

Ateliers Photographiques

CYCLE 3



Pierre-Jérôme Jehel, photographe

avec la collaboration d'Alice Guillard, directrice d'école primaire
et de Corinne Feiss-Jehel, enseignante

Sommaire

Présentation

Le monde en photo	3
Les ateliers	4
Conseils pour la mise en œuvre des ateliers	5
Quelques principes pour la prise de photos	6

Autour du corps

.....	8
1. De la tête aux pieds, l'autoportrait	10
2. Qui suis-je ?	12
3. Jeu de mains	14
4. Mon double	16
5. Portrait en arbre	18
6. Portrait en diptyque	20
7. Je suis un monstre	22
8. Les silhouettes	24
9. Dédoublement	26

Regarder autour de soi

.....	28
1. Qu'est-ce que c'est ?	30
2. En tranches	32
3. et 4. La ligne de partage (en 2 séances)	34
5. Le monde en cadre	38
6. Imagine la suite	40
7. Cache-cache	42
8. La chasse au trésor	44
9. Voleur de couleur	46

L'image dans l'image

.....	48
1. En direct !	50
2. Un morceau de ciel dans la main	52
3. Je est un autre	54
4. L'artiste à l'affiche	56
5. Je suis un géant	58
6. Bienvenue chez Gulliver	60
7. Pop-up en 3D !	62



Le monde en photo

Les images photographiques semblent nous submerger. On estime que 600 à 850 milliards de photos sont prises chaque année dans le monde¹. La photographie se retrouve donc au cœur des pratiques contemporaines de nos sociétés. Elle est par ailleurs un des éléments forts d'inspiration pour l'art contemporain depuis une quarantaine d'années. Le marché de l'art est aujourd'hui en pleine explosion dans ce domaine et les salons ou festivals qui lui sont consacrés remportent un succès spectaculaire (par exemple, *les Rencontres d'Arles*, *Paris Photo*, etc.).

La photographie est donc totalement intégrée aux arts visuels, renforcée encore par le lien qu'elle établit avec le « numérique » et les « nouveaux médias ». La « culture numérique » fait une place de choix à l'image. La photographie est une entrée privilégiée dans cette culture, la culture Internet en particulier.

Son utilisation omniprésente nécessite pourtant une réelle sensibilisation à son fonctionnement : comprendre les multiples sens d'une photographie, les détournements dont elle peut faire l'objet, son aptitude à déformer ou à recréer une réalité contrairement à sa réputation d'image « objective ».

La pratique de la photographie est donc très présente dans le programme des arts visuels à l'école, à la fois comme média de création et comme moyen d'amener l'élève à « l'autonomie et l'initiative personnelle² ». L'une des spécificités de la photographie est qu'elle s'apparente à la fois à une pratique créative et à une prise de conscience de soi par rapport au monde. Elle est par ailleurs une activité familiale courante, ce qui réduit toute appréhension face à l'outil et lui permet d'être aisément prolongée hors de l'école.

La pratique de la photographie n'est donc pas ici considérée uniquement comme une activité plastique. Elle peut s'intégrer dans un projet pédagogique plus large, voire interdisciplinaire où intervient la dimension visuelle (sensibilisation artistique, perception visuelle, influence des images qui entourent l'enfant) mais où la relation aux autres (travail en équipe, atelier en groupe) et au monde (cadre de vie, sorties, regard sur l'école) est primordiale.

Les ateliers proposés créent des situations photographiques à partir de soi, des autres, puis du monde qui entoure l'enfant, en combinant progressivement toutes les possibilités. L'ouvrage s'organise autour de trois thèmes :

- Autour du corps,
- Regarder autour de soi,
- L'image dans l'image.

Chacun de ces thèmes permet de travailler les notions préconisées dans le programme – le cadrage, le point de vue, le caché / le montré, le flou / le net, le proche / le lointain – à travers des ateliers qui favorisent « la dimension expérimentale et le jeu ».

L'activité photographique a aussi ses particularités dans sa technique et son rythme de travail. Loin des techniques traditionnelles qui nécessitaient toujours deux étapes (prise de vue / tirage en laboratoire) pour aboutir à un résultat, la photographie numérique a simplifié la mise en œuvre de la réalisation d'une photo et l'obtention d'un résultat. En numérique, l'image peut être immédiatement observée.

