

PLAN DE LEÇON

ENSEIGNER LES MÉDIAS : RÉFLÉCHIR AUX MÉDIAS

Cette leçon fait partie de *Utiliser, comprendre et engager : Un cadre de littératie média numérique pour les écoles canadiennes* : <http://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/cadre-de-litt%C3%A9ratie-num%C3%A9rique>.



ANNÉES SCOLAIRE : 1^{re} à 6^e années

A PROPOS DE L'AUTEUR: Matthew Johnson, Directeur de l'éducation, HabiloMédias

Aperçu

Dans cette leçon, les élèves réfléchiront à des concepts de base, notamment à la façon dont le public interprète le sens des médias ainsi qu'au monde construit à la télévision et au cinéma.

Résultats d'apprentissage

Savoir – Les élèves apprendront les connaissances essentielles suivantes :

- lire les médias : comment des éléments comme des plans de caméra sont choisis pour produire des effets spécifiques;
- créer et remixer : comment les cinéastes et les autres créateurs de médias utilisent les angles de caméra, la distance, la composition et la couleur pour communiquer le caractère d'un personnage;
- représentation dans les médias : les façons dont notre perception des personnages représentés dans les médias est influencée par les techniques utilisées pour les présenter.

Comprendre – Les élèves comprendront les grandes idées et les concepts clés suivants :

- les médias sont des constructions : les œuvres médiatiques sont créées par de nombreuses personnes qui font des choix affectant l'œuvre finale;
- chaque média a une forme artistique unique : différents médias communiquent de différentes manières;
- les médias ont des implications sociales et politiques : les médias influencent la façon dont nous percevons les gens et les groupes.

Faire – Les élèves *utiliseront* des outils pour créer une œuvre médiatique, *comprendront* comment les choix des créateurs de médias influencent la façon dont nous percevons une œuvre, et *participeront* à des représentations médiatiques sympathiques et antipathiques.

Préparation et matériel

Préparez-vous à afficher ou à distribuer le document *Personnages sympathiques et antipathiques : techniques cinématographiques*.

Procédure

VISIONNER, RÉFLÉCHIR ET FORMER UNE OPINION

Discutez d'une émission de télévision que la plupart des élèves connaissent. Il peut s'agir d'une émission d'animation ou d'une émission en prise de vue réelle.

Posez les questions suivantes aux élèves.

- Aimez-vous cette émission?
- Qu'est-ce qui vous plaît le plus?
- Y a-t-il des éléments que vous n'aimez pas?
- Dans cette émission, quelles parties auraient pu réellement se produire?
- Y a-t-il des choses qui ne pourraient jamais se produire dans la vraie vie?
- Quel est votre personnage préféré? (Essayez d'obtenir un consensus sur les personnages qui sont généralement appréciés.)
- Quel personnage préférez-vous le moins? (Essayez de vous mettre d'accord sur les personnages que les élèves n'aiment pas.)



(Photo par Depositphotos)

EXPLORATION DE TECHNIQUES CINÉMATOGRAPHIQUES

Les émissions de télévision et les films communiquent une partie de leur message sans mots. Le « langage » du film comprend la musique, l'éclairage, les costumes, les accessoires, les angles de caméra, le montage et d'autres techniques que nous comprenons à un niveau presque subliminal. Nous pouvons aider les enfants à reconnaître et à nommer ces éléments, ainsi qu'à découvrir comment les créateurs d'émissions télévisées et de films utilisent ces techniques pour créer une atmosphère et construire un sens.

Demandez aux élèves de faire l'exercice suivant avec un camarade.

