

Art en Immersion 2025

Programme d'éducation artistique et culturelle par Culture pour l'Enfance, en partenariat avec le ministère de l'Education nationale et l'académie de Versailles

Compte-rendu des ateliers de co-création avec les CM de l'école Anatole France à Garges-les-Gonesse (95)

par **Rozetta & Djim.A.Djim**
artiste visuel et artiste sonore



Remerciements

Le Cubes-Garges pour la confiance et l'opportunité du projet, Mélissande pour le suivi ainsi que ses collègues

Les enseignants Julie et Sylvain pour leur collaboration enthousiaste

Maxime J. Richard pour le coup de pouce précieux à la post-production

La compagnie Décor Sonore pour le prêt de micros Piezo

Armandine, Pauline et Baptiste pour le prêt des zooms

Le Cercle de l'Orbite Galactique pour le suivi administratif

La 1^{ère} rencontre avec les enfants et leur enseignant

Sujets discutés :

- L'art, c'est quoi
- L'artiste seul vs le collectif d'artistes
- Spécificités et origines de l'art immersif (avant les écrans)
- Intérêts et limites du numérique

Le programme démarre avec une première rencontre en classe, en amont des ateliers, où nous discutons d'art, d'immersion, de numérique et d'œuvre collective :

Rapidement, qui dit artiste dit peintre, et surtout peintre connu. Ont-il le monopole de l'art ? L'art appartient à tous, peut-être même qu'il naît avec quelqu'un qui s'ennuie, et qui se met alors de façonner une pierre, sans objectif pratique, pour le plaisir.

Quant à l'artiste célèbre et génial ? Cette année, les enfants découvrent Pablo Picasso et la dimension révolutionnaire du mouvement cubiste dans l'histoire de la représentation. Loin de nous l'envie de porter le culte d'un monstre (au sens littéral) de la peinture. Cependant, nous retiendrons de lui cette citation : *"Quand j'étais enfant, je dessinais comme Raphaël mais il m'a fallu toute une vie pour apprendre à dessiner comme un enfant"*.

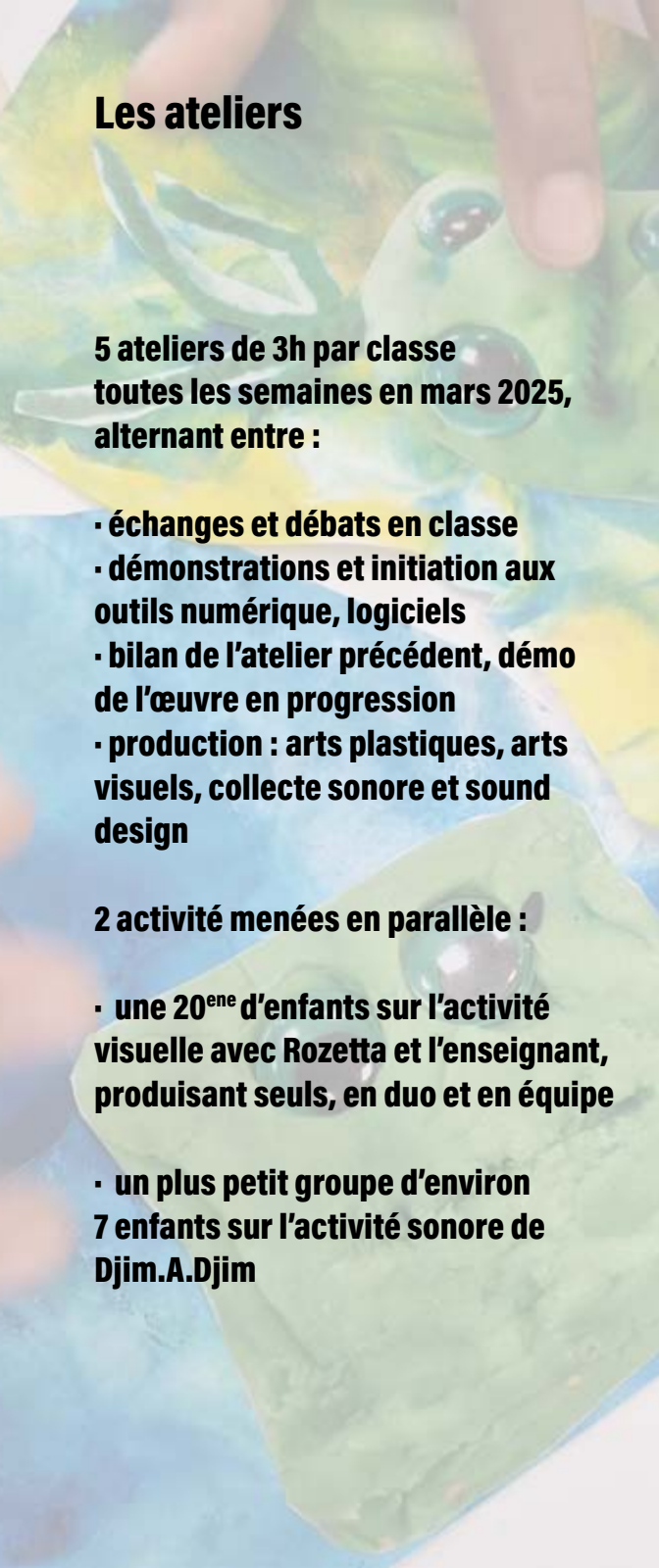
Alors pour notre projet de co-création, il s'agira plutôt d'art brut que de cubisme, débarrassé de toute injonction à quelque technicité ou académisme ! Et nous célébrerons le travail collectif, considérant que la singularité de l'œuvre finale résidera dans la richesse des productions individuelles, fonctionnant telle une constellation de fragments tantôt visuels ou sonores. La pluridisciplinarité du projet, l'apport sensible de chaque enfant en vue d'une œuvre commune, fait travailler sur la tension entre individuel et collectif.

