

AH ! OH !

Par Ricardo Basbaum

08-02 → 04-05-2025

Réalisé conjointement avec Hulya Kavaklı, professeure d'arts plastiques, chargée de mission pour le 19, Crac.

Cette fiche pédagogique s'adresse aux enseignants du primaire et du secondaire qui souhaitent préparer ou prolonger la visite de l'exposition AH ! OH ! Ce document est pensé comme un outil suggestif et non exhaustif, offrant des pistes d'exploration adaptées aux différents niveaux scolaires. Chaque enseignant peut s'en emparer librement et l'adapter en fonction des objectifs et des thématiques abordés en classe.

SOMMAIRE

- I. Découvrir l'exposition AH ! OH !
- II. Notions et thématiques explorées
- III. Objectifs pédagogiques
- IV. Préparer sa venue

I. Découvrir l'exposition AH ! OH !

AH ! OH ! est une exposition **collaborative et évolutive** proposée par l'artiste brésilien Ricardo Basbaum. Cette dernière est pensée en 2 temps. D'abord **espace de participation active**, elle invite les visiteurs à produire des sons, des mouvements et **interagir** avec l'espace grâce à des dispositifs proposés par l'artiste.

Du **7 février au 6 avril 2025**, les visiteurs sont enregistrés* au moyen de caméras et de microphones disposés dans l'espace d'exposition. Puis, à partir du **12 avril**, l'exposition se transforme en espace de restitution, où un film projeté retrace les interactions gestuelles et sonores des visiteurs.

* Les enregistrements visuels et sonores ne sont réalisés qu'avec l'autorisation écrite des participants. Pour chaque enregistrement, l'accord préalable des enseignants sera sollicité, et une fiche d'autorisation signée par les responsables légaux de chaque enfant devra être remise au 19, Crac.

Focus sur l'artiste : Ricardo Basbaum

Ricardo Basbaum, né en 1961 à São Paulo, est un artiste brésilien qui vit et travaille à Rio de Janeiro. Issu d'un pays qui fut marqué par la dictature militaire (1964-1985) puis par les transformations liées à la mondialisation, son travail explore **les liens entre nos perceptions, les relations entre les individus et le langage**.

À travers **des œuvres immersives et/ou participatives**, Ricardo Basbaum invite le visiteur à **se mettre en action** (physiquement ou mentalement). Il considère l'art comme un **organisme vivant** où la rencontre avec le spectateur est une composante fondamentale.

Une telle approche peut être associée au **néo-concrétisme brésilien**, un mouvement artistique privilégiant l'interaction humaine et poétique avec l'œuvre, en réaction à l'austérité géométrique de l'art concret. Le travail de Ricardo BASBAUM trouve aussi son inspiration dans des formes artistiques telles que **l'art participatif, relationnel ou contextuel**.



RICARDO BASBAUM, OLHO [OEIL], 1985. STICKERS, INTERVENTION, PHOTOGRAPHIE.

PHOTO : PEDRO TEBYRÇA

Les composants de l'exposition

Le diagramme et les autres signes visuels :

AH ! OH ! est parsemé d'**éléments visuels et de signes** pour accompagner l'exploration de l'espace. Ces mots, phrases ou signes abstraits déclenchent une **réaction sonore ou mentale** chez le visiteur. Ils s'inscrivent dans **une réflexion sur le langage tout en étant ouverts à l'interprétation individuelle**. Un diagramme mural, composé de mots, lignes et formes, organise les informations à la manière d'une carte ou d'une notice. Cet outil visuel invite le spectateur à interroger sa subjectivité et sa connexion avec l'espace d'exposition.



Le mobilier :

Des éléments de mobilier (rideaux, coussins, sofa) sont mis à disposition du public. Ces différents éléments **structurent l'espace et encouragent le visiteur à interagir** avec celui-ci. **Ils transforment l'exposition en terrain d'expérimentation sensorielle**.



Les caméras et le studio d'enregistrement :

Des caméras, placées dans l'espace, enregistrent ce qui s'y déroule. Les images sont retransmises en direct dans une salle dédiée, permettant aux visiteurs d'observer les interactions en temps réel.



