

## OBJECTIFS

COMPRENDRE ET EXPÉRIMENTER L'ESPACE DE L'ŒUVRE ET SA RELATION AVEC LE SPECTATEUR

## PROBLÉMATIQUE

### LE TRAITEMENT DE L'ESPACE PAR ET POUR L'ŒUVRE EN RELATION AVEC LE SPECTATEUR

- En quoi l'immersion est-elle source d'une expérience esthétique singulière ?
- En quoi l'action ou/et l'interaction du spectateur dans l'œuvre modifient-elles la réception de celle-ci et ainsi l'expérience ?

## Questionnements

## Programmes

- **L'œuvre, l'Espace, l'Auteur, le Spectateur**

La relation du corps à la production artistique : l'implication du corps de l'auteur ; les effets du geste et de l'instrument, les qualités plastiques et les effets visuels obtenus.

- **L'expérience sensible de l'espace de l'œuvre :**

les rapports entre l'espace, perçu, ressenti et l'espace représenté ou construit ; la mobilisation des sens ; le point de vue de l'auteur et du spectateur dans ses relations à l'espace ; à l'inscription de son corps dans la relation à l'œuvre ou dans l'œuvre achevée.

- **Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques :**

les environnements numériques.

## NOTIONS

- Espace
- Geste / Corps

## PRATIQUE

- Pratique hybride par :
  1. l'intégration du portable dans la production
  2. la maîtrise de l'outil numérique pour réaliser les captations : tablette, téléphone portable, APN.

# Environment IMMERSION

ESPACE & ŒUVRE

Cycle 4  
3ème



## TEMPS

- **6 séances en 3 temps** : 1. Temps de réflexion commun par groupe avec restitution d'une planche de recherches ; 2. réalisation de la maquette ; 3. captations vidéos et photos.
- **Un temps hors-classe** : Temps de restitution hors classe où les captations vidéos et photos sont déposées sur les plateformes adéquates : Nextcloud et Netboard.

## RENDU

- Dépôts des photographies sur **NETBOARD** par l'élève.
- Dépôts des vidéos sur **NEXTCLOUD** par l'élève.
- Téléversement des vidéos sur **PEERTUBE** par l'enseignant.
- Galerie en ligne sur **NETBOARD co-construite**.

## EVALUATION

- **C1 : Expérimenter, Produire Créer :**

Je sais choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.

Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique

- **C2 : Mettre en œuvre un projet artistique :**

Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique et en anticiper les difficultés éventuelles.

- **C3 : S'exprimer, analyser sa pratique, établir une relation avec celle des artistes :**

Expliciter la pratique individuelle ou collective, écouter et accepter les avis divers et contradictoires

- **Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre :**

- Utiliser des outils numériques pour réaliser une production.
- Utiliser des outils numériques pour échanger et communiquer : utiliser des outils et espaces numériques pour échanger, stocker, mutualiser des informations.

## Socle commun

# Environment

## IMMERSION

ESPACE & OEUVRE

Cycle 4  
3ème

# ENVIRONNEMENT *immersion*

Espace immersif

**\* Environnement :**  
espace aux dimensions souvent architecturales  
ayant une signification plastique, lieu d'échange  
entre l'œuvre et le contexte.



Veronica JANSSENS, Red, Blue & Yellow, 2001



Lorsque le brouillard dense envahit l'espace, on expérimente la sensation de marcher dans la couleur matérialisée tel un zoom dans la peinture. La couleur est autonome en suspension, surface et profondeur disparaissent.



## PROBLÉMATIQUE

Le traitement de l'espace par et pour  
l'œuvre en relation avec le spectateur

### UN ESPACE IMMERSIF POUR....

Proposez une maquette d'un *environnement\* immersif*, dans lequel le spectateur serait amené à vivre l'**expérience artistique** que vous aurez au préalable choisie et définie

Votre planche de projet détaillera les étapes de la réalisation et anticipera les difficultés éventuelles.

Plan de travail et organisation :



- 1 séance pour :

Réaliser par groupe une planche de recherche qui permettra de communiquer vos intentions.

- 4 séances pour :



Réaliser la maquette de votre espace avec les matériaux sélectionnés en amont.

- 1 séance pour :



Réaliser par groupe les captations vidéos et photos avec vos portables ou APN de la classe sur les postes choisis et dans les conditions établies ( dans le noir ou pas)





Yayoi KUSAMA, Dots Obsession, Infinity mirrored Room, 1998. Installation. Les Abattoirs, Toulouse

*Les œuvres de Kusama relève d'une répétition de forme obsessionnelle : le pois (dot)*



« De l'air, de la lumière et du temps » de Susanna Fritscher, 2017, Patio du Musée des Beaux-arts de Nantes.

*La perception des lieux est complètement bouleversée pour le public : véritable expérience sensorielle aussi bien au niveau de la vue que de l'ouïe, les fils bougeant entre eux et vibrant au son de l'air, créent une sorte de douce mélodie aérienne.*

**Les œuvres de Shiota sont éphémères, mais elle vise à laisser une impression durable.**

Chiharu SHIOTA, During Sleep, Museum Moderner Kunst Kärnten, Klagenfurt, Autriche



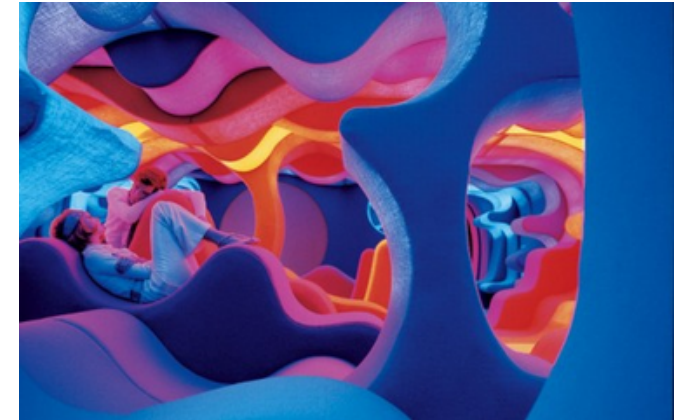
Pénétrable BBL Bleu par Jesús Rafael Soto, 1999

*Pénétrable BBL est une œuvre cinétique, ce qui signifie qu'elle utilise le mouvement pour changer de forme. Le mouvement du spectateur/utilisateur, qui peut voyager entre ses différents fils de nylon colorés, crée un mouvement dans la structure suspendue à une ossature en métal de 4m de haut.*



Monumenta /Le Leviathan, 2011, d'Anish Kapoor, au Grand Palais.

*Réalisée en PVC rouge, cette caverne gonflée d'air pulsée donne un intérieur qui nous fait ressentir une forme d'oppression et d'étouffement qui nous immerge totalement.*



Phantasy Landscape, Verner Panton, Vitra Design Museum Gallery, 1970

*Cette espace onirique fermé, permet aux spectateurs de développer ses sensations : la détente, le rêve et le repos. Elle amène le corps et l'esprit à se ressourcer afin de laisser nos sens méditer. Le spectateur est aussi utilisateur.*