Les enfants, sans surprise, veulent faire de la peinture, de la sculpture... Plutôt des arts plastiques. Et quoique l'œuvre finale sera numérique, nous souhaitons démarrer à partir du

réel et de l'environnement immédiat. La dimension sensorielle tangible dans le processus de création a donc été très présente, avec quelques temps d'expérimentation libres sur ipad.

Qu'entend-on par œuvre immersive ? Pour faire simple : le spectateur fait partie intégrante de l'œuvre. Comment ? En brisant la distance qui sépare l'œuvre du public, et grâce à la sollicitation du corps et des sens. L'art immersif ne naît pas avec les techniques de mapping, de réalité virtuelle ou le jeu vidéo. Nous connaissions déjà le théâtre immersif, mais nous pourrions aller jusqu'à affirmer que l'art immersif existe depuis l'art pariétal : alors que les 1^{ers} humains se réunissaient dans des grottes, zones cavernueuses sombres à la réverbération acoustique singulière, pour se retrouver autour de peintures rupestres éclairées aux flambeaux, accompagnés de musique... Il faut imaginer que ces célébrations collectives dans des espaces clos atypiques, stimulant aussi bien les yeux que les oreilles, étaient bel et bien des expériences immersives.

L'intérêt du numérique réside dans sa part de "matérialité virtuelle", dépendante énergétiquement et technologiquement, mais non détériorable, pouvant s'adapter à autant de supports de diffusion. On peut observer la progression de l'œuvre, sa forme s'adapte à son média (« Medium is the Message ») : collages papiers, écran de classe, projection mapping dans la salle de motricité... et en juin prochain : projection immersive à l'Atelier des Lumières puis carte postale audiovisuelle au Cube-Garges.