Un studio d'enregistrement vient compléter cette captation visuelle en proposant une **mémoire sonore de l'exposition**. Deux micros sont mis à disposition des visiteurs, qui peuvent s'enregistrer librement. Ces enregistrements sont diffusés en direct dans la grande salle de l'exposition.

II. Notions et thématiques explorées

1. Qu'est-ce que l'art interactif ?

L'art interactif désigne une forme d'art où l'œuvre prend vie grâce à **l'implication active du spectateur**. Celui-ci ne se contente pas d'observer passivement mais peut **participer à l'évolution de l'œuvre, la modifier, voire la co-créer**. L'interaction avec l'œuvre peut se faire par des gestes, des prises de décision ou des actions, créant **une expérience variable en fonction de chaque spectateur**. L'objectif de l'art interactif est de faire évoluer la relation entre l'œuvre et le spectateur.

2. Qu'est-ce qu'une œuvre immersive ?

Une œuvre immersive engage le spectateur physiquement et/ou mentalement dans **une expérience sensorielle unique, façonnée par sa propre perception**. Une œuvre immersive cherche à **effacer la distance entre l'art et le public**, de manière à ce que l'œuvre ne soit plus simplement un objet extérieur. Si certaines impliquent une interaction directe avec le spectateur, d'autres n'exigent que sa présence, jouant de l'exploration des sens pour **estomper la frontière entre l'œuvre et la réalité**.

3. Le son comme matière artistique

Dans le domaine de l'art, le son est utilisé comme un **moyen d'expression** à part entière, **capable de susciter des sensations et des émotions**. Dans l'art contemporain, où il se distingue par sa liberté de formes, le son est utilisé de manière plus **expérimentale**. Il peut prendre **des formes non-narratives, être intégré dans des environnements immersifs ou être modifié par les actions du spectateur**.



RICARDO BASBAUM, CAPSULLO (NBP X ME-YOU), 2000, ©TATE COLLECTION

4. Comment l'art transforme le langage ?

Le langage peut être défini comme un système de signes - mots, symboles, gestes - permettant d'**exprimer des idées et des émotions** et facilitant la communication entre les individus. À travers l'art, le langage s'élargit pour inclure des notions plus abstraites. Il devient **une matière à explorer, à déconstruire ou à réinventer**, pour ouvrir de nouvelles voies d'expressions, plus poétiques, ambiguës ou **ouverte à l'interprétation**. Ses possibles détournements invitent à en redécouvrir le sens, incitant à explorer **d'autres manières de parler ou de penser**.

5. Regarder et être regardé

Dans nos sociétés contemporaines, de plus en plus connectées, la surveillance et la vidéosurveillance occupent une place croissante. L'art contemporain interroge cette omniprésence en **révélant ses mécanismes et en les détournant**. Si certains artistes explorent l'impact de l'image captée sur nos gestes et nos comportements, d'autres en subvertissent l'usage, transformant les caméras en **instruments d'exploration**. L'écran, loin d'être une surface neutre, dédouble notre regard, rendant notre expérience visuelle incertaine et **interrogeant notre rôle** : sommes-nous **spectateurs** ou bien **acteurs** à part entière de l'œuvre ?

Pistes de réflexion autour de AH! OH!

- ➔ Comment l'œuvre évolue-t-elle lorsque vous interagissez avec elle ? Que se passe-t-il ?
- ➔ Pensez-vous que l'artiste est le seul créateur de l'œuvre, ou pensez-vous en faire partie ?
- ➔ En quoi la dimension immersive de l'œuvre change-t-elle votre perception ? Que ressentez-vous ?
- ➔ Pensez-vous que des sons peuvent provoquer des émotions sans avoir de signification précise ? Pourquoi ?
- ➔ La présence des caméras, dans l'espace d'exposition, a-t-elle un impact sur votre perception de l'œuvre ? Comment vous sentez-vous ?

GLOSSAIRE DE L'EXPOSITION

CONCEPTUEL - Qui repose sur des idées abstraites ou des concepts plutôt que sur des éléments concrets ou sensoriels. En art, une œuvre conceptuelle met l'accent sur le processus, l'idée ou l'expérience vécue plutôt que sur un objet fini.

