

# Projet pédagogique

*Dossier de présentation*

# Présentation du projet d'espace pédagogique

## Description du projet :

Réalisation d'un espace pédagogique pluridisciplinaire (technique de manipulation dite "classique" et technique d'interactivité plus contemporaine avec utilisation de médias multiples, par ex. vidéos, photos, sons, écritures, dessins, etc.) sur la thématique *Land's end*, soit l'idée pour des collégiens d'habiter à l'extrême Ouest de l'Europe.

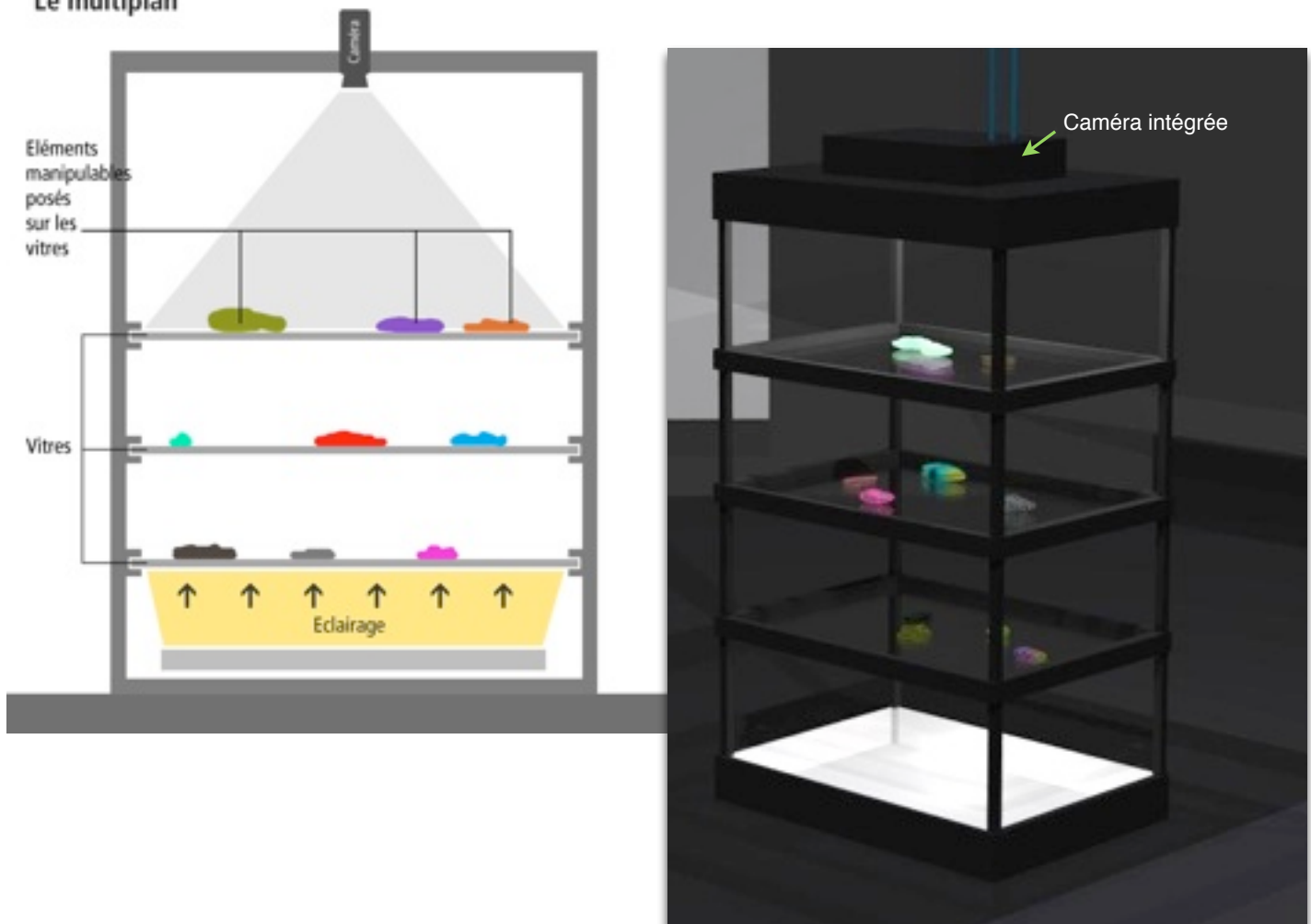
Création d'une salle pédagogique avec réflexion sur la circulation et l'utilisation possibles des outils proposés, comprenant :

- ▶ Un multiplan
- ▶ Un espace interactif
- ▶ Un atelier d'écriture et d'édition des médias (proposition de l'équipe pédagogique)

## ▶ Le multiplan :

Le **multiplan** s'inspire du *banc-titre multiplan*, d'abord utilisé dans le cinéma pour créer des titres venant s'incruster sur une image filmée. Il est maintenant et notamment utilisé dans les films d'animation pour permettre l'animation traditionnelle de plusieurs niveaux superposés, afin de créer une plus grande profondeur dans l'image filmée.