Les ateliers

**5 ateliers de 3h par classe
toutes les semaines en mars 2025,
alternant entre :**

- **échanges et débats en classe**
- **démonstrations et initiation aux outils numérique, logiciels**
- **bilan de l'atelier précédent, démo de l'œuvre en progression**
- **production : arts plastiques, arts visuels, collecte sonore et sound design**

2 activité menées en parallèle :

- **une 20^{ème} d'enfants sur l'activité visuelle avec Rozetta et l'enseignant, produisant seuls, en duo et en équipe**
- **un plus petit groupe d'environ 7 enfants sur l'activité sonore de Djim.A.Djim**

Atelier 1 : création de fonds et exploration sonore de l'environnement

Atelier 2 : expérimentations à l'ipad (dessin, stopmotion), collecte sonore

Atelier 3 : production d'animations en pâte à modeler (stopmotion) et sound design en vue de l'œuvre immersive pour l'Atelier des Lumières

Atelier 4 : suite de l'atelier, bilan autour de la progression de l'œuvre

Atelier 5 : initiation au mapping vidéo et à la musique à l'image, restitution des créations en cours

Atelier 1

Création de fonds marbrés et exploration sonore de l'environnement



Découverte du micro Piezo et de l'enregistreur zoom



2 groupes travaillent en alternance avec Rozetta et Djim.A.Djim pour réaliser une 1ere étape allant servir à l'œuvre finale :

Côté visuel : création de fond colorés en marbrure, en utilisant de la peinture et de la mousse à raser. Les enfants sont invités à réaliser des paysages abstraits avec leurs couleurs préférées. La peinture est mise en son grâce à l'utilisation d'un Touch Me (contrôleur MIDI avec capteurs à impédance). Les variations d'intensité du pinceau plongé dans la préparation module la hauteur des notes d'un synthétiseur ambiant. Cette activité expérimentale nous fait explorer la relation entre l'électricité, la vibration, le son et la matière. Les enfants se sont laissés guider par leur imaginaire et ont instinctivement constitué une collection de cartes postales abstraites et expressives allant du camaïeu en bitons, des tons plus sombres et orageux, des arcs en ciel irisés. Ces fonds de couleurs seront dans un futur atelier mis en animation grâce à un logiciel de Vjing, et serviront de fond pour l'Atelier des Lumières, passant de la texture microscopique à la projection monumentale. Une fille nous explique que sa peinture représente « qui elle est à l'intérieur », mais c'est un secret qu'elle gardera pour elle.

Côté son : les enfants sont invités par Djim.A.Djim à explorer l'environnement sonore de l'école. Équipés de zoom et micro piezo, les enfants ont pu expérimenter ce qu'apportent les outils d'amplification et s'initier à la prise de son, la gestion du volume sonore, la différence entre

écoute aérienne et écoute par conduction et le choix de la méthode de captation à privilégier selon la source à enregistrer. Les enfants sont particulièrement calmes, ce qui est idéal pour mener à bien cette activité exigeant de l'écoute. Un enfant avec TSA semble vouloir relier le son à sa source d'émission : Francero, qui a tendance à passer principalement par le toucher plutôt que par le regard lorsqu'on lui présente un objet, rapproche l'émetteur au récepteur (micro collé au casque). Il semble prendre un grand plaisir à entendre l'amplification de sa voix et colle le micro très près de sa bouche en émettant des "Woh!" dedans.



Le contrôleur Touch Me, relié à la partie métallique du pinceau avec des pinces croco



Atelier 2 : Expérimentations à l'ipad

Procreate :
peinture numérique et stopmotion
dessiné

Stopmotion :
animation par prise de vue

Fonofone :
application pédagogique de création
et mix à partir de fragments sonores,
sound design



