

## 5 Représenter : passer de la 2D à la 3D

### Références culturelles :

Paul Klee,  
*La révolution du viaduc*

De Chirico  
*La nostalgie de l'infini*

Alex S. Maclean  
*\* Parc aquatique*

**Matériel** : support Canson noir ou blanc, languettes noires et blanches, feutres, ciseaux, colle, gouache (noir, blanc, gris), pinceaux.

### Entrée dans l'activité :

Observer les reproductions :

-Dégager des notions d'architecture : type d'édifice, fonctions, élargissement à des édifices célèbres...

-En terme de verbes d'action, s'interroger sur les caractéristiques des édifices présentés : **franchir, s'élever, s'abriter.**

### Sollicitation plastique :

- Choisir une fonction : franchir, s'élever ou s'abriter.

- Chercher différentes façons de transformer les bandes de papier. Les expérimenter et créer un répertoire plastique.

-Associer pour créer une architecture répondant au critère choisi.

-Animer ou enrichir par l'ajout de lignes et/ou graphismes noirs, blancs et grises.

-Représenter un cheminement possible dans cette architecture : le matérialiser par la trace du pinceau ou du feutre.

**Prolongement** : associer les architectures créées en une production collective.

\*Photographie issue du CD de la valise CAUE