1. Estimations pour 2012 extraites du site de l'Observatoire des Professions de l'Image, <http://www.sipec.org>.

2. Programme du cycle 3, *Bulletin officiel*, hors-série n° 3, 19 juin 2008.

Les ateliers

La réalisation d'une photographie se déroule en général en trois temps : concevoir, réaliser la prise de vue, exploiter les images. C'est ce rythme que nous proposons ici par des activités en deux ou trois étapes (certaines, plus simples, ne comptent qu'une seule étape). Pour quelques ateliers, la phase d'exploitation des photographies est particulièrement importante et nécessite d'être approfondie lors d'une nouvelle séance. Cette approche est en adéquation avec le programme en arts visuels en proposant « des procédures simples mais combinées (recouvrement, tracés, collage / montage ³ » et se développe dans le cadre du cycle 3 par « l'acquisition de savoirs et de techniques spécifiques en amenant progressivement l'enfant à cerner la notion d'œuvre⁴ ». Dans ce cas, les photos sont conçues et réalisées pendant la première séance, puis elles sont exploitées pendant la deuxième.

Une autre particularité de l'activité photographique est qu'elle nécessite souvent, pour la prise de vue, un travail en équipe de deux ou trois : le photographe et le sujet, voire un assistant. Au-delà de la réalisation photographique, la communication entre les enfants est nécessaire, développant en cela une capacité à s'exprimer, à échanger, à dialoguer pour obtenir le résultat souhaité.

La phase d'exploitation constitue plutôt un travail mené par l'enfant seul : il prend le temps de regarder ses images, de les choisir, de les transformer par une intervention plastique ou un photomontage.

Cependant, plusieurs ateliers proposent d'exploiter la séance de prise de vue avec la classe entière ou par groupes : en regardant tous ensemble les images ou, en prolongement, en jouant à un jeu fabriqué à partir des photographies (le memory, le jeu de sept familles, etc.).

La dimension ludique est souvent présente : l'enfant joue avec des formes (*Jeu de mains*, p. 14 ou *Dédoublement*, p. 26) ou avec des situations (*Je suis un géant*, p. 58 ou *Je est un autre*, p. 54). La photographie peut aussi devenir un jeu par l'action qu'elle crée (*La chasse au trésor*, p. 44 ou *Cache-cache*, p. 42). Ce n'est pas alors la valeur esthétique de l'image qui compte mais son sens, et l'action qu'elle nécessite. Il est en effet essentiel de comprendre, pour percevoir la photographie dans toutes ces dimensions, qu'elle ne peut être cantonnée à une création d'images à vocation graphique ou esthétique.

Tous les ateliers proposés ne nécessitent aucune intervention sur un logiciel de retouche photo, il peut simplement être demandé à l'enseignant de placer les fichiers images dans un ordinateur pour les regarder avec les enfants ou les tirer sur papier. Cette phase nécessite de réaliser des choix parmi les photos réalisées, opération qui peut associer ou non les enfants, selon le temps dont on dispose. De même, cette étape sur ordinateur peut se faire avec les enfants dans le cadre d'un atelier TICE.

Parmi les intentions de la formation en arts visuels, la sensibilisation à l'histoire de l'art, l'éveil aux pratiques artistiques contemporaines ou la constitution d'un « musée personnel » font partie des points importants. C'est pourquoi l'enseignant peut se reporter aux références culturelles de chaque atelier. Elle permettent de bien illustrer l'atelier et ses enjeux. Il ne s'agit pas cependant de les considérer comme un modèle à recopier mais plutôt comme une source d'inspiration ou un principe créatif analogue à l'atelier proposé. Ces références ne sont donc pas strictement identiques aux images créées. La recherche sur internet de ces œuvres peut être un prolongement pertinent, afin de retrouver le lien entre image et « culture numérique ».

