

PLÉNIÈRE ARTS APPLIQUÉS / DÉCEMBRE 2024

CONCEPTION DE FICHE PÉDAGOGIQUE PATRIMOINE MARTINIQUE



TITRE DE SÉANCE

Durée : 1h

PRÉSENTATION SUCCINCTE DE L'ÉLÉMENT PATRIMONIAL ABRORDÉ : LA MANGROVE COMME INSPIRATION
Histoire, tradition, spécificités ...
 La mangrove martiniquaise est un écosystème côtier unique et essentiel dans la préservation de la biodiversité de l'île. Elle protège de l'érosion, abrite une riche biodiversité et agit comme une barrière contre les tempêtes. Ses racines aériennes, ses teintures vertes et brunes, ses jeux d'ombre et de lumière, représentent une grande source d'inspiration artistique. La séance d'une heure propose d'explorer les valeurs conceptuelles, nouvelles et fonctionnelles de la mangrove, appliquées à la création artistique.

ARCHITECTURE D'ARTISTIQUE

COMPÉTENCES INVESTIGATION

Rechercher, identifier et collecter	
Sélectionner, classer et trier différentes observations	
Analyser, comparer des œuvres ou des produits	
Situer des produits - contexte de création	
Établir des convergences entre domaines de création	
Choisir des outils adaptés	10/20

COMPÉTENCES DE COMMUNICATION

Établir un relevé	25
Analyser graphiquement des références	25
Visualiser graphiquement des interactions	40

Objectifs pédagogiques :

- Sensibiliser les élèves à l'importance écologique et culturelle de la mangrove martiniquaise
- Explorer les formes, textures et couleurs, rythmes, structures... de la mangrove dans leurs dimensions biomimétiques et biomorphiques, en faveur de leur transposition dans l'architecture (pavillons, parcs, ponts, abris...)
- Ref: architecte Calatrava
- Expérimenter une approche graphique, basée sur l'observation.

Déroulement de la séance :

I / Introduction: Mangrove et architecture
 Durée: 10 min.

- Présentation rapide de la mangrove (support diaporama) dans ses dimensions esthétiques et fonctionnelles
- lien avec l'architecture Concept du biomimétisme (cf. Calatrava, Francis Kéré)
- Challenge: Concevoir une structure architecturale inspirée de la mangrove.

II / Explorations conceptuelles
 Durée: 35 min

- Consigne: Réaliser l'esquisse d'un espace ou d'une structure architecturale inspirée de la mangrove.
- Matériel: Ciseaux de croquis, matériel de dessin, rouleau de calque
- Clés des formes naturelles
- Recherches architecturales
- Mise en volume

III / Restitution

- Présentation des esquisses avec oralisation des élèves
- Discussion collective.
- Points forts des projets (originalité, faisabilité)
- Réflexion sur l'intégration des structures dans le paysage martiniquais.

Évaluation et prolongement

- qualité du croquis et cohérence de la proposition argumentée
- Prolongement: modélisation 3D, maquette, étude technique

GROUPES