### Le multiplan



Le principe du multiplan est de pouvoir manipuler manuellement des objets, préalablement choisis par les scolaires dans leurs ateliers respectifs pour leur rapport avec la thématique.

Ces objets peuvent être d'une infinité de formes et de matières. Nous avons pensé qu'il aurait pu être intéressant de collecter ou de faire collecter par les élèves des objets trouvés, propres à un endroit du bout du monde. Par exemple, des objets en rapport avec la pêche (filets de pêche colorés et abîmés montrant la rudesse du métier de pêcheur), le littoral (sable, galets, verre poli, bois flotté, morceaux de coque en polyester, etc.), le tout en rappel de couleurs avec la palette utilisée dans l'œuvre de l'exposition **Land's end**.

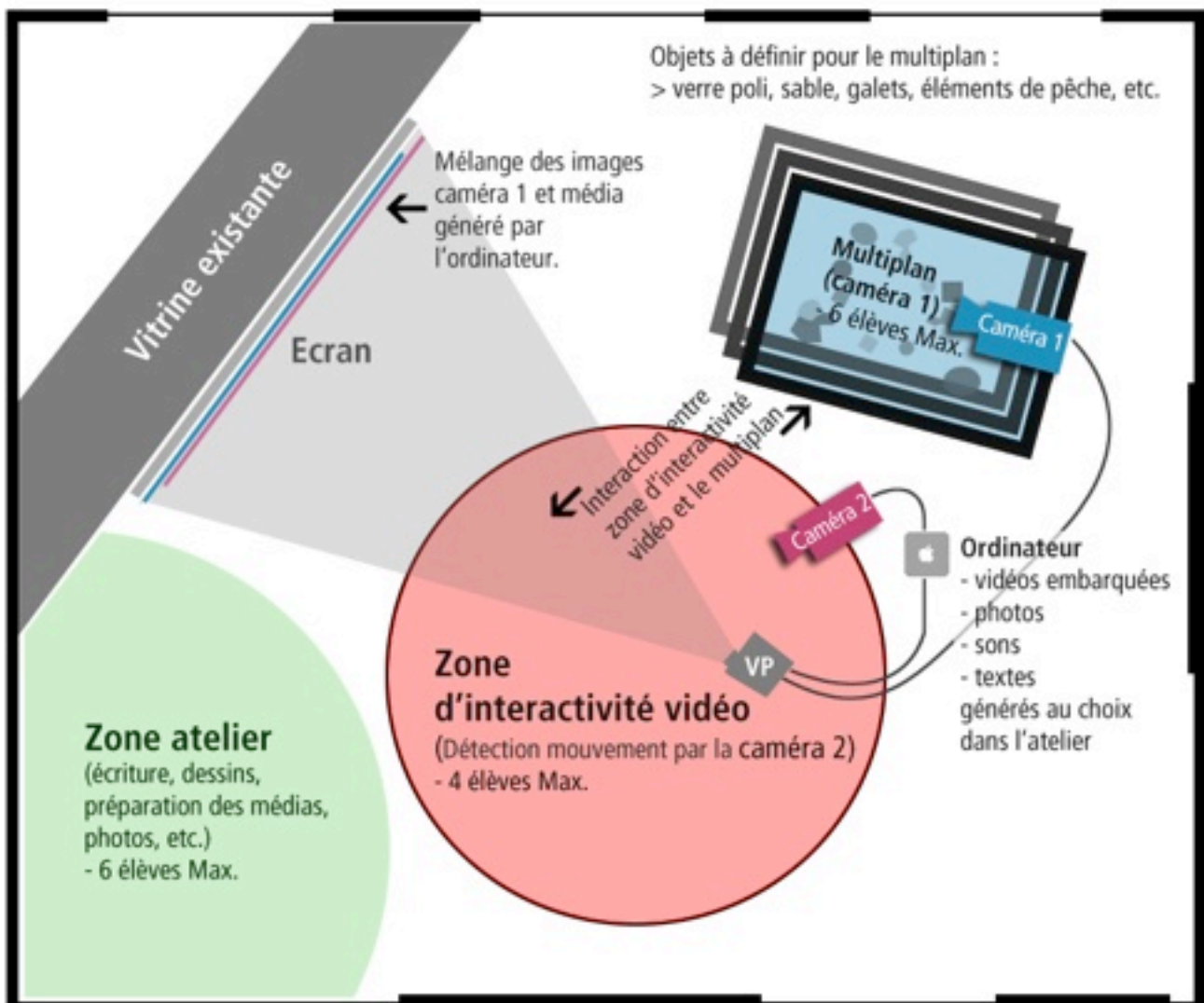
L'intérêt étant également de pouvoir jouer avec la lumière propre au multiplan, d'où l'importance de récolter des objets colorés, jouer sur les transparences, les matières, etc.

