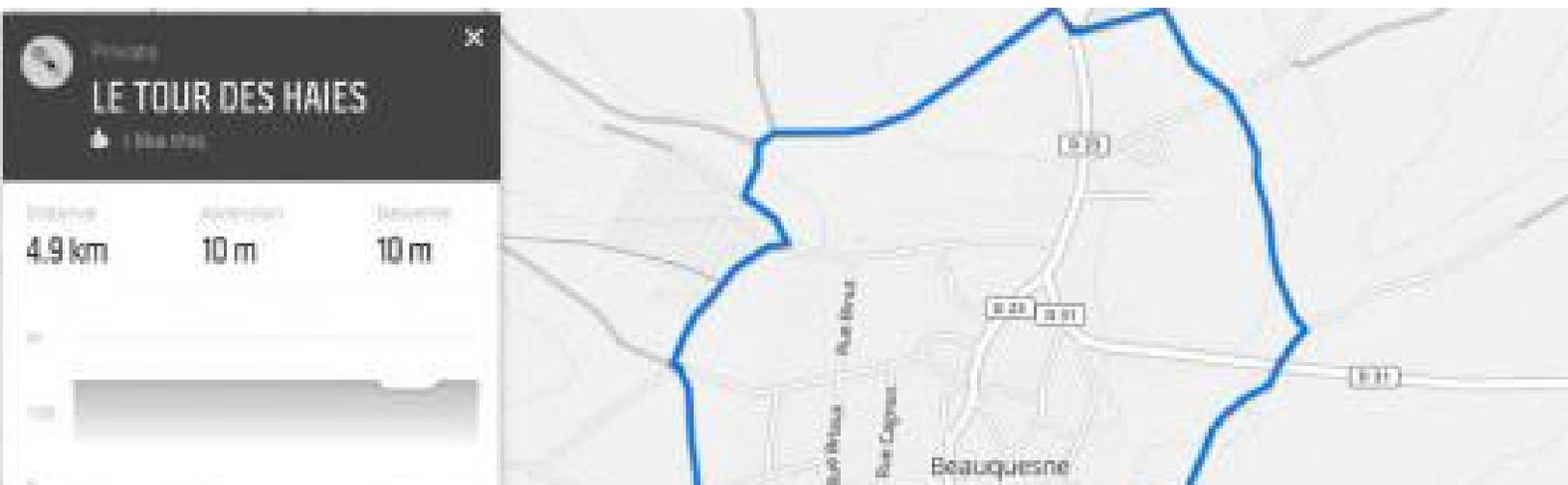


ET&P SESSION 3

CONDUCTEUR



Cette troisième session de lecture du paysage Beauquesnois nous conduira sur le Tour des haies.

Objectifs

Après une première session qui s'est intéressée au cadrage et au point de vue, la deuxième session a été consacrée à l'épaisseur du paysage, la troisième de janvier proposera de s'intéresser aux possibilités de narration collective du paysage.

Comment les différentes perceptions à partir d'un même point de vue peuvent-elles susciter un imaginaire composite, et comment inventer un scénario commun à partir de cet imaginaire? Nous tenterons d'aborder ces questions à partir, une fois de plus, d'observations réalisées in-situ, en l'occurrence sur le Tour des haies du village de Beauquesne.

L'arrivée de nouveaux participants, habitants de la commune, enrichira certainement le travail d'observation des élèves de la MFR, déjà très varié depuis le mois de septembre. Il apportera les visions d'une autre génération sur le territoire.

JOUR 1

Mardi 4 janvier 2022. Groupe 1 le matin, groupe 2 l'après-midi. Travail en équipe de 3 élèves + un adulte, habitant de Beauquesne.

Déroulé

Constitution des équipes, puis départ de la MFR pour le Tour des haies. Arrivés sur place, Terrain de Jeux initie un certain nombre de questions relatives à la lecture du paysage, en prenant pour exemple un site d'observation qui ne sera pas celui des équipes quelques minutes après.

