

LA MÉTHODOLOGIE DE L'ENSEIGNEMENT DE LA CRÉATION AUDIOVISUELLE. ENTRE PERSPECTIVES THÉORIQUES ET PROSPECTIONS PRATIQUES

Wafa BAHRI¹

Résumé

Pour penser le processus pédagogique de l'enseignement, il faut tout d'abord préciser le domaine en question. Dans cet article, il s'agit d'une recherche dans la discipline de l'audiovisuel. Nous cherchons à développer les méthodologies de l'enseignement de cette discipline en poussant les réflexions théoriques et en envisageant des solutions pédagogiques pratiques. Il est question de définir l'alliance entre création audiovisuelle et enseignement, et de chercher par conséquent dans les modalités et dans les perspectives de travail où il sera possible d'enseigner la création et d'initier les étudiants à des productions heuristiques. Pour ce faire nous mettons en œuvre des notions ou des termes clés que nous avons inventés : la classe-scène, c'est le nouvel environnement d'enseignement que nous proposons où les tâches propres à un projet audiovisuel s'effectuent dans des mises en scène très particulières. La mise-en-image des figures de l'imaginaire, il s'agit d'une série d'expériences en faveur une illustration des images fantasmées, rêvées ou imaginées. Cet article propose donc une investigation profonde dans les méthodologies de l'enseignement de l'audiovisuel ayant comme objectif de développer le processus créatif propre à cette discipline.

Mots-clés : Enseignement, Création audiovisuelle, Classe-scène, Expériences, Imaginaire, Technique.

The methodology of teaching audiovisual creation. Between theoretical perspectives and practical surveys

Abstract

To think about the pedagogical process of teaching, it is first necessary to specify the field in question. In this article, it is a research in the audiovisual discipline. We seek to develop the methodologies of teaching this discipline by pushing the theoretical reflections and considering practical pedagogical solutions. It is a question of defining the alliance between audio-visual creation and teaching, and to look consequently in the modalities and the perspectives of work where it will be possible to teach creation and to initiate the students to heuristic productions. To do so we implement concepts or key terms that we have invented: the stage-class is

¹ Docteure en Sciences du cinéma et de l'audiovisuel, Enseignante chercheuse, Université de Carthage, Tunisie, Courriel : wafa.bahri@hotmail.fr.

the new teaching environment that we propose where the tasks specific to an audiovisual project are carried out in settings very particular scenes. The setting in image of the figures of the imaginary, it is about a series of experiments in favor of an illustration of fantasized, dreamed or imagined images. This article therefore proposes a profound investigation into the methodologies of audiovisual education with the objective of developing the creative process specific to this discipline.

Key words: *Teaching, Audiovisual creation, Stage-class, Experiences, Imaginary, Technical.*

Introduction

L'acte de l'enseignement et l'acte de la création présentent des points de convergence et d'autres de divergence, la convergence s'élabore dans l'objectif des deux processus à faire découvrir au récepteur un nouveau sens à travers lequel il aperçoit le monde extérieur. La divergence s'élabore toujours à travers les médiums mis en faveur de cet objectif. Partant de cette idée, il s'avère nécessaire de développer le processus de l'enseignement et de mettre en place des méthodologies spécifiques afin de réussir un apprentissage qui se base sur la créativité. Précisément dans l'enseignement de l'audiovisuel, où la technique et la conception créative s'entremêlent, il est question de combiner des méthodes et d'inventer des pistes de recherche et d'expérimentation. Ce, afin d'optimiser une formation exhaustive alimentée par le savoir-faire et l'apport heuristique des projets exécutés.

Pour ce faire on a opté à soulever les points suivants :

1. L'enseignement de la création audiovisuelle
 - 1.1 Enseignement et création : la technique et/ou l'imaginaire
 - 1.2 La spécificité de la discipline audiovisuelle
2. Solutions pédagogiques
 - 2.1 La scénographie : mobilisation de l'espace de la classe
 - 2.2 La création des cartes heuristiques.