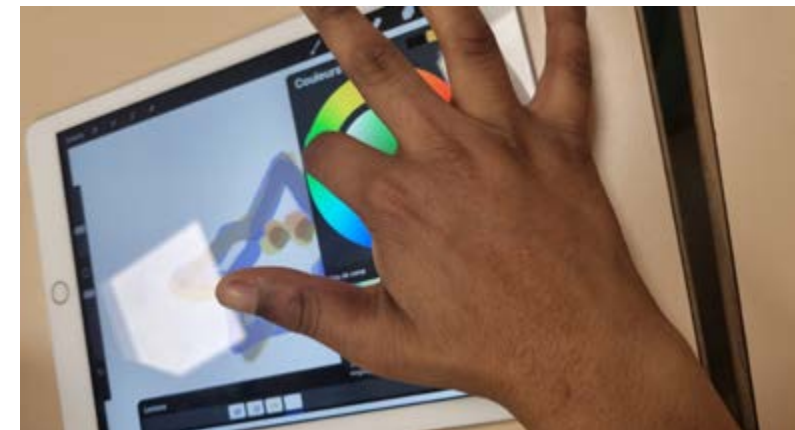
Avant le démarrage des ateliers, nous prenons un temps pour découvrir les marbrures modifiées avec le logiciel de VJing (vidéo remixée en temps réel) Resolume. Les enfants trouvent ça très joli et sont surpris par certains effets qui modifient la peinture originale, tels que les effets de déformations, échos dans l'image, ou changement de couleurs. Les enfants trouvent que les peintures ressemblent à des paysages, des continents vus du ciel, l'océan, l'orage...

Un groupe s'initie aux outils de stop motion proposés par la tablette. L'objectif : explorer les applications et leurs fonctionnalités. La création est libre, sans sujets prédéfinis. Les enfants s'emparent instinctivement de l'outil de dessin Procreate et testent principalement les pinceaux à textures digitales : motif galaxie, nuages, tâches d'encre... Ils utilisent ces motifs de façon littérale (le pinceau nuage pour faire des nuages, le pinceau galaxie pour faire un fond galactique...) Les enfants savent que le bouton avec la flèche dirigée à gauche a pour fonction d'annuler la dernière action. Les productions dessinées sont très variables. Mis à part quelques dessins très appliqués avec une volonté de représenter quelque chose de spécifique (un visage, un paysage en peinture, une animation Dragon Ball Z), la plupart des réalisations restent de l'ordre du brouillon ou de l'itération exploratoire. Les enfants ont tendance aussi à se copier les uns les autres. Un petit groupe plus intéressé par la sculpture teste l'application Stopmotion qui permet de faire de l'animation à partir de photographies d'objets réels. Ils testent des prises de vue de pâte à modeler sur fond vert.



Lors d'un échange d'introduction au sujet de la matière sonore, les enfants s'interrogent : existe-t-il des sons, des bruits bruts ou purs ? Cela ouvre à une discussion sur la différence entre un son, un bruit et une note, les formes d'ondes existantes et leurs spécificités. Puis un premier groupe de 6 enfants se porte volontaire pour la première session de création sonore. Ce dispositif en petits groupes permet aux enfants d'explorer la matière son, sans risque de se gêner les uns les autres. En effet, l'enregistrement sonore exige un environnement suffisamment calme pour pouvoir effectuer des prises de qualité. Pour se lancer dans ce travail de sound design, les enfants vont découvrir l'application Fonofone et créer à partir d'enregistrements en field recording qu'ils réalisent par binômes. Djim.A.Djim leur montre la fonction des différents outils : un triangle jaune qui sert à recadrer l'échantillon sonore, une flèche qui permet de lire le sample en reverse, une double flèche qui loop.

Certains enfants s'aventurent aussitôt à tester les différents effets. D'autres restent plus longtemps en phase de réception de ce qui est déjà enregistré et ont besoin d'être plus guidés pour tester les outils et aller plus en avant dans la découverte des possibilités de modification du son.



Atelier 3 : production en vue de la restitution

Stopmotion de créatures en pâte à modeler



L'atelier démarre comme d'habitude avec un temps de présentation sur le logiciel de VJing des productions de l'atelier précédent : les dessins procreate et animations en pâte à modeler mélangées aux marbrures lors d'une nouvelle démo de VJing. Les textures dessinées par les enfants se mélangent bien aux marbrures, il y a des choses intéressantes avec les dessins même "brouillons" : on semble observer la création à l'œuvre, avec ses hésitations, ses 1ers jets... Le fait que procreate enregistre automatiquement un timelapse du projet permet d'avoir un rendu animé instantané. Les animations en pâte à modeler font beaucoup rire et se distinguent des productions faites sur Procreate.

