

## **CYCLE 4**

### «LE TEMPS D'UN ESPACE»

---

« Une photographie, c'est un fragment de temps qui ne reviendra pas » Citation de Martine Franck

#### **INTENTIONS D'ENSEIGNEMENT**

##### Problématiques :

- Comment perçoit-on le temps qui passe à travers une situation dans un lieu, un espace précis ?
- Comment traduire par la photographie numérique l'interaction du lieu et du temps passé à l'intérieur de celui-ci ?

##### Objectifs :

- Jouer entre mise en scène et manipulation numérique.
- Percevoir, comprendre et interpréter l'espace qui nous entoure.
- Mettre en avant sa relation au temps par rapport à l'espace, donc la situation dans laquelle vous vous situez.

##### Objectifs numériques :

- Savoir réaliser, avec un appareil photo numérique ou un téléphone portable ou autre, des photographies : prises de vues, posture, plans, cadrage, mouvement, flou ...
- Maîtriser certaines fonctions d'un logiciel de retouche inhérentes aux appareils numériques (filtre, contraste automatique, régler l'éclairage ...)

*exemples d'applications et de logiciels utilisés par les élèves : Application studio dans l'appareil photo du Smartphone, Aviary, Befunty, Camu, Fantasya painter, Picsart, Instaform, Color touch, Phone splash, Apple phone isight ...*

#### **PROGRESSION DANS LE PARCOURS D'APPRENTISSAGE (Cf préambule)**

Le propos tenu par cette séquence est la durée du temps mais comme analogue à l'espace pouvant être une trace visuelle et ce par l'utilisation des Smartphones. Ainsi la séquence proposée devra prendre en compte les données suivantes :

- La prise en compte, la perception et la compréhension de l'espace et du temps comme éléments constitutifs de l'œuvre.
- S'approprier l'outil numérique à des fins de créations jouant sur la présence concrète et virtuelle de l'œuvre.

#### **THÉMATIQUE ET QUESTIONNEMENTS LIÉS**

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

- **L'expérience sensible de l'espace de l'œuvre**
- **Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques**

#### **NOTIONS TRAVAILLÉES**

Vocabulaire et notions : passage / organisation / mise en scène, rythmes et mouvements, immobilité / mouvement, le temps perçu / le temps réel / différentes temporalités, un environnement / une situation / l'espace perçu / l'espace représenté, le point de vue (fixe ou mobile).

## COMPÉTENCES TRAVAILLÉES ET DOMAINES DU SOCLE

Compétences travaillées :

### Expérimenter, produire, créer

- Utiliser l'outil numérique au service d'un travail plastique

### Mettre en œuvre un projet artistique

- Concevoir et mener à bien un projet

- Savoir animer un groupe.

### S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité

- Connaître et situer des œuvres d'Art, être curieux

Domaines du socle (C.1, C.2, C.3, C.5)

## DISPOSITIF PÉDAGOGIQUE

### DÉROULEMENT DE LA SÉQUENCE (étapes, travail individuel ou en groupe, durée : nb de séances)

- Déroulement par séance :

Séance 1 : Énoncé de la séquence. Réflexion par groupe + distribuer le tableau (mettre en place son projet et expérimenter les possibilités des différents logiciels appartenant à l'outil numérique = faire le choix d'un appareil par groupe). Mise en commun de ce moment de réflexion + recherche du lieu itinérant au collège.

Séance 2 : Rappel des enjeux et des objectifs de la séquence + extrait du film « Big fish » = verbalisation. Commencer sa mise en scène et sa prise photographique en fonction du temps choisi + faire le point par groupe.

Séance 3 : Quelques références artistiques + verbalisation. Continuer le projet (aller sur le lieu, mise en scène, retouche par logiciels).

Séance 4 : Finalisation du projet. Références artistiques / photographies des élèves / verbalisation.

### INTRODUCTION DE CONNAISSANCES

#### Définitions

Qu'est ce qu'un espace ? C'est l'étendue infinie qui contient et entoure tous les objets.