1. L'enseignement de la création audiovisuelle

On s'attache à ce niveau de la recherche, partant de l'alliance entre « enseignement » et « création », à comprendre les axes qui les définissent. À partir de la complexité du mot création plusieurs idées fusent : les normes de la création tissent l'envie de donner vie à ce qui n'existait pas. On cherche à donner forme au désir d'innover et à concrétiser l'espace imaginaire en lui attribuant une certaine plasticité. Tout artiste, créateur et chercheur tente à croiser ce cheminement énigmatique, voire étrange, de l'apport heuristique. La création s'avère ainsi comme résultante d'une figuration magique et atypique. Ce cursus créatif réunit plusieurs domaines dont le territoire contenant cet acte de la figuration est hybride, chaque domaine implique des lois, des méthodes et des techniques qui lui sont propres. Considérant cette perspective, l'enseignement de la création peut avoir lieu ; ce, en partant de l'apprentissage de ces techniques et méthodes qui y induisent. Mais, compte tenu du caractère hétérogène et complexe de cette opération qui fait appel à l'imaginaire et à la technique, il faudra mettre en place une méthode assez spécifique

qui permette d'enseigner la technique d'une pensée créative. Nous envisageons, à ce propos, le domaine de l'audiovisuel, comme exemple d'étude. Encouragée par notre expérience dans l'enseignement du cinéma et de l'audiovisuel, nous cherchons à mieux comprendre les possibilités d'enseigner la technique audiovisuelle en relation avec la création. Pour ce faire, nous tenterons de décortiquer ces deux alliées par et dans lesquelles se définissent une création, la technique et l'imaginaire.

1.1. Enseignement et création : la technique et/ou l'imaginaire

Notre réflexion s'initie par une recherche dans l'histoire où la création artistique a été liée à l'apprentissage. Les grands maîtres de la peinture et de la sculpture travaillaient dans des ateliers avec des disciples, et, de l'autre côté, les grands génies de l'art ont débuté leurs cursus créatifs dans l'atelier de leurs maîtres. Cette hiérarchisation n'empêchait pas les artistes de devenir des génies créateurs, apprendre la technique, avant de la mettre au service de leurs idées et sous la tension de leurs désirs, il s'agissait d'une canalisation de l'art suivant une technique bien précise. « Le génie ne se laisse pas asservir, c'est de tous les êtres celui qui est vraiment libre, même sous le joug de l'esclavage » (Guibal, 1783, 7) ; dans cette citation, Guibal décrivait le don créatif du peintre français Nicolas Poussin, il expliquait que l'agencement de l'art dans et par des ateliers n'empêche qu'une création puisse émerger. D'où, l'art peut se définir par la technique et l'apprentissage peut en faire partie. Ceci dit, ces grands noms qui ont marqué l'histoire de l'art dénoncent à la théorie de l'aspect absolu de l'art. Un disciple, après avoir appris certaines techniques, il peut se détacher de l'influence de son maître pour développer, reproduire et transmettre ses acquis en faveur de nouvelles conceptions artistiques, lesquelles peuvent être complémentaires à la technique qu'ils avaient apprise, elles peuvent être disjointes ou même révolutionnaires. Concluant donc que penser l'art en relation avec la technique, suivant une approche historique, ne nie en aucun cas au caractère transcendant d'une œuvre. Par la suite, l'apprentissage de la création peut s'initier par l'apprentissage de la technique.

D'autre part, la technique peut faire partie intégrante et indispensable dans plusieurs créations artistiques qui interpellent un progrès pluriel tel le cinéma. Retrouvant ces débuts dans l'invention d'une machine nommée le cinématographe, le cinéma n'a été pensé dans sa forme actuelle comme conception filmique ou artistique, le cinéma a été la résultante d'un développement technique par lequel on s'amusait à enregistrer des scènes de la vie réelle et à imiter la nature différemment aux médiums toujours reconnus par un toucher réel. Le cinéma permet ce recul par rapport à la représentation et laisse voir des images en mouvement auxquelles on ajoutait la musique et la parole. Cette invention, aussi fantastique et émouvante soit-elle, avait connu un développement rapide et scrupuleux ; allant des trucages de Méliès au cinéma à la réalité virtuelle de nos jours. L'entre-deux est un cursus condensé compartimenté en courants, genres, écoles et registres renouvelés par le biais de la technique elle-même renouvelée d'une manière continue. Plusieurs critiques de l'art pensent que le cinéma cherche à dépasser la forme totalitaire à la technique en essayant de toucher au tragique et de pousser l'aspect dramatique

