

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.



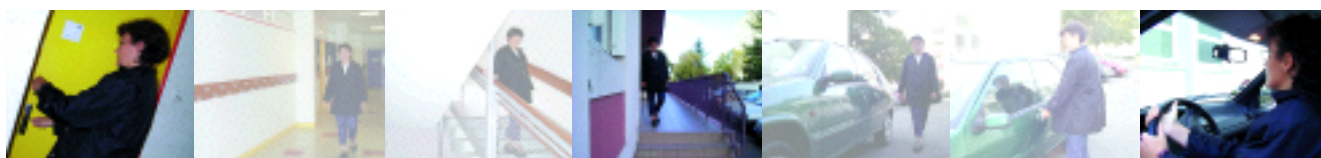
! Question de temps

Il s'agit de faire percevoir que toute réalisation audiovisuelle propose une représentation du réel. Cette représentation, que le regardeur va interpréter à sa façon, découle de la vision personnelle et de l'intention de son auteur. L'un des éléments sur lequel l'auteur intervient est le temps. Il va ainsi pouvoir étirer ou condenser une action, ne pas respecter l'ordre chronologique, ne pas restituer certains moments, etc.

AUTOUR DE L'ELLIPSE

Définition : il y a « ellipse » lorsqu'une partie de l'action n'est pas montrée au regardeur, mais seulement suggérée.

Exemple : quelqu'un sort d'un immeuble et monte dans sa voiture.
La réalisation audiovisuelle peut conserver seulement :



👁️ Activité de lecture/analyse

Lecture / analyse d'images

On partage le groupe en deux sous-groupes. Au sous-groupe 1, on transmet des informations sur la notion d'ellipse. Puis on lui propose de rechercher, dans un ensemble de documents audiovisuels enregistrés, différents exemples (ou contre-exemples) pour faire percevoir au sous-groupe 2 ce dont il s'agit.

On propose au sous-groupe 2 de suivre la même démarche sur une question proche (notion de « plan de coupe » par exemple).

Le sous-groupe 1 peut présenter ses extraits sous forme de jeu.

Par exemple : donner à voir le début de chaque extrait choisi en proposant aux autres d'imaginer comment la suite est mise en images. Lorsque le visionnement reprend, on vérifie s'il y a ou non ellipse.

Matériel :

- Pour un sous-groupe :
- 1 magnéscope ;
 - 1 téléviseur ;
 - 1 ensemble d'enregistrements vidéo (divers extraits de films, documentaires, reportages...).

Préparation :

- > Choisir :
- des extraits courts ;
 - des extraits avec ellipses et des extraits sans ellipses ;
 - des extraits dans lesquels les thèmes traités ne viendront pas perturber l'activité.

🕒 Variantes

Il est possible de mener le même type d'activité avec des albums de bande dessinée.



Activité d'écriture/production

Ecriture / production d'images

On divise le groupe en petites équipes.
Toutes les équipes reçoivent, sur un papier, la même description d'une action et chaque équipe doit mettre cette action en images en utilisant un nombre très réduit de plans (et donc en multipliant les ellipses).

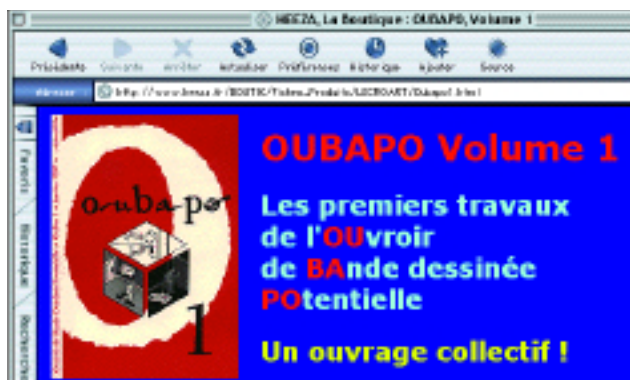
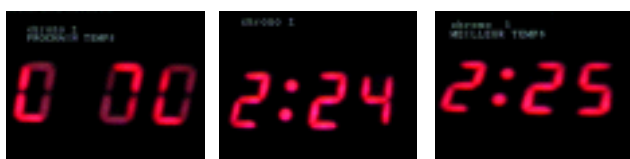
Exemple de règle du jeu :

En 3 plans, sans zoom, sans mouvement de caméra, restituer une action simple imaginée par le meneur de jeu ou tirée d'un texte.

Au cours du visionnement collectif, chaque équipe présente sa réalisation et les autres équipes repèrent les ellipses pratiquées.

Conseil :

faire repérer que lorsque l'on passe d'un plan à l'autre, il est nécessaire de changer d'axe de prise de vue (déplacer la caméra d'au moins 30°) et/ou d'échelle de plan (d'un plan large à un plan serré par exemple).



Matériel :

Pour une équipe :
1 caméscope.

Pour le groupe :
1 téléviseur.

Prolongement

Une première activité sur l'ellipse peut déboucher sur d'autres activités basées sur la manipulation du temps (exemple : réduction, extension, etc.).

Il est alors possible de faire le lien avec les déclinaisons récentes de la démarche initiée, en littérature, par l'OULIPO (Ouvroir de littérature potentielle). Voir, par exemple, l'OUBAPO, qui propose différents jeux dans le domaine de la bande dessinée.

Ecouter, lire, voir :

- l'émission Des papous dans la tête, FRANCE CULTURE, le dimanche à 12h40 ;

- l'Atlas de littérature potentielle, Oulipo, Gallimard, Folio essais n°109 ;

- la page web <http://worldserver2.oleane.com/fatrazie/Ou-X-Po.htm> qui recense les différentes initiatives dérivées de l'OULIPO.