Qu'est ce qu'un lieu ? Situation spatiale de quelque chose, de quelqu'un permettant de le localiser, de déterminer une direction, une trajectoire.

Qu'est ce que le temps ? Durée dans laquelle se succèdent les événements, les jours, les nuits...

Mouvement ininterrompu par lequel le présent devient le passé, considéré souvent comme une force agissant sur le monde, sur les êtres.

Qu'est ce qu'une mise en scène ? Au sens large, on parle de mise en scène pour souligner l'aspect d'un événement qui n'est pas spontané.

**Une action, une situation ... peut nous paraître longue alors que peu de temps s'est écoulé et inversement.**



Dans cet extrait « *Time stands still* » tiré du film « *Big Fish* » (2003) de Tim BURTON, l'atmosphère de la scène plonge le protagoniste ainsi que le spectateur dans un voyage à travers l'espace-temps pour figer le temps du moment environnant, présent.

Le temps "réel" refait surface pour rattraper le temps "perdu" lors du coup de foudre qui n'est autre que le temps "rêvé".



<http://i.ytimg.com/vi/XkAwpDeu-Ts/hqdefault.jpg>

[http://t2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSemrkdXFZaUhrstj-AMu-nX8GPVf98Ji88vQpaY5g\\_b1v4spVrw54IMAafcg](http://t2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSemrkdXFZaUhrstj-AMu-nX8GPVf98Ji88vQpaY5g_b1v4spVrw54IMAafcg)

## SITUATION D'APPRENTISSAGE

**Sollicitation** : « *J'ai le lieu, je suis le temps.* »

### Consigne:

Après avoir fait le choix d'un espace, d'un lieu dans l'enceinte du collège, réinterprétez, par une mise en scène et par, le temps qui passe :

*Êtes-vous de ceux qui ont l'impression que le temps leur échappe ou de ceux qui subissent le temps ?*

### Contraintes :

- L'utilisation seule de votre Smartphone
- Le choix de la composition, du point de vue, du jeu du champ / hors-champ, flou, mouvement ... déterminera un sens à votre photographie.
- Lien entre le lieu et l'incitation choisi.

### Conditions de travail :

- Travail en groupes mais possibilité de solliciter le reste des groupes pour la mise en scène.
- Remplir la fiche annexe
- Techniques numériques : Smartphone / applications / logiciels
- Durée : 4 séances

### Évaluation :

C.1	
Compréhension	Cohérence des justifications par rapport aux choix utilisés
C.5	
Se situer	Savoir se situer dans le temps et dans l'espace : choisir le lieu en fonction de l'incitation évoquée
C.2	
Pratiques numériques	-Exploiter des outils numériques du quotidien à des fins de créations et adaptés à ses propos -Maîtrise et qualité du cadrage et de la composition de la mise en scène photographiée
Méthodes	- Savoir travail en groupe (faire preuve d'autonomie, d'initiative et d'engagement)
C.3	
Civilités	-Faire preuve de responsabilité dans la conduite d'un projet artistique.

## RÉFÉRENCES ARTISTIQUES

- Candida HÖFER : «Deutsche Bücherei Leipzig IV», 1997



[http://www.artnews.org/files/0000027000/0000026470.jpg/Candida\\_H%C3%B6fer.jpg](http://www.artnews.org/files/0000027000/0000026470.jpg/Candida_H%C3%B6fer.jpg)

- Élena BROTHERUS : «Der Wanderer 5», 2004



<http://www.geneveactive.com/prog07/pics07/s17/wanderer5.jpg>

- Jeff WALL : «A Sudden Gust of Wind» (after Hokusai), 1993  
Homa King, « Der lange Abschied. Jeff Wall und die Fototheorie. »  
Au lieu d'être arrêté ou fixé par l'acte photographique, le mouvement est une pose à laquelle le photographe accorde une allure spontanée et éphémère. Comme le remarque Homa King : « *On a parfois l'impression que Wall tend à figurer le mouvement dans une situation statique et recherche l'arrêt dans ce qui est constamment en action.* »



[http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2007/jeffwall/library/13\\_Sudden.jpg](http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2007/jeffwall/library/13_Sudden.jpg)