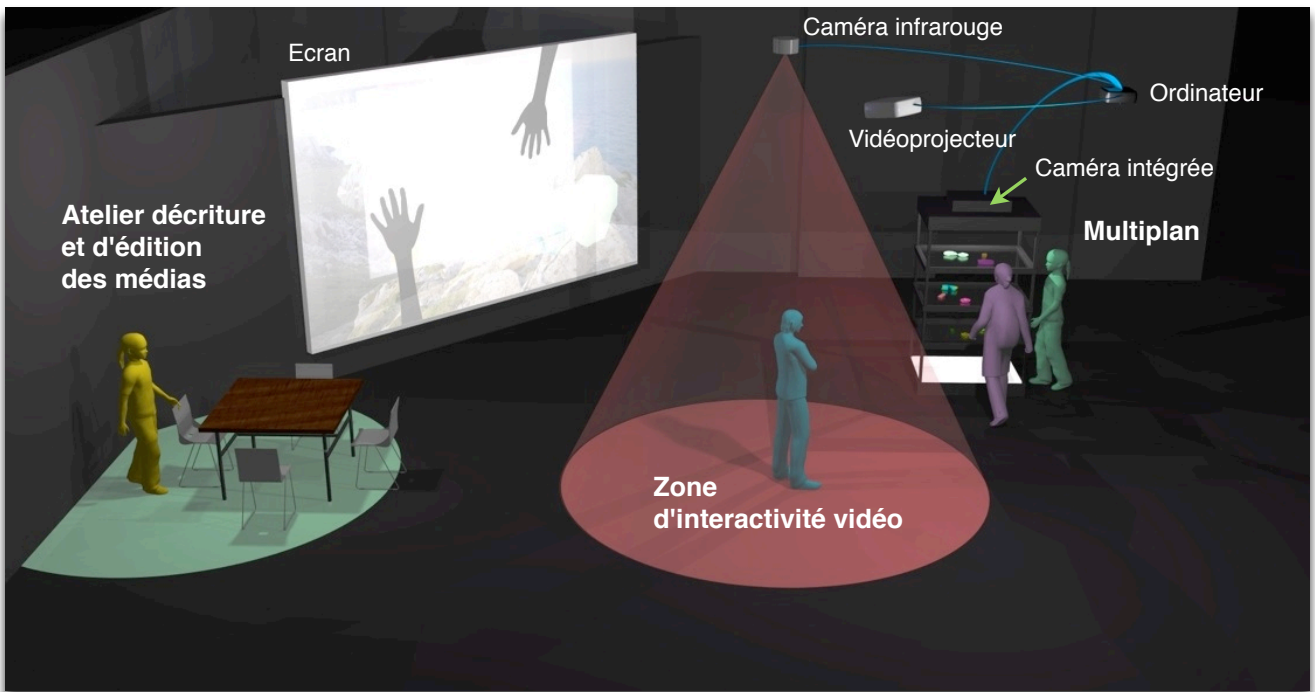
D'autres possibilités s'offrent également à travers l'écriture : apposition de lettres pour (re)composer des termes collectés préalablement dans les textes de l'exposition, en Français puis avec leur correspondance lexicale dans les langues utilisées dans l'exposition (Galicien, Gaélique, Breton, Anglais, etc.).

Il offre la possibilité d'être utilisé simultanément par six scolaires (maximum), puisqu'il comprend trois plateaux indépendants, à trois hauteurs différentes.

Il est possible de l'utiliser de n'importe quel côté, ce qui permet une grande liberté d'interaction avec la partie interactive qui "pilote" les images générées dans le multiplan grâce à la caméra placée à son sommet, et projetées simultanément sur l'écran via le vidéoprojecteur.