DIAGRAMME - Représentation graphique simplifiée d'informations ou de relations entre différents éléments. Il peut suggérer des trajectoires, des interactions ou des structures invisibles à l'œil nu, servant parfois de partition à une action ou une performance.

IMMERSIF - Qui plonge le spectateur dans un état d'absorption partielle ou totale, en modifiant sa perception de l'espace et du temps.

INTERACTIF - Se dit d'un dispositif, d'un environnement ou d'une œuvre qui évolue en fonction des actions du spectateur ou des participants. L'interactif introduit une dynamique de dialogue entre l'œuvre et son public, transformant celui-ci en acteur de l'expérience.

INSTALLATION - Œuvre d'art visuelle ou sonore en trois dimensions, souvent créée pour un lieu spécifique (*in situ*) et conçue pour en modifier la perception.

INTERJECTION - Expression brève et spontanée traduisant une émotion ou une réaction immédiate. Souvent indépendante de la langue, elle traverse les frontières culturelles et peut être utilisée comme matériau sonore ou performatif.

LANGAGE - Ensemble structuré de signes, symboles ou sons permettant la communication. Le langage ne se limite pas aux mots : le langage peut être corporel, graphique, sonore ou gestuel, et peut jouer sur l'ambiguïté et l'interprétation.

PARTICIPATIF - Processus ou œuvre impliquant activement le spectateur ou un groupe dans sa réalisation. Une approche participative cherche à briser la frontière entre créateur et récepteur, en intégrant le public dans l'expérience artistique.

PARTITION - Représentation d'une séquence d'actions, de sons ou de gestes à suivre. Elle peut servir d'invitation à l'interprétation.

SPATIALITÉ - Manière dont l'espace est organisé, ressenti et traversé. Elle prend en compte la relation entre le corps et l'environnement, et se manifeste dans les déplacements, la répartition des éléments et la perception des distances.

PERFORMANCE - Action artistique éphémère où le corps devient un médium. La performance peut être improvisée ou scriptée, jouant avec l'espace, le temps et l'interaction avec le public.

RICARDO BASBAUM, WOULD YOU LIKE TO PARTICIPATE IN AN ARTISTIC



PARTICIPATION BRIGIDA BALTAR, VERÃO VERMELHO, BRÉSIL, 1997

Références et influences artistiques en résonance avec AH! OH!

➔ **Lygia Clark (1920-1988)** - Figure importante du **néo-concrétisme brésilien**, son travail engage le spectateur dans une **interaction physique et immersive**. Ses **objets relationnels**, transforme l'œuvre en une **expérience sensorielle**.

Œuvres notables : *Objetos relacionais* (1970-80)



➔ **John Cage (1912-1992)** - Son travail redéfinit la notion de son et de silence. Il intègre le **hasard et l'indétermination** dans ses compositions musicales, invitant à une **écoute active** du monde au profit d'une **expérience sensorielle** ouverte à l'imprévisible.

Œuvres notables : *4'33"* (1952), *Variations VII* (1966)



➔ **Dan Graham (1942-2022)** - Il explore les **interactions entre l'art, l'espace et le spectateur**. Ses installations utilisent des miroirs et des caméras pour créer un **jeu de perception et/ou de surveillance**.

Œuvres notables : *Time Delay Room* (1974), *Public space / Two audiences* (1976)



III. Objectifs pédagogiques

Ci-dessous des pistes pédagogiques sont développées à partir des thématiques de l'exposition. Ce contenu s'intègre aux programmes disciplinaires **de la maternelle jusqu'au lycée**, offrant aux enseignants la possibilité de s'appuyer sur les séances menées en classe, tout en les enrichissant.

Pour l'école élémentaire et le collège, il favorise également un travail interdisciplinaire en explorant **les cinq domaines du socle commun de connaissances, de compétences et de culture**.

Ces propositions permettent de mettre en œuvre les 3 piliers de l'EAC : **l'acquisition de connaissance ; la pratique artistique ; la rencontre avec les œuvres, les lieux de culture et les artistes et autres professionnels**. Afin d'assurer la progressivité des apprentissages dans ces grands objectifs de formation, des repères sont proposés du cycle 1 au cycle 4. Ils permettent également d'adapter les contenus des parcours d'EAC à l'âge des élèves.

