

# artborescence

des artistes, des oeuvres, des notions, des citations, en lien avec les programmes d'arts plastiques

Elaborer un projet personnel  
Situation d'apprentissage  
en classe de .....



**Problématique :** en quoi l'œuvre peut-elle amener le spectateur à vivre une expérience sensible de l'espace ?

## NOTIONS

Corps  
Espace

- Ancrage à un axe du programme : L'oeuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur
- Questionnement du programme : L'expérience sensible de l'espace de l'oeuvre

Extrait : « le point de vue de l'auteur et du spectateur dans ses relations à l'espace, au temps de l'oeuvre, à l'inscription de son corps dans la relation à l'oeuvre ou dans l'oeuvre achevée. »

Expérimenter, produire créer.

**C** Réaliser un dispositif plastique et sensoriel pour mettre en action le spectateur ou l'auteur à partir des informations prélevées sur la plateforme artborescence.

**P** Mettre en œuvre un projet  
Donner à voir son travail dans l'espace.

**S** S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité.

Mettre en éveil les sens du spectateur, de l'auteur.

**C** Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art.

Reconnaitre la dimension sensorielle dans l'oeuvre numérique d'Adrien M & Claire B.

## Objectifs :

Amener les élèves à :

- comprendre que le déplacement et la participation du spectateur est une composante essentielle dans l'expérience sensorielle de l'oeuvre.
- exploiter les ressources de la plateforme artborescence dans une séquence destinée à une classe de 3ème.
- prendre appui sur la plateforme artborescence pour lancer une pratique plastique.

## Situation d'apprentissage proposée :

**Incitation :** Distribution de trois Qr codes par groupe d'élèves

**Sollicitation :**



Corps



Espace



Intéractivité

## Corpus de références artistiques mises en tension :

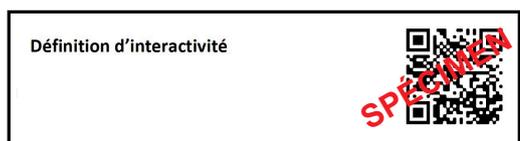
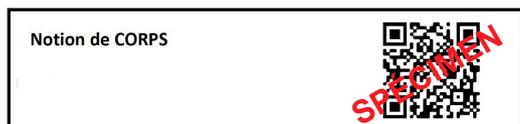
- **Jesus Rafael Soto**, *Pénétrable BBL bleu*, 1999, 366.5 x 1400.0 x 470.5 cm Peinture sur aluminium, fils de PVC © ADAGP, Paris 2019 © Fondation Louis Vuitton / Marc Damage
- **Adrien M & Claire B**, *XYZT Les paysages abstraits*, 2011 et 2015, 10 installations <https://www.am-cb.net/projets/xyzt-les-paysages-abstraits>
- **Cléa Coudsi & Eric Herbin**, *Bien des choses*, 2007, Installation sonore interactive - cartes postales, haut-parleur, lecteur et amplificateur audio, ordinateur - dimensions variables

# artborescence en amont de la situation d'apprentissage :

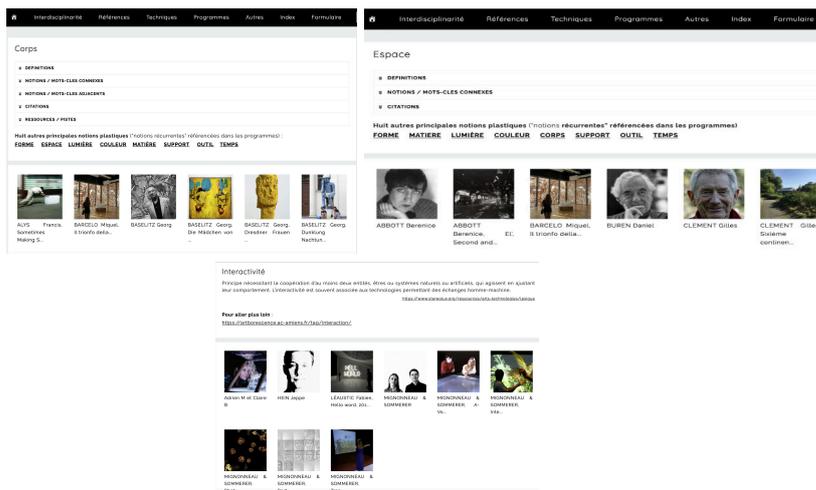
La classe choisie est une classe de 3ème type. Les élèves découvrent le site artborescence avec cette situation. Dans cette classe, certains élèves peinent à se mettre au travail habituellement.