Ensuite, chaque équipe, positionnée sur le parcours à 50 mètres environ l'une de l'autre, se concerta sur sa position et sur le paysage visible qu'elle propose, pour en rapporter quatre photographies. Cette concertation est enregistrée par les accompagnateurs, de manière discontinue. Cette séquence peut durer une heure voire davantage. Puis retour à la MFR, où il s'agit pour chacune des équipes, à partir des quatre images rapportées, de formuler une question qu'elle adressera à une autre équipe pour le lendemain. Cette question peut être une énigme à résoudre, un jeu des 7 erreurs, une histoire à poursuivre ou à inventer, etc. Elle est nécessairement une phrase, longue ou courte, qui ouvre la possibilité de se servir des images pour y répondre.

Dans le cas où une équipe serait en difficulté pour formuler sa question, il est possible d'avoir recours à un joker :

Tirer au sort une question formulée par Terrain de Jeux, et s'en servir comme base pour rebondir dans l'élaboration de la fameuse question. L'objectif est de faire circuler la parole.

Objectifs

Choisir ensemble un point de vue, décider collectivement des images qu'on en rapporte pour envoyer une bouteille à la mer est une démarche quelque peu exigeante. En effet, un fort esprit d'équipe doit présider à ces décisions pour obtenir une question, une seule, qui fait consensus. L'échange des idées est au centre de ce troisième atelier, plus encore que dans les précédents.

Par ailleurs, l'arrivée de nouveaux participants doit en principe enrichir ce processus d'échanges dans le regard porté sur le paysage, par la rencontre des générations et du vécu de chacun sur le territoire de Beauquesne.

Matériel

- 6 Enveloppes 229x324, du papier A4 et des cartouches d'encre (matériel MFR)
- 3 téléphones portables des encadrants pour la prise de son (TDJ)
- 1 poncho par personne (à commander par CAF)

JOUR 2

Mercredi 5 janvier. Groupe 2 le matin, groupe 1 l'après-midi.
Travail en atelier à la MFR. Mêmes équipes que la veille.

Déroulé

Chaque équipe ouvre l'enveloppe qui lui est adressée et découvre les quatre images et la question qui les accompagnent.

Le but du jeu est de formuler une réponse sous forme de cadavre exquis, dans laquelle chaque membre développe dans un premier temps une partie de la réponse en fonction de ce que vient de dire son prédécesseur. Accompagné par un encadrant, chaque équipe réalise dans la foulée un travail d'écriture collective en tenant compte de la question posée et des photographies découvertes, et en s'efforçant de structurer son histoire de manière intelligible. Cette construction en relai vise à élaborer un récit oral qui est ensuite mis en scène sur un mini plateau de tournage où les protagonistes de l'équipe expliquent/jouent/montrent leur réponse.

Là aussi, chaque équipe dispose (sans le savoir au début du processus) d'un éventuel joker : écouter les bribes de conversation enregistrées la veille in-situ par l'accompagnateur, afin d'éclairer "l'équipe réponse" sur la nature des échanges de "l'équipe question", ainsi lui permettre de réouvrir son imagination.

Objectifs

À la différence des ateliers précédents, chaque équipe est invitée pour la première fois à lire le paysage par procuration, en s'appuyant sur le point de vue des autres. En faisant l'expérience de l'écart qui peut exister entre un paysage et son image (qui procède de plusieurs sélections dans le réel), chacun des participants pourra à la fois mesurer :

La perte d'information lorsqu'une description d'un lieu nous est faite par quelqu'un d'autre.

Le potentiel fictionnel et narratif de cette description, qui ouvre immédiatement vers autant d'imaginaires qu'il y a de participants à cette expérience.

Matériel

- Smartphone avec pied (TDJ)
- Éclairage (deux petites mandarines sur pied à emprunter à CAF)
- Fond vert 2m x 3m pour incrustation éventuelle et son support (TDJ)
- Fer à repasser pour le fond vert (CAF ou MFR)
- Micro-cravate (TDJ)