

RESSENS ET RECENSE

sommaire

- avant-propos
- objectifs
- cadre
- techniques
- réalisations
 - 1 - mallette d'émotions
 - 2 - analyse et appropriation
 - 3 - traduire un son en forme
- expérimentations plastiques

avant-propos

L'homme, durant son temps libre, va voir des expositions, des films, des concerts, fait des expériences comme celle-ci pour penser à autre chose, pour s'instruire, pour découvrir de nouvelles activités,... En m'intéressant de plus près à une seule expérience qui est d'aller voir une exposition, j'ai remarqué que les visiteurs, après celle-ci, ressortent en gardant des souvenirs, en étant un peu plus instruit et en ayant vu plein d'œuvres différentes. Néanmoins, les visiteurs font abstraction d'une chose importante qui leur permettrait de voir les œuvres de façon plus personnelles et plus sensibles. Cette chose importante est, ou plutôt sont, les sensations, les sentiments, les émotions ressentis en ayant vu l'exposition. Ces choses ne sont pas tangibles, et sont très personnelles, il est en général difficile pour le public d'exprimer ce qu'il ressent à l'intérieur de lui, et les émotions qu'il ressent sont parfois invisibles à l'œil nu. Garder une trace des sensations et des émotions ressenties durant une expérience est finalement important pour faire perdurer celle-ci, l'homme a besoin de garder une trace pour se souvenir pleinement de ce que l'exposition lui a fait ressentir, alors, ma problématique de macro-projet est celle-ci :

Comment garder une trace des sensations et des émotions ressenties durant une expérience ?

objectifs

- Garder une trace sensitive et émotionnelle d'une exposition
- Apprendre au public à s'ouvrir aux expériences
- Faire perdurer les sensations et les ressentis du public
- Créer un lien entre l'oeuvre et les publics
- Proposer au public une nouvelle façon d'appréhender un parcours de visite et/ou une oeuvre
 - Concevoir des ateliers qui favorisent l'échange et le partage d'expériences entre les visiteurs
 - Permettre au public de s'approprier le contenu de l'exposition ou une oeuvre en particulier

cadre

Ce projet s'articule autour de la conception d'outils de médiation permettant de retranscrire les sensations ressenties durant une expérience pour garder une trace de celle-ci. Dans ce cas précis, l'expérience est caractérisée par la visite d'une exposition ou d'une œuvre de la collection du FRAC.

L'idée est de permettre aux visiteurs de matérialiser leur expérience. Ainsi, l'objectif est double : à la fois de proposer au visiteur de donner corps à ses ressentis durant l'expérience afin de repartir avec, et à la fois d'en produire une archive pour le FRAC. L'expérience, qu'elle ait été bonne ou mauvaise, est importante à traduire. Échanger avec les autres visiteurs, sous la forme d'un atelier ou d'une médiation au cours de l'expérience, permettrait de mieux comprendre et de dépasser l'expérience vécue.

techniques

- Character Animator
- Pochoirs avec la découpeuse laser
- Normographe avec la découpeuse laser

réalisations

Ressens & Recense est un travail basé sur l'analyse et la traduction des ressentis durant une exposition. Trois projets différents mais complémentaires ont été réalisés.

1 - Mallette d'émotions

Le premier est une mallette à destination du FRAC PACA, pour toutes leurs expositions. Ce travail regroupe 4 activités à faire chronologiquement. Il passe par l'échange entre le public et le médiateur qui amène à nommer des émotions, pour ensuite noter sur un tableau les émotions ressenties avec leurs intensités.