Les objectifs pédagogiques ciblés ci-dessous sont principalement en lien avec le domaine des arts plastiques. Il est aussi possible d'établir des passerelles avec d'autres disciplines comme le français, les mathématiques (géométrie), l'éducation musicale, les sciences physiques ou encore la philosophie.

Cycle 1 (PS, MS, GS)

Les domaines 1 et 2 du socle commun des connaissances et des compétences sont ciblés ; « **Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques : agir dans l'espace et sur les objets** » et « **Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique** » permettent de développer les interactions entre l'action, les sensations, l'imaginaire, la sensibilité, la pensée et le langage oral et écrit.

	Proposition de séquence
<p>1.</p> <p>Compétence du SCCC mobilisée : « Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique. »</p> <p>Objectif pédagogique : Apprendre à manipuler les sons et connaître ses différentes vibrations et intensités dans les espaces (clos, ouvert, vaste, petit, confinés...). Savoir mettre des mots sur les émotions, les sentiments et les impressions.</p> <p>Pilier de l'EAC : La pratique artistique / L'acquisition de la connaissance.</p>	<p>Entrée au programme Cycle 1 : « Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps ; Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix. »</p> <p>Créer une liste de sons à partir de différents matériaux, objets et instruments donnés.</p> <p>Sensibiliser les élèves aux vibrations que produit le mobilier dans la classe.</p>
<p>2.</p> <p>Compétence du SCCC mobilisée : « Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques. »</p> <p>Objectif pédagogique : Explorer son corps et l'espace en développant tout un panel de déplacements (flâner, déambuler, claquer des pieds, glisser, traîner des pieds, marcher sur la pointe des pieds...).</p> <p>Pilier de l'EAC : La pratique artistique / Rencontrer des lieux et des œuvres / L'acquisition de la connaissance.</p>	<p>Entrée au programme Cycle 1 : « Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique ; agir dans l'espace et sur les objets. »</p> <p>Création et exploration d'espaces réels et/ou imaginaires intégrant divers éléments tels que des obstacles, des objets et des sons. Expérimentation de ces environnements à travers le mouvement corporel. Mise en scène ludique avec un jeu intitulé « Marche comme... », où les élèves imitent différentes démarches et déplacements inspirés du monde animal : avancer comme un oiseau, se faufiler comme un serpent, bondir comme un kangourou, marcher furtivement comme un chat...</p>

Cycle 2 (CP, CE1, CE2)

Les domaines 1 et 5 du socle commun des connaissances et des compétences ciblés ; «**Les représentation du monde et de l'activité humaine: se situer dans le temps et l'espace + culture générale**» et «**Les langages pour penser et communiquer ; Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps** ».

	Proposition de séquence
<p>1. Compétence du SCCC mobilisée : « <i>Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques : agir dans l'espace et sur les objets.</i> »</p> <p>Objectif pédagogique : Amener les élèves à quantifier et représenter visuellement les émotions perçues en réponse à différents sons, en construisant un diagramme illustrant l'intensité et la nature des émotions ressenties (joie, peur, surprise, tristesse...).</p> <p>Découvrir le travail de l'artiste Ricardo Basbaum ; analyser le diagramme en comprendre sa fonction dans l'espace d'exposition</p> <p>Pilier de l'ÉAC : La pratique artistique / Rencontrer des lieux et des œuvres / L'acquisition de la connaissance</p>	<p>Entrée au programme Cycle 2 : « <i>Explorer et imaginer. Expérimenter les paramètres du son : intensité, hauteur, timbre, durée & Imaginer des représentations graphiques ou corporelles de la musique et des sons.</i> »</p> <p>Créer un diagramme des sons et des émotions. Représenter un diagramme des émotions perçues en écoutant des sons (le ballon éclate, la porte grince, le chien aboie, le son des vagues, les clapotis de pluie...).</p>
<p>2. Compétence du SCCC mobilisée : « <i>Les langages pour penser et communiquer. Repérer les éléments du langage plastique dans une production : couleurs, formes, matières, support...</i> »</p> <p>Objectif pédagogique : Expérimenter et utiliser les interjections et les onomatopées comme moyens d'expression graphique pour transmettre des émotions et des actions dans une bande dessinée sans recours au texte, en analysant leurs significations et en les associant à des expressions corporelles et faciales des personnages.</p> <p>Pilier de l'ÉAC : La pratique artistique / L'acquisition de la connaissance</p>	<p>Entrée au programme Cycle 2 : « <i>La narration et le témoignage par les images. Réaliser des productions plastiques pour raconter, témoigner & Transformer ou restructurer des images.</i>»</p> <p>Réaliser une bande dessinée en intégrant des interjections et des onomatopées. Il faut que l'on ressent les émotions du personnage sans que tu aies recours à l'écriture.</p>

