le migrant à un objet et qu'elle est contraire aux valeurs humanistes qui sont au fondement de notre démocratie.

Dans ce projet, Didier FIUZA FAUSTINO critique plus largement les dérives de la société actuelle qu'il décrit comme une « *hygienapolis* » : un lieu où « tout est lisse, tout est produit, tout est semblable. L'imprévu est banni. La norme est reine, la perfection le modèle. Tout doit fonctionner comme un moteur bien huilé ». Mais cette perfection apparente peut cacher une froideur profonde. L'oubli de considérer son prochain comme un alter ego et non comme un objet.

Arts plastiques - Arts Plastiques et Architecture**Étape 2 : concevoir un espace à l'échelle du corps pour un usage individuel****→ Bilan de la pratique.****Répondez à ces questions et gardez-en une trace dans votre carnet de travail :**

Quels sont les rapports entre votre projet et son espace de présentation ? Comment analysez-vous la nature des relations plastiques que vous avez fait apparaître entre votre abri/refuge/chrysalide et l'espace où il est présenté ? Vous décrirez ces différentes relations en utilisant un lexique précis et des termes du vocabulaire spécialisé des Arts Plastiques, puis vous analyserez quels sont les effets obtenus.

Dans votre carnet de travail, reproduisez le tableau ci-dessous afin de guider et garder trace de votre travail. Notez-y entre 5 à 10 propositions.

Nature des relations plastiques entre votre abri/refuge/chrysalide et l'espace où il est présenté.	Effets produits
1 -	
2 -	
3 -	
4 -	

Répondez à ces questions et gardez-en une trace dans votre carnet de travail :

Comment votre projet a-t-il permis d'enrichir le rapport sensible du spectateur à l'œuvre ? Votre projet fait-il du spectateur un élément de la sculpture ?

Dans votre carnet de travail, reproduisez le tableau ci-dessous afin de guider et garder trace de votre travail. Notez-y entre 5 à 10 propositions.

Rapport du spectateur à l'œuvre	Effets produits
1 -	
2 -	
3 -	
4 -	

Arts plastiques - Arts Plastiques et Architecture

Étape 2 : concevoir un espace à l'échelle du corps pour un usage individuel

➔ Bilan de l'étape.

Ce qu'il faut retenir :

- Certaines œuvres sont conçues spécifiquement par rapport à un lieu et sont destinées à y prendre place. On ne peut les déplacer sans les dénaturer ou en changer le sens. On dit de ces œuvres, qui sont conçues par rapport à un espace de présentation déterminé, qu'elles sont **In Situ**.
- Lorsque le spectateur n'est pas seulement face à l'œuvre mais qu'il est immergé dans celle-ci, sa perception de l'œuvre n'est plus simplement visuelle. Elle mobilise d'autres sens (le toucher, l'ouïe, l'odorat...). Ce type de production artistique se nomme un **environnement** ou une **installation immersive**.
- Certaines œuvres sont conçues pour exercer une action sur le spectateur. Elles peuvent conditionner sa posture, ses mouvements et font du spectateur un élément de la sculpture.

Pour approfondir :

Voici quelques architectes et designers qui vous permettront d'élargir votre compréhension des enjeux de la thématique de l'abri dans le domaine de l'architecture

ESA/Foster+Partners, *Monolite D-Shape*, Impression 3D d'une base lunaire utilisant le sol lunaire, 2012
Fondation IKEA / Haut Commissariat aux Réfugiés des Nations Unies, *Better Shelter*, Flat Packs for a House, 2012.

Krzysztof WODICZKO, *Homeless Vehicule*.

Michael RAKOWITZ, *ParaSITE*, abris pour sdf, développé depuis 1997.

Matali CRASSET, projet pour le lycée Boissy d'Anglas, Annonay.

Voici d'autres artistes qui ont travaillé sur la thématique de l'abri, du refuge, de la chrysalide

Lucy ORTA, *Refuge wear*, années 90

Mariko MORI, *Body capsule*, 1995, installation.

Wave UFO, 2003, installation.

Ernesto NETO, *Walking in Venus Blue Cave*, 2001, collants, brouillard artificiel, boutons, lampes à incandescence, 396*777*833cm, installation, New York.

Alexander PONOMAREV et ARSENY MESCHERYAKOV, *Shower*, 2007, Moniteurs transmettant 1000 chaînes de télévision, exposition *Click I hope*, Biennale de Venise.

Tadashi KAWAMATA, *Tree huts in the Place Vendôme*, Fiac 2013 Planches de bois, fenêtres, câble métallique, protection en caoutchouc, visserie. Dimensions variables.

Nils UDO, *Le Nid*, 1978-..., installations. Dimensions variables.

Chen ZHEN, *Cocon du vide*, 2000, boulier chinois, rosaire bouddhiste, chaise chinoise, métal

Mario MERZ : *Igloo de Giap*, 1968, installation.

Travail de synthèse et de rédaction :

- Sélectionnez dans cette liste une œuvre artistique et une œuvre architecturale dont vous ferez l'analyse.
- Vous décrirez chacune des deux œuvres, vous les contextualiserez et vous en proposerez une interprétation. Vous les comparerez enfin, en expliquant ce qui les rapproche et ce qui les distingue sur le plan plastique.
- À partir de cette étude vous analyserez les liens qui existent entre les Arts Plastiques et l'Architecture ? Quels sont les points de convergence et de divergence entre ces deux disciplines ?

Faites vos recherches, et consignez-les dans votre carnet de travail. Cela alimentera votre réflexion et vous permettra de justifier vos choix.

- **Conclusion :**

Vous avez terminé cette séquence.

En appui sur des références artistiques, cette séquence vous a invité à vous engager dans un processus de création structuré, en mobilisant des pratiques artistiques différentes mais complémentaires.

Elle vous a amené à vous questionner sur les différentes manières de documenter un espace dans une visée artistique.

Elle vous a aidé à concevoir un espace à l'échelle du corps pour un usage individuel, qui tient compte des caractéristiques plastiques de l'espace architectural ou naturel où il est installé et vous a proposé de réfléchir aux enjeux artistiques d'une telle démarche.

Elle vous a amené à vous interroger sur les moyens d'enrichir les rapports sensibles du spectateur à l'œuvre.

Elle vous a conduit à analyser les liens qui peuvent exister entre l'Architecture et les Arts Plastiques.