3. Programme du cycle 2, *Bulletin officiel*, hors-série n° 3, 19 juin 2008.


4. Programme du cycle 3, *Bulletin officiel*, hors-série n° 3, 19 juin 2008.



Conseils pour la mise en œuvre des ateliers

La plupart des ateliers sont à réaliser à deux ou en petits groupes de trois ou quatre. Chaque enfant prend alternativement l'appareil, jouant ainsi le rôle du photographe, les autres étant alors soit le sujet, soit les assistants. Un seul appareil est nécessaire par groupe. Il est aussi possible de faire appel à l'appareil de l'enfant ou de la famille. Chaque atelier dure entre 1 h et 1 h 30. Il comporte généralement deux séances à répartir sur deux jours (pas forcément consécutifs). Il est aussi possible de mener les deux séances le même jour si la classe n'est pas trop nombreuse (une vingtaine d'enfants), mais il faut quand même prévoir le temps du tirage photo entre les deux séances.

Voici quelques étapes que nous vous conseillons pour le bon déroulement d'un atelier :

- Donner aux enfants les objectifs de l'atelier au démarrage.
- Rappeler le fonctionnement de l'appareil (voir pages 6-7).
- Laisser les enfants réaliser les images librement.
- Prendre le temps de passer voir chaque groupe pendant qu'il prend les photos en rappelant le but à atteindre et en le guidant si besoin dans la prise de vue.
- Quand un groupe a fini, il est bon de vérifier les images qui ont été réalisées, grâce à l'écran des appareils numériques.
- Si les images ne semblent pas utilisables ou non adaptées, il faut les refaire mais sans les effacer à partir de l'appareil (on peut avoir de bonnes surprises en les visionnant sur ordinateur).
- La plupart des ateliers nécessite de réaliser des tirages photos, il est donc nécessaire de conduire une deuxième séance. Mais il est conseillé, en fin de première séance, de visionner avec les enfants toutes les photos réalisées. L'utilisation d'un écran d'ordinateur est alors recommandée (mais pas obligatoire). Cette étape peut être réalisée dans le cadre des cours d'informatique (TICE), pour cela :
 - centraliser les séries de photos de chaque groupe dans un ordinateur (un dossier par groupe) ;
 - regarder les photos avec chaque groupe ou, encore mieux, avec toute la classe (avec un vidéoprojecteur ou un écran assez grand tourné vers la classe) ;
 - pour certains ateliers (indiqués par le pictogramme ) , la deuxième étape peut être réalisée par l'enfant sur ordinateur avec un logiciel de traitement de texte en insérant les images par « copier / coller ». Il est alors possible de les redimensionner en étirant le cadre de la photo.
- Le format préconisé des tirages est indiqué pour chaque atelier. Nous conseillons un papier mat (couché) d'environ 120 g minimum si l'atelier prévoit un travail de dessin sur la photo ou de montage sur une étape suivante. Si la photo est le résultat final, un papier brillant peut être utilisé. Des tirages en laboratoire peuvent également être réalisés. Dans ce cas, préférer si possible un papier mat ou « perlé ».
- Prévoir systématiquement un moment pour donner un titre à sa composition, voire une légende aux photos. Des éléments comme la date et l'heure de la prise de vue, les conditions d'éclairage (lumière du jour, intérieur), le lieu, les noms des membres de l'équipe et leurs rôles, les objectifs et les difficultés rencontrées, pourront permettre de faire un récapitulatif du travail accompli et d'initier à des notions de classement, d'archivage, de sources, etc.

En tranches

Objectif

Reconstituer une image à partir de fragments de plusieurs photos.

Objectifs pédagogiques

- Aborder la notion de rythme dans la composition d'un photomontage.
- Travailler sur la notion de fragment.
- Jouer sur les luminosités et couleurs pour contraster la composition personnelle.
- Travailler sur la relation entre forme générale et détails.

Notions photographiques

- Varier les plans moyens et les plans serrés en point de vue frontal.
- Travailler sur des séries d'images : trouver des analogies de formes, de couleurs, etc. et harmoniser les cadrages.

Mise en œuvre

- **Durée** : 2 séances d'1 h 30.
- **Organisation** : individuel ou par binômes.
- **Lieu** : à l'extérieur.
- **Matériel** : 1 appareil par groupe, tirage papier (format 10 x 15 cm ou 13 x 18 cm), ruban adhésif ou colle, feuille A3.