- Placez-vous à quelques mètres l'un de l'autre et regardez-vous à travers un cadre créé avec vos mains (voir la photo ci-dessus pour un exemple).
- Faites ensuite un « zoom avant » pour obtenir un « gros plan » en vous rapprochant l'un de l'autre jusqu'à ce que vous ne voyiez plus que le visage de votre camarade.
- Essayez de vous rapprocher un peu plus pour un « gros plan extrême ». Que ressentez-vous à l'idée d'être si proche de votre camarade?
- Faites un « zoom arrière » pour obtenir un plan « moyen », de sorte que vous puissiez voir votre camarade de la poitrine jusqu'au sommet de la tête.
- À cette distance, essayez de parler de l'impression que donnent les différents plans, et pendant que vous discutez, refaites un zoom arrière pour obtenir un plan « long ». Comment ce plan affecte-t-il la conversation?
 - Demandez maintenant aux élèves de changer de camarade et de faire l'exercice suivant.
- Trouvez une distance raisonnable pour parler à votre camarade et prenez une chaise.
- Demandez à votre camarade de se tenir debout sur la chaise et de vous regarder de haut tandis que vous vous accroupissez au sol et regardez vers le haut.
- Quelle impression avez-vous de votre camarade depuis votre angle bas? Changez de place.
- Quelle impression avez-vous de votre camarade depuis votre angle élevé?

- Quel angle choisiriez-vous pour illustrer un personnage grand et puissant? Quel est le meilleur angle pour créer un personnage qui est petit et sans importance?
- Les plans moyens nous donnent une idée de ce qui se passe entre deux personnes.
- Les gros plans permettent d'en savoir beaucoup sur les sentiments ressentis.

Faites remarquer aux élèves que bon nombre de médias différents utilisent ces mêmes techniques, comme les bandes dessinées, les actualités et les jeux vidéo.

LE PERSONNAGE À LA CAMÉRA

Rappelez aux élèves la discussion que vous avez eue plus tôt sur les personnages qui étaient généralement considérés comme sympathiques et ceux qui étaient considérés comme antipathiques. Demandez-leur maintenant d'expliquer ce qui rend ces personnages sympathiques ou antipathiques, *à l'exception de ce qu'ils disent ou font*. S'il s'agit d'un personnage animé, en quoi la conception du personnage le rend-il sympathique ou antipathique? S'il s'agit d'un personnage en prise de vue réelle, quel est l'effet de la distribution, des costumes et du maquillage (cheveux, etc.)?

Posez maintenant les questions suivantes sur la façon dont le personnage est filmé.

- Passe-t-il beaucoup de temps à l'écran?
- Voyons-nous souvent les choses de son point de vue (comme si nous regardions à travers ses yeux) ou le regardons-nous faire quelque chose d'intéressant?
- Est-il souvent filmé en gros plan (nous donnant ainsi l'impression de le connaître)?

Tous ces éléments peuvent rendre un personnage plus sympathique. Si nous le voyons souvent en très gros plan ou en plan large, ou si nous le voyons du point de vue d'un autre personnage, nous serons moins sympathiques à son égard. Les angles de prise de vue (en plongée ou contre-plongée) peuvent jouer dans les deux sens : une contre-plongée peut donner à un personnage l'impression d'être héroïque ou dangereux, tandis qu'un plan en plongée peut nous donner l'impression qu'un

personnage est faible et ne mérite pas notre attention, ou encore qu'il est sans défense et a besoin que nous le protégeions.

Projetez ou distribuez le document *Personnages sympathiques et antipathiques : techniques cinématographiques* et demandez aux élèves de quelle façon ils peuvent déterminer, sans connaître les films, que le premier personnage est sympathique et que le deuxième ne l'est pas.

Veillez à ce que les points suivants soient soulevés au cours de la discussion.

Lumière et couleur : Le premier plan montre une lumière légèrement floue et des couleurs douces et apaisantes. La lumière sur le visage du personnage est douce, de sorte que la femme se fond presque dans les couleurs de l'arrière-plan. Le deuxième plan présente une lumière plus forte et crue sur le visage de la femme, qui le fait ressortir sur l'arrière-plan flou (en particulier les montures réfléchissantes de ses lunettes). Les couleurs de son visage et de ses lunettes contrastent fortement avec l'arrière-plan.

