

« L'amore à l'epica di l'imagini »

Troisième partie

L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

Espace/Outils/Corps

Problématique	<i>En quoi les choix scénographiques et de mise en espace transforment-ils la réception des images générées par l'IA ?</i>
Consignes	A partir des travaux plastiques, des références étudiées et des réflexions réalisés précédemment, vous réaliserez une exposition au sein de votre établissement scolaire. Vous serez répartis en groupe afin de pouvoir couvrir toutes les tâches nécessaires à ce projet accompagné de l'IA
Contraintes	Vous réaliserez les documents de médiations et de communication et réfléchirez à une scénographie réalisable permettant d'illustrer les concepts de beau/laid/amour/ère numérique
Compétences évaluées	Arts plastiques : E3 : Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique A4 : Établir des liens entre son propre travail, les œuvres rencontrées ou les démarches observées Interroger et situer œuvres et démarches artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur Histoire des Arts en amont de la création : Construire un exposé de quelques minutes sur un petit ensemble d'œuvres ou une problématique artistique Compétences numériques C3.1 Concevoir des documents textuels C3.3 Adapter les documents à leur finalité
Vocabulaires	Scénographie — médiation – communication – accrochage – dispositif – espace – parcours – regard – commissariat – cartel – intention – mise en scène – diffusion – interaction – expérience du spectateur – contextualisation - articulation – dialogue – confrontation
Références scénographiques	Musée: <u>TeamLab Borderless</u> – Tokyo Exposition: <u>«Rain Room»</u> – Random International Œuvre : <u>Machine Hallucinations</u> – Refik Anadol