

## Niveau : 4ème / Cycle 4

Clé : ECOSYSTEME DIGITAL

**Dispositif** : Travail par groupe de 5min. /8 max. (important pour avoir suffisamment d'appareils)

**Pré-requis** : Connaissances : installation, scénographie

**Matériel/ Equipements nécessaires** : Matériaux de récupération + outils numériques personnels : Smartphone / écran / console portable / Tablette...

### Consignes

Par groupe de 8 élèves maximum réalisez une installation digitale évoquant la notion d'écosystème.

Pour cette installation vous devrez créer à l'aide de matériaux de récupération des réceptacles originaux qui pourront intégrer vos outils numériques (Smartphone / écran / console portable / Tablette / Lecteur MP4...). Chaque appareil intégré à l'installation devra diffuser un ou plusieurs médias (vidéo, image, son...) qui contribuera à donner vie un écosystème que vous auriez préalablement défini en équipe. Les médias diffusés devront être réalisés par vos soins. Des planches de recherches présentant l'évolution de la création de votre production, ainsi que les principaux points de réflexion y découlant devront également être présentées.

**Séance 1** : Temps de réflexion sur le carnet de bord + planches de recherche

**Séance 2** : Poursuite des planches de recherche + Réalisation des réceptacles + Choix des médias à diffuser.

**Séance 3** : Finalisation des planches de recherche + finalisation des réceptacles + Elaboration des médias à diffuser + Préparation de l'installation

**Séance 4** : Mise en place et présentation de l'installation.

### EFFECTUATION (problème(s) à résoudre) / OBJECTIF(S)

- Réaliser un projet en mettant en avant les différentes étapes de sa conception.
- Créer une installation intégrant des outils numériques
- Créer un écosystème.
- Combiner une pratique plastique (fabrication d'éléments) à une pratique numérique (supports digitaux).
- Prendre en compte la vision et la réception de l'oeuvre au yeux du public

### VERBALISATION & NOTION(S)

**VERBALISATION n1** / écosystème, ensemble, tout, partie,

**VERBALISATION n2** / installation, scénographie, mise en scène, équilibre, rôle et fonction au sein d'un écosystème,

### HISTOIRE DE L'ART / REFERENCE(S)

**The More The Better, Nam June Paik, 1988.**

Gigantesque fresque de 1003 télévisions empilées. Cette œuvre a été réalisée en vue des Jeux Olympiques de Séoul. œuvre multifacette qui aborde des thèmes complexes tels que la technologie, la culture, la globalisation, et la critique sociale.

**Menschentracks, Florian Mehnert, 2014**

installation imposante composée de 42 tablettes suspendues en hauteur par des fils de nylon transparents. Récupération de vidéos privées par une équipe de hackers défilent en boucle sur les écrans. Disposition tablettes rappelant celle des salles de vidéosurveillance : regard omniprésent, intrusion vie privée.

**Le Tunnel d'espace-temps, Wang DU, 2004**, structure métallique, téléviseurs. 28 m de long



### ÉVALUATION

**COMPÉTENCES DU SOCLE ÉVALUÉES : C1 : Expérimenter, produire, créer**

> C1.3 : Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.

> C1.4 : Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques.

> C1.5 : Prendre en compte les conditions de la réception de sa production dès la démarche de création, en prêtant attention aux modalités de sa présentation, y compris numérique.

**QUESTIONNEMENTS : Q1 / La représentation ; images, réalité, fiction**

Q1: 6 / La conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique.

**POINTS ÉVALUÉS :**

- > Travail de réflexion, planches de présentation
- > Mise en forme des réceptacles
- > Intégration es réceptacles à l'installation
- > Choix des médias permettant de créer un écosystème
- > Installation et choix de la mise en scène
- > Travail d'équipe et répartition des tâches

### CDT - CAHIER DE TEXTE

**NOUVEAU SUJET / Clé** : « ECOSYSTEME DIGITAL » ( 4 séances prévues / Travail par groupe de 5min. /8 max )

**COMPÉTENCES** : Expérimenter, produire, créer

**Objectifs séquence** :

- Réaliser un projet en mettant en avant les différentes étapes de sa conception.
- Créer une installation intégrant des outils numériques
- Créer un écosystème.
- Combiner une pratique plastique (fabrication d'éléments) à une pratique numérique (supports digitaux).
- Prendre en compte la vision et la réception de l'oeuvre au yeux du public

**Séance n°1 : Séance 1 : Temps de réflexion sur le carnet de bord + planches de recherche**

**Travail à faire >>>** Poursuivre la réalisations des planche des recherches. Apporter matériaux de récupération en vue de la réalisation des réceptacles. Rechercher le définitions : écosystème, ensemble, tout, partie.

