



Occuper son espace "virtuel"

publié le 29/01/2014 - mis à jour le 09/06/2015

Descriptif :

Séquence expérimentale sur la façon d'occuper l'espace (virtuel).

Sommaire :

- OCCUPER son espace "virtuel" (autrement)

● OCCUPER son espace "virtuel" (autrement)

Occuper son espace : De quel type d'espace parle t - on ?

Est-ce l'espace réel celui dans lequel je me déplace, je me meus ou est-ce celui de la représentation ? et qu'est -ce qu'un espace ?

J'ai choisi de faire travailler les élèves à partir d'un espace de représentation qui induit trois dimensions et qui pourrait être à l'origine de la conception d'une installation ou d'un accrochage.

Les élèves ont travaillé dans la salle informatique

(2 élèves par poste, chaque élève produit son image) avec le logiciel Google sketchup.

La séquence expérimentée autour de cette question s'est déroulée sur 3 séances.

La première a permis la création d'un espace.

La seconde a consisté à prendre en compte l'espace créé pour créer une nouvelle fois à partir de celui-ci.

L'espace réalisé

en séance 1 est devenu lieu d'intervention.

La relation programme est

une Situation permettant à l'élève de réaliser une production en rapport avec l'espace.

L'Apprentissage visé était le suivant :

▶ **acquérir une compétence numérique par l'utilisation de logiciel de traitement de l'image à des fins créatives**

▶ **Transformer un espace par intrusion d'effets visuels ou d'objets**

La Compétence artistique visée.

▶ **Prendre en compte le lieu et l'espace comme éléments constitutifs du travail plastique.**

Voici le déroulement de la séquence expérimentée.

○ La séance 1

Elle a commencé autour de la question « Qu'est ce qu'un espace ? »

Une verbalisation collective a permis de faire émerger les mots maisons, murs, champ, ciel, les notions : *ouvert, fermé, limité, illimité.*

Quelques élèves ont réinvesti le travail précédent en citant les notions *plein, vide* (travail qui induisait lui aussi l'espace.)

Je n'ai pas montré d'image lors de cette séance mais lors de la question qu'est-ce qu'un espace, nous avons cité l'espace de la classe, nous l'avons défini, nous avons donc parlé de ses murs, du sol et de ses ouvertures.

A la fin de cette verbalisation j'ai noté la définition du petit Robert sur le tableau

Espace : lieu plus ou moins bien délimité où peut se situer quelque chose.

Puis j'ai demandé aux élèves de créer leur propre espace à partir du logiciel Google sketchup.

Les élèves devaient produire l'un après l'autre et terminer 10 minutes avant la fin de l'heure afin de revoir ensemble quelques productions.

Les élèves ont peu utilisé ce logiciel auparavant.

Créer son espace introduit une idée de singularisation , les élèves essayent de trouver une forme qui leur convient, une forme qui ne ressemble pas à celle de leur camarade.

Comme ils sont 2 par groupe ils parlent de leur choix, les expriment, et parfois même ne veulent pas être influencé par le ou la camarade.

Globalement les espaces créés sont associés à l'idée de maison et je dois intervenir et préciser lors de la séance qu'il s'agit simplement de créer un espace et non de recréer une maison traditionnelle.

Très Difficile pour eux de garder l'essentiel : un espace, un lieu.

Ils tentent déjà de se l'approprier, de le singulariser par des éléments décoratifs.

Il faut donc réitérer la demande pour ne pas se détourner de l'objectif : créer son espace et redéterminer le facteur temps.

Comme les élèves doivent tous produire leur espace la contrainte temps est très importante.

Le temps permet l'efficacité des choix et évite ici une surcharge d'élément inutile.

La réflexion des élèves est surtout au départ située autour de la forme.

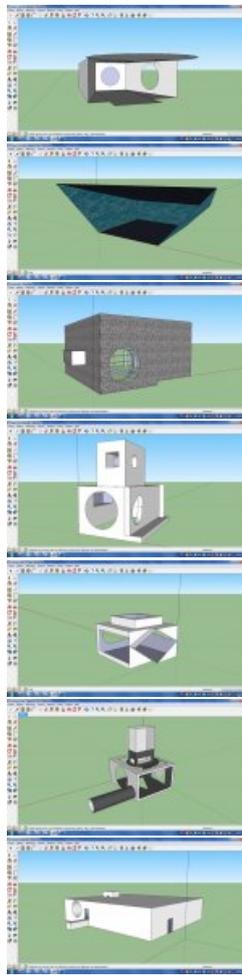
Quelle forme vais - je choisir ? et la fameuse phrase : Est-ce que ça va madame ? qui introduit l'idée de cet éternel besoin d'être rassuré.

Je leur précise qu'il enregistre leur travail dès que celui-ci leur convient et qu'il doivent faire leur choix en fonction de leurs intentions.

Des questions pratiques concernant l'utilisation du logiciel pour certaines manipulations sont considérés tout au long de la séance.