Déroulement

Séance 1

- Repérer plusieurs arbres feuillus de formes, de couleurs et de textures variées.
- Prendre en photos les différents troncs d'arbres en gardant toujours un cadrage similaire : plan serré, point de vue frontal.
- Prendre en photos les différents feuillages d'arbres en gardant toujours un cadrage similaire : plan moyen.

- Conserver un cadrage frontal, en reculant pour éviter la contre-plongée, quitte à utiliser le zoom pour cadrer les cimes.

L'enseignant accompagne les élèves dans le choix des arbres, il les conseille pour les cadrages et veille à ce que chaque élève prenne suffisamment de photos pour réaliser sa composition.

Séance 2

Avant la séance, faire réaliser les tirages éventuellement en plusieurs exemplaires afin que chaque enfant dispose de cinq à dix tirages.

- Découper chaque tirage en tranches de 1 cm environ. Il est préférable de tracer des lignes au dos puis de découper en suivant les lignes pour être bien régulier.
- Rassembler les tranches par séries : « troncs », « feuillages ».
- Reconstituer un arbre en veillant à ne pas mélanger les séries.
- Coller l'ensemble sur un support ou réunir les bandes avec un ruban adhésif.

Attention, il ne s'agit pas de reconstituer la photo qui a été découpée ! L'enseignant invite les élèves à explorer diverses pistes de reconstitution en veillant à ce qu'ils utilisent bien les photos de troncs pour faire le tronc et les photos de feuillages pour faire le feuillage.

Variante

- Constituer des groupes de cinq enfants pour la deuxième séance et chaque groupe réalise un montage très grand (jusqu'à 1 mètre).

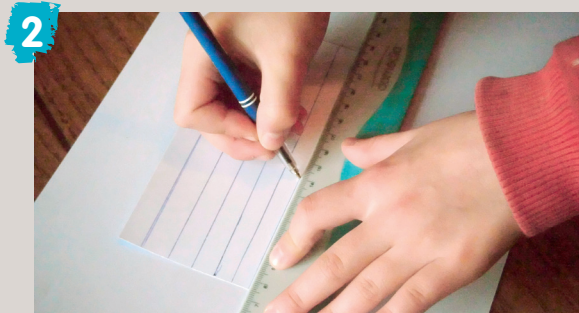
Références culturelles

- Joachim Schmid, série *Statics*, 1995-2003.
- Faire un rapprochement littéraire : Raymond Queneau, *Cent mille milliards de poèmes*, 1961.

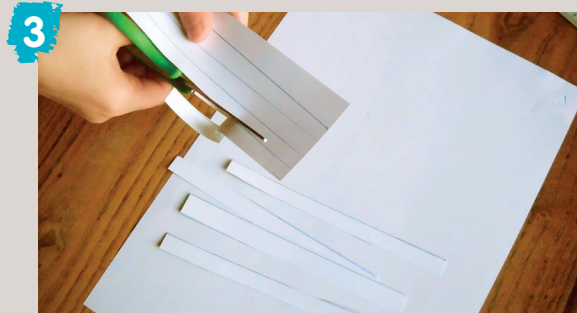
Processus de création



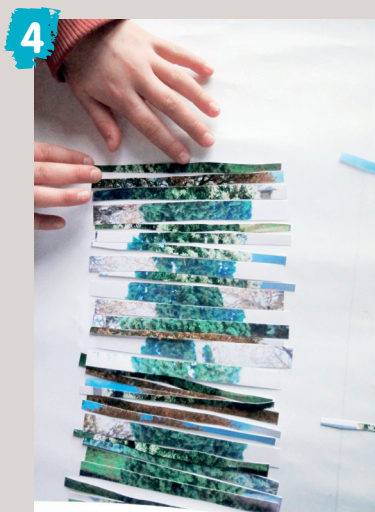
Disposer d'au moins cinq à dix photos.



Au dos du tirage, tracer des traits espacés d'environ 1 cm.



Découper les bandes.



Réalisation du montage : recomposer un arbre en disposant dans le désordre les bandes mais en regroupant les troncs et les feuillages.