

Projet pratique d'Education aux Médias

Formation *Mediacoach* 2011

Journée d'animation d'un groupe d'enfants au Wiels (6/7/11)

Mon parcours en bref

Licenciée en Communication (Ihecs, 2002), j'occupe à mi-temps depuis juillet 2009 la fonction de Communication Officer au sein de l'ONG Vétérinaires Sans Frontières.

Mes tâches principales sont l'organisation d'événements de sensibilisation; les relations avec le public et les partenaires; la rédaction de communiqués de presse, d'articles pour le web et tout autre type de documents d'information.

Précédemment, j'ai vécu et travaillé comme consultante en Communication (rédaction d'articles, réalisation de reportage et d'outils d'information), entre 2003 et 2008, dans différents pays du Sud (Algérie, Guinée et Mali) et ai le projet de repartir à l'étranger dans le futur.

Le projet

J'ai toujours aimé animer des groupes d'enfants (je suis d'ailleurs la personne désignée au sein de mon ONG lorsqu'on a des demandes émanant du milieu scolaire). Pratiquant la photographie depuis plusieurs années, c'est tout naturellement que je me suis intéressé au travail réalisé par la photographe Katherine Longly au sein du Wiels (Centre d'Art Contemporain) durant les vacances scolaires. En effet, celle-ci proposait durant la première semaine de juillet un stage sur le portrait photographique. J'ai demandé à la photographe et au Wiels si je pouvais m'intégrer dans ce stage en développant différents jeux d'éducation aux médias sur le thème du portrait photographique.

Déroulement de la journée

Après avoir été présentée par la photographe et m'être présentée auprès des enfants (3 filles et 7 garçons de 7 à 11 ans), j'ai fait un rapide tour de table afin de savoir ce que chacun attendait de son stage. Bien que certains étaient là par choix des parents, la plupart d'entre eux avaient un réel plaisir à prendre des photographies et en particulier des photos de groupe, ce qui m'a permis d'amener le premier jeu.

Jeu 1 : Portraits de famille / Légender des photos

Description : Quinze portraits de familles du monde entier issus de l'ouvrage « 1000 Families » de Uwe Ommer ont été mises à disposition des enfants. Chacun en a choisi une et a ensuite raconté au groupe l'histoire qu'il avait imaginé de la famille choisie. « Où vivent ces gens ? Qu'est-ce qu'ils font dans la vie ? Quels sont leurs rêves, leurs espoirs, ... ? »

Bilan : Les clichés et les stéréotypes, le vécu et l'imaginaire de chacun ont pris le dessus dans l'interprétation de l'image. Certains ont été très terre-à-terre (famille avec petit bétail donc vivent de l'agriculture), d'autres ont fait un lien avec leur vécu et ont trouvé par pur hasard des éléments corrects (famille belge), d'autres se sont basés sur l'actualité (ami de Bart De Wever), et d'autres sont partis dans l'imaginaire pur (famille d'extra-terrestre)...

Ensuite, on a comparé leur légende avec celle de l'auteur. Est-ce que pour autant ce qu'ils ont dit est faux ? « Les interprétations, aussi respectables soient – elles, parlent davantage de celui qui interprète que de la chose que l'on interprète » (Les frères Dardenne dans le Focus Vif n°19 du 13 mai 2011). Chacun à son niveau a pris conscience du regard porté sur la réalité.

Jeu 2 : Mise en pratique/ Portrait de groupe

Description : Manipulation d'un appareil photo et se rendre compte qu'il y a 1000 et 1 façon de prendre une photo et parallèlement comme on l'a déjà vu dans le premier jeu, 1000 et 1 façons de voir la photo.

Chacun à son tour est le photographe et fait prendre la pose aux autres selon ses envies. Ensuite, pour prendre son cliché, le photographe doit également se positionner.

Bilan : Une fois les photos imprimées, chacun a retrouvé la sienne. Le groupe s'est exprimé sur chaque photo. Les enfants ont réalisé concrètement les différences entre ce que l'on veut obtenir et ce que l'on obtient réellement, partiellement lié à la difficulté de diriger un groupe.