En fin de séance, 3 exemples ont été projetés et ont permis aux élèves de mettre en évidence le choix des formes , leur intentions. (pour l'ensemble il s'agissait de maison, un groupe avait réalisé un aquarium !) quelques exemples de questions posées pendant la verbalisation : Comment qualifier votre espace ? pouvez vous le décrire, y a t-il des ouvertures, est-il grand, petit, peut_on entrer à l'intérieur ? ect... Certains précisent qu'ils avaient des difficultés a choisir, d'autres au contraire se sont laissés guider par l'enchaînement des actions.

Quelques exemples de productions en cette fin de séance.



○ Séance 2

Dès le début de la séance

Je projette 3 reproductions d'œuvres.

La première est une image de l'œuvre de **El Lissitzky (1890-1941) : Espace Proun, 1923** [↗](#) (reconstruction de 1965).

Ce choix afin de percevoir l'organisation spatiale, l'accrochage spécifique des éléments constitutifs de l'œuvre, le rapport aux murs.

J'invite les élèves à décrire ce qu'ils voient, puis les questions sont orientées vers l'agencement des éléments constitutifs de l'œuvre : Sont-ils placés de façon aléatoire ou sont-ils organisés selon une pensée, une volonté, une intention ? comment perçoit-on les éléments sont-ils placés frontalement ?

La seconde une œuvre de Barbara Kruger

« **Past / Present / Future** [↗](#) »

Le choix de cette œuvre permet aux élèves de visualiser l'échelle de l'œuvre, sa propagation dans l'espace son rapport au mur, au sol son adéquation au lieu d'exposition, la galerie.

Enfin, la présence de lettres sur toutes les surfaces et non plus de formes, de volumes comme chez El Lissitzky.

La vidéo : http://videos.arte.tv/fr/videos/_circus_l_installation_de_barbara_kruger-3619132.html [↗](#)

La troisième œuvre était Une installation de

Christian Boltanski « personnes » Monumenta [↗](#) exposée au grand palais en 2010.

Dans cette installation les élèves perçoivent l'agencement et la présence d'objets accumulés, ici le vêtement. (notons que l'œuvre de Christian Boltanski s'inscrit parfaitement dans le programme d'histoire de 3e)

Une quatrième œuvre de **Walter De Maria, The New York Earth Room** [↗](#), 1977

vient clôturer la projection et met en évidence le choix de la matière utilisée (ici de la tourbe) et l'invasion de l'espace de la galerie sur une certaine hauteur.

Les élèves sont invités à décrire ce qu'ils voient. Ils n'identifient pas la matière disposée au sol au premier regard mais comprennent très vite l'image lorsque je leur explique qu'il s'agit de tourbe répartie sur le sol d'une galerie. Surpris pour certains, amusés pour d'autres mais ils semblent dans l'ensemble ouverts sur cette intervention dans l'espace.

A la fin de cette projection, je demande aux élèves ce qui est commun entre toutes ses œuvres et ce qui les différencie afin de faire émerger le rapport étroit entre les composants de l'œuvre, leur matérialité, leur agencement et le lieu de présentation .

Ensuite je note au tableau

Occuper votre espace (autrement)

Je précise que le lieu construit en séance 1 avec le logiciel Google sketchup devient une galerie dans laquelle je les invite à créer.

Le dispositif est toujours le même :

- ▶ La séance a lieu dans la salle informatique
- ▶ 2 élèves par postes et je précise qu'ils devront terminer cette réalisation en séance 3.

Des élèves demandent si ils peuvent utiliser la banque d'image sketchup afin d'utiliser des objets.

Réponse affirmative. *(L'utilisation de l'objet chez C.Boltanski pouvaient induire cette demande même si ici nous parlons d'objets figurés et non d'objets réels)*

Certains élèves n'ont pas trop d'idée, d'autres n'hésitent pas à commencer.

Globalement les élèves choisissent des objets qu'ils affectionnent.

Quelques élèves commencent à investir le lieu comme une maison traditionnelle, j'essaie de rappeler qu'il s'agit d'intervenir **autre**

ment, de fuir les lieux communs afin de les orienter vers un travail plus original, plus surprenant.

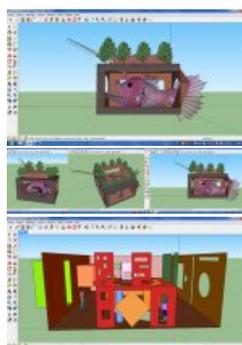
Difficile avec un public rural mais l'idée d'occuper le lieu semble globalement perçue, comprise.

