

# LES SCOLAIRES DU GIFF

G

I

F

F

25° GENEVA  
INTERNATIONAL  
FILM  
FESTIVAL  
GIFF.CH

01-10  
NOV  
19

**PROPOSITION 2 : ÉDEN - ATELIER VR**


**THÉMATIQUES:** Écologie – Nature – Environnement – Numérique – Immersion – Arts visuels 2D – Land Art – Développement durable – Coopération entre les élèves – Réalité virtuelle/Réalité augmentée – Créativité – *Stop Motion*

L'atelier VR propose aux élèves une visite en deux étapes d'une durée de 90 minutes. Tout d'abord, ils feront l'expérience collective de l'œuvre en réalité virtuelle *ÉDEN* et la découverte des installations vidéo d'Hugo Arcier qui la contextualisent. Puis, dans une perspective « Land Art » inspirée par les installations, les élèves seront invités à réaliser des vidéos d'animation en *stop motion* montrant des éléments naturels (feuilles, bois, mousse, etc.) venant habiller, recouvrir, prendre possession d'objets de leur environnement : cartable, veste, livre, objets personnels.

Les élèves, par groupes de trois idéalement, réalisent leur création vidéo. Ces films seront postérieurement édités et envoyés aux enseignants pour leur permettre de poursuivre une réflexion sur la thématique d'*ÉDEN* s'ils le désirent.

**ÉDEN**

Cyril Teste, Hugo Arcier

10 min / 2019 / France / sans dialogue

*ÉDEN*, une expérience sensorielle, interactive et collective, propose une réinvention des rapports de l'être humain avec la Nature. Munis d'un casque VR, chaque spectateur-riche engendre depuis son corps des rhizomes qui, par le déplacement du regard, s'érigent dans l'espace et deviennent plantes, arbres et fleurs. Chacun-e vit alors de manière active la naissance et le développement d'un univers végétal qui ne peut vivre et prospérer qu'en fonction de l'importance accordée par l'utilisateur-riche.

Cyril Teste, metteur en scène et homme de théâtre français, dont on a pu voir notamment *Festen* au Théâtre de Vidy en février dernier, développe des créations autour des écritures théâtrales actuelles au sein du collectif MxM. Pour ce projet, il s'est associé à l'artiste numérique français Hugo Arcier qui, dans son travail, utilise des images de synthèse 3D sous différentes formes : vidéos, tirages, sculptures.

**QUELQUES PISTES DE RÉFLEXION AUTOUR D'ÉDEN**

Partant du postulat que l'art et les nouvelles technologies peuvent être médiatrices d'un nouveau rapport à la nature, les créateurs de cette œuvre cherchent à développer une prise de conscience émotionnelle et cognitive de notre besoin de nature, et du manque de ressenti en son absence.

*ÉDEN* mènera-t-il ceux et celles qui l'expérimentent à vivre la forêt d'une manière différente ? La poésie des images créées peut-elle provoquer une autre conscience des enjeux environnementaux ?

Hugo Arcier et Cyril Teste, metteur en scène, le proposent à travers cette sublimation du réel. Cette œuvre permet en tous les cas de réfléchir à notre impact sur l'environnement à travers sa construction virtuelle et l'évolution du regard de l'autre en parallèle.

## Les Scolaires du GIFF

Festival International du Film de Genève

### ÉDEN – ATELIER VR

Vous avez inscrit votre classe à ÉDEN – ATELIER VR. Voici pour commencer quelques informations concernant le déroulement de cet atelier ainsi que sa préparation.

À la page suivante, vous trouverez une fiche pédagogique. Elle vous fournira quelques pistes si vous souhaitez poursuivre une réflexion en classe après votre visite.

#### DÉROULEMENT DE LA VISITE

À tour de rôle, les élèves passeront par les trois espaces d'Éden – Atelier VR :

- l'expérience immersive
- les installations vidéo
- l'atelier de réalisation de courts métrages en stop motion

Le parcours complet dure environ 90 minutes.

#### PRÉPARATION DE L'ATELIER DE COURTS METRAGES

Nous vous demandons de transmettre deux consignes à vos élèves:

- former au préalable des groupes de trois à quatre personnes (max. neuf groupes par classe si possible)
- que chaque groupe vienne avec **un objet** et **une idée de scénario** très simple pour répondre à la question suivante : « Que ferait votre objet s'il était abandonné dans la Nature ? ».

Vous recevrez les courts métrages réalisés par vos élèves une semaine après l'atelier.

#### LIEU

**Théâtre Saint-Gervais**, Rue du Temple 5, 1201 Genève. **Bus/Tram** : arrêts Mercier, Goulart et Coutance

L'accueil sera à la billetterie (rez-de-chaussée).

Si vous avez le moindre contretemps, veuillez nous avvertir par téléphone (076 492 98 16).

N'hésitez pas à nous contacter si vous avez des questions.

Au plaisir de vous rencontrer très bientôt.