Angle, distance et composition : Le premier plan est un plan moyennement rapproché qui nous permet de voir l'ensemble du visage du personnage. L'angle est très légèrement élevé, donnant l'impression que l'homme n'est pas menaçant, et ses yeux sont à peu près à la hauteur de nos yeux, le rendant digne de confiance. Le plan comporte beaucoup d'espace vide sur le côté gauche, nous donnant l'impression que l'homme nous laisse de l'espace, et son regard est dirigé vers le personnage que nous voyons à l'extrême gauche. Il a une expression douce et ouverte, comme s'il écoutait avec bienveillance ce que nous disons.

Le plan très rapproché, le haut et le bas du visage de la femme étant hors du cadre, ainsi que l'expression extrême de son visage, la font paraître presque grotesque. Cette impression est accentuée par l'angle bas, qui place ses narines au niveau des yeux, de sorte que nous regardons pratiquement dans son nez et sa bouche ouverte. Elle occupe le centre du cadre et son regard est tourné vers nous, un regard qui semble agressif et inquiétant. Si quelque chose de grave lui arrivait, nous ne serions pas vraiment contrariés.

HISTOIRE EN SIX PLANS

Dites maintenant aux élèves que vous allez raconter une histoire en six plans. Il peut s'agir de six plans en mouvement (filmés à l'aide d'une caméra vidéo ou de la fonction vidéo d'un téléphone) ou fixes (filmés à l'aide d'un appareil photo ou de la fonction photo d'un téléphone).

L'histoire est la suivante.

- Deux personnages trouvent un objet sur le sol au même moment.
- Ils le veulent tous les deux.
- Ils se disputent pour savoir qui devrait l'avoir.
- L'un d'eux le prend, puis ils s'en vont tous les deux.

Pour commencer, filmez une version « neutre » de l'histoire avec toute la classe. Assurez-vous que vos choix d'angle, de distance et de composition ne nous incitent pas à sympathiser avec l'un ou l'autre des personnages.

Divisez ensuite la classe en petits groupes. Demandez à chaque groupe de créer sa propre version de l'histoire en utilisant les techniques cinématographiques que vous avez examinées pour « brasser les cartes » en faveur de l'un des personnages, en le rendant plus sympathique ou en rendant l'autre personnage moins sympathique. Assurez-vous qu'au moins la moitié des groupes choisissent de rendre sympathique le personnage qui prend l'objet. **Rappelez aux élèves qu'ils peuvent choisir de montrer des détails supplémentaires (comme l'expression d'un personnage ou un objet qu'il tient dans sa main), mais qu'ils ne peuvent pas changer ce que *fait* l'un ou l'autre des personnages : par exemple, les personnages ne peuvent pas se frapper l'un l'autre.** (Pour les élèves plus jeunes, vous pouvez faire de cette activité un projet de classe.)

REPRÉSENTER LA SYMPATHIE

Une fois que les élèves ont créé et visionné les scènes « inclinées », passez en revue les différentes façons dont les élèves ont rendu les personnages sympathiques ou antipathiques. Faites-leur remarquer qu'il était relativement facile d'amener les spectateurs à se ranger du côté de l'un ou l'autre des personnages de la scène.

Posez maintenant les questions suivantes.

- Est-il juste que les créateurs de médias puissent vous faire aimer ou détester un personnage d'une manière qui n'a rien à avoir avec ce que fait celui-ci?
- Imaginez qu'un groupe particulier, comme les enfants, soit toujours représenté de manière négative. Pensez-vous que cette représentation changerait la façon dont les gens perçoivent ce groupe?
- Comment pouvons-nous être attentifs aux représentations injustement négatives (ou exagérément positives) de différents groupes de personnes dans les médias?

ENSEIGNER LES MÉDIAS : RÉFLÉCHIR AUX MÉDIAS

Personnages sympathiques et antipathiques : techniques cinématographiques

.....

Quelles sont les techniques cinématographiques qui rendent le premier personnage sympathique? Qu'est-ce qui fait que le deuxième personnage n'est pas sympathique?



Lion (2016)



Delicatessen (1991)