En vue d'une réalisation collective stimulante et pour répondre à la commande de restitution, Rozetta oriente le groupe sur les thèmes de l'océan et du cosmos. Ces thèmes sont inspirés par quelques unes des productions enfantines déjà réalisées, et justifiés par la nature immersive de l'atelier des lumières : nous pourrions imaginer que cet espace fonctionne tel un bocal, un aquarium, un environnement où l'effet de gravité diffère... Dans lequel le public flotte, se retrouve en apesanteur. Il s'agit de diriger les créations des enfants de telle sorte qu'elles puissent être projetées aussi bien sur les murs, le plafond, que le sol (prises de vue en plongée zénithale).

Avoir un objectif commun et un thème défini suscite l'émulation chez les enfants. Ils s'appliquent à imaginer toute une collection de créatures sur le thème. Ils mènent leur création seuls, à 2 ou en petits groupes.

Pour assurer la qualité de prise de vue, le stopmotion est réalisé avec un appareil photo

professionnel fixé sur un bras magique pour stabiliser l'appareil avec une vue en plongée zénithale. Les enfants s'impatient pour découvrir le résultat final de leur stopmotion. Les couleurs fonctionnent très bien avec les marbrures, une cohérence esthétique à tendance psychédélique se dégage naturellement (sans surprise considérant les goûts de Rozetta...). On comprend mieux le procédé du stopmotion en passant par des objets réels qui bougent dans l'espace, alors que le stopmotion sur Procreate est un exercice plus abstrait. Alors que pour la pâte à modeler, le rendu en volume est tout de suite "magique", on sent la matière inanimée prendre vie. Compte tenu du temps imparti, les enfants doivent imaginer des scénarios très simples.

Un enfant insiste pour continuer à dessiner sur la tablette : l'activité tablette est plus solitaire et n'encourage pas de synergie collective, elle exige une attention de suivi pour chaque enfant, ce qui est difficile avec un grand groupe. Nous constatons que l'outil Procreate, très évident à prendre en main, demande beaucoup de support adulte pour permettre une production qualitative ou une certaine progression. Les enfants passent leur temps à tester des pinceaux, démarrer un dessin, puis l'effacer... Par contre, côté son, l'ipad est un outil au potentiel pédagogique, créatif et ludique génial : Fonofone permet d'initier les enfants à des pratiques sonores différentes, tels que le mixage ou le design sonore, des disciplines qui s'éloignent de l'approche instrumentale, plus courante. Côté visuel, rien ne remplace de véritables pinceaux et pigments.

Atelier 4 : production (suite) débrief en cours



La production a été très dense durant le 3^{ème} atelier, la séance démarre donc avec 1h d'échanges sur les productions réalisées avec une démo de Vjing et écoute des sons produits : 1 série d'animations en pâtes à modeler sur le thème de l'océan (classe de Sylvain) et 1 série d'animations en pâte à modeler sur le thème du cosmos (classe de Julie).

La plupart des mini scénarios consiste en des sketches tragi-comiques de créatures qui mangent d'autres créatures. Parfois des récits mythologiques : 2 créatures volent le feu sur une planète. Et souvent des histoires de destruction (1 soucoupe volante voleuse de planète se fait exploser par un alien). Quelques enfants s'attachent surtout à bien modeler leur pâte à modeler, certaines filles très appliquées s'attardent plutôt sur l'apparence de leur créature et produisent des aliens très stylisés, on dirait presque des poupées. Deux comètes ressemblent à des spermatozoïdes ! L'occasion de discuter des similarités qui existent à l'échelle micro et macroscopique. Saviez-vous que certains chercheurs trouvent des similitudes esthétiques entre le système neuronal du cerveau et le réseau des galaxies ?

Après la démonstration des animations en cours, nous nous décidons sur 3-4 nouvelles animations en pâte à modeler pour compléter chaque collection. L'objectif est de faire moins, mais en progressant. 1 demi groupe au côté de l'enseignant démarre la création d'une affiche, de cartes postales ou flyers, en vue d'une invitation personnelle pour la restitution au Cube avec les parents, ou pour le plaisir de réaliser son propre collage, qui fera écho au collage numérique de Rozetta.

