

3°
cycle 4

ANCRAGE AU PROGRAMME : L'expérience sensible de l'espace de l'œuvre

- En quoi l'oeuvre peut-elle amener le spectateur à vivre une expérience sensible de l'espace ?
- **Amener l'élève à comprendre** que le déplacement et la participation du spectateur est une composante essentielle dans l'expérience sensorielle de l'oeuvre.



Incitation : « Le monde des musées et des expositions rend le public trop souvent passif, au lieu de l'activer »

Olafur Eliasson

« **Activez votre entourage¹** »

Faites une production qui mettra en action votre entourage

Lieu : Votre chambre, jardin, divers espaces de votre maison

Matériel : Appareil photo, tablettes / smartphone, matériel au choix

¹**Entourage :** Ensemble des personnes qui vivent habituellement auprès (de quelqu'un).

Conseils et questionnements

Que veut dire le mot activer :

- > Faire fonctionner (quelque chose), mettre en marche.
- > Désigne une chose susceptible de développement, un mouvement, un instrument

Quel dispositif plastique as-tu réalisé pour que le spectateur soit en action ?

Comment as-tu utilisé l'espace dans lequel se trouve ta production ?

De quelle manière as-tu sollicité ton entourage ? Quel(s) sens (parmi les 5) a été convoqué ?

Forme

> **Entoure**

la ou les notion(s) qui te semblent correspondent à ton travail

Espace

Lumière

> **Explique** le lien que tu fais entre la ou les notion(s) entourée(s) et ta réalisation :

Couleur

Matière

Geste

Outil

Temps

Expérimenter, produire, créer

Réaliser un dispositif plastique et sensoriel pour mettre en action le spectateur

Mettre en œuvre un projet

Donner à voir son travail dans l'espace

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

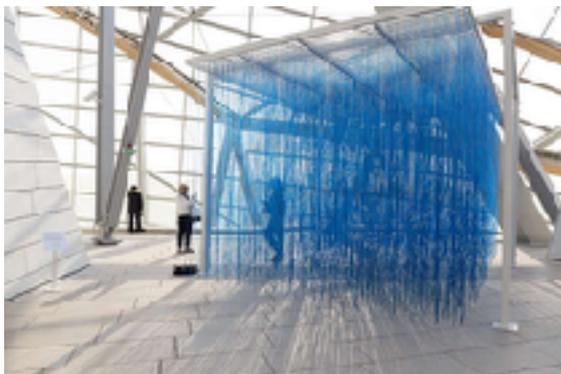
Mettre en éveil les sens du spectateur

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

Références artistiques :

> **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



Les « Pénétrables à partir de 1968 consistent en des ensemble de tiges ou de fils de nylon suspendus, de différentes couleurs, que le spectateur est invité à traverser.

Pénétrable BBL bleu existe en tant que forme dans l'espace et porte d'entrée vers la couleur, relevant à la fois de la peinture et de la sculpture. Pour l'artiste, la matière, le temps et le mouvement constituent une « trinité » définissant tout rapport esthétique.

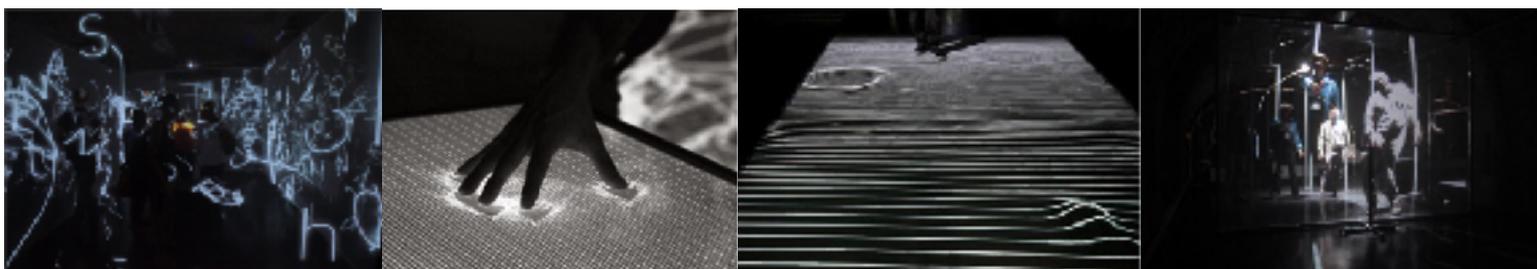
L'expérience visuelle doit s'accompagner du toucher et de l'ouïe, et composer un véritable environnement.

« Je me suis préoccupé de trouver un langage où l'homme pouvait servir de moteur et en même temps, je pensais que les spectateurs devenaient partie intégrante de l'oeuvre. Pour moi l'oeuvre n'existe pas indépendamment du spectateur. Mes travaux, si vous les

photographiez, restent des images traditionnelles. Ils ne trouvent leur dimension qu'en face du spectateur et de son mouvement. Avec les Pénétrables, cette participation devient tactile, voire même souvent auditive. L'homme joue avec son monde environnant. La matière, le temps, l'espace constituent une trinité indissociable et le mouvement est la force qui démontre cette trinité.

> **Adrien M & Claire B**, *XYZT Les paysages abstraits*, 2011 et 2015, 10 installations

<https://www.am-cb.net/projets/xyzt-les-paysages-abstraits>



Une exposition-parcours constituée de dix installations mettant en jeu le corps du visiteur.

Quatre lettres issues du langage mathématique qui ouvrent sur un territoire onirique, à la frontière entre arts plastiques et arts vivants.

X (horizontalité) Y (verticalité) Z (profondeur) et T (temps) permettent de décrire le mouvement d'un point dans l'espace, et portent en elles l'essence de ce territoire imaginaire. Le parcours est conçu comme la traversée d'une nature revisitée entre géométrique et organique. La promenade offre une expérience sensible au visiteur, qui est invité à jouer avec la lumière d'un paysage composé de lignes, de points et de lettres, à rencontrer une matière virtuelle vibrante, éphémère, mobile, créatrice de gestes et de danse.

Toutes les images sont générées en temps réel, à partir de modèles de comportements physiques.

De quelle manière l'oeuvre d'**Adrien M & Claire B** fait-elle participer le spectateur dans une expérience sensorielle² ?

²**expérience sensorielle** : relatif aux sens. L'expérience réfère au vécu, elle désigne le fait même de vivre une présence.