Cycle 3 (CM1, CM2, 6^e)

Les domaines 1, 2, 3 et 5 du socle commun des connaissances et des compétences sont ciblés ; «**Expérimenter, produire, créer : choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent**», «**Mettre en oeuvre un projet : adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur**» et «**Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art : Repérer, pour les dépasser, certains a priori et stéréotypes culturels et artistiques** ».

	Proposition de séquence
<p>1. Compétence du SCCC mobilisée : « <i>Expérimenter, produire, créer. Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent</i> » et « <i>Mettre en oeuvre un projet : Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur</i> ».</p> <p>Objectif pédagogique : S'emparer et transformer l'espace de la classe, du mobilier ainsi que des objets pour créer une production <i>in situ</i> et comprendre la notion d'immersion. Créer une œuvre collective en s'appuyant sur les échanges d'idées et la répartition des tâches entre chacun.</p> <p>Pilier de l'EAC : La pratique artistique / Rencontrer des lieux et des œuvres / L'acquisition de la connaissance</p>	<p>Entrée au programme Cycle 3 : « <i>La représentation plastique et les dispositifs de représentation. La prise en compte du spectateur, de l'effet recherché.</i> »</p> <p>À partir de cette question, laisse libre cours à ton imagination pour concevoir une transformation artistique de la classe. Si l'art envahissait la classe, que se passerait-il ?</p> <p>Imagine un espace entièrement transformé par l'art en tenant compte des différentes caractéristiques du lieu : les supports (murs, sol, plafond, mobilier), les matières, les couleurs et les formes. Cette réflexion servira ensuite à la création d'une production artistique collective, où chacun contribuera à faire de la classe une véritable œuvre</p>
<p>2. Compétence du SCCC mobilisée : « <i>Expérimenter, produire, créer. Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent</i> » et « <i>Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art : Repérer, pour les dépasser, certains a priori et stéréotypes culturels et artistiques</i> ».</p> <p>Objectif pédagogique : Expérimenter le corps comme outil, moyen d'expression artistique graphique pour dessiner sur des grands formats. Explorer de nouvelles pratiques artistiques (ex : la performance) en croisement avec d'autres disciplines.</p> <p>Pilier de l'EAC : La pratique artistique / L'acquisition de la connaissance</p>	<p>Entrée au programme Cycle 3 : « <i>La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre. Les effets du geste et de l'instrument.</i> »</p> <p>Croisement : Culture et création artistiques, Corps, santé, bien-être et sécurité. En lien avec les sciences de la vie et de la Terre, l'éducation physique et sportive, l'éducation musicale, le français. Le corps et l'espace : la relation du corps à la production artistique : spectacle vivant, danse, cirque, théâtre, performances, etc.</p> <p>Je dessine sans les mains.</p> <p>Utilise le corps comme moyen d'expression pour dessiner, en explorant différentes façons de produire des lignes et des formes sans utiliser les mains. Cette exploration prendra en compte les mouvements du corps, les outils alternatifs (comme les pieds, la bouche ou les bras) et l'interaction avec l'espace. Ici le corps devient un véritable instrument de création, invitant les différentes formes de gestuelles à être exploitées (gestuelle lente et continu - gestuelle saccadée - gestuelle énergique - gestuelle superposée - gestuelle contrôlée ou a contrario hasardeuse - gestuelle ample...)</p>

Cycle 4 (5^e, 4^e, 3^e)

Les domaines 1, 2, 3 et 5 du socle commun des connaissances et des compétences sont ciblés ; « **Expérimenter, produire, créer : choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent** », « **Mettre en œuvre un projet : adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur** » et « **Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art : Repérer, pour les dépasser, certains a priori et stéréotypes culturels et artistiques** ».