jusqu'au bout. Bien que d'autres entrevoient dans la technique elle-même, écriture scénaristique, cadrage, montage ou effets spéciaux ajoutés à la postproduction, un véritable art. Que l'on admette la création résidant dans la technique ou dans l'idée du film, ce dernier est considéré comme un dispositif créatif. Face à la nature hétérogène de ce dispositif, l'apprentissage des techniques cinématographiques consiste à tracer ce fameux cheminement vers la création de ces images en mouvement conçues comme œuvre d'art. Cependant, il reste à en trouver les outils performants pour que ce cheminement induise vers une *technique artistique*².

La technique peut porter en elle-même une innovation comme elle peut servir à la mise en place d'une certaine conception innovante. S'il s'agit du premier cas, un développement d'ordre technique et créatif prend lieu. S'il s'agit du deuxième cas, une collaboration entre la technique, conçue comme axe de la raison, et de l'imaginaire, conçu comme axe du sensible, a lieu.

La création se définit comme une mise en image d'un désir interne, une extériorisation d'intentions inconscientes, c'est l'illustration matérielle d'une idée qui trouve ses origines dans cette matrice hallucinatoire, dans l'expérience de la méditation et parfois même dans le rêve. Ce balancement entre la raison et le sensible, entre le conscient et l'inconscient, entre le monde fantasmatique des rêves et le monde réel nous laisse concevoir la création comme une opération floue et énigmatique. La définition ample de ses limites s'avère d'un ordre difficile. D'ailleurs, l'œuvre d'art, surtout à l'époque classique, avait toujours été définie comme une création authentique, événementielle et s'approchant du jeu. Un jeu entre l'artiste et le récepteur de l'œuvre où s'ouvre un large champ interactif. L'interprétation de l'œuvre est dans ce sens étendue à l'échelle de l'infini. En paraphrasant Barthes, cette idée se conjugue dans le plaisir de lire une œuvre ou de la contempler. C'est le jeu de chercher et de composer les concepts, qui lui sont propres, qui fortifie ce plaisir. Si l'imaginaire fait partie de la définition de l'acte de la création, il sera question de savoir comment initier les étudiants à cet espace fictif. Ou comment pousser ces étudiants à interroger le monde sensible et à donner lieu à des représentations de ce monde.

Dès lors, la création se définit par la technique comme un outil ou comme un médium innovateur et par l'imaginaire comme alliée vers un dérèglement de la raison et un cheminement vers des idées originales conséquentes de la mise en image de *la matrice fictive*³. Alors, la technique, faisant partie importante de la création, symbolise un cheminement vers une alliance directe avec l'enseignement : il s'agit

² On sous-entend par une technique artistique, une technique qui développe l'essence du film en dépassant la fonction première de la tâche acquise vers une fonction créatrice (il y en a des exemples à ce propos de films qui ont reçu l'appellation de chef-d'œuvre grâce aux techniques innovantes (qu'il s'agit du cadrage, montage ou autre), on cite l'exemple du *Virtual reality cinéma*, un genre cinématographique en essor grâce à la technique magique de la prise de vue en 360°.

