

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.



! Autour de la création artistique

La découverte de la création artistique est certainement l'une des composantes essentielles à l'éducation et à la compréhension des médias.

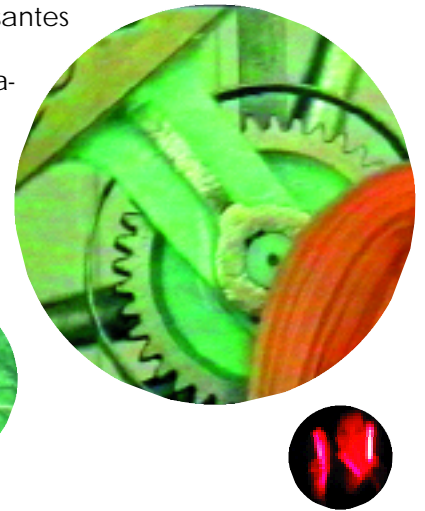
Elle permet de porter un regard décalé et d'éclairer, différemment de l'analyse, le fonctionnement des images et des sons. L'intégration de la création artistique contemporaine à un processus d'éducation à l'image et aux médias permet aux jeunes d'explorer des terrains sur lesquels ils ne se seraient pas aventurés car ce sont des formes d'expression peu valorisées dans les médias.

Et pourtant, il est bien souvent possible de constater que les formes et traitements utilisés par les médias ont été, avec quelques années d'avance, explorés et modelés par l'art vidéo, la création radiophonique et multimédia...

Les découvrir avec des jeunes, c'est avoir une chance supplémentaire que leurs productions soient originales et s'affranchissent des traitements conventionnels (style JT, reportage, interview...).

Et plutôt que de chercher à réaliser un produit fini, il peut être préférable de proposer des activités de production qui favoriseront l'expérimentation, l'expression de sensations, de sentiments, de notions abstraites...

Pourquoi ne pas profiter d'une activité d'analyse (la recherche d'un contenu sur le web par exemple) pour faire découvrir aux jeunes un auteur, un artiste... sur des sites non marchands par exemple.



👁 Lecture/découverte

Quelques ressources:

dans le domaine de la création vidéo

- > voir le catalogue d'Heure Exquise ! qui assure la location des bandes vidéo réalisées par des artistes.
Heure exquisite ! www.exquise.org
Fort, avenue de Normandie 59370 Mons en Baroeul. Tel : 03 20 43 24 32

dans le domaine de la création radiophonique et sonore

- > ateliers de création radiophonique le dimanche 22h40 sur France Culture

dans le domaine de la création web

- > www.panoplie.org
- > www.lacellule.com/ba2kaz/nav.html

au carrefour de la vidéo, de la danse et du web

- > Les « miniatures » et « invisible » de la compagnie MULLERAS. www.mulleras.com



Activité d'écriture/production



Il s'agit, dans cette activité, de proposer aux jeunes de produire de courtes séquences qui ne soient ni du domaine de la fiction, ni de celui du documentaire ou du reportage.

Il leur faudra rechercher d'autres formes de narration, de récit ou d'expression en jouant avec les lignes, les formes, les volumes ou les couleurs...

-Temps 1

On constitue de petites équipes.

-Temps 2

Le meneur de jeu propose aux participants un point de départ qui peut être une image ou un son, à partir duquel ils devront constituer une série d'images fixes, une courte séquence vidéo ou audio.

Les participants devront reprendre les éléments formels du point de départ (lignes, formes, volumes, couleurs...) en les prolongeant par exemple, comme dans un cadavre exquis.

Il est préférable de préciser la consigne en interdisant par exemple les personnages en pied, les paroles...

- Temps 3

Les équipes réalisent leurs images et/ou leurs sons.

-Temps 4

Chaque équipe montre ou fait écouter aux autres sa séquence. On peut faire l'inventaire des éléments formels qui ont été repris et de ceux qui ont été abandonnés.

On peut recueillir les impressions, que les séquences laissent sur les spectateurs/auditeurs.

Préparation :

Le meneur de jeu aura préparé des images et/ou des sons qu'il proposera aux participants.

Matériel :

Un caméscope ou un magnétophone pour une équipe de 2 ou 3 participants.



Variante

Le meneur de jeu peut fournir une image de départ et une image d'arrivée. Il proposera alors aux équipes de réaliser une série ou séquence d'images intermédiaires.