	Proposition de séquence
<p>1. Compétence du SCCC mobilisée : <i>« S'exprimer analyser sa pratique et celles de ses pairs ; établir une relation avec les artistes, s'ouvrir à l'altérité : Établir des liens entre son propre travail, les œuvres rencontrées ou les démarches observées. »</i></p> <p>Objectif pédagogique : Mobiliser les sens pour percevoir l'espace et le mouvement à travers la construction d'un volume en trois dimensions. Expérimenter la manipulation du papier pour créer des effets visuels liés au mouvement, à la légèreté et au rythme. Découvrir des références en architecture contemporaine.</p> <p>Pilier de l'EAC : La pratique artistique / Rencontrer des lieux et des œuvres / L'acquisition de la connaissance</p>	<p>Entrée au programme Cycle 4 : <i>« L'œuvre, l'espace, l'auteur et le spectateur. L'expérience sensible de l'espace de l'œuvre : les rapports entre l'espace perçu, ressenti et l'espace représenté ou construit ; l'espace et le temps comme matériaux de l'œuvre, la mobilisation des sens ; le point de vue de l'auteur et du spectateur dans ses relations à l'espace. »</i></p> <p>Archi-mouvementée.</p> <p>Cette séquence propose aux élèves d'explorer la relation entre l'espace, le mouvement et le point de vue du spectateur en s'inspirant de l'architecture contemporaine. Les élèves expérimenteront la manipulation du papier pour produire des effets de mouvement, de légèreté, de rythme et de dynamisme.</p>
<p>2. Compétence du SCCC mobilisée : <i>« Expérimenter, produire, créer. S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique artistique et réflexive » et « Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art ; Interroger et situer œuvres et démarches artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur ».</i></p> <p>Objectif pédagogique : Expérimenter les modes de présentation du portrait et observer les effets qu'il produit. Développer une réflexion sur la place du corps dans l'art, notamment les notions de posture, d'attitude et de présence dans la production plastique. Découvrir des références autour du portrait.</p> <p>Pilier de l'EAC : La pratique artistique / Rencontrer des lieux et des œuvres / L'acquisition de la connaissance</p>	<p>Entrée au programme Cycle 4 : <i>« L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur. La relation du corps à la production artistique : l'implication du corps de l'auteur. »</i></p> <p>Un portrait grandeur nature.</p> <p>Cette séquence invite les élèves à questionner la relation entre le corps et la production artistique en explorant l'implication physique de l'élève dans son œuvre. Ils devront se représenter en dessin ou en photographie à échelle réelle afin d'analyser l'impact d'une œuvre grandeur nature sur le spectateur. Différents médiums peuvent être proposés (papier, carton, photographie, matériaux de récupération).</p>

