

Projet d'enseignement **Matière à animer !**

| | |
|--|---|
| Points de programme travaillés | La matérialité de l'œuvre |
| Niveau concerné | Cycle 4 - 4ème |
| Questionnement didactique | Comment développer les interactions entre la matière et la projection numérique ? |
| Champ de questionnements pour l'élève (ce qu'il va chercher, connaître, comprendre, apprendre) | <ul style="list-style-type: none"> • Prendre en compte la qualité physique des matériaux. • Imaginer des dispositifs permettant la création de productions interactives, hybrides (matérielles et immatérielles). • Expérimenter le mapping (via le logiciel MAPMAP ou HeavyM) et la matérialité (argile, farine, pâte durcissante, tissu blanc, etc). |
| Compétences disciplinaires et transversales visées | <p>C1 / Expérimenter, produire créer.</p> <p>C1-3 Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.</p> <p>C1-4 Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques.</p> <p>C2 / Mettre en œuvre un projet.</p> <p>C2-1 Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs.</p> <p>C2-2 Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur.</p> <p>C2-3 Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique et en anticiper les difficultés éventuelles.</p> |
| Éléments de langage plastique mobilisés vocabulaire, concepts, notions | <p>Matérialité/immatérialité, hybridation (notamment des techniques), tridimension.</p> <p>Un parallèle à établir : le mythe de Pygmalion & Galatée où la matière prend vie.</p> |

Corpus d'œuvres de références
et modalités de présentation

Studio de design Drill Tokyo,
projection vidéo sur
un grain de riz.

<https://vimeo.com/130165596>



Tony OURSLER, *Coo* (2003), sculpture en fibre de
verre, projection vidéo.



Thomas VOILLAUME, *Human*. Travail mené
dans le cadre du *Illuminate Light Festival*,
Plymouth (2018) et du *Video Mapping*
Festival, Lille (2018) :



<https://vimeo.com/262393249>

Gaspar Battha, light-mapping
géométrique sur un miroir.

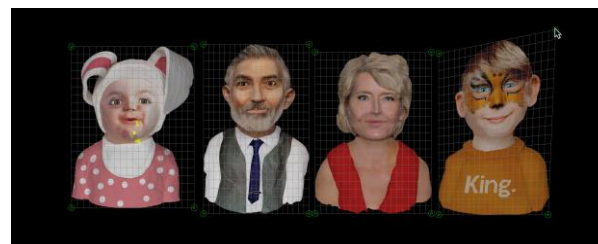
<https://vimeo.com/110239274>



Joe McCallister, *The Watsons*
Sculpture et projection.



Joanie Lemerrier, origami et projection
mapping.



Résultat :

<https://www.youtube.com/watch?v=JXTU3Qh-H3E&t=7s>

Description du projet d'enseignement : Séquence, nombre de séances, déroulement, articulation des séances

- **Modalités** : travail en groupe.

Diviser les tâches : travail sur la vidéo, travail sur la sculpture, éventuellement travail sur une mise en scène spécifique.

- **Pour débiter ! Une petite démonstration s'impose** : *On peut imaginer débiter la séance par un exercice inversée à la demande qui va suivre. Montrer aux élèves une projection de matière (ex. Une texture particulière, marbre, bois, etc.) sur une surface (feuille, mur, etc.) et identifier les enjeux : rapport à l'espace, au format, à la matérialité du support, transformation ou augmentation du support, etc.*



AUTRE REFERENCE : https://www.youtube.com/watch?time_continue=45&v=Ubf2r7hlj0Q&feature=emb_logo

Installation Subaquatique

Juillet 2015

Une installation immersive en Mapping pour décor d'une vente privée Chanel à l'Université Paris-Descartes.

- **Consignes** pour la mise en œuvre du projet où c'est cette fois-ci la projection qui sera au service de la matière (inerte). Elle devra tenir compte de ses spécificités et sensibilités (textures, format, etc.), elle devra ainsi l'animer.

3 séances au minimum :

1ère séance : phase de réflexion projet et début de réalisation (mapping ou vidéo).

2ème séance : poursuite du travail et essai de mise en lien.

3ème séance : installation finale ; culture artistique (références).

Logiciels pour travailler le mapping : **chromakey, MAPMAP, HeavyM**

Analyse réflexive : enjeux, scénario proposé et modalités de mise en œuvre, ...

Hybridation des techniques - opérer un dialogue entre les qualités et spécificité des matériaux avec une projection numérique (immatérielle).

Évaluation (ce que l'élève a appris : contenus, modalités, outils)

- Acquisition d'une culture artistique sur l'hybridation des matériaux et les pratiques numériques (mapping notamment).
- Expérimentation plastique (sculpture ou travail sur la matérialité) en lien avec un travail sur le numérique.

Organisation de la salle de classe

Aménagement possible et à prévoir pour travailler en groupe : libérer de l'espace, former des îlots.

Pratiques développées par les élèves : exemples de productions/réalisations (dessin, peinture, collage, modelage, sculpture, assemblage, installation, architecture, photographie, vidéo, création numérique...)



Argile



Plâtre



Farine



Lait et encre