## Organisation de la situation d'apprentissage : 2 séances

Dans la salle d'arts plastiques, par groupe, les élèves reçoivent trois indices préparés en amont (**document 1**) par l'enseignant (sous forme de Qr codes ou de liens directs) les incitant à les mettre en relation et à les confronter afin qu'ils puissent faire émerger une démarche de réflexion et de création.



Document 1



Document 2

Chaque groupe arrive donc sur la page renvoyant à la notion de *CORPS*, *ESPACE* et une définition d'interactivité. (**document 2**)

*L'utilisation du smartphone (dans le but de la séance pédagogique) est autorisée ainsi que les tablettes mises disposition.*

Tous ces indices apportent quelques informations sur la direction à prendre, ainsi que sur le questionnement du programme abordé.

Les élèves vont devoir analyser ces informations et faire des choix. (**document 3**)



Réflexions, prises de notes et croquis comme étape préparatoire à la réalisation

Document 3

Un groupe d'élèves est parti d'éléments textuels et notionnels à partir de la plateforme ( *CORPS* : être vivant, mouvement, trace/empreinte, couleur - *ESPACE* : lieu, ciel, couleurs, atmosphère, surface lumière, distance - *INTÉRACTIVITÉ* : deux être présent).

A partir de ces éléments, un travail plastique jouant sur la trace et l'empreinte de la peinture sur le support carton par le doigt a été élaboré. (**document 4**)



Démarche explorant le toucher et un rapport direct sans outil avec la matière picturale

#### Document 4

Un autre groupe est plutôt parti des références visuels sur le site comme l'oeuvre [Laurent MIGNONNEAU & Christa SOMMERER, \*Portrait on the fly\*, 2016](#), série incluant des installations interactives et des dessins réalisés au traceur et notamment [cette image](#).

La mise en tension de ces éléments a créé des expérimentations de la part des élèves sur les notions de *corps*, *d'espace* et *d'interactivité*.



Expérimentation des idées



Réalisation d'un moulage de deux mains d'élèves figeant l'instant de cette interaction

Cette séquence a permis d'engager une réflexion sur le processus de création développé pour leur travail. Lors de la dernière séance, les élèves sont revenus sur leur réalisation et le dispositif de présentation. L'oeuvre de **Adrien M & Claire B** a ensuite été montrée pour révéler l'interaction entre le corps du visiteur et l'oeuvre dans le domaine des arts numériques.

### Retour d'expérience :

La plateforme **artborescence** permet aux élèves de pouvoir collaborer, d'interagir entre eux autour de la pratique plastique et pouvoir acquérir du vocabulaire et mieux comprendre certaines notions.

Elle devient dans le cours d'arts plastiques, l'élément incitatif et déclencheur d'un processus de création.

À travers la plateforme **artborescence**, les élèves ont découvert beaucoup d'informations, ils se concentrent, cherchent et explorent.

Cela leur permet de rencontrer des oeuvres, des artistes, des notions, des problématiques et beaucoup d'autres ressources variées.

Cette situation a permise de créer un projet collectif. Les élèves ont pu être engagé dans une forme d'autonomie et de projet personnel.

En établissement d'éducation prioritaire, cela permet de recentrer l'attention des élèves et de les amener à réfléchir ensemble. La notion de groupe prend tout son sens ici. Les élèves échangent, discutent sur les oeuvres, les notions, ....

L'outil numérique qu'est le smartphone prend tout son sens ici.

De plus, la plateforme **artborescence**, par son contenu, amène les élèves vers des pratiques exploratoires qui n'auraient pas forcément été abordées au travers d'une incitation plus « classique ».

Cette situation d'apprentissage a permis aux élèves de créer leur projet en toute autonomie et a facilité la mise oeuvre d'une pédagogie de projet au sein de la classe.