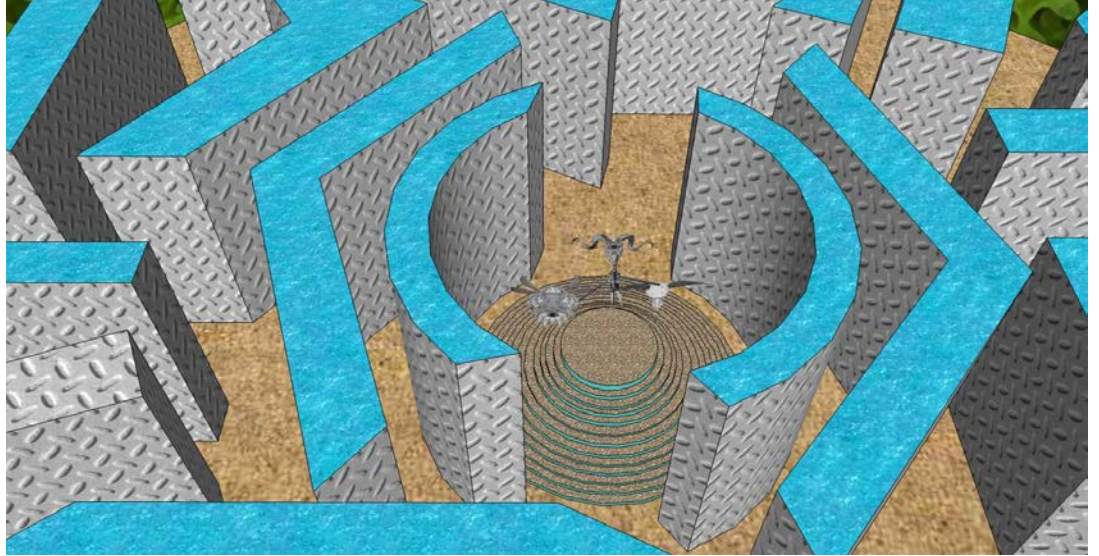
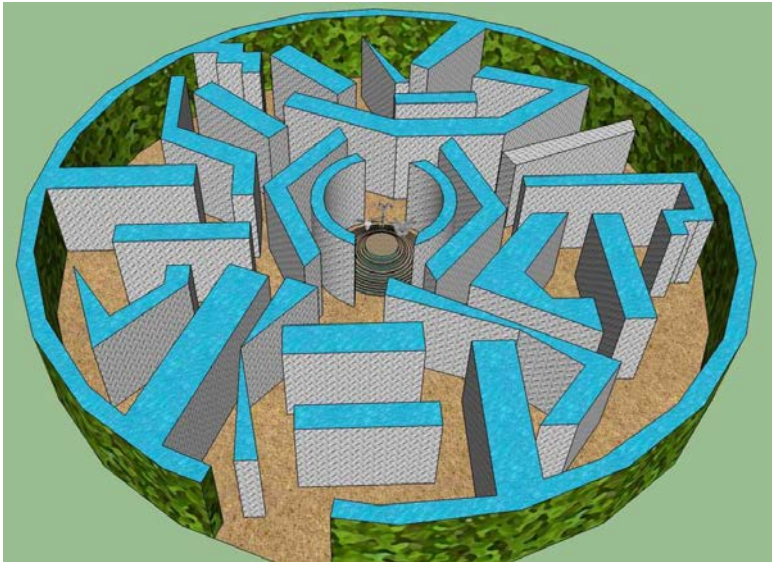
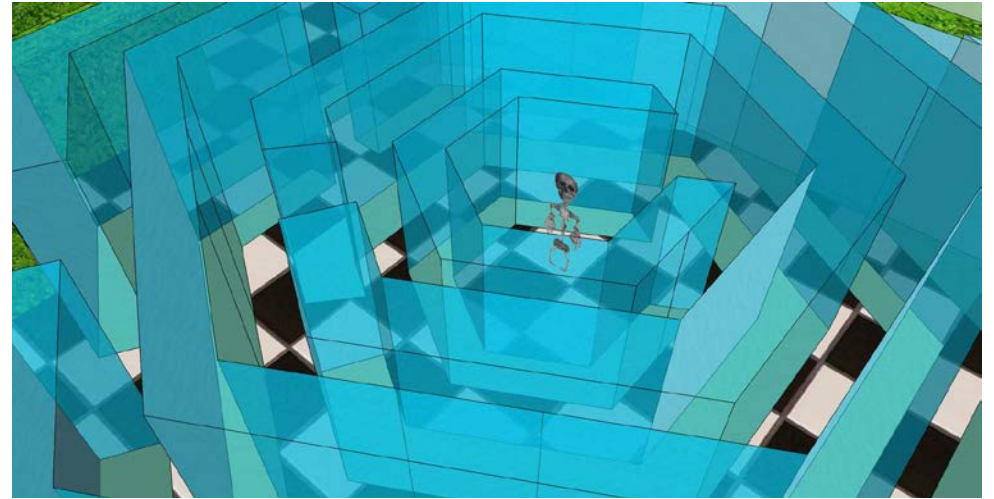
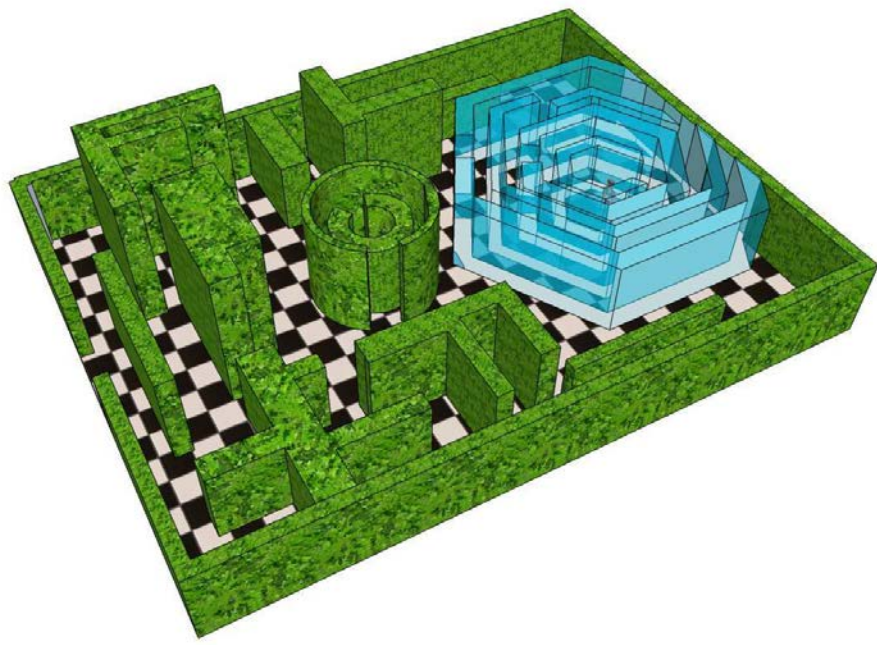


