

Cette fiche

- > fait partie d'une série éditée par l'association APTE ;
- > présente des activités à la fois ludiques et formatrices dans le domaine de l'éducation à l'image et aux médias ;
- > vise à développer le regard critique ;
- > s'adresse à toute personne ayant une action éducative auprès d'enfants ou de jeunes (animateur, enseignant, formateur, parent...);
- > cherche à donner des contenus précis tout en laissant l'utilisateur libre de développer son imagination pédagogique en fonction de sa situation, de ses compétences, de son public ;
- > propose, sur un même thème, une activité de "lecture"/analyse et une activité d'"écriture"/production liées entre elles.



! Fragments d'espaces

Les fictions, les documentaires, les publicités, les émissions de plateaux, les clips... autant d'images qui nous donnent à voir des espaces.

Mais ces espaces nous apparaissent progressivement et partiellement, au fur et à mesure que les plans se succèdent, et selon les signes visuels que le réalisateur met à notre disposition.

Commence alors pour nous, (télé)spectateurs, une grande opération mentale, parfois presque inconsciente, pour reconstruire l'espace morcelé que l'on ne peut appréhender physiquement.

👁️ Activité de lecture/analyse

lecture / analyse d'images

Le meneur de jeu enregistre au préalable un reportage tv dans lequel un lieu connu de certains des participants est décrit (par exemple, un reportage diffusé aux informations régionales).

- Temps 1

Le meneur de jeu demande aux participants qui connaissent le lieu en question d'en faire le plan sur papier.

- Temps 2

Le meneur de jeu diffuse le reportage. Les participants qui ne connaissent pas le lieu essaient de le reconstituer sur papier à partir des éléments fournis dans les images (le sujet est diffusé autant de fois que nécessaire).

- Temps 3

Les participants confrontent leurs représentations de l'espace sur papier.

Le meneur de jeu cherche à faire prendre conscience à son groupe des différences que l'on peut rencontrer entre certaines des représentations de l'espace sur papier :

> d'abord entre celles faites par les participants qui connaissent le lieu et celles faites par les participants qui le découvrent pour la première fois par le biais des images (est-ce qu'il y a des ressemblances, des différences, des éléments absents, des éléments imaginés ?) ;

> puis entre les différentes représentations de l'espace élaborées sur papier, par le groupe qui ne connaissait pas le lieu (est-ce que tout le monde a eu la même vision du lieu décrit ?).

- Temps 4

On conclue sur la question de la perception d'un espace par le spectateur à partir d'éléments fournis dans un document audiovisuel.



Préparation :

Le meneur de jeu aura préalablement enregistré des extraits de reportages.

Matériel :

1 téléviseur ;
1 magnétoscope.



Activité d'écriture/production

Ecriture / production d'images



- Temps 1

Le meneur de jeu demande aux participants de se regrouper en équipes de 3 à 4 personnes.

- Temps 2

Chaque équipe doit réaliser une séquence de 5 plans pour donner à voir aux spectateurs un espace qui n'existe que pour l'écran, en faisant en sorte d'imaginer des situations très éloignées du réel, voire impossibles.

Le meneur de jeu peut proposer une situation de départ :

suivre une personne qui change de lieu, en jouant sur le passage de portes :

> plan 1 : la caméra est du même côté de la porte que la personne filmée ; on filme jusqu'à ce que la personne disparaisse derrière la porte, mais on arrête l'enregistrement avant qu'elle l'ait complètement refermée (on fait en sorte de ne pas montrer ce qu'il y a de l'autre côté de la porte) ;

> plan 2 : la caméra est derrière une autre porte ; on filme à partir du moment où la personne finit de la fermer.

Le spectateur imagine alors que les deux espaces montrés, dans le plan 1 et dans le plan 2, sont situés de part et d'autre de la porte, alors qu'ils peuvent être très éloignés.

à partir des regards :

> plan 1 : une personne regarde hors-champ (dans une direction qui n'est pas dans le cadre) , par exemple vers une fenêtre ;

> plan 2 : on montre ce que voit la personne. Si on est en plein centre-ville, on peut essayer de donner l'impression, par exemple, qu'on est au bord d'une plage...

Le but du jeu consiste alors à choisir, pour le plan 2, un lieu très éloigné du premier : le résultat sera alors plus spectaculaire.

Le groupe se met d'accord sur le temps laissé pour la réalisation.

- Temps 3

Après le retour de toutes les équipes, on visionne les différentes séquences et on commente.

Matériel :

1 caméscope par équipe ;
1 téléviseur.



Variantes

On peut essayer de créer un espace en accompagnant l'image de signes sonores : on fait une image d'un lieu et on donne des informations plus précises sur ce lieu en choisissant certains sons.

Par exemple, on filme une personne qui marche dans un environnement assez vert, en adoptant un cadrage assez serré.

> Si on ajoute des sons tels que klaxons, cris d'enfants, moteurs de voitures, on peut identifier le lieu comme étant un square en plein centre-ville.

> En choisissant des sons tels que chants d'oiseaux, craquements de brindilles, vent dans les branches, on situera l'action dans un endroit plutôt calme, comme la campagne.