

#### 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.



## ! Hors limites...

Toute image a un auteur qui, en fonction de ce qu'il a l'intention de communiquer, prélève des signes visuels dans le réel. Il cadre et nous donne à voir une représentation du réel.

À partir des signes visuels sélectionnés et cadrés (le champ), le spectateur donne un sens.

Mais le regard du spectateur ne se limite pas au champ.

Les signes visuels présents dans l'image permettent d'élargir mentalement le cadre, de se représenter un hors-champ. Ce hors-champ est fonction des éléments présents dans le cadre, mais aussi de chaque spectateur : chacun imagine le hors-champ à partir de ce qu'il est, de son vécu, de sa sensibilité, de son bagage culturel...

## 👁️ Activité de lecture/analyse

Lecture / analyse d'images



À partir d'extraits de télévision captés dans les programmes locaux ou régionaux, le meneur de jeu se propose de s'intéresser, avec les participants, aux choix faits par une équipe de réalisation lors d'un reportage ou d'une émission spéciale en direct.



Les reportages diffusés par France 3 dans les journaux régionaux, par les chaînes privées dans les « décrochages »\* locaux ou encore par les chaînes du câble semblent particulièrement indiqués car ils donnent à voir des lieux que les participants connaissent et/ou des événements auxquels ils ont pu assister.

La démarche pourra être la même que l'on s'intéresse plutôt à la façon de représenter un lieu ou plutôt à la façon de représenter un événement.

### temps 1

Le meneur de jeu diffuse une première fois l'enregistrement.

Les participants reconnaissent-ils les lieux dans lesquels ont été tournés les différents plans et/ou l'événement dont il est question ?

Chacun, individuellement, dresse (sur papier, à l'aide de mots ou de dessins) l'inventaire de ce qui est montré.

Le meneur de jeu peut proposer des visionnements supplémentaires de l'enregistrement pour permettre à chacun d'affiner son descriptif.

### temps 2

Chacun met en commun son inventaire avec l'un de ses voisins.

Puis le meneur de jeu organise une mise en commun avec l'ensemble du groupe.

*Qu'a-t-on choisi de nous montrer ?*

*Quels sont les types de cadrage adoptés ?*

*Quelle représentation du lieu et/ou de l'événement nous est proposée (flat - teuse, critique, partielle, etc.) ?*

*Quelles hypothèses peut-on faire sur les raisons qui ont poussé l'équipe de réalisation à choisir ce type de représentation ?*

### Préparation :

Le meneur de jeu a enregistré, au préalable, un ou plusieurs extraits d'émission de télévision, sur une chaîne locale ou régionale. L'émission doit avoir été tournée en extérieur, dans un lieu que les participants connaissent.

\*décrochage local : dispositif par lequel une chaîne propose, à un moment donné, différents programmes locaux (par exemple : un pour les téléspectateurs de Bordeaux, un autre pour ceux de Lyon, etc.) venant se substituer au programme national.

### 🌀 Prolongement

On peut prolonger l'activité en prenant en compte le champ sonore. Quelles indications nous donne-t-il ? Est-il chargé d'informations complémentaires, redondantes ou contradictoires par rapport aux images ?

### temps 3

Que pourrait-on montrer de ce qui est resté hors-champ dans l'enregistrement étudié ? Organisés en petites équipes, les participants imaginent (sur papier, à l'aide de mots ou de dessins) un ou plusieurs autres reportages possibles. (On peut aussi prévoir de réaliser, en vidéo, les reportages imaginés.)

### temps 4

Chaque équipe présente aux autres participants ses choix (et défend éventuellement le point de vue qui sous-tend ces choix – à voir en fonction de l'âge et de l'expérience des participants). On compare les différentes propositions entre elles et avec l'enregistrement de départ.



## Activité d'écriture/production

Ecriture / production d'images

Dans cette activité, il s'agit de mettre en évidence l'importance du choix : champ/hors-champ.



### temps 1

On constitue des équipes de 2 participants (afin de favoriser l'implication de chacun). Chaque équipe dispose d'un appareil photo permettant un visionnement immédiat des images (appareils numériques, Polaroid...).

Le meneur de jeu propose à chaque équipe de réaliser 2 images :

- une 1<sup>ère</sup> image avec un cadrage serré sur un sujet de son choix ;
- une seconde image, sur le même sujet, en conservant le même axe de prise de vue, mais avec un cadrage plus large, pour obtenir un sens radicalement différent de celui transmis par la première image.

### temps 2

Chaque équipe prépare puis réalise ses 2 images.

### temps 3

On visionne en commun.

Les équipes ne disent rien aux autres participants de leurs intentions.

Pour chaque équipe :

- on visionne la 1<sup>ère</sup> image et on recueille les perceptions ;
- puis on visionne la seconde image en s'interrogeant sur les éventuelles modifications du sens.

## Variantes

Avec des appareils photos traditionnels (pellicule à faire développer), le temps 3 se déroule nécessairement lors d'une autre séance. Il est donc conseillé de demander aux participants de noter précisément leurs intentions et la description des images correspondantes, ceci afin de retrouver facilement les différentes images présentes sur la / les pellicule(s).

Cette activité peut aussi être menée sans matériel de prise de vue : on peut proposer la réalisation de 2 vignettes de bande-dessinée.

## Prolongement

Le hors-champ peut être aussi constitué de signes sonores.

On peut donc proposer des activités de lecture de séquences audiovisuelles (extrait de documentaire, de fiction...) en demandant aux membres du groupe d'imaginer le hors-champ en prenant en compte les signes sonores présents dans l'image.

Concernant les activités d'écriture, on peut alors utiliser un caméscope, avec un groupe déjà familiarisé à son utilisation.