

## RAPPEL DU CAHIER DES CHARGES DÉFI 2018

### 1.1. Le défi

L'objectif du défi de cette année est de **faire déplacer un robot à l'intérieur d'un musée ou d'une galerie**, à l'image d'une structure architecturale emblématique du patrimoine culturel mondial (Musée Guggenheim, etc.), exposant tout type d'œuvre **sur un thème historique, contemporain, futuriste et/ou imaginaire**. La maquette du musée devra être réalisée par les élèves selon les contraintes définies dans le présent cahier des charges.

Les architectes en herbe devront dessiner astucieusement les plans au regard des tâches que le robot devra effectuer :

- Se positionner face à une œuvre, une vitrine, un objet, pour les contempler
- Entrer dans une salle en impasse et en sortir en marche arrière
- Éviter ou laisser passer un ou plusieurs usagers, groupe de visiteurs du musée

### 1.2. La piste

#### 1.2.1. Dimensions

La maquette aura une superficie de 4m<sup>2</sup> à 4,5m<sup>2</sup> et ne doit pas dépasser 2,5m de longueur, 2m de largeur et 1m de hauteur.

Les extrémités des salles, de la piste, pourront être délimitées par des murs, des œuvres ou des éléments décoratifs ou architecturaux

Les dimensions de la piste seront délimitées par son dessous. Le choix de clôturer ou non le musée est donc libre en fonction des choix de programmation et d'utilisation des capteurs.

#### 1.2.2. Thème

**Les élèves définiront un thème** qu'ils choisiront avec leur professeur. Ils pourront ainsi établir la **scénarisation du déplacement du robot dans le musée** ainsi que l'explication des œuvres qu'il rencontrera. Le récit ainsi construit sera présenté oralement à la convenance des classes : soit en complément de l'exposé de la démarche soit en accompagnement du parcours du robot. **La créativité de chacun pourra ainsi s'exprimer, et sera prise en compte dans le calcul du barème.** La piste devra être cohérente avec le thème choisi : elle sera aménagée et **décorée** selon l'inventivité de chaque classe pour transporter jury et public dans un autre univers. **Les moyens plastiques employés seront évalués en fonction de la variété et de la pertinence des techniques employées pour conférer cohérence à l'ensemble du projet.**

**ARTS PLASTIQUES :**

**QUEL THÈME CHOISIR ?**

**QUELS DÉCLENCHEURS POSSIBLES POUR RÉALISER LA MAQUETTE ?**

### 1. Littérature jeunesse

Le déclencheur peut être un ouvrage de **littérature jeunesse** parlant du musée( **voir bibliographie, non exhaustive**)

Le genre littéraire étudié en classe pourra être

- un conte
- un documentaire
- un roman policier
- un roman de science fiction
- une BD
- etc.

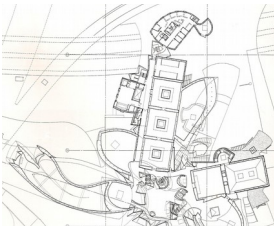
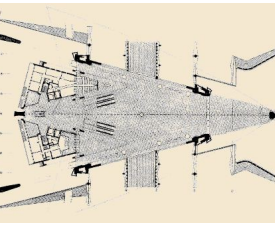
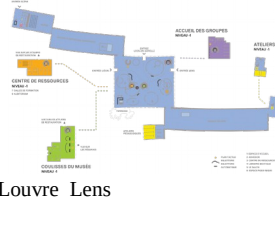

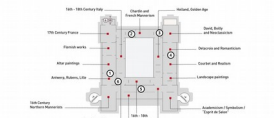

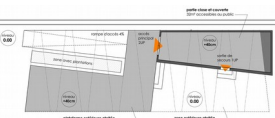

Les élèves pourront s'inspirer de l'ouvrage littéraire étudié pour écrire leur scénario et réaliser la maquette en étant plus ou moins fidèle à l'écriture .

