

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.



! « Marathon image »

Le lecteur attentif de Fais Voir... sait bien que mettre des jeunes en situation de produire des images sans avoir préalablement défini un cadre ou des règles, sans avoir cerné une intention ou défini un propos... c'est prendre le risque de se retrouver avec des réalisations « fades », sans grand intérêt.

Introduire des contraintes a souvent un effet stimulant sur la créativité des jeunes. Elles constituent une petite difficulté qu'il faut surmonter en faisant preuve par exemple d'un esprit synthétique... Elle sont donc formatrices.

Cette fiche propose une activité ludique de production d'images que les participants devront réaliser en respectant un certain nombre de consignes ; point de départ, durée de réalisation, format.

Elle a déjà largement été expérimentée dans le cadre d' « image ouverte » avec jusqu'à 200 participants.



@ Activité

Nous avons imaginé une activité en deux phases : une première phase de réalisation pendant laquelle les équipes produisent, individuellement, leurs images. Une seconde, collective, où l'on diffuse l'ensemble des productions. Ce moment permet d'ouvrir les discussions et d'échanger sur les conditions de réalisation, les difficultés qu'ont rencontrées les équipes.

- Temps 1

On constitue de petites équipes de deux à trois personnes, avec, pour chacune ; un moyen de prise d'images (appareil photo, caméscope...).

- Temps 2

Le meneur de jeu présente la règle du jeu aux équipes :

- > la durée de réalisation : le temps maximal dont disposent les équipes pour produire leurs images ; on préférera une durée de 1 à 2 heures pour favoriser l'instantanéité et le dynamisme du traitement
- > le format de réalisation :
 - pour la vidéo : 1 minute maximum
 - pour la photo : 4 à 5 images
 - pour le web : un ensemble de pages consultables en 1 minute maximum.
- > le traitement du point de départ : chaque équipe s'inspire du point de départ en le développant, le détournant, l'interprétant...

- Temps 3

Le meneur de jeu donne le point de départ aux équipes et rappelle l'heure de retour.

Le choix du point de départ est essentiel : on préférera un objet, un mot ou une image énigmatique ou très commun à quelque chose de trop connoté, trop « enfermant », qui risquerait de mener toutes les équipes sur une même piste. On pourra par exemple proposer le mot « équilibre », faire écouter l'horloge parlante, fournir une salade...



- Temps 4

Les équipes partent faire leurs images.

- Temps 5

On diffuse les réalisations, sans commentaires et sans interruption, en présence de toutes les équipes.

Au moment de la diffusion on peut demander aux équipes de donner un titre à leur réalisation.

- Temps 6

Une fois la diffusion terminée, le meneur de jeu propose aux équipes de réagir à ce qu'elles ont vu, de faire part des difficultés qu'elles ont rencontrées, et d'expliquer comment elles en sont arrivées à ce résultat.

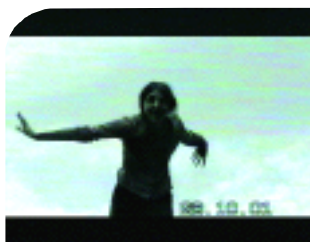
Le meneur de jeu pourra faire remarquer la diversité des expressions et faire le parallèle avec le traitement médiatique d'une information, les contraintes de temps, de moyens auxquelles les réalisateurs ont à faire face (cf. « Question de choix » fiche n°16).

On pourra également revenir, avec les équipes, sur la notion de point de vue, de réel et de représentation du réel (cf. « Réel » fiche n°12).

Cette activité peut être menée de la même façon qu'avec du matériel audiovisuel en utilisant un réseau d'ordinateurs et un éditeur de pages web.

Conseils pratiques :

Pour rendre la diffusion plus fluide, demander aux jeunes utilisant des caméscopes, de réaliser un noir avant et après leur séquence et de caler leur K7.



Préparation :

Le meneur de jeu aura préparé un ou plusieurs points de départ et mis sur papier les consignes.

Matériel :

Production des images :

Le meneur de jeu aura fait attention à la connectique des différents matériels de prise de vue utilisés par les participants de façon à ce que l'on puisse regarder les images sans difficulté ni traitement particulier. (Préférer les appareils photo numériques ou les caméscopes avec sortie vidéo).

diffusion collective :

téléviseur ou vidéoprojecteur.

Variantes

Pour fonctionner, cette activité nécessite qu'elle soit menée avec au moins 2 équipes... mais plus il y a de participants (et donc d'expressions différentes), plus l'activité est ludique et intéressante.

Si le meneur de jeu ne peut pas réunir simultanément un nombre conséquent d'équipes, il peut mener l'activité sur plusieurs sessions :

une première avec quelques équipes, la semaine d'après avec d'autres équipes auxquelles on proposera le même point de départ et les mêmes conditions de réalisation. Il est tout de même recommandé de réunir tous les participants pour le visionnement.

Si au cours d'une journée ou d'une demi-journée d'activité on propose plusieurs points de départ aux équipes, on peut parler de « Marathon image ».