



Fiches pédagogique

A T E L I E R P H O T O M A T O N

Recréer une situation d'inégalité en une photo

Les valeurs de la république - Egalité

Objectifs pédagogiques

- Se questionner sur les inégalités qui nous entourent
- Savoir exprimer un sentiment, un ressenti, une situation
- Mettre en scène une situation statique
- Saisir l'impact d'un dialogue court

Liens avec le Bulletin officiel

Enseignements artistiques - Théâtre

Fidèle à cette spécificité, l'enseignement du théâtre au lycée donne au jeu et aux diverses activités théâtrales qui l'accompagnent (scénographie, mise en scène, décors et costumes) une place centrale et première. Au centre de l'apprentissage en seconde, l'approche sensible conduit l'élève à explorer et à penser l'art de se mettre en jeu.

L'élève est capable :

- de se mettre en jeu et en relation avec ses partenaires, tout en ayant conscience du public ;
- de faire des propositions de jeu variées seul et dans une réalisation collective ;
- de verbaliser ses émotions, d'exprimer un jugement personnel argumenté, et d'entrer dans une réflexion collective
- de mettre en scène une situation

Enseignements artistiques - Art plastique

- Choisir et expérimenter, mobiliser, adapter et maîtriser des langages et des moyens plastiques variés dans l'ensemble des champs de la pratique.
- Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques
- Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique, en anticiper les difficultés éventuelles pour la faire aboutir.
- Prendre en compte les conditions de la présentation et de la réception d'une production plastique dans la démarche de création ou dès la conception
- Exposer à un public ses productions, celles de ses pairs ou celles des artistes

Français

- Comprendre et apprécier les œuvres, de manière à construire une culture littéraire commune, ouverte sur les autres arts, sur les différents champs du savoir et sur la société.
- Exprimer sa sensibilité et sa créativité dans l'approche des formes, des œuvres et des textes
- Exercer son jugement, développer une réflexion personnelle et argumenter sous la forme orale ou écrite

Introduction

Le but de cet atelier est de proposer aux élèves de mettre en scène une situation d'inégalité à laquelle ils ont été confrontés ou non. La photographie est à la fois un document et un moyen d'expression. Les élèves vont pouvoir utiliser la mise en scène photographique pour recréer une ambiance de case de Bande dessinée avec des codes bien précis pour faire vivre leurs idées.

En lien avec l'exposition itinérante : Un photomaton sera à disposition des élèves lors de l'exposition pour qu'ils puissent réaliser leur photo. Cette photo sera imprimée et ils pourront l'afficher à la sortie de l'exposition dans les couloirs pour interpeller les élèves de l'établissement aux problèmes des inégalités.

1 séance d'1h30

Séance 1 : 15min : Constitution des groupes d'élève + réflexion sur la situation qu'ils vont vouloir mettre en scène

30min : Après accord avec l'enseignant, recherche de la mise en scène photographique (texte, décor, personnage, costume ...)

45 min : Réalisation des objets, visuels dont ils auront besoin à l'aide du matériel disponible lors de la séance (nécessite une mise à disposition de support par l'enseignant), finalisation de la mise en scène pour la photo

Détails de la séance

SEANCE 1 : 15min : Constitution des groupes d'élève + réflexion sur la situation qu'ils vont vouloir mettre en scène

Le début de la séance permet de poser le thème et le contexte de la photo. Ici nous vous proposons dans le cadre du projet « Egalité » de débattre avec vos élèves sur les situations d'inégalité dont ils ont pu être spectateur ou acteur.

Poser les mots, les situations au tableau en expliquant chaque situation en détail pour en comprendre le contexte et pour que les élèves puissent bien imaginer les scènes.

30min : Après accord avec l'enseignant, recherche de la mise en scène photographique (texte, décor, personnage, costume ...)

Imposer un format court d'une case/photo (format de vignette rectangulaire) ou 3 cases/photos (comic-strip).

Structure et règles du format :

Une case :

- Au centre on retrouve le visuel clé, il s'agit souvent d'un personnage ou de plusieurs reconnaissable qui donne un sens, un ton à la scène,
- En haut du visuel, on peut retrouver une accroche ; un début de phrase qui peut introduire la situation.
- En bas du visuel, on peut retrouver la chute, la fin de phrase qui se veut généralement impactant.

3 cases (comic-strip) :

- L'introduction, qui présente une situation de départ. On retrouve les personnages et l'environnement dans lequel ils évoluent ;
- Le développement, où un problème fait surface. Un élément perturbateur bouleverse la situation initiale ;
- La conclusion enfin, résout le problème des cases précédentes grâce à un retournement de situation.

Reprendre les codes de la narration dans la bande dessinée (Les différents plans dans une case, le style des bulles, les idéogrammes...)

La mise en scène doit être réalisée dans un premier temps sous forme de schéma ou de dessin. Avec une énumération des personnages réels qui seront mis en scène sur la photo, leur costume, leur accessoire, leurs expressions, les styles de bulles qui seront utilisées, les idéogrammes...

45 min : Réalisation des objets, visuels dont ils auront besoin à l'aide du matériel disponible lors de la séance (nécessite une mise à disposition de support par l'enseignant), finalisation de la mise en scène pour la photo

Dans cette dernière partie de séance chaque groupe d'élève doit avoir une situation scénarisée sur papier, avec une mise en scène détaillée et la liste des éléments dont ils vont avoir besoin pour leur mise en scène photographique.

- Réalisation d'un arrière plan numérique (qui pourra être projeté sur un tableau blanc en classe ou lors de l'exposition)
- Réalisation plastique des bulles, idéogramme (en papier, carton...)

Matériel :

- ✓ Fiches techniques « Les codes de la bande dessinée »
- ✓ Planche idéogrammes

✓ Planche de bulles

Sources :

<https://bdnf.bnf.fr/>