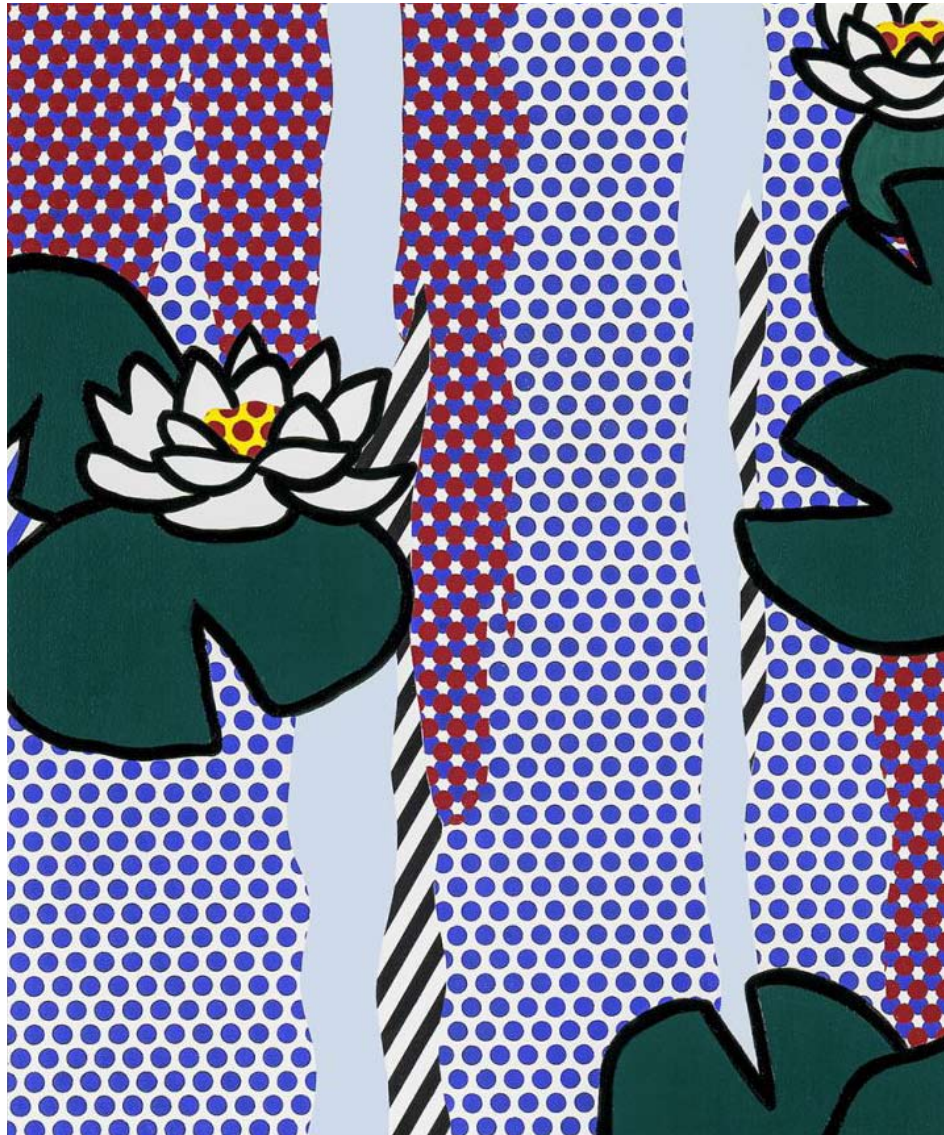


POW ! BAM ! ARCHITECTURE !



POW ! BAM ! ARCHITECTURE !

Et si Roy Lichtenstein avait imaginé un bâtiment ?

Roy Lichtenstein, artiste majeur du Pop Art, a développé un langage visuel reconnaissable : couleurs vives, contours noirs, formes simplifiées, points, lignes et images inspirées de la bande dessinée.

À partir de ses œuvres, vous allez observer, prélever et transformer certains de ses éléments plastiques pour imaginer une architecture inspirée de son univers.

Votre objectif :

Passer de l'image à l'espace et créer un bâtiment qui pourrait appartenir à l'univers de Roy Lichtenstein, sans copier une de ses œuvres. On ne vous demande pas de reproduire une de ses peintures mais bien d'imaginer un bâtiment qui pourrait appartenir à son univers.

Comment transformer le langage graphique de Roy Lichtenstein en architecture ?

Comment faire reconnaître l'univers de Roy Lichtenstein dans une architecture... Sans copier une de ses œuvres ?

Repérez ce qui caractérise son travail :

LES FORMES /LES LIGNES /LES COULEURS /LES POINTS /LES CONTOURS /LES APLATS /LES RÉPÉTITIONS /LE CADRAGE

Puis transformez certains de ces éléments en éléments architecturaux :

Par exemple :

Un point peut devenir un motif sur une façade,

Une ligne peut devenir une structure,

Une forme peut devenir le volume d'un bâtiment,

Un cadrage peut devenir une fenêtre,

Une répétition peut devenir une série de façades ou de fenêtres,

Une couleur peut permettre d'organiser ou de différencier les espaces.

PROCÉDURE :

1 / INVESTIGATION - ANALYSER LE TRAVAIL DE L'ARTISTE - (format A3)

C'est une enquête ! Observez attentivement les œuvres proposées dans le dossier, recherchez les caractéristiques du travail de Roy Lichtenstein et faites des relevés graphiques

Quelles formes utilise-t-il ? Quelles couleurs ? Quels motifs ? Quels types de lignes ?

Comment organise-t-il ses images ?

Constituez votre propre boîte à outils, les éléments qui vous permettront de créer.

2 / EXPÉRIMENTATION - DE L'ARTISTE À L'ARCHITECTURE - (format A3)

C'est une phase de transformation, de création ! Choisissez des éléments caractéristiques de l'univers de Lichtenstein et cherchez comment les transformer en éléments d'architecture.

Imaginez trois propositions de bâtiment inspiré du langage plastique de R. Lichtenstein.

Vous êtes libre de choisir la fonction du bâtiment : musée, maison, boutique, restaurant, hôtel, école,

immeuble, bâtiment imaginaire... Attention, Il doit être une création personnelle et non pas la copie d'une œuvre de l'artiste.

3 / PROPOSITION FINALE - IMAGINEZ VOTRE BÂTIMENT - (format A3)

Réalisez la représentation finale de votre projet en Mettant votre bâtiment en situation (Décor, personnages, etc.)

Vous utiliserez la vue que vous souhaitez (vue frontale, en perspective)

Votre réalisation devra mettre en évidence les choix plastiques inspirés de Roy Lichtenstein.

