

NOM :

PRÉNOM :

CLASSE :



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

Notion travaillée : L'expérience sensible de l'espace de l'œuvre

**ÉVALUATION PAR COMPÉTENCES**

*E = expert / A = acquis / PA = presque acquis / ECA = en cours d'acquisition / NA = non acquis*

Prendre en compte les conditions de la réception de sa production dès la démarche de création, en prêtant attention aux modalités de sa présentation, y compris numérique.		A	PA	ECA	NA
S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique artistique et réflexive.	E	A	PA	ECA	NA
Établir des liens entre son propre travail, les œuvres rencontrées ou les démarches observées.		A	PA	ECA	NA
Confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter et le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci.		A	PA	ECA	NA

**PROPOSITION PLASTIQUES**

**Objectifs :**

Montrer l'espace et le temps comme matériaux de l'œuvre, la mobilisation des sens ; le point de vue de l'auteur et du spectateur dans ses relations à l'espace, au temps de l'œuvre, à l'inscription de son corps dans la relation à l'œuvre ou dans l'œuvre achevée.

**Moyens :**

Expérimentation et constat des effets plastiques et sémantiques de la présence du corps de l'auteur dans l'œuvre

Appropriation plastique d'un lieu ou de l'environnement par des créations plastiques (intégration ou rupture avec les caractéristiques du lieu, affirmation de l'œuvre, débordement du cadre, du socle, mise en espace, mise en scène, parcours...)

Découverte et utilisation des différents modes de représentation de l'espace et du temps pour en comprendre les usages et les origines (pratiques en deux et trois dimensions, images fixes et animées, créations numériques).

**Approche du sujet :** Réaliser une image mettant en scène un décalage temporel, spatial ou d'échelle Après avoir choisi un lieu du collège et après avoir réfléchi à une position corporelle, vous vous prendrez une photographie de vous même donnant l'illusion que vous maîtrisez le temps et l'espace.

**Déroulement :**

Séance 1 : Analyse d'oeuvres : Extraits vidéos :

Les « bullet-time photography », Matrix des frères Andy et Larry Wachowski (1999) + introduction d'un épisode des Experts Las Vegas.

Emmanuel Carlier, dans son œuvre Temps Mort.

Les temps suspendus du photographe Denis Darzacq.

Séance 2 : Prise de vue photographique en extérieur (paysage et corps et/ou objet).

Séance 3 : Travail infographique avec le logiciel de retouche en ligne Pixlr.



## Denis Darzacq

Denis Darzacq est représenté par la Galerie VU Français. Né en 1961 à Paris. Vit à Paris.

Diplômé de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs en 1986, Denis Darzacq débute sa carrière en suivant la scène rock française et devient photographe de plateau sur de nombreux longs métrages (Satyajit Ray, Jacques Rivette, Chantal Ackerman). A partir de 1989, il collabore régulièrement au quotidien Libération et à la presse nationale. Dès 1994, il commence à exposer son travail et reçoit en 1999 une commande du Ministère de la Culture sur la jeunesse en France.

Aujourd'hui exposées en France et à l'étranger, ses photographies sont entrées dans de nombreuses collections publiques et privées, comme le Musée National d'Art Moderne du centre Georges-Pompidou, le Fonds National d'Art Contemporain du Musée Nicéphore Népce à Chalon sur Saône, la Cité Nationale de l'histoire de l'immigration, la Galerie du Château d'eau à Toulouse, la Caldic Collection en Hollande, le Fond Régional d'Art Contemporain de Haute Normandie, la Fondation Altadis, la collection Agnès b ou encore Marin Karmitz...

Denis Darzacq a reçu le Prix Altadis en 2000, et est Lauréat du 1er prix « Stories » du world press photo 2007.



**Le bullet time** est un effet visuel obtenu grâce à une série d'appareils photo disposés autour de l'action. Ils sont déclenchés simultanément, ou avec un différentiel de temps très court, ce qui permet après montage de simuler un mouvement de caméra impossible dans un environnement normal car l'action va trop vite pour être réellement suivie par la caméra. La technique a en réalité été inventée avant même l'invention du cinéma, par les travaux photographiques de Eadweard Muybridge. Il dispose une série d'appareils photographiques pour décomposer le mouvement d'un cheval au galop. Cette technique sera plus tard adaptée pour des besoins artistiques ou techniques.

Le premier artiste à utiliser la technique est **Emmanuel Carlier**, dans son œuvre **Temps Mort**, montrée lors de la 3e biennale de Lyon. Michel Gondry l'utilisa ensuite dans le clip vidéo Like a Rolling Stone des Rolling Stones qu'il réalisa en 1995. Cet effet visuel fut considérablement popularisé par le film Matrix des frères Andy et Larry Wachowski (1999). Les réalisateurs l'ont alors baptisée « bullet-time photography », autrement dit « le temps d'une balle ». Et c'est John Gaeta (l'homme qui avait mis au point cette technique en 1997) qui fut recruté comme directeur des effets spéciaux pour Matrix.

Depuis, le bullet-time a également été popularisé grâce aux techniques d'animations numériques dans les jeux vidéo, en 2001, par le jeu de tir objectif Max Payne qui l'utilise (bien qu'il ne soit pas le premier) ; il permet pendant une phase de tir de ralentir le mouvement des adversaires, le personnage restant lui à vitesse constante pour la visée seulement. Deux possibilités : soit en pleine action soit en plongeant (dodge). Récemment on a pu voir l'évolution de cet effet dans l'introduction d'un épisode des **Experts Las Vegas**.