

préparation à la visite d'une cathédrale
ANDRESY (ap.1250) - CHARTRES (≈1194-1230)



OBJECTIFS D'ARTS PLASTIQUES:

1. L'architecture comme organisation de l'espace. Savoir repérer cette organisation, la comprendre. Comment polarise-t-on un espace, comment y circule-t-on, quel(s) rapport(s) y a-t-il entre le dedans et le dehors, etc.

TRADUCTION DE CES OBJECTIFS EN LANGAGE COURANT:

1. Un édifice, c'est plus qu'une boîte à habiter.

Ex pour Chartres: édifice axé, dirigé vers un autel centralisant l'attention des fidèles, avec des zones permettant la procession et d'autres la station, le tout montant vers Dieu (rapports L/l/h très particuliers).

2. Pourquoi un hangar fait-il un bon supermarché mais une mauvaise église ? Pourquoi l'espace intérieur d'une mosquée n'est-il pas organisé comme celui d'un théâtre ou d'un amphi de fac ? Un choix architectural a des conséquences en retour sur ce qu'on y fait.

Ex pour Chartres: on ne chante pas dans une église comme dans des catacombes (cf. cours d'éd. musicale).

ARTICULATION AVEC UN OBJECTIF D'HISTOIRE DES ARTS:

1. Repérer un enjeu constitutif de l'architecture : comment organise-t-on un ou des espaces ? Commencer à l'analyser (ici en termes esthétiques et d'usage).
2. Par extension, habituer l'élève à se poser ces mêmes questions face à d'autres édifices produits dans d'autres contextes sociaux.

DÉROULEMENT DE LA SÉQUENCE:

1er cours

00 à 15 installation et mise en pratique	<p>Transcription du dispositif sonore incitatif:</p> <p><i>"Allo, allo... Aujourd'hui, je ne suis pas en cours. Je suis dans un jeu vidéo. J'ai réussi à entrer dedans. C'est super de pouvoir entrer dans un jeu vidéo, vous devriez essayer !... Je gagne. Je viens de terminer mon niveau de jeu; je vais bientôt passer au niveau supérieur... Mais je ne sais pas encore comment. Je cherche les passages. C'est un jeu où on est à l'intérieur de salles et d'architectures. Les passages pour changer de niveau sont invisibles, il faut les deviner. Ils sont dans les salles mais on ne sait pas où. Il faut bien regarder les salles, et leurs formes nous disent où aller pour les trouver.</i></p> <p><i>Attention, je vous raconte ce que je vois. J'entre dans une salle. Cette salle semble normale: elle a 4 murs, 1 toit, 1 sol, 1 fenêtre, et 1 porte par laquelle je suis entré. Rien d'autre, vide, aucun décor. Sauf qu'elle n'a pas la forme d'une boîte habituelle. Elle est étrange... Elle est déformée ... On dirait qu'elle cherche à m'attirer dans 2 directions différentes.</i></p> <p><i>J'ai compris ! Cette salle contient deux zones de changement de niveau de jeu, et elle m'indique où aller pour les trouver ! Ces zones sont invisibles, mais on devine quand même où elles sont grâce à la forme de la salle. Si je me laisse guider dans l'une des deux directions que me présente la salle, j'accéderai au niveau de jeu supérieur !</i></p> <p><i>Voyez-vous comment est organisée cette salle ? Elle a 4 murs, 1 toit, 1 sol, 1 fenêtre, et 1 porte construits pour m'inviter à aller dans deux directions différentes ! J'y vais ! Je coupe."</i></p> <p><u>Demande:</u> Vous allez réaliser la maquette de la pièce dans laquelle je me trouvais. Rappelez vous que:</p> <ul style="list-style-type: none">- elle a exactement 8 composants: 4 murs, 1 toit, 1 sol, 1 porte, et 1 fenêtre.- elle a une forme me poussant à aller dans 2 directions distinctes. <p><u>Règles:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- les 8 éléments doivent tous avoir une position et une forme importante dans le jeu (il est interdit d'en avoir un ne servant à rien)- je dois être attiré dans 2 zones différentes
---	---

	<ul style="list-style-type: none"> - aucun côté de votre maquette ne doit mesurer plus de 15 cm - la maquette doit être solide (pas de morceaux mal attachés) - avoir terminé à la sonnerie <p>NB: Prévoir de laisser le temps nécessaire pour ré-écouter 2 ou 3 fois le texte.</p>
15 à 45	pratique
45 à 50	rangement

2e cours

00 à 10	installation et présentation des travaux
10 à 35	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tri quantitatif des différentes solutions: devine-t'on un espace polarisé et/ou des circulations imposées ? Y devine-t'on 0, 1, 2 pôles ? 2. Comment a-t'on fait pour deviner ces polarités ? Pointage qualitatif des solutions. Priorité donnée aux solutions coordonnant les 8 éléments pour y parvenir. 3. Cas extrêmes à soulever : y a-t'il des maquettes dans lesquelles le sol cesse d'être du sol, un mur cesse d'être du mur, une fenêtre devient autre chose qu'une fenêtre, etc ? Ex: fusion mur-plafond. 4. Et si on regardait ensuite les volumes globaux des maquettes, sans se soucier des circulations ? Lesquelles s'écartent le plus du pavé ? Voir l'architecture comme une sculpture générant de l'espace.
35 à 50	<ol style="list-style-type: none"> 1. Projection de 4 façons différentes d'organiser un espace clos (vues aériennes + plans) 2. Sur la première vue, transposition topographique par le professeur des axes de circulation, zones de stationnement, zones indéfinies ou incrustées, éléments matériels constituant cette topographie. 3. Puis proposition faite aux élèves de procéder de même sur les documents suivants: <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  <p>piazza del campo, XIIIe s, Sienne</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>intérieur de la gare de Lyon à Paris, 1855, Cendrier et Jullien</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>mosquée de Kairouan, 875</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div> <ol style="list-style-type: none"> 4. Suite évidente: même travail dans l'église d'Andrésy et dans la cathédrale de Chartres