Ainsi, les deux dernières activités ont pour but de traduire graphiquement ces émotions, à l'aide de stickers et de pochoirs. Ce travail a alors pour but de repartir avec une trace graphique des émotions ressenties durant la visite.

création :

- couture des numéros sur les sachets
- deux fiches protocoles pour expliquer le déroulé des activités
- mini cartes en bois contenant diverses émotions faites à la découpe laser
- carnets de 100 feuilles imprimés et reliés chez l'imprimeur
- pochoirs contenant des formes faits avec la découpe laser



2 - Analyse et appropriation

Le second projet a aussi été pensé pour le FRAC PACA, dans le cadre d'une exposition fictive cette fois-ci : « Tragédie grecque » de l'artiste Marina De Caro. Des affiches ont été réalisées pour analyser les œuvres en détail. Elles présentent leurs caractéristiques telles que les matériaux, les couleurs, etc. Ensuite, des normographe ont été réalisés pour permettre au public de s'appropriier les œuvres afin de les recréer graphiquement et personnellement. L'objectif de ce projet est d'amener le public à analyser, comprendre et s'appropriier une œuvre.

création :

- dépliant pour expliquer les consignes et les objectifs des activités
- dessins des caractéristiques de chaque oeuvre
- grands formats pour analyser les oeuvres
- création de normographe à la découpe laser
- création d'une affiche pour dessiner les formes avec le normographe







DÉROULÉ

Cet outil est une analyse ludique d'œuvres et un prélèvement de matières. Pour s'appropriier les œuvres afin de créer un nouveau langage adapté à chacun. Cette production, sensible et graphique, permet de garder une trace de l'exposition.

Durée de l'activité = environ 1h30, visite de l'exposition non incluse.

PUBLIC

Cette activité a été pensée pour les publics scolaires, soit une trentaine de participants. Ils seront accompagnés d'un professeur et d'un médiateur.

OBJECTIFS

Les sensations provoquées par une œuvre sont difficiles sans analyse. Elle permet de comprendre pourquoi et comment telle couleur permet à tel matériau pourtant si rugueux, de paraître si doux.

Cet atelier invite à analyser une œuvre de façon ludique, en jouant avec les sens, toucher la matière, la regarder de plus près, pour comprendre les effets que la matière a sur le regard et les sensations. Cette phase d'analyse est importante afin de s'appropriier ces éléments pour recréer l'œuvre. Les outils mis à disposition permettront de créer un langage graphique sensible et approprié.

APPROPRIE-TOI
 L'ŒUVRE
 DU 21 MAI
 AU 27 JUILLET 2021

CONSIGNES

Étape 1 – Analyse les œuvres

Avec le médiateur ou ton professeur, choisis une œuvre et analyse-la avec tes camarades grâce aux posters disposés en ligne. Le but est de regrouper les particularités de l'œuvre, afin de comprendre quelles sensations celle-ci te procurent. Répète l'opération pour chaque œuvre, cela te permettra de voir les différences entre chacune.

Étape 2 – Prélève des éléments graphiques d'une œuvre

Après avoir analysé l'œuvre, amusez-toi un peu. Tu trouveras 3 normographes disposés sur une table, avec des feutres et des stylos. Chaque normographe représente un caractère graphique : formes, textures et matériaux.

Choisis une œuvre qui t'a particulièrement touché, de façon positive ou négative, et choisis les éléments graphiques - se trouvant sur les normographes - que tu associes à cette œuvre.

CONSIGNES

Pour chaque normographe, tu peux sélectionner le nombre de formes graphiques que tu veux.

Étape 3 – Approprie-toi l'œuvre

Une fois l'œuvre et les formes graphiques choisies, prends une feuille A3 mise à disposition et amuse-toi à composer sur ce format avec les normographes.

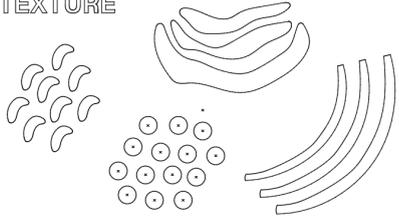
Tu dois représenter la vision que tu as eu de l'œuvre et ce que vous avez ressenti en la voyant, tout en gardant les éléments graphiques de celle-ci.

Tu peux reproduire les formes à l'infini, avec les couleurs qui sont proposées et que tu as vu dans l'œuvre choisie.

