

Projet "Bâtisseurs de rêves"

ATELIER N°1

JEU DE CARTES

Créer en 3D en utilisant un procédé plastique : l'imbrication

Matériel :

Cartes en carton (20 X 15 cm)

Médiums divers (encres, craies, feutres...)

Images d'architectures (exemple : Hundertwasser « Wild Spiral »)

Ciseaux, colle

Entrée dans l'activité :

Observer des architectures de l'environnement proche et/ou des reproductions d'œuvres architecturales. Exemple : œuvre d'Hundertwasser « Wald Spiral »

Repérer les formes de fenêtres, de portes... Faire un répertoire de ces éléments.

Sollicitation plastique :

Inventer une architecture à partir d'un jeu de cartes imbriquées tel que l'avait créé Charles Eames avec son jeu « House of cards ».

En faisant des choix de techniques et de couleurs, personnaliser les cartes : une carte « porte », des cartes « fenêtre », des cartes « mur ».

Faire des encoches (encoches enformant des angles droits ou des encoches obliques) avec les ciseaux pour associer les cartes par imbrication et réaliser un espace construit (pont, passage, changement de niveau...) dans l'intention d'évoquer **la ville imaginaire de... ou la maison rêvée de....**

Réfléchir à :

Quelle forme d'architecture ?

-Concevoir une architecture en longueur ou en hauteur

-Une tour, un nid, un labyrinthe, un château, une spirale, une ville linéaire, une muraille à habiter, une ville en hauteur, un building, un pont, un tunnel, une grotte...

Une architecture pour qui ?

Un géant, une fourmi, un oiseau, un monstre, une fée, une princesse,...

Une architecture à thème ?

Une maison-nature, une maison du monde (écritures), une maison qui fait peur, une maison joyeuse, une maison pleine de fenêtres, une maison « aglagla » (cf. livre « Graines de cabanes »), maison d'or et d'argent...

Prolongements possibles :

- Animer cet espace par l'ajout de personnages (exemple : Playmobil...)
- Photographier sous différents angles

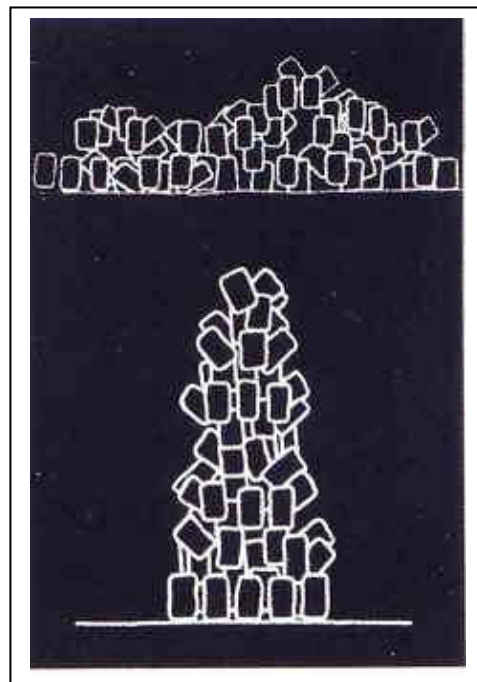
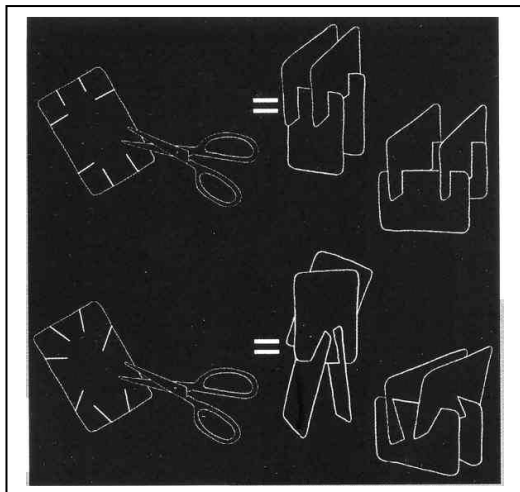
Variantes :

- Associer par imbrication des volumes (cylindres, boîtes ...)

Références culturelles pour une mise en résonance :

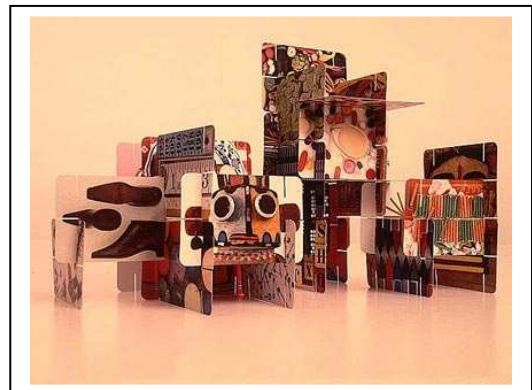
Alice aux pays des merveilles : Le château de cartes

- Extraits de l'ouvrage de Lewis Carroll
- Extraits du film de Tim Burton



House of cards

Jeux du designer Charles Eames



Créé en 1952, le jeu emblématique du couple de designers américains, Charles & Ray Eames, est composé d'une série de 32 cartes (17 x 12 cm) à assembler pour former des structures tridimensionnelles de différentes tailles .
Elles sont munies chacune de 6 encoches afin de les emboîter les unes aux autres. Le recto des cartes est imprimé avec des photographies originales de Charles Eames. Le verso comporte un unique astérisque doré sur fond blanc.
Les 32 cartes représentent les «bonnes choses» de la vie, choisies en hommage aux «objets familiers et nostalgiques du monde animal, minéral et végétal».

