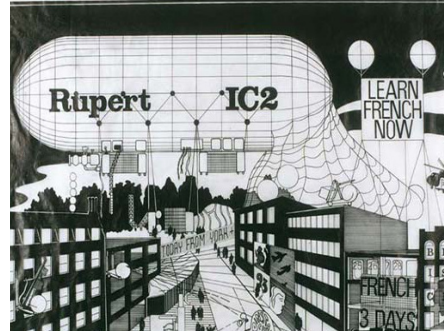


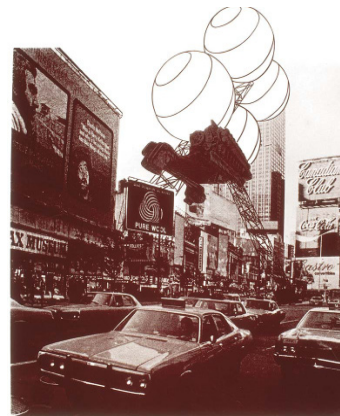


**Peter Cook (Archigram)**

*Airship « Zeppelin » Model, 1969*



**Peter Cook**, *Instant City*, 1969



**Haus-Rucker-Co**, *Pneumacosmic Formation*, 1971

## LA REPRÉSENTATION PLASTIQUE ET LES DISPOSITIFS DE PRÉSENTATION

Compétences travaillées :

**Mettre en oeuvre un projet artistique**

Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique

**Questionnements:**

*La narration visuelle*

**Proposition**

Nous sommes dans la fin des années 60, *Instant city* arrive dans une grande ville et déballé les informations qu'elle transporte. À partir de recherches des événements historiques, politiques, culturelles de l'époque, que peut donc transmettre *Instant City*. L'élève doit construire une séquence d'images accompagnée de textes ou de dialogues relatant l'évènement.

### Mots-clés

Architecture gonflable, récit, machine volante, voyage, utopie

Déplacer, inventer, imaginer

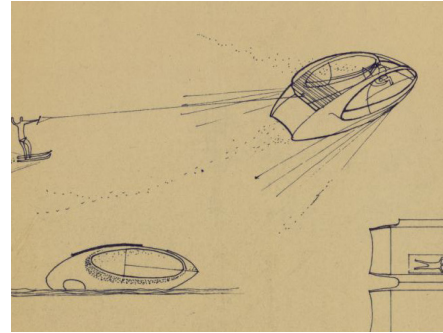
# MOBILITÉ ET ARCHITECTURE

CYCLE 3

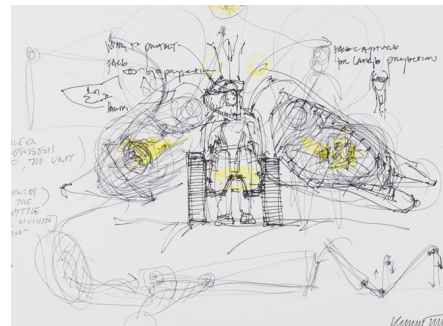


**Guy Rottier**

*Maison de vacances volante*, 1964



**Chanéac**, *Cités flottantes sur le lac du Bourget*, 1963



**Minimaforms**, *Vehicle (War Veterans)*, 2006-10

## LES FABRICATIONS ET LA RELATION ENTRE L'OBJET ET L'ESPACE

**Compétences travaillées :**

**Expérimenter, produire, créer**

Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes

**Questionnements:**

*L'invention, la fabrication, les détournements, les mises en scène des objets*

**Proposition**

Transformer un objet en un véhicule et l'adapter à nos besoins actuels. Pour cela, plusieurs orientations peuvent être prises : véhicule écologique, véhicule pour aller dans l'espace, véhicule urbain, véhicule imaginaire, véhicule pour de long ou de court trajet, véhicule lent ou rapide.

**Mots-clés**

véhicule, objet, futur, écologie, urbain, imaginaire, espace, récit, dessin, projet

Imaginer, dessiner, observer, comparer