

Embarquement immédiat.

Chantier de création autour d'engins volants.

MATÉRIAUX.

Fil de fer, pince coupante, cartons de récupération, packaging divers, matériaux de récupération, tape, agrafeuse, etc. Appareil photo.

MOTS-CLÉ.

Machine volante, aéronef, engin, escadrille, flotte aérienne, voyage, arche de Noé, science-fiction, rétro futurisme...

PREAMBULE.

Visite de l'exposition "Sauver le monde ?" au Musée Art et Marges (134, rue haute - 1000 Bruxelles).

PARTIE 1.

À l'aide de matériaux bruts (packaging, cartons, sacs plastiques, etc), il s'agit de créer un engin volant (aéronef) sous forme de 'maquettes' de +/- 50 cm de volume. Croquis préparatoires, montage de l'engin. Les matériaux conserveront leur intégrité : ne pas les peindre ni chercher à les camoufler, leur 'origine' restant visible de manière à affirmer le caractère 'recyclé' des matériaux utilisés.

L'ensemble des pièces créées par les étudiant(e)s sera exposé sous forme de 'flotte aérienne' suspendu au plafond de l'atelier.

PARTIE 2.

4 réalisations sont attendues :

- Réalisation d'une **photo** de votre maquette.
- Conception et réalisation d'un **billet d'embarquement**. Ce billet révélera l'identité visuelle d'une compagnie (nom et logo), un horaire, une destination, normes de sécurité, etc.
- **Proposition libre** : réalisation d'un élément de communication destiné à crédibiliser votre aéronef. Il peut s'agir - au choix - d'une affiche, d'une étiquette à fixer sur les bagages, d'un document officiel, d'un courrier, d'un document promotionnel, etc.
- Réalisation du **son** de votre aéronef (30 sec. max, fichier mp3 haute qualité 320 kbps ou WAV/AIFF) à l'aide de votre smartphone, de votre laptop ou ordi, 2 enregistreurs seront également disponibles en atelier.

DOCUMENTATION EN LIGNE.

- **Aéronefs.**
- **Hans-Jörg Georgi.**
- **Cartes d'embarquement (Boarding Pass).**
- **Voyages dans l'espace (Space Journey posters).**

CRITÈRES.

- **Plasticité** (qualité plastique et sculpturale)
- **Pertinence** : justesse, propositions appropriées.
- **Originalité** : capacité à se démarquer, prise de risque.
- **Incongruité** : sens de la surprise, impact, provocation.
- **Crédibilité** : capacité à inspirer confiance, sensation de réalité.

AGENDA & REMISE.

Le calendrier sera communiqué en atelier selon l'avancement des projets.