

Cycle	Cycle 4
Intitulé problématisé de la séquence	Un espace labyrinthique pour mon monstre, une relecture du mythe du Minotaure.
Thème du programme	<p>La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, la présentation de l'œuvre : l'architecture Conception et réalisation d'un espace, d'une architecture en fonction de sa destination, de son utilisation...</p> <p>Le dispositif de représentation : Découverte et utilisation des différents modes de représentation de l'espace...</p> <p>La narration visuelle : mouvement et temporalité suggérés ou réels, dispositif séquentiel et dimension temporelle, durée, vitesse, rythme, montage, découpage, ellipse...</p>
Questionnement	<p>Réfléchir à un dispositif de présentation d'un "monstre" dans un espace virtuel.</p> <p>Qu'est-ce qu'un espace labyrinthique ?</p> <p>Comparer différents modes de représentation d'un espace à travers quelques reproductions d'œuvres.</p> <p>Comment construire un espace labyrinthique à l'aide d'un logiciel 3d ?</p> <p>Comment créer de la narration en produisant une animation rendant compte d'un parcours à travers cet espace ?</p>
Compétences artistiques visées	<p>Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.</p> <p>Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu.</p>
Compétences du socle visées	<p>Domaine 1 : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps</p> <p>Domaine 5 : Invention, élaboration, production</p> <p>Organisations et représentations du monde</p>

Notions	Espace, temps, narration, représentation	
Vocabulaire	Labyrinthe, espace, virtualité, tridimensionnalité, 3d, image de synthèse, architecture imaginaire, animation, point de vue, angle de vue, cadrage, <i>Sketchup</i> , Minotaure, mythe.	
Dispositif	<p>Phase d'expérimentation du logiciel sketchup ou projet avec sketchup ?</p> <p>Les élèves avaient à leur disposition des documents écrits résumant les demandes successives, à chaque séance. Ils disposaient également de tutoriaux vidéo en libre accès sur le réseau du collège, dans lesquels ils pouvaient retrouver toutes les explications données à l'oral sur l'utilisation de <i>Sketchup</i>.</p> <p><i>Au préalable ils avaient créé un monstre en collage traditionnel. Chaque monstre a été photographié et préparé avec un fond transparent par moi-même.</i></p>	
Déroulé de séance	Séance 1	<p>Présentation de la thématique du travail, rappel du Mythe du Minotaure et définition d'un labyrinthe. Présentation et démonstration de quelques outils de base de <i>Sketchup</i>.</p> <p>Première demande : En utilisant <i>Sketchup</i> imaginez un volume avec des transparences qui serve de « présentoir » pour votre Monstre/Minotaure.</p> <p>Une fois ce présentoir réalisé, importez l'image de votre monstre pour l'insérer dans le volume que vous avez imaginé.</p>
	Séance 2	<p>Deuxième demande : Toujours en utilisant <i>Sketchup</i>, imaginez un espace labyrinthique dans lequel vous « cachez » votre monstre dans son présentoir.</p> <p>Démonstration de quelques outils supplémentaires du logiciel et d'une méthode de travail pour construire le labyrinthe.</p>
	Séance 3	<p>Suite et fin de la construction du labyrinthe. Importation et disposition du présentoir.</p> <p>Troisième demande : A partir de votre labyrinthe enregistrez, dans des « scènes » séparées, quatre « vues » différentes de votre labyrinthe.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Une vue générale (on voit la totalité de votre labyrinthe), en plongée (vue d'en haut). • Un gros plan (une vue de près) sur la salle centrale et le présentoir, toujours en plongée. • Un gros plan en vue de face du présentoir. Mettez-vous à l'intérieur de votre labyrinthe pour la réaliser. • Un gros plan en contre plongée (vue d'en bas) du présentoir avec le monstre
	Séance 4	<p>Quatrième demande : Dans <i>Sketchup</i>, à partir de votre labyrinthe, créez une animation qui rende compte du parcours d'un personnage à la recherche de votre monstre. Essayez de traduire le comportement de ce personnage, perdu dans votre labyrinthe, en train d'explorer un espace inconnu. Jouez avec les vitesses de déplacement, la circulation du regard...</p>

	Séance 5	Dernière demande : Emparez-vous du labyrinthe d'un camarade et produisez le même travail que pour la séance 4. Explorez son labyrinthe et trouvez son monstre en produisant une animation.
Références artistiques	<p>Pour le présentoir :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Damien Hirst, <i>The Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living</i>, 1991 (par exemple) - Dustin Yellin, <i>Psychogeographies</i>, 2014, Installation au New York City Ballet <p>Autour du labyrinthe et de ses représentations, du mythe du Minotaure et de la narration :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quelques images du palais de Knossos en Crète, qui passe pour être une des origines possibles du labyrinthe. - Mosaïque romaine, 1^{er} siècle, Kunsthistorisches Museum de Vienne (en Autriche) - Lambertus, <i>le Minotaure dans le labyrinthe</i>, vers 1448, enluminure sur parchemin - Maitre des cassoni Campana, vers 1510, <i>histoire de Pasiphae</i>, panneaux décoratifs de deux coffres en bois. - Le labyrinthe de la Cathédrale de Chartre. <p>Autour du labyrinthe au cinéma :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un extrait du film « <i>labyrinthe</i> » de Jim Henson, de 1986, dans lequel l'héroïne cherche désespérément à rattraper son petit frère dans un labyrinthe directement inspiré des dessins de Escher. (De nombreux autres exemples sont possibles au cinéma mais celui-ci est vraiment parlant.) - Quelques captures d'écran de jeux vidéo, comme <i>Pacman</i> ou <i>Doom</i>, qui utilisent systématiquement des espaces labyrinthiques dans lesquels on cherche à attraper des monstres ou à échapper à des monstres. <p>Autour de l'idée d'une exploration interactive d'un espace en 3d :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeffrey Shaw : "The legible city" 	