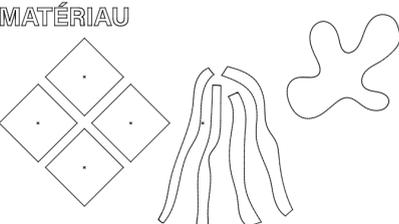
Ta production finale sera alors une appropriation et une représentation graphique et sensible des sensations que tu as pu avoir et ressentir.

EXPOSITION
 MARINA DE CARO
 TRAGÉDIE GRECQUE ..
 FRAC PACA

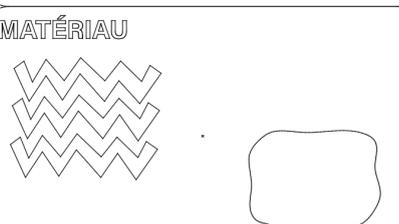
TEXTURE



MATÉRIAU



MATÉRIAU

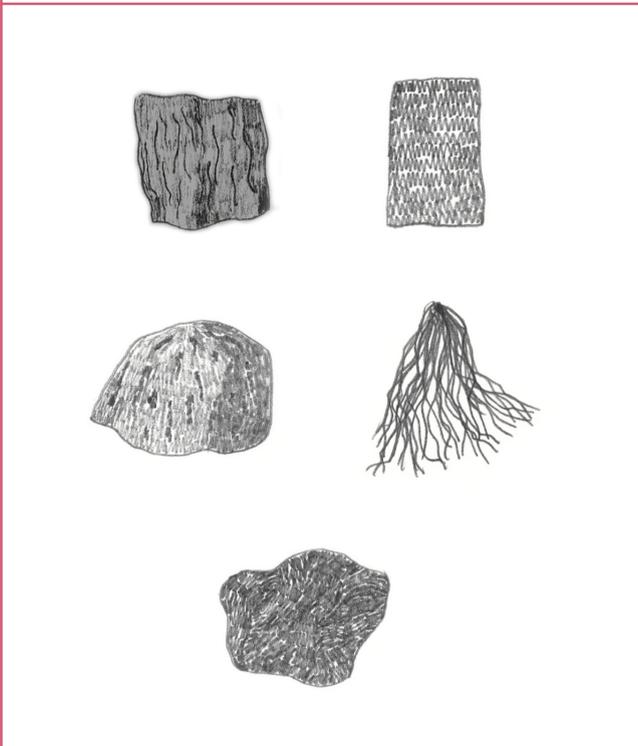


..... APPROPRIATION GRAPHIQUE
 EXPOSITION
 MARINA DE CARO
 TRAGÉDIE GRECQUE
 ŒUVRE : _____

..... PRÉNOM : _____

MATÉRIAU

**DE QUEL(S) MATÉRIEAUX
 EST COMPOSÉE L'ŒUVRE ?**



3 - Traduction d'un son en forme

Le dernier projet est la poursuite du deuxième. Un vocabulaire de formes graphiques, extrait des caractéristiques des œuvres, a été associé à des sons. À partir du logiciel character animator et d'un micro, le public pourra décrire ce qu'il a pensé ou ressenti durant l'exposition, ce qui va créer un panel de formes qui pourra être exporté et imprimé sur un poster.

Le but de ce travail est de générer un langage graphique et sensible à partir de sons, afin de garder une trace graphique de celui-ci.