### 2. Histoire des Arts

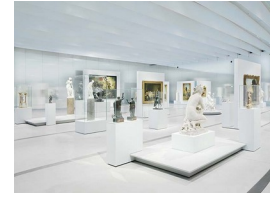



#### 2.1 Arts de l'espace

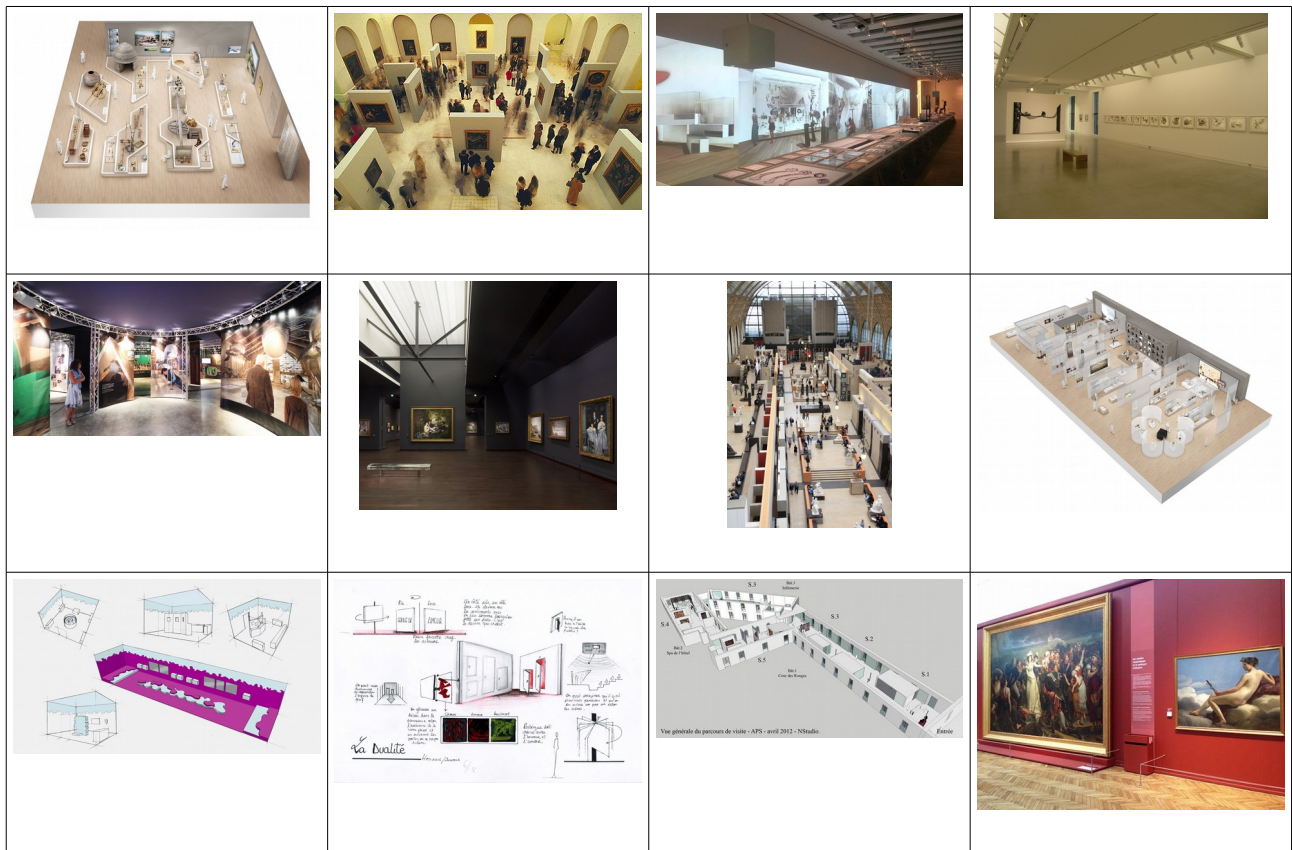
L'étude d'un **espace architectural, un musée**, peut aussi nourrir la création. Quels choix architecturaux pour les musées récents ou quelle réhabilitation pour les bâtiments anciens?  
 Dans quels objectifs de médiation avec le public ? (**A approfondir**)  
 Quelques exemples : extérieur et intérieur. Accroches des œuvres et déambulation.

 <p>Le Musée Guggenheim, à Bilbao</p>	 <p>Extension du musée de Milwaukee, États-Unis (2001) Santiago Calatrava</p>	 <p>Louvre Lens</p>	 <p>LAM Villeneuve d'Ascq</p>
 <p>Palais des Beaux arts de Lille</p>	 <p>MUBA Tourcoing</p>	 <p>Gare Saint Sauveur Lille</p>	 <p>LAM Villeneuve d'Ascq</p>

 <p>Le Musée Guggenheim, à Bilbao</p>	 <p>Extension du musée de Milwaukee, États-Unis (2001) Santiago Calatrava</p>	 <p>Louvre Lens</p>	 <p>LAM Villeneuve d'Ascq</p>
 <p>Palais des Beaux arts de Lille</p>	 <p>Gare Saint Sauveur Lille</p>	 <p>Gare Saint Sauveur Lille</p>	 <p>LAM Villeneuve d'Ascq</p>

Exemples d'accrochages dans les salles

			
---	---	--	---



## 2.2 Arts du visuels

L'étude d'un artiste ou d'un mouvement artistique peut aussi être le fil conducteur de la réalisation d'une maquette en fonction du projet de classe. (**A développer**)

Exemples possibles

- Modigliani
- Picasso
- Les Arts premiers
- Le Réalisme (**cf. expo Millet PBA**)
- Etc.

## 3-CONCLUSION

Ce projet n'est pas chronophage pour peu qu'il se fasse de manière interdisciplinaire et sur une période longue.

Il entre pleinement dans les nouveaux programmes ( **Voir document de Mme François I.E.N Lille 1 Lambersart**)