« ECOSYSTEME DIGITAL » / Séance n°2 : Poursuite des planches de recherche + Réalisation des réceptacles + Choix des médias à diffuser.

**Echange autour des définitions** : écosystème, ensemble, tout, partie.

**Travail à faire >>>** Terminer la réalisations des planche des recherches. Terminer la réalisation des réceptacles. Poursuivre la réalisation des médias qui seront diffusés dans l'installation. Rechercher les définitions suivantes : installation, scénographie, mise en scène, équilibre, rôle et fonction au sein d'un écosystème.

« ECOSYSTEME DIGITAL » / Séance n° 3 : Finalisation des planches de recherche + finalisation des réceptacles + Elaboration des médias à diffuser + Préparation de l'installation. **Echange autour des définitions** : installation, scénographie, mise en scène, équilibre, rôle et fonction au sein d'un écosystème.

**Travail à faire >>>** Terminer la réalisation des réceptacles pour les retardataires. Terminer la réalisation des médias qui seront diffusés dans l'installation. Terminer les préparatif en vue de la mise en forme de l'installation.

"*The More The Better*" est une œuvre emblématique de l'artiste sud-coréen Nam June Paik, reconnu comme un pionnier de l'art vidéo. Cette sculpture monumentale a été créée en 1988 pour célébrer les Jeux olympiques de Séoul et se compose de 1 003 téléviseurs empilés en forme de pagode. L'œuvre incarne plusieurs significations et concepts clés :

**Exploration des Médias et de la Technologie :**

Paik est souvent considéré comme le père de l'art vidéo. Avec "*The More The Better*", il explore les possibilités des médias électroniques et leur impact sur la société. L'accumulation de téléviseurs symbolise l'omniprésence des médias dans la vie moderne et leur rôle dans la diffusion d'informations et de culture.

**Culture et Tradition Coréenne :**

La forme de pagode de la sculpture fait référence à l'architecture traditionnelle coréenne, établissant un lien entre le passé culturel de la Corée et son futur technologique. En intégrant des éléments de la tradition coréenne avec des technologies modernes, Paik crée un dialogue entre le patrimoine et l'innovation.

**Globalisation et Connectivité :**

L'œuvre reflète la vision de Paik d'un monde globalisé où la technologie et les médias rapprochent les gens. Les téléviseurs diffusent des images de différentes cultures et événements, soulignant l'interconnexion mondiale et la diversité culturelle.

**Critique Sociale et Politique :**

Paik utilise souvent son art pour commenter les dynamiques de pouvoir et les effets de la consommation de masse. "*The More The Better*" peut être interprété comme une critique de la saturation des médias et de la surconsommation d'informations dans la société contemporaine.

**Esthétique et Expérience Sensorielle :**

L'installation est visuellement impressionnante, avec des écrans diffusant des images et des vidéos en constante évolution. Cette expérience sensorielle engage le spectateur et illustre la capacité des médias à captiver et à influencer les perceptions.

**Contexte de l'œuvre :**

Lieu : "*The More The Better*" est exposée au Musée National d'Art Moderne et Contemporain de Corée à Gwacheon.

Date : 1988, pour les Jeux olympiques de Séoul.

Dimensions : La sculpture mesure environ 18,5 mètres de hauteur.

En somme, "*The More The Better*" de Nam June Paik est une œuvre multifacette qui aborde des thèmes complexes tels que la technologie, la culture, la globalisation, et la critique sociale. Elle continue de fasciner et de susciter la réflexion sur le rôle des médias dans nos vies.