Un groupe de 6 enfants travaille à la création sonore avec Djim.A.Djim. La réflexion autour du sound design se développe. Pour la classe de Sylvain : Comment imiter des sons subaquatiques ? Des idées ont été

soulevées en début de séance avec l'ensemble des élèves. Allumer le robinet, secouer une bouteille, faire buller de l'eau dans un gobelet en soufflant dans une paille, mettre un micro piezo dans l'eau, enregistrer des notes de violon pour les transformer en chants de baleines. Cela ouvre le champ à de nouvelles explorations avec des résultats réussis très évocateurs du monde marin et un très beau chant de sirène enregistré par une fillette qui à légèrement dépitché sa voix avant de la passer dans une reverb.



Atelier 5 : initiation au mapping et à la musique à l'image, restitution à l'école 1/2

Le dernier atelier met en commun image et son en vue d'une restitution à l'échelle de l'école. 3 groupes s'alternent : mapping, musique à l'image, et pourquite des collages avec le.a professeur.e.

Avant de démarrer le mapping, les enfants collaborent à monter une structure solide avec les sièges et coussins géométriques présents dans la salle. La collaboration n'est pas aisée et il s'agit de leur rappeler, qu'avant d'agir, il faut observer, et que ce n'est pas un concours de qui empilera le plus de coussins, puisque ceux-ci tombent immédiatement ! Prendre le temps d'observer, comprendre avant d'agir et faire ensemble sans verser dans la compétition !

Ensuite, chaque enfant passe derrière l'ordinateur pour effectuer une partie du mapping. Certains enfants manipulent une souris d'ordinateur pour la première fois. Une fille a particulièrement apprécié cette initiation au mapping. De manière générale, ce n'était pour autant pas l'atelier préféré, puisque les enfants passent 1 par 1. Ce n'est pas une activité qui stimule leur imagination, et l'exercice demande motricité et capacité d'abstraction

(tenir la souris, tenir un clic, manipuler la souris et regarder le mapping en même temps...).

Une poignée d'enfants est très attentive au résultat d'ensemble dès lors qu'ils comprennent la dimension polysensorielle de l'oeuvre en cours, la relation entre image et son. Ils commentent la vitesse des animations par rapport à la musique, les contrastes de couleur entre pâte à modeler et fonds marbrés.

En parallèle, Djim.A.Djim met à disposition un mini clavier pour que les enfants puissent jouer l'ambiance sonore en live. L'ambiance de la restitution est très contemplative, Sylvain l'enseignant à l'impression de planer.

Mais la restitution ne se résume par au mapping ! Et puisque le projet se veut immersif, il implique que l'art a sa place partout et pas que dans un musée. L'enseignante Julie a en parallèle de notre restitution démarré une exposition dans toute l'école à partir des collages des enfants, souvent accompagnés de courts textes poétiques. Cette fois-ci, c'étaient Rozetta et Djim.A.Djim qui étaient le public. Une façon de tous nous mettre sur un même pied d'égalité.



Atelier 5 : initiation au mapping et à la musique à l'image, restitution à l'école 2/2

Nous sommes très touchés par les productions enfantines. Tandis que certains textes promeuvent avec emphase l'Atelier des Lumières, d'autres sont très poétiques. Des textes parlent d'imaginaires relaxants et de dimension parallèle, d'un monde rêvé dans lequel nous sommes invités.

Lors d'un dernier échange en classe, nous demandons aux enfants ce qu'ils auront retenu de notre aventure artistique. Une fille répond qu'elle ne savait pas qu'une oeuvre pouvait avoir plusieurs auteurs. Elle aura donc appris qu'on pouvait signer une œuvre en collectif : une petite victoire à nos yeux. Un garçon conclut que « nous allons lui manquer un peu quand même ».

Nous aussi, car les groupes étaient particulièrement calmes, volontaires et bienveillants entre eux, enthousiastes, ouverts aux consignes et à la production en groupe. Nous avons même été surprises par les rapports entretenus entre les garçons et filles, plutôt collaboratifs pour cette tranche d'âge.