## Salle pédagogique

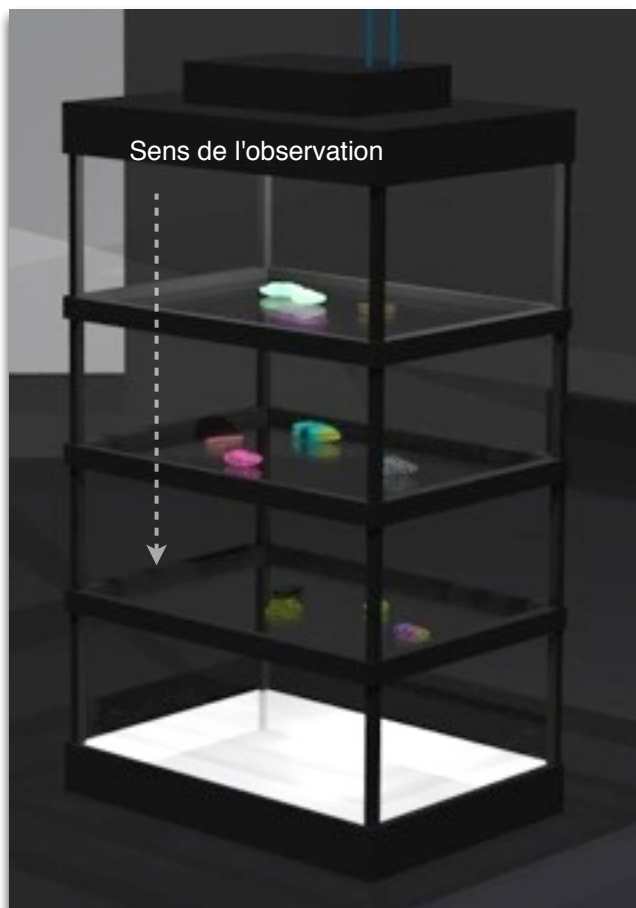




← Motif filmé par la caméra du multiplan en vue subjective et projeté en temps réel sur l'écran.



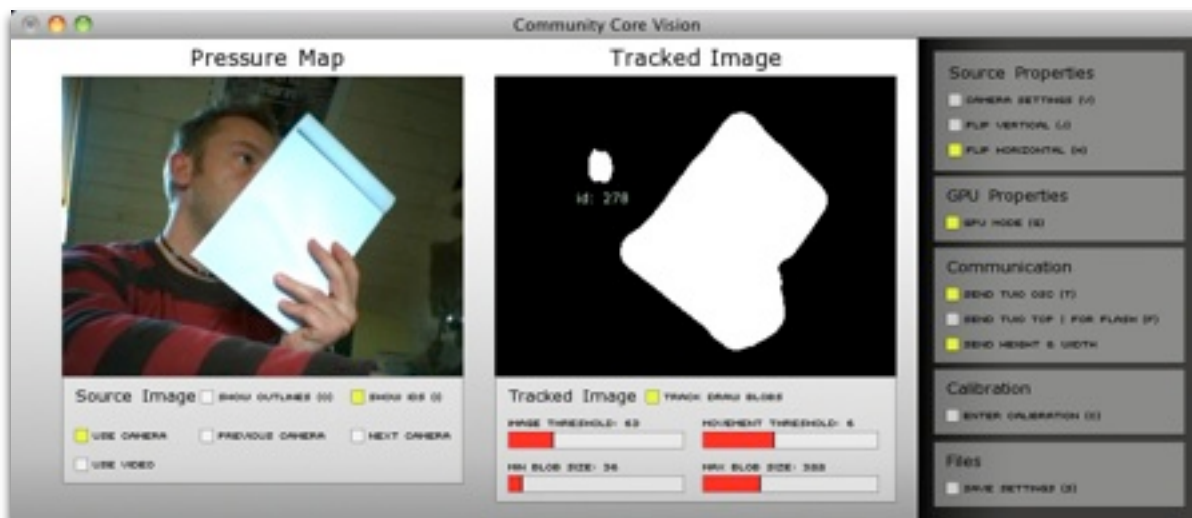
↑ Exemple de mélange d'images réelles (par ex. des falaises précédemment filmées par les élèves) avec les éléments utilisés dans le multiplan (éléments qu'ils peuvent avoir eux-mêmes récoltés en ateliers).



## ► Un espace interactif :

cet espace interactif est une "zone" immatérielle délimitée par la sensibilité de la caméra placée au plafond et pointée vers le sol.

Cette caméra sert à détecter des changements de lumière qu'elle interprète, via l'ordinateur, sous forme de "blobs", sorte de formes blanches représentant graphiquement les zones éclairées détectées (Cf. image suivante).