Compétences, objectifs pédagogiques et pilier de l'éducation artistique et culturelle	Proposition de séquence
<p>1. Compétence mobilisée : <i>« Exposer l'œuvre, la démarche, la pratique : Prendre en compte les conditions de la présentation et de la réception d'une production plastique dans la démarche de création ou dès la conception. »</i></p> <p>Objectif pédagogique : Présenter la composition ou la structure matérielle d'une œuvre. Identifier ses constituants plastiques en utilisant un vocabulaire descriptif précis et approprié.</p> <p>S'engager dans une démarche personnelle, proposer des réponses plastiques, en deux et en trois dimensions, répondre à des questionnements artistiques, percevoir et produire en qualifiant différents types d'écart entre forme naturelle et forme artistique.</p> <p>Pilier de l'EAC : La pratique artistique / Rencontrer des lieux et des œuvres / L'acquisition de la connaissance</p>	<p>Option / spécialité arts plastiques : <i>« La présentation de l'œuvre : Présenter, dire, diffuser la production plastique & la démarche. Présence matérielle de l'œuvre dans l'espace de présentation. »</i></p> <p>Donner corps aux objets.</p> <p>Explorer les modalités de la présentation d'un assemblage ou d'une installation en utilisant l'objet comme matériau artistique dans l'espace. Comment l'objet peut-il être détourné, transformé ou modifié pour devenir un matériau artistique ? Comment l'assemblage et/ou l'installation peuvent-ils modifier la perception d'un espace ? Comment le choix de la mise en scène et du dispositif de présentation influencent-ils notre perception de l'objet et de sa dimension artistique ?</p>
<p>2. Compétence du SCCC mobilisée : <i>« Expérimenter, produire, créer. Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique. »</i></p> <p>Objectif pédagogique : L'élève choisit et maîtrise ses propres moyens d'expression en fonction d'un projet. Il expérimente des langages plastiques et des techniques au service de ses intentions, pour tirer parti de ses découvertes et des techniques.</p> <p>Il appréhende le rôle joué par les divers constituants plastiques, repère ce qui tient au médium, au geste et à l'outil, pour prendre en compte les caractéristiques de l'image photographique, vidéo ou d'animation (cadrage, mise au point, lumière, photomontage, montage...).</p> <p>Pilier de l'EAC : La pratique artistique / Rencontrer des lieux et des œuvres / L'acquisition de la connaissance</p>	<p>Option / spécialité arts plastiques : <i>« Investigation, mise en œuvre des langages & pratiques plastiques (outils, moyens, techniques, médiums, matériaux au service d'une création à visée artistique). Figuration & image ; Raconter par des langages et moyens plastiques. »</i></p> <p>Le film <i>Rouge</i></p> <p>Explorer la mise en scène cinématographique à travers le cadrage, le point de vue et la narration visuelle, en s'appuyant sur un élément central : la couleur rouge. Cette couleur, forte en symbolique et en impact visuel, servira de fil conducteur dans les expérimentations artistiques et numériques.</p>

IV. Préparer sa venue

Le 19 crac propose des visites accompagnées et des ateliers adaptés au niveau des élèves et aux projets pédagogiques des enseignant·e·s. Conçues comme des temps privilégiés d'échange et de partage ces séances ont pour objectif de permettre à chacun de vivre une expérience singulière face aux œuvres.

De 3 à 5 ans

Cycle 1 (PS, MS, GS)

Une visite ludique qui s'appuie sur la découverte des formes, des couleurs ou encore des matériaux constituant l'exposition et ses œuvres.

➔ Durée: 40 minutes (1h sur place)

De 6 à 11 ans

Cycle 2 et 3 (du CP à la 6e)

Découverte du centre d'art à travers une visite commentée de l'exposition (45 min). La discussion est suivie d'un atelier artistique (45 min) où les enfants expérimentent et développent leur imagination.

➔ Durée : 1h30 (2 x 45 minutes)

De 12 à 18 ans

Collège & Lycée

Une exploration plus approfondie de l'exposition à travers un regard critique sur les œuvres. Le contenu de la visite peut être adapté aux problématiques développées par l'enseignant·e.

➔ Durée : 1h

La jauge maximale pour nos visites s'élève à 24 élèves maximum. Au-delà de ce nombre, des aménagements sont à prévoir en discussion avec l'équipe du 19, Crac.

Comment réserver ?

- ➔ Gratuit, sur réservation.
- ➔ Visite possible du mardi au vendredi. Le matin entre **9h et 12h** et l'après-midi entre **14h et 17h**.
- ➔ La réservation d'un atelier est uniquement possible en complément d'une visite.

Contact : 03 81 94 13 47 ou mediation@le19crac.com



©19, CRAC

Accès

19 Avenue des Alliés, 25200 MONTBÉLIARD
(En face de la gare)
Tél : 03 81 94 43 58

Accès en bus de ville, arrêt Acropole.

ENTRÉE LIBRE

Mardi - Samedi - 14h-18h
Dimanche - 15h-18h
Fermé lundi, jours fériés & pendant les périodes de montage.

Les bureaux sont ouverts du lundi au vendredi de 9h à 17h.

www.le19crac.com