

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.



! Dire en images

Faire une image, c'est dire quelque chose à quelqu'un.

L'auteur d'une image choisit et prélève des signes visuels dans le réel en fonction de son intention, il cadre.

Extraits de leur contexte, ces signes visuels vont former un ensemble autonome que le spectateur va décoder et à partir duquel il va fabriquer du sens.

Lire une image, la comprendre, c'est donc avant tout repérer (souvent inconsciemment) les signes visuels qui la composent.

👁️ Activité de lecture/analyse

Lecture / analyse d'images

Temps 1 :

Avant le premier visionnement, le meneur de jeu propose la consigne suivante au groupe : essayer de donner un titre à la séquence.

En faisant l'inventaire des titres proposés par chacun, le groupe se met d'accord sur le sens général de la séquence. Puis on compte les plans.

Temps 2 :

Le meneur de jeu demande à chacun d'essayer de se souvenir des signes visuels et sonores choisis par l'auteur dans chaque plan pour décrire l'action / la situation. On peut ajouter une contrainte : retrouver l'ordre des plans.

2 méthodes en fonction des possibilités :

- 1 - Réponse vidéo : si les images de la séquence le permettent, les enfants / les jeunes essaient de refaire les plans (1 camescope pour 3 à 4 personnes) en prenant en compte les sons.
- 2 - Réponse dessinée : chacun dessine sur papier les différents plans, en notant, pour chaque plan, les signes sonores qui contribuent au sens général.

Temps 3 :

Mise en commun des réponses. En fonction de la méthode adoptée :

- 1 - chaque équipe diffuse sa séquence aux autres membres du groupe ;
- 2 - le meneur de jeu ou un membre du groupe fait un inventaire, plan par plan, des solutions proposées par chacun.

Dans les 2 cas, et après avoir recueilli toutes les propositions, on visionne à nouveau la séquence : c'est ce visionnement qui permet de se mettre d'accord sur les signes visuels et les signes sonores effectivement choisis par l'auteur pour chacun des plans.



Préparation :

Le meneur de jeu enregistre, au préalable, une séquence vidéo d'une durée de quelques secondes seulement dans laquelle une action, une situation est décrite par une succession de plans (extrait de film, de documentaire...)

Matériel :

- 1 téléviseur
- 1 magnétoscope

et, selon la méthode choisie :

- 1 camescope pour 3 jeunes
- ou papiers, crayons, feutres...



Activité d'écriture/production

L'intérêt de cette activité réside dans son caractère ludique et sa dimension " communication " : chaque équipe réalise une séquence - devinette et la soumet aux autres équipes qui doivent trouver la réponse. Il est donc important que chaque groupe travaille indépendamment des autres.

Groupe : On appelle " groupe " l'ensemble des enfants avec lesquels on mène l'activité. Ce groupe est divisé en " équipes " pour la réalisation des devinettes.

temps 1 :

Le meneur de jeu donne les consignes aux équipes de 3 enfants / 3 jeunes : réaliser une séquence de 3 images pour faire deviner un mot aux autres équipes.

Avec le groupe, il réalise une devinette " test " (par exemple, à partir du mot " électricité ") en prenant soin de faire, avant la prise de vue, une liste des signes visuels et des actions possibles (par exemple, une prise de courant, un compteur électrique, une personne qui insère des piles dans un appareil, un poteau électrique...). Attention à ne pas choisir des signes visuels qui mettraient les spectateurs sur d'autres pistes : une ampoule pourrait faire penser à " lumière " et non à " électricité ".



temps 2 :

Le meneur de jeu fait tirer au sort un mot à chaque équipe (par exemple : la chaleur, le froid, le son, le voyage, le temps, la nuit, le matin, le sport, le travail...).

Les équipes réfléchissent aux images possibles en se posant la double question :

- Quels signes choisir pour ce que nous voulons dire ?
- Si nous choisissons ces signes visuels, que comprendra le *regardeur* ?

Puis les équipes partent faire leurs 3 images dans l'environnement proche.

temps 3 :

Visionnement collectif : chaque équipe présente sa devinette aux autres.

- Dans un premier temps, les réalisateurs de la devinette n'ont pas la parole : les participants des autres équipes font part de leurs perceptions.
- Puis les réalisateurs donnent la réponse : on analyse tous ensemble les signes visuels utilisés dans la devinette.
- Le groupe inventorie d'autres pistes possibles pour faire deviner le mot.

Matériel :

- > 1 téléviseur
- > 1 caméscope ou un appareil photo pour une équipe
- > papier + crayons



Variantes

Selon l'âge et l'expérience vidéo des enfants, les consignes pour la gestion du son peuvent varier.

On peut proposer une réalisation totalement muette aux plus jeunes, ou aux moins expérimentés, afin de les rendre plus disponibles pour la composition des images et la gestion du temps.

Dans les autres cas, on peut proposer de faire deviner le mot à partir de signes visuels et de signes sonores, en ajoutant éventuellement quelques contraintes, par exemple :

- pas de paroles
- choisir des signes sonores venant compléter les informations données par les signes visuels (en évitant toute redondance).

Avec un public plus âgé, on peut fixer non pas le nombre de plans, mais la durée de la séquence. Par exemple, 30 secondes pour faire deviner le mot "électricité".