

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.



! Écoutez voir...



Souvent considéré comme une simple illustration des images, le son est alors laissé de côté aussi bien dans la réalisation vidéo qu'au cours d'activités d'analyse de séquences audiovisuelles. On fait comme si le son était là nécessairement, étroitement lié aux images.

Mais les signes sonores présents dans une séquence ne sont-ils pas, comme les signes visuels, le résultat de choix faits par un auteur ?

Nous proposons dans cette fiche, des pistes d'activités qui permettent de mettre en évidence les différents types de sons (voix, musique, bruit) et les fonctions qu'ils remplissent dans un document audiovisuel.

Handwriting / production

Écriture / production d'images et de sons

Il s'agit de faire percevoir aux enfants / aux jeunes que le son tient un rôle non négligeable dans l'élaboration du sens d'une séquence audiovisuelle.

Le groupe est partagé en petites équipes de 3 ou 4 personnes.

Temps 1.

Dans un premier temps, chaque équipe réalise une séquence vidéo (signes visuels + signes sonores) dont le sens est donné par le meneur de jeu (par exemple : une personne se promène dans un endroit très agréable).

Le nombre de plans ou la durée de la séquence est fixé par avance.

Temps 2.

On visionne les différentes séquences ainsi réalisées : chaque équipe donne ses perceptions ; l'équipe réalisatrice sait ainsi si les signes visuels et sonores qu'elle a choisi produisent le sens recherché au départ.

Matériel :

Pour une équipe :
- 1 caméscope

pour le groupe :
- 1 magnétoscope ;
- 1 téléviseur ;

Temps 3.

Le meneur de jeu demande ensuite aux équipes de tourner à nouveau les mêmes images, mais cette fois-ci, en incluant des sons qui changent radicalement le sens de la première séquence.

On visionne les nouveaux enregistrements. Chaque équipe donne ses nouvelles perceptions.



Activité d'écoute/analyse

écoute / analyse d'une bande son

Pour mener cette activité, le meneur de jeu trouve au préalable une séquence (extrait de documentaire, de fiction...) dans laquelle les signes sonores complètent le sens donné par les images (sons hors champ, dont la source n'est pas dans l'image).

Temps 1.

Le meneur de jeu constitue 2 équipes : une équipe écoute la séquence, l'autre la regarde (on sépare les 2 équipes le temps de la diffusion).

Temps 2.

Pour la première équipe, le meneur de jeu diffuse la séquence sans l'image (en cachant l'écran, en tournant le téléviseur ou en réduisant la luminosité de l'écran au minimum).

- Pendant la diffusion, chacun note les signes sonores qu'il repère (cette étape peut se faire individuellement ou par 2 ou 3).

- Le meneur de jeu demande ensuite à l'équipe d'imaginer les images correspondantes et le sens général de la séquence.

Temps 3.

La deuxième équipe découvre les images de la séquence, sans le son.

À son tour, cette équipe essaie de dégager le sens de la séquence et d'imaginer quels éléments composent la bande son.

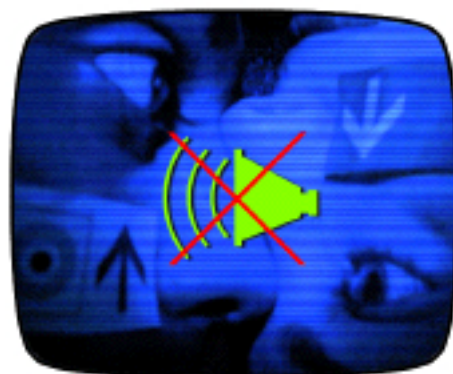
Temps 4.

Le meneur de jeu réunit les 2 équipes et demande à un membre de chacune d'entre elle de donner la perception qu'a eu son équipe de la séquence.

On dégage ainsi les différences et / ou les similitudes de compréhension.

Temps 5.

Après le visionnement de la séquence dans son intégralité (image + son), chacun peut comparer ce qu'il perçoit alors avec ce qu'il avait perçu au cours des étapes précédentes.



Matériel :

Pour le groupe :
1 téléviseur ;
1 magnétoscope.

Les temps 2 et 3 peuvent être simultanés si le meneur de jeux dispose de deux lieux séparés équipés chacun d'un magnétoscope et d'un téléviseur.