Marie Hippenmeyer et Maria Gal

Programme pédagogique du GIFF

Festival International du Film de Genève [GIFF]

01-10 novembre 2019

+ 41 (0)22 809 69 20 // + 41 (0)76 492 98 16 // [www.giff.ch](http://www.giff.ch)

## FICHE PÉDAGOGIQUE

### Thème-clef : l'imaginaire comme sensibilisation à la nature

Les trois expériences artistiques – atelier de courts métrages, immersion VR [réalité virtuelle], installations vidéo – interrogent moins la nature elle-même que le rapport que tout individu – via l'imagination, la mise en fiction – est susceptible de tisser avec elle. Partant, elles proposent une exploration de l'art en tant qu'outil didactique ; elles permettent de réfléchir à son potentiel et à ses apports, mais aussi à ses paradoxes.

Cette approche ne relève pas du rationnel mais du sensible (Land art). On ne fournit pas à l'élève des informations, on lui propose différentes représentations de la nature. Face à ces représentations, il-elle est invité-e à participer (immersion VR), se montrer réactif-ve [vidéos] et inventif-ve [atelier]. Dans un deuxième temps, la discussion des histoires vues [vidéos, VR] et élaborées [stop motion] donne la possibilité d'approfondir la réflexion « écologique » en classe. Axée sur l'implication personnelle et la recherche collective, basée sur le travail de l'imagination, la démarche permet une approche à la fois critique et créative du problème environnemental.

### 1) Immersion VR

*Eden* est une nature merveilleuse et magique, un paradis artificiel modélisé à partir d'un moteur de jeu vidéo. Le public y devient demiurge ; doté du pouvoir de faire croître la végétation par son seul regard, c'est lui qui crée le vivant.

Au travers de cette expérience immersive, les images poétiques interrogent le rôle et la place de l'être humain au sein de la nature. A l'heure actuelle [anthropocène], que signifie la « symbiose » avec la nature ? Suffit-il de regarder la végétation pour la faire pousser ? Si la fantasmagorie colorée d'*Eden* enchante, ne nous éloigne-t-elle pas de la « vraie » nature, du rapport sensible et de l'action concrète ? Mais peut-être que par l'enchantement, justement, elle nous incite à re-sentir notre relation au monde, à passer de la contemplation à la conscience ?

Les humains et la nature d'aujourd'hui sont les produits l'un de l'autre : interdépendants, ils co-évoluent. La lente marche du monde s'est faite, précise Edgar Morin, « par transformations mutuelles entre une biosphère acentrique, inconsciente, spontanée et une humanité devenant de plus en plus consciente de son devenir et du devenir du monde. » [Edgar Morin, *La méthode II : La vie de la vie*, Paris, Seuil, 1980, pp. 96-97].

### 2) Installations vidéo

Les différentes installations d'Hugo Arcier présentent une nature créée de toute pièce à partir d'images de synthèse ; il s'agit de visions esthétiques, qui tirent leur inspiration de la culture latine [Lucrèce], des sciences [mathématiques, physique], des cataclysmes naturels [tsunami] ainsi que des réminiscences enfantines de l'auteur.

Le paradoxe nature-technologie, loin d'être éludé, est au cœur de la démarche artistique [explicitement dans *Nostalgia for Nature*] : mis en scène et doté d'une voix, il interroge directement le public. Quelles questions fait-il émerger ? Que disent ces vidéos à propos de la « vraie » nature,

et de la place que nous lui réservons dans nos vies et nos rêveries ? Comment l'imaginaire de l'artiste, la puissance suggestive de ses créations, sont-ils reçus, appréciés et interprétés par les élèves ? Plongés dans cet univers hybride, quelles relations établissent-ils - ou non - entre natures réelle et virtuelle, entre l'œuvre vue et leur propre expérience ?

### **3) Atelier de courts métrages**

En animant aussi bien les éléments naturels que l'objet choisi, en en faisant les « personnages » d'une fiction, les élèves sont amenés à réinterroger l'interaction entre l'artificiel et le naturel. Cette dernière engage des problématiques telles que la pollution, la contamination, la destruction de l'environnement – mais elle incite aussi à imaginer des solutions alternatives : recyclages en tout genre, écologies inédites, écosystèmes originaux, etc. Surtout, elle pousse les « scénaristes » du film – c'est-à-dire les élèves – à réfléchir à la notion d'écologie au sens d'« étude des conditions d'existence et des comportements des êtres vivants en fonction de l'équilibre biologique et de la survie des espèces » [TLFi].

Au sein du scénario réalisé, quelles actions seront choisies ? Sont-elles néfastes (scénarios catastrophes) ou bénéfiques ? Cette approche ludique et inventive, centrée sur l'imagination et visant (idéalement) à optimiser la gestion des problèmes environnementaux, s'inspire du *Future design* ; méthode récente qui a néanmoins déjà fait ses preuves, notamment au Japon [références : <https://voxeu.org/content/future-design-new-policymaking-system-future-generations> et [https://www.researchgate.net/publication/329162726\\_Future\\_Design](https://www.researchgate.net/publication/329162726_Future_Design)].