CONSIGNES

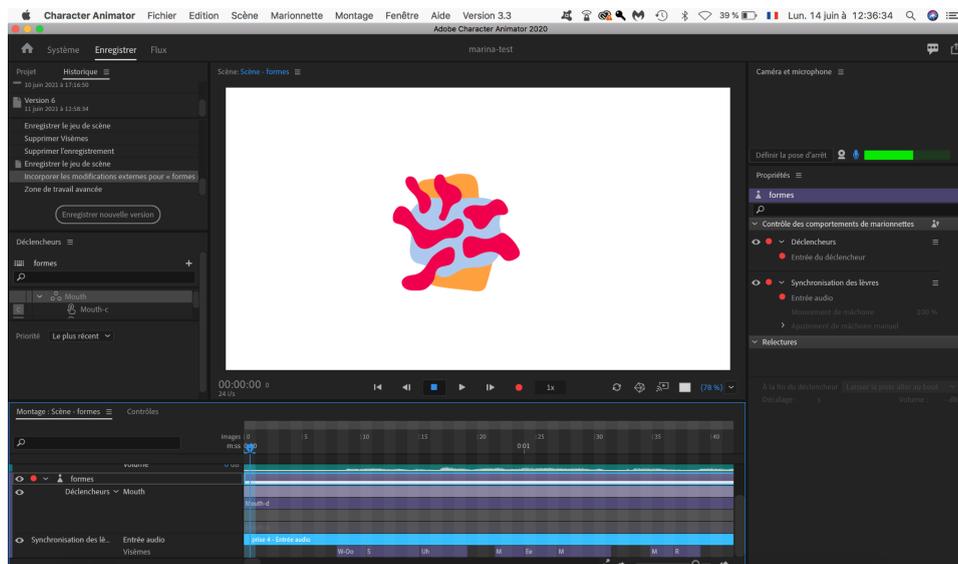
Étape 1 – Parle

Choisis la forme de base que tu veux en appuyant sur les lettres A, B, C ou D du clavier de l'ordinateur.

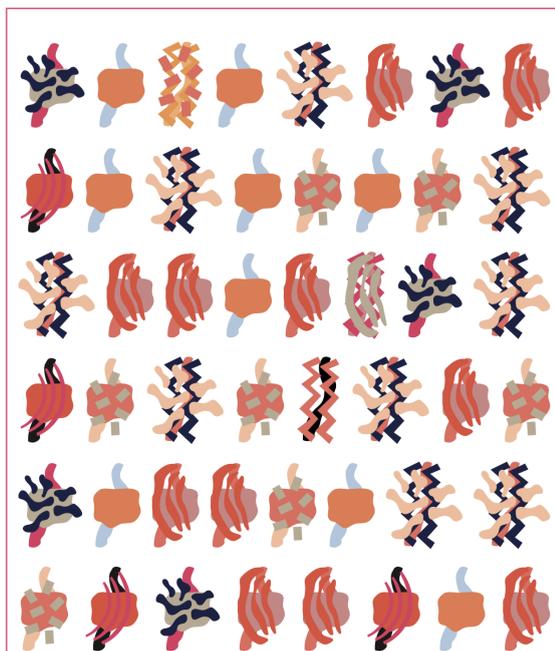
Ensuite, appuie sur la touche « enregistrer » et dans le micro situé devant le vidéo projecteur, décris ce que tu as pensé de l'exposition. Un vocabulaire de formes va alors se créer.

Étape 2 – Exporte

Une fois enregistré, tu vas pouvoir exporter tes formes pour créer et imprimer un poster. Tu pourras repartir de l'exposition avec une trace graphique de ce que tu as pensé de celle-ci.

