

# Corps et en corps

exposition itinérante  
pour tout public à partir 3 ans





## PRÉSENTATION

La connaissance et l'utilisation du corps sont nécessaires à la vie : motricité, relation, expression, communication. Le schéma corporel est produit à la fois de l'inné et de l'acquis, de l'hérédité et du milieu, il est en perpétuelle évolution.

Le corps est un outil de découverte de soi, de l'autre, du monde. Le corps et le schéma corporel permettent à l'enfant de se construire, de grandir, d'interagir et d'exister consciemment dans son environnement. L'enfant a-t-il conscience de son corps ? De ses potentialités ? De ses capacités ?

C'est donc dans l'intérêt de l'enfant, un individu social, que la thématique du schéma corporel est développée en exposition.

L'exposition interactive et didactique permet d'approcher une notion « scientifique » au sens large (début de prise de conscience) et de s'appropriier le monde (en participant à un processus de construction de la personne sur un plan individuel et collectif).

Son traitement ludique s'appuie sur une visite immersive avec des expériences, des situations d'exploration. La posture du visiteur oscille entre une attitude d'acteur, davantage impliqué dans des manipulations interactives et une attitude de récepteur-trice qui lit, écoute et regarde.

L'exposition n'est pas destinée qu'aux enfants. Elle se découvre avec des adultes-accompagnateurs dans une démarche collaborative (observer, encourager). Les adultes aident à la verbalisation des découvertes.

Les adultes sont attentifs à ce que les enfants expriment d'emblée comme première connaissance. Les adultes acceptent les remarques et questions et permettent la confrontation d'idées.



## OBJECTIFS GÉNÉRAL CULTUREL ET SCIENTIFIQUE

Sentir et agir à travers des expériences sensori-motrices.  
Comprendre, agir, s'exprimer à travers l'activité physique et/ou l'activité artistique.

Prendre conscience de soi et des autres à travers son corps : Qu'est-ce que peut un corps ?

Exposition dont la démarche interactive amène les enfants à expérimenter, c'est-à-dire faire et refaire, réfléchir, se questionner pour comprendre et réutiliser leurs découvertes dans leur propre vie.

## OBJECTIFS ESTHÉTIQUES ET ARTISTIQUES

Les objectifs sont de proposer une approche immersive et participative à travers des interactions technologiques dans lesquelles les corps sont mis en jeu par des sons, des mélodies, des lumières. C'est une démarche active qui alterne moments en individuel et en collectif et qui questionne en donnant à voir et à éprouver les différentes facettes de son corps en mouvement. Comment en inscrivant son corps dans l'espace et en le mettant en mouvement nous créons un langage.





## DESSCRIPTIF DE L'EXPOSITION

L'exposition est déployée sur un espace d'environ 100 m<sup>2</sup> et est capable d'accueillir jusqu'à 30 personnes. La durée de visite est approximativement d'une heure, et se répartit généralement autour des 5 espaces que les enfants, accompagnés par leurs parents, enseignants, ou d'autres adultes parcourent librement. Les adultes accompagnants sont invités à aider l'enfant à comprendre la consigne et à échanger avec lui pour lui permettre de verbaliser son expérience. Un médiateur présent en permanence, supervise l'ensemble de la visite et peut intervenir ponctuellement.

### DANSE AVEC MOI

Les enfants et adultes se placent sur le plancher de danse. Face à eux, un écran LCD montre des danseurs qui exécutent des mouvements simples et répétitifs afin que les visiteurs puissent les reproduire.

Il s'agit de réaliser avec leur corps des postures constituées de gestes simples et codifiés (la pantomime). Ils sont guidés par un panel de figures données à voir par trois danseurs contemporains virtuels projetés à taille réelle dans un vis-à-vis avec eux.

Ces danseurs de cultures différentes, un danseur africain, un européen et une danseuse balinaise, croisent des mouvements issus du hip-hop, de la danse contemporaine, baroque et traditionnelle.

### LE MIROIR VIRTUEL

Un miroir vidéographique montre des enfants ou adultes filmés en temps réel par une caméra Kinect. Ils apparaissent virtuellement transformés dans différents « devenirs » (aspects filaire ou moléculaire sans modification de colorimétrie de l'image). Cette représentation esthétique et picturale du corps dans l'image, invite et incite à se (re)découvrir par les gestes.

Il s'agit de mettre le corps en jeu à travers des déplacements au sol ou debout, en cherchant les « bonnes » trajectoires à l'intérieur de la zone interactive, ceci dans une approche ludique et libre. Les visiteurs sont invités à se mettre devant l'écran et à observer ce qui se passe quand ils se mettent en mouvement et font bouger leurs corps en agissant. Ils appréhendent des notions de temps et d'espace à travers ces différents mouvements. L'adulte peut inciter les enfants à la réflexion à travers une série de questions.

### LE DÔME GÉODÉSIQUE / LE CHEF D'ORCHESTRE

Le dispositif permet de créer un espace visuel lumineux et sonore immersif par la modulation d'une sculpture kinétique, lumineuse et interactive. La structure sphérique prend la forme d'un dôme géodésique.

Placé à l'intérieur de ce volume, le visiteur module de manière différente la lumière et le son en fonction de la position et du mouvement réalisés par une main au-dessus d'un capteur de mouvement : le Leap Motion. Les visiteurs pourront y associer un ou plusieurs mouvements : vers la droite, la gauche, en haut, en bas, en avant, en arrière. Ils peuvent aussi suivre la gestique d'un chef d'orchestre, faisant danser une de leurs mains en écrivant une suite de mouvements en rythme.

A chaque position est associé un motif visuel et sonore. Les couleurs associées sont le jaune, le bleu et le rouge. Les autres participants regardent assis sur des bancs à la périphérie intérieure du dôme.

L'adulte lit les consignes et aide l'enfant à faire plusieurs mouvements de mains différents afin de créer cette partition. Il aide l'enfant à verbaliser ce qu'il est en train de créer.

### LES OMBRES IMAGINAIRES

La création d'ombres factices est possible par un tracking (détecter et fixer une zone et la suivre dans l'espace) de la tête à l'aide d'une caméra type Kinect qui projette une ombre différente sur le mur.

En sortant et en re-rentrant dans la zone indiquée au sol, l'enfant change l'apparence des ombres factices. Chaque ombre factice répond par mimétisme aux mouvements proposés par l'enfant.

L'enfant pourra être invité à se déplacer comme l'animal en face de lui.

### L'ESPACE LECTURE

Un meuble rassemble une trentaine de livres qu'enfants et adultes peuvent découvrir seuls ou accompagnés.

Scannez et découvrez la VIDÉO de l'exposition





## FICHE TECHNIQUE

### Année de création

2019

### Conception réalisation

Forum départemental des Sciences

### Superficie

100 m<sup>2</sup>, hauteur sous plafond 250 cm

### Composition

4 modules + 1 espace lecture

### Prévoir

3 jours de montage et 2 jours de démontage,  
stockage emballage

### Transport

12 ml (semi-remorque)

### Valeur d'assurance

à confirmer

## CETTE EXPOSITION VOUS INTÉRESSE ?

Contactez le Forum départemental des Sciences.  
1 place de l'Hôtel de Ville, 59650 Villeneuve d'Ascq

### Catherine Ulicska

- 03 59 73 95 95
- [www.forumdepartementaldessciences.fr](http://www.forumdepartementaldessciences.fr)
- [catherine.ulicska@lenord.fr](mailto:catherine.ulicska@lenord.fr)

© Photos :  
H. AOURAGH / Forum départemental des Sciences