³ On sous-entend par la matrice fictive un territoire qui accueille les images inconscientes, hallucinatoires, imaginaires, rêvées ou fantasmées. Ces images peuvent quitter ce territoire pour se traduire en images plastiques tangibles par le don créatif et par le biais de la technique.

d'apprendre la technique et de concevoir des modalités en faveur d'un éventuel développement de cette technique. Sans laquelle ces images atypiques de l'imaginaire s'enfermeraient dans la modestie de *la matrice fictive*, mais, la technique fait part d'un monde tangible incapable d'envelopper l'ampleur d'une création. Dans l'objectif de viser un enseignement de la création artistique, il va falloir une mise en place d'un processus pédagogique et méthodologique exhaustif qui fait appel aux processus de l'apprentissage de la technique et aux processus de l'accès au monde imaginaire pour en dégager le fruit du processus créatif. Pour ce faire, un enseignant de la création audiovisuelle doit être conscient de la spécificité de ce domaine afin de réussir la mise en place de ces processus. Dans cet objectif, nous avons eu recours à une analyse faite à l'occasion des cours qu'on assure pour les étudiants en Licence appliquée sous la spécialité « Cinéma et audiovisuel » et pour les étudiants en Mastère professionnel sous la spécialité « Audiovisuel pour l'éducation de l'enfant ». Cette analyse tente de revoir le propos de l'audiovisuel comme objet d'un cours et comme objet d'une création.

1.2. La spécificité de la discipline audiovisuelle

Enseigner le cinéma et l'audiovisuel nous emmène vers une expérience condensée mettant en place des réflexions théoriques, des perspectives pédagogiques et une recherche dans l'entre-deux qui paraît assez problématique. Cela s'explique par la nature stratifiée du support audiovisuel, qu'il soit film, spot publicitaire, documentaire ou autre, c'est toujours l'union de plusieurs et de différentes tâches. C'est une production en mille-feuille qui fait appel à des disciplines variées : écriture, dessin, illustration, optique, informatique, architecture d'intérieur et bien d'autres. De ces domaines naissent les métiers du cinéma et de l'audiovisuel : scénariste, *story-boarder*, cadreur, monteur, chef décorateur, designer, metteur en scène, etc. Ces métiers se complémentent suivant un ordre logique, mais pas forcément chronologique. À propos de cette mise en ordre, le développement technologique avait joué un rôle très important, les studios de la production où se fait le trucage numérique comme l'incrustation, bouleversent l'échelle classique de la production qui s'initie par la scénarisation, se concrétise par la production et se finalise par la postproduction. Surtout avec l'avènement du VR (*Virtual Reality*), la construction filmique connaît une transfiguration apparente. Ceci dit, une production audiovisuelle est une production à multiples tâches, ces tâches ne peuvent obéir à un ordre constant et connaissent une croissance continue.

Le mariage qui s'effectue entre la technique et l'imaginaire, évoqué ci-dessus à propos d'une création, trouve son ampleur dans le domaine de l'audiovisuel. Cinéastes, artistes et informaticiens contribuent ensemble à la genèse d'un chef-d'œuvre filmique. D'ailleurs, il est absurde de penser l'audiovisuel en dehors de la technique. Mais, ce qui ne va pas de soi, c'est la place qu'occupe cette technique dans la chaîne de production : on peut assister à des techniques qui se soumettent à l'ordre de la conception finale d'un film. Citons l'exemple du montage, avec ses différentes formes, il contribue à la mise en place de l'axe narratologique tel qu'il avait été conçu par le scénariste et tel que concrétisé par le metteur en scène. On

pourrait aussi, assister à une technique qui est en elle-même un rendu performant laissant voire un rendu distingué voir créatif (la modélisation 3D est en elle-même une création, le concepteur-technicien est muni d'un savoir technologique, mythique, historique, astrologique... il s'ouvre sur plusieurs branches qui facilitent l'opération de la modélisation et de la mise en forme d'une certaine créature). Dans ce sens, la technique audiovisuelle varie entre le rôle médiateur et le rôle constructeur. Pour finaliser un support audiovisuel c'est le travail de la construction à plusieurs niveaux qui prend lieu. On construit des personnages, des lieux, des espaces, des époques, des nœuds dramatiques et des intrigues. Ce travail, compte tenu des tâches de l'audiovisuel, se base sur deux