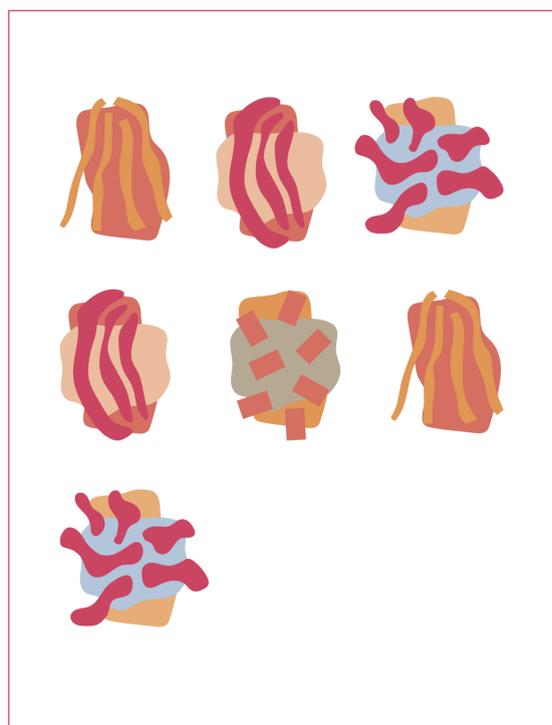


Sons	Formes	Sons	Formes	Sons	Formes	Sons	Formes
Neutral		Neutral		Neutral		Neutral	
Aa		Aa		Aa		Aa	
L		L		L		L	
F		F		F		F	
M		M		M		M	
Oh		Oh		Oh		Oh	
D		D		D		D	
Ee		Ee		Ee		Ee	
R		R		R		R	
S		S		S		S	
Uh		Uh		Uh		Uh	



EXPOSITION MARINA DE CARO

PHRASE : DISTRIBUÉ DANS L'ESPACE DE LA SALLE, UNE SÉRIE DE TÊTES CONSTITUÉES DE DIFFÉRENTS MATÉRIAUX TELS QUE LA LAINE, LA CÉRAMIQUE, LE TISSU, LA PEINTURE OU LE GRAPHITE SONT EXPOSÉS.



EXPOSITION MARINA DE CARO

PHRASE : TRAGÉDIE GRECQUE

expérimentation plastique

1 - état des lieux

objectif — récolter des images afin de s'appropriier
et de produire du signe en explorant différents outils
et différentes formes

technique — collage

création — édition d'une cueillette graphique

création d'un état des lieux provenant d'une cueillette graphique faite durant ma visite des Rencontres photographiques à Arles. Cela m'a permis de m'approprier cette visite en sélectionnant les œuvres qui m'ont intéressé. Cette expérimentation me permet, de plus, de comprendre comment s'approprier une expérience de façon personnelle.





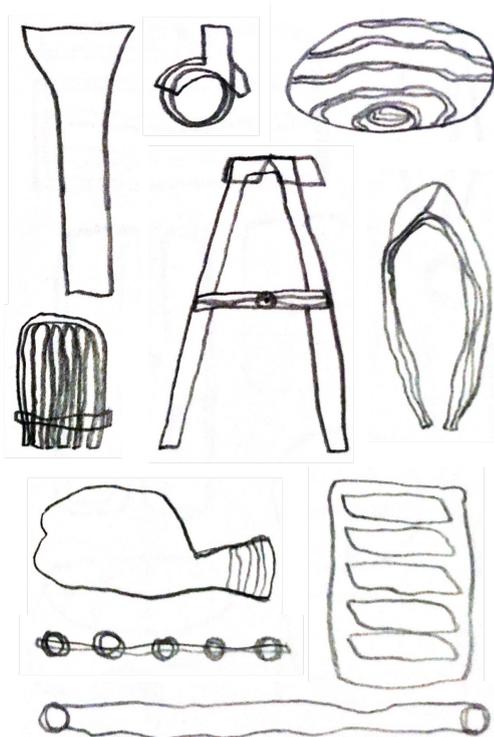
2 - formes de notre environnement

objectif — m'approprier des éléments entourant mon environnement afin de comprendre comment ré-utiliser des formes intéressantes

technique — crayon à papier

création — carnet de dessins

dessiner mon environnement afin de le re-transcrire de façon instinctive, personnelle, et de plus en plus synthétique, pour ainsi créer des outils adaptés.