*Illustration de l'interprétation-lumière d'une image par la caméra.*

Elle traduit une image en valeurs de lumière qui, lorsqu'elle bouge, va déterminer les actions qui interviendront sur l'image, ou bien le mouvement, la couleur, le son, la vitesse de défilement, etc, tous ces paramètres étant programmables à l'infini (Cf. atelier média).

Le mouvement perçu (et son interprétation via la caméra) est l'élément qui pilote les actions programmées et diffusées sur l'écran en temps réel.

L'intérêt de "piloter" une image, un son, une vidéo grâce au mouvement réside dans la représentation de l'espace et le rapport au corps. Par "piloter" on entend interagir avec un média, c'est à dire agir sur un des réglages du média (modification des couleurs, ralentissement de lecture, faire disparaître, etc), et ce quasiment à l'infini.

Cette interface est par exemple toute indiquée pour la réalisation d'une scénographie simple en rapport avec le thème de l'exposition (*idée émise par l'intervenante qui anime l'atelier théâtre*) et qui pourrait être créée par les élèves.



## ► L'atelier d'écriture et d'édition des médias :

Cet atelier serait dans le projet pédagogique une interface intermédiaire entre les ateliers extérieurs du Collège et les outils pédagogiques suivants. Il serait la genèse des médias créés ou récoltés par les élèves et qui seront intégrés dans un programme simple et intuitif. Ces médias peuvent être de plusieurs natures :

### ► **Des textes :**

Les textes peuvent être récoltés dans l'exposition attenante, soit créés (néologismes, jeux syntaxiques, jeux phonétiques entre les différentes langues, etc).

Ils peuvent être générés dans le multiplan à l'aide de lettres à apposer sur les vitres ou bien directement écrits sur le verre avec un marqueur à l'eau.

### ► **Des photos :**

la photographie étant aujourd'hui un moyen accessible au plus grand nombre (appareils numériques, téléphones portables, caméras, etc), il serait intéressant d'imaginer des parcours aux environs de Douarnenez avec les élèves pour prendre des clichés sur le thème donné, au sein des ateliers réalisés au Collège.

Possibilité de recoupement des images extérieures avec des images prises lors de la visite de l'exposition (avec l'autorisation des artistes) : points communs, différences (thèmes de la figuration vers l'abstraction), formes, couleurs, palette, etc.

### ► **Des vidéos :**

Les vidéos sont extrêmement faciles à éditer avec les outils du quotidien (téléphone portable notamment) et ajoutent un élément fondamental à l'image : **le mouvement**.

Possibilité d'étendre l'idée à un projet de film d'animation réalisé à partir d'éléments de dessin, semblable à ce qu'on peut voir dans le film de fin de l'exposition *Land's End*.

### ► **Des sons :**

Le son fait partie de l'identité d'un lieu.

Par exemple, on trouve dans la région des sons qu'on ne peut trouver ailleurs et qui font l'identité de ce lieu (bruit du ressac, galets dans le ressac, cris des mouettes, sons de l'activité du port et de la pêche, etc).



Le système interactif est susceptible d'enregistrer les contenus édités par les scolaires via le multiplan et de les stocker dans une base de données pour une utilisation ultérieure (visuels pour le site internet du Port-musée et du Collège Jean-Marie Le Bris, réalisation de supports de communication pour la présentation des ateliers en fin d'année vers le public, etc).

Il est également susceptible de projeter un éventuel projet vidéo (film d'animation, scénographie dans l'exposition, vidéo expérimentale ou reportage vidéo sur les différents ateliers, etc) qui présenterait l'ensemble des projets qui ont vu le jour dans cet espace pédagogique.

## **Conclusion**

Cet espace pédagogique est une interface de lecture de l'exposition *Land's End* auprès des scolaires du Collège Jean-Marie Le Bris, ainsi qu'un moyen d'expression en parallèle à cette lecture.

Nous l'avons pensé comme un atelier de manipulation de plusieurs médias précédemment récoltés par les scolaires, dans la thématique de l'idée du bout du monde ou comment les scolaires expriment la particularité d'habiter à l'extrême Ouest de l'Europe.

Nous proposons un outil évolutif et contemporain dont l'utilisation ludique et intuitive est susceptible de s'adapter à n'importe quel projet.

C'est la possibilité de manipuler, de mêler et d'enregistrer en un seul endroit une multitude de médias pour faciliter la lecture d'une exposition aux scolaires, et pourquoi pas d'autres publics ensuite. Enfin, c'est l'opportunité de réaliser une création en parallèle de l'exposition et en reprenant les médias qui y sont utilisés (écriture, sons, vidéo, couleurs, textures, etc).

C'est également la possibilité de diffuser les différents projets qui auront été réalisés au moyen de cet outil.