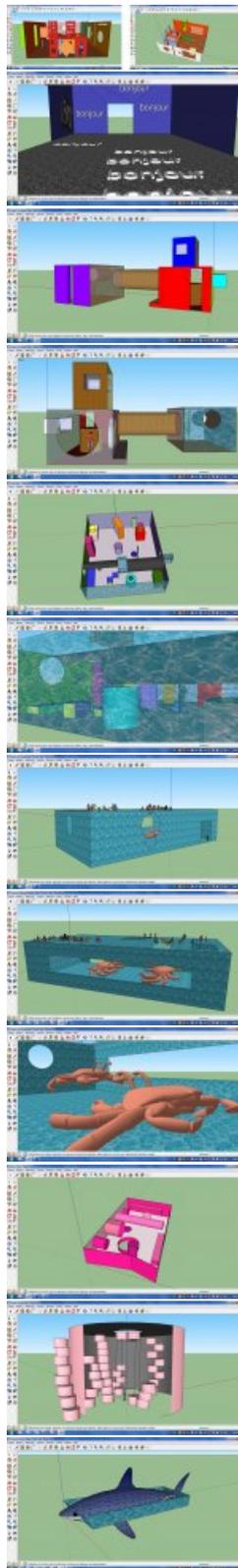
○ La séance 3

Je demande à la classe de **rappeler les consignes** en début de séance afin de faire nommer les mots : occuper/lieu/espace/autrement.

Puis les élèves poursuivent leur production.

Voici quelques exemples des productions obtenues.





Les travaux sont projetés en fin de séance et les élèves sont invités à parler de leur productions.

Comme ils étaient 2 par postes certains élèves ont plus abouties le travail que d'autres. Certains pensent qu'une séance supplémentaire eut été nécessaire.

(c'est peut-être vrai car l'utilisation du logiciel fût pour certain un frein à leur intention finale).

Globalement les élèves s'emparent assez facilement de sketchup mais lorsqu'il s'agit de manipulations spécifiques ils faut intervenir et leur montrer comment procéder. (par exemple pour appliquer un objet sur une surface)

Une séance en amont aurait pu être utile pour alléger ces petits problèmes.

Notons quelques questions que les élèves se sont posées dans l'ensemble :

Que mettre dans cet espace ? Comment placer, agencer dans cet espace ?

A quel endroit, sur le mur, le plafond ?

Quelle taille auront les objets ?....

Globalement tous pensent avoir occuper leur espace.

Cette verbalisation a permis le rappel du vocabulaire spécifique à savoir installation, in situ, environnement, la notion d'échelle.

Elle a aussi permis la mise en évidence du type d'espace généré par le logiciel : Un espace fictif, un espace de représentation mais un espace en 3 dimensions qui rappelle l'espace réel.

J'ai pu rebondir sur les images projetées en séance 2 en notant que les œuvres présentées étaient conçues dans un espace réel et pour faire un lien avec le travail des élèves qui se situe dans un espace fictif, je leur ai montré les sculptures virtuelles, [les simulations d'Anish Kapoor](#) créée lors de l'exposition monumenta 2011 au grand palais.

Ces simulations ont beaucoup plu aux élèves.

L'évaluation / reconnaissance des acquis :

- ▶ L'élève a pris en compte le lieu (créé) comme élément constitutif du travail plastique
- ▶ Il a transformé son espace par intrusion d'effets visuels ou d'objets
- ▶ Il a réussi à utiliser un logiciel de traitement de l'image à des fins créatives

Les compétences du socle sont développées lors de la verbalisation et dans la pratique.

Développer le goût de l'expression personnelle et de la création

L'utilisation des nouvelles technologies :

- ▶ dans le processus créateur (création numérique)
- ▶ dans la découverte du champ artistique (images d'œuvres, d'événements culturels, de musées,

4. La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication

CAPACITÉ ici développée :

La maîtrise des techniques de l'information et de la communication est développée en termes de capacités dans les textes réglementaires définissant le B2i :

- créer, produire,

5. La culture humaniste

■ CAPACITÉS

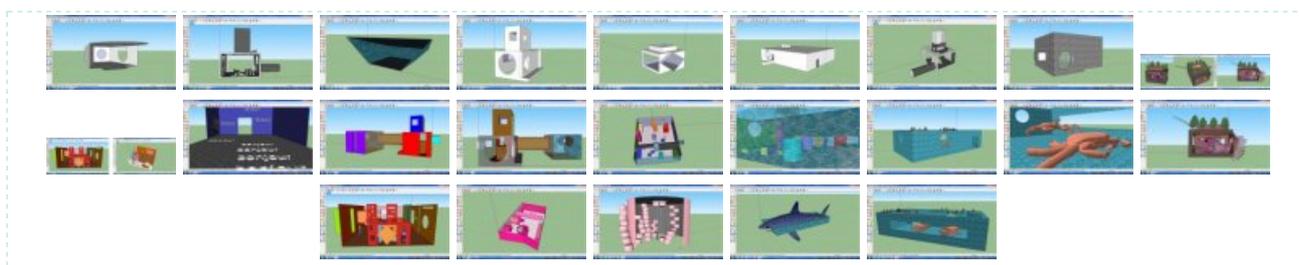
Les élèves doivent être capables :

- de lire et utiliser différents langages, en particulier les images :

ici les reproductions des œuvres d'art montrées, et les images de synthèse (cf Anish Kapoor) ;

- d'avoir une approche sensible de la réalité ; (ici questionnement en le confrontant à l'espace virtuel)

Portfolio



Documents joints

 2 (BMP de 1.2 Mo)

 espace charline (Zip de 1.9 Mo)



Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.