

«A tous ceux qui se nourrissent essentiellement de musique, de jeux vidéo et de télévision et qui sont, dans ce monde formaté, souvent en déficit d'imaginaire, je souhaite, par le biais de ces ateliers, leur donner l'occasion de développer leur créativité en s'exprimant avec la photographie ou la vidéo».

Mettre des images à disposition des élèves.

EXEMPLES D'EXERCICES :

Imaginer le hors champ :

Chaque élève choisit une image, la colle au centre d'une feuille blanche et doit imaginer en dessinant ce qu'il y a hors du cadre de la photo, (hors champ).

On peut faire cet exercice à partir d'une image tronquée puis révéler ensuite l'image initiale et la comparer à leurs productions.

On peut aussi essayer d'imaginer le «hors temps», ce qui s'est passé juste avant, juste après, un siècle plus tard...

Image tirée d'un film?

Chaque élève choisit une image.

Consigne : imaginons que cette image est tirée d'un film, racontez le résumé du film, son titre, quel genre de film ?

Bouche à oreilles...

La classe se met dans un coin de la pièce. On montre une image à un élève dans un autre coin de la pièce. Il doit bien la regarder pour la décrire ensuite à un autre élève sans montrer l'image en question.

Et ainsi de suite, jusqu'au dernier élève.

On montre alors cette fameuse image qui a été interprétée de bien de façons et qui est donc bien loin de la dernière description et des autres...

On montre comment chacun

s'approprie l'image, comment il peut être influencé par son vécu, sa culture...

Inventer le texte :

Chaque élève choisit une ou deux images avec des personnages.

Ecrire les bulles, les dialogues de ce qu'ils pensent ou disent.

Ou bien faire comme si ces images étaient des photos de presse et écrire les légendes, les titres.

Puzzle d'histoire :

Chaque élève choisit 5 ou 6 images.

Consigne : les classer et imaginer une histoire avec ces images.

Ensuite on peut choisir une ou deux séries et demander à d'autres d'imaginer leur histoire.