3 a - travailler la texture et les ambiances

objectif — re-transcription de sensations à partir d'expressions afin d'arriver à être plus personnelle et plus instinctive pour concevoir des outils de médiation culturelle

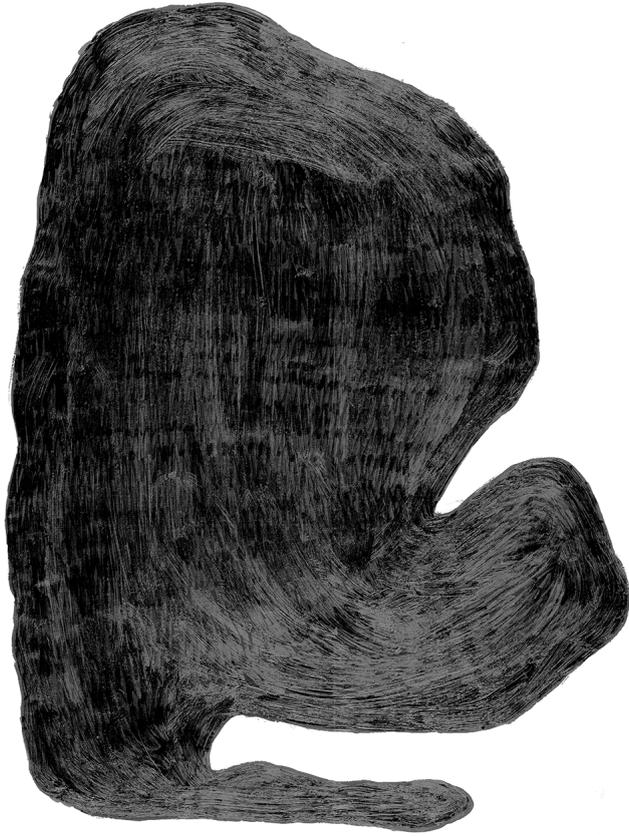
technique — feutre noir et craie sèche

création — mini cartes de traduction de sensations

création de série de mini cartes traduisant de façon personnelle et instinctive des expressions de sensations (la larme à l'oeil, le souffle coupé, la chair de poule,...). j'ai voulu expérimenter les textures, les motifs, j'ai voulu tester différentes représentations pour voir laquelle fonctionne le mieux. Les deux dernières séries sont plus synthétiques et permettent d'aller à l'essentiel, néanmoins la première permet de révéler les sensations de façon plus sensible, la texture permet de révéler le sensible plus facilement.



j'ai voulu révéler les textures en peignant d'abord des formes noires, pour ensuite les recouvrir de craie avec une technique particulière. cela permet de créer des ombres et des mouvements aléatoires qui mettent en valeur la forme. le but est de montrer que la texture apporte une ambiance, une sensation.



3 b - travailler la texture et les ambiances

objectif — créer des ambiances à partir de différentes nuances de couleurs

technique — crayon de couleur et illustrator

création — création d'ambiances

j'ai voulu créer différentes nuances de couleur pour créer des ambiances différentes, chaque nuance apporte un ressenti différent.



j'ai voulu créer des formes au crayon de couleur en essayant d'apporter différentes ambiances et différents ressentis.





4 - traduire la douleur

objectif — traduction de la douleur afin d'arriver à être plus personnelle et plus instinctive pour concevoir des outils de médiation culturelle

technique — collage et photocopieur noir et blanc

création — affiches à un but sensorielle représentant la douleur

série de deux affiches traduisant la douleur selon mon point de vue. le but est de comprendre une sensation, de la retranscrire sous différentes formes selon les intensités et les mots clés (piquant intensité 3, engourdissement intensité 1,...). par cette expérimentation, j'ai voulu m'intéresser à une seule sensation pour me consacrer à sa re-transcription de façon vraiment investie, et j'ai pu voir que ce système de collage et d'instinctivité fonctionnait vraiment et permettait de créer des images sensibles en peu de temps.

5 - gommettes

objectif — créer de nouvelles formes à partir d'une seule forme

technique — collage et gommettes

création — création de formes et de sensations



6 - pochoirs

objectif — superposer, composer et créer différentes illustrations à partir de pochoirs simples

technique — pochoirs

création — création d'illustrations et de motifs