Jeu 3 : Les images en séquence / Course à l'histoire

Description : Sur le sol, des images prédécoupées sont déposées. Le groupe est divisé en deux équipes. Les deux premiers joueurs courent prendre une première image qu'ils donnent au joueur 2 de leur équipe. Celui-ci va chercher une image qui fera une suite plausible à celle qu'il a en main et la donne au 3^{ème}, etc... La course se termine lorsque le dernier donne son image choisie au 1^{er}.

Bilan : Difficulté à raconter une histoire, besoin de l'aide d'un adulte pour suivre une logique d'assemblage des images (nécessité par ailleurs de rajouter de quelques images). Si non, ils utilisaient la « baguette magique » qui se limitait à une simple présentation des images sans liens logiques.

Jeu 4 : découpages, collages, montages/ Créer un personnage

Description : Chaque participant reçoit un gros plan de visage qu'il colle sur une feuille. Soit, il dessine le personnage et le contexte qui pourrait lui correspondre. Soit, il recoupe des images, des formes dans un magazine afin de créer un personnage. Ensuite, légende : décrire son personnage en quelques lignes.

Bilan : Chacun s'est lancé sans difficulté dans son imaginaire. Les uns ont choisi le collage, d'autre le dessin, d'autres ont mixé les deux. Un enfant a réalisé des mangas. Deux participants ont choisi de se raccrocher à des personnalités du moment (Johnny Depp en pirate et Kate Middleton et le Prince William).

Jeu 5 : Les images en séquences/ Clip-clap

Description : En un clap, figer une scène afin que d'autres puissent la reconnaître. En 2 groupes : le premier groupe joue une vie de la scène quotidienne (en l'occurrence : match de foot). Un des joueurs de l'autre groupe est le photographe et va figer un moment de la scène qui l'estime le plus révélateur pour que cette scène soit comprise par son groupe.

Il regarde plusieurs fois la scène en entier et choisit son moment de prise de vue. Le photographe appelle ensuite les joueurs de son équipe à venir deviner le thème/sujet de sa photo figée.

Bilan : La photo seule n'a pas suffi. Le premier groupe a finalement rejoué entièrement le mime au deuxième groupe. Comme dans le jeu de la course aux images, le principe était sans doute un peu trop complexe pour le groupe comprenant des enfants d'âge fort différents.

Observations et conclusions

Si ce n'était pas ma première expérience d'animation, c'était ma première animation au média proprement dite. Le temps de préparation pour une seule journée fut assez important, j'avais préparé bien plus de jeux différents (nombreux d'entre eux venant des fiches du manuel « Les médias en jeux » - Média Animation, 1993). Je n'ai donc évidemment pas pu tester tout ce que j'avais préparé et pense que ce serait une bonne chose de pouvoir recommencer l'expérience avec d'autres groupes. Par ailleurs, cela aurait été mieux de dispenser ces différentes animations sur toute la semaine plutôt que de tout concentrer en une journée. Ainsi, j'aurais également pu observer les animations de la photographe et voir le groupe évoluer au fur et à mesure du stage.

Les stages du Wiels sont des ateliers qui amènent à l'art. On est dans le faire pur, dans l'éducation pour le média. Les enfants ont réalisé différents types de photographies qu'ils ont exposées (portraits mélangés des différents visages des participants, développement et grattage de négatif, portraits à la manière de tel ou tel photographe contemporain, ...). Les animations d'éducation au média étaient un bon complément à ces ateliers, offrant aux jeunes un décodage intuitif, une analyse et un décryptage de la photographie.

Gérer un groupe quel qu'il soit, comprend toujours son lot d'inattendus. Dans le cas de celui-ci, la difficulté majeure était la différence d'âge entre les participants (7 garçons et 3 filles entre 7 et 11 ans) amenant des attentes peu homogènes. Par ailleurs, le lieu était assez exigu et le temps n'a pas permis de faire des activités en extérieur.

En endossant le rôle d'animatrice tout au long de cette journée, je me suis trouvée confrontée à différents regards d'enfants sur le monde dans lequel nous vivons. Cette rencontre intergénérationnelle fut très enrichissante pour moi. Cependant, il est difficile de tirer des conclusions sur base d'une seule journée et je retenterai volontiers l'expérience afin d'acquérir plus d'expérience en la matière.