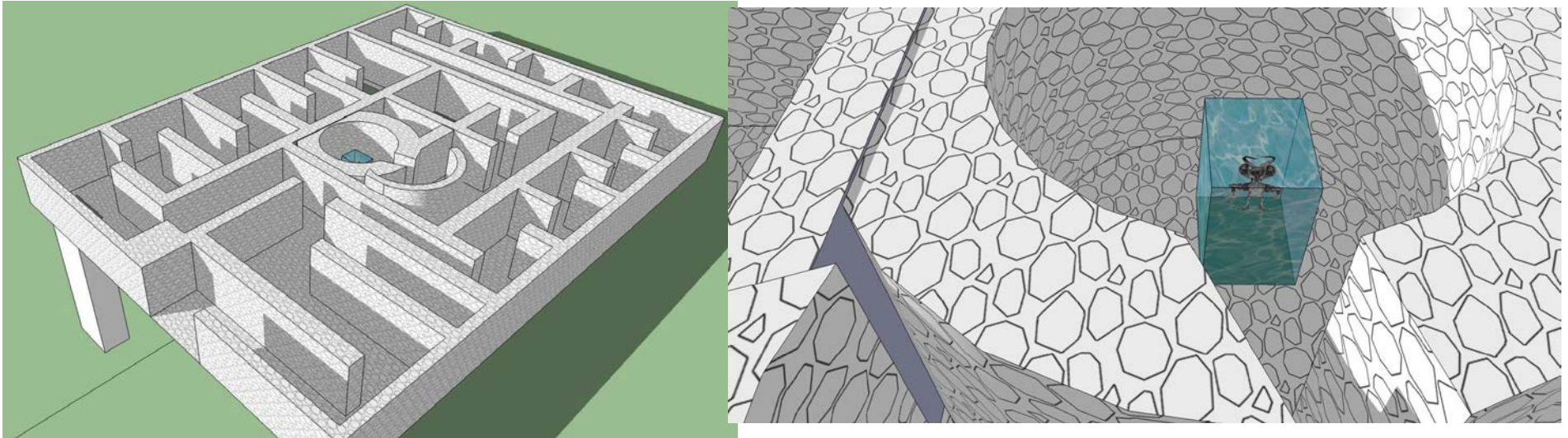
Niveau	Cinquième
Intitulé de la séquence	« Mon monstre c'est le Minotaure »
Problématique	Comment l'utilisation de la tridimensionnalité permet de multiplier les interprétations possibles d'un même travail ?
Objectifs d'enseignement	<p>Objectifs pédagogiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réutiliser des productions réalisées avec une technique traditionnelle dans un travail de réalité virtuelle. • Réfléchir à un dispositif de présentation d'un monstre dans un espace virtuel. • Comprendre le fonctionnement d'un logiciel de création en 3D à travers la construction d'un espace imaginaire labyrinthique. • Comparer différents mode représentation d'un espace. • Comment créer de la narration en produisant une animation rendant compte d'un parcours à travers cet espace. • Découvrir le travail de ses camarades de l'intérieur, en se promenant dedans de manière virtuelle et produire un travail animé à partir de cette exploration. <p>Compétences travaillées :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construire une narration à partir d'une ou plusieurs images (story-board, bande dessinée, film). • Utiliser divers modes de production d'images (supports, médiums, matériaux, choix d'outil). • Utiliser divers modes de représentation. • Utiliser des appareils et logiciels simples à des fins de production (photographier, filmer, scanner, imprimer).
Liens au programme	<p>L'architecture est l'art de construire et d'aménager des espaces sur les plans technique, fonctionnel et esthétique. Les élèves sont invités à voir, à vivre et à comprendre ces espaces. A travers une sélection d'opérations simples, les élèves sont sensibilisés aux phénomènes physiques liés aux matériaux, à la dimension plastique des volumes et à la relation à l'environnement.</p> <p>La construction, la transformation des images, les interventions (recouvrement, gommage, déchirure...), le détournement, ouvrent les questions et les opérations relatives au cadrage, au montage, au point de vue, à l'hétérogénéité et à la cohérence.</p>
Champ lexical	Espace, tridimensionnalité, virtualité, labyrinthe, architecture imaginaire, narration, animation, circulation, présentation, point de vue/ angle de vue, cadrage...

<p>Contraintes techniques (format, outils, matériaux, durée...)</p>	<p>25 élèves. Travail en salle d'arts plastiques puis en salle informatique (28 postes), le logiciel <i>Sketchup</i> Les élèves avaient préparé lors d'un travail précédent, un monstre en collage traditionnel. Ces travaux sont numérisés et préparés sous la forme d'images PNG avec fond transparent. 5 à 6 séances.</p>	
<p>Description du dispositif pédagogique</p> <p>Description du dispositif pédagogique, des consignes et du déroulement</p>	<p>Séance 1</p>	<p>Présentation de la thématique du travail, rappel du Mythe du Minotaure et définition d'un labyrinthe.</p> <p>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>
	<p>Séance 2</p>	<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>
	<p>Séance 3</p>	<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
	<p>Séance 4</p>	<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.</p>

		Jouez avec les vitesses de déplacement, la circulation du regard...
	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.
Critères d'évaluation	<p>Evaluation sommative :</p> <p>Respect des consignes. Maitrise des différentes opérations possibles avec <i>Sketchup</i>. Qualités techniques et plastiques du labyrinthe et du présentoir. Justesse des différentes vues à enregistrer. Qualités techniques des animations et capacités à rendre une narration.</p>	
Documents remis aux élèves	Document écrit résumant les demandes successives, à chaque séance. Les élèves disposaient également de tutoriaux vidéo en libre accès sur le réseau du collège, dans lesquels ils peuvent retrouver toutes les explications données à l'oral sur l'utilisation de <i>Sketchup</i> .	
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.) <p>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>	

Projets élèves





Pour voir des exemples d'animations :

<https://www.youtube.com/watch?v=c4hKsLx14Xw>

<https://www.youtube.com/watch?v=Gpb88yJqsCl>

<https://www.youtube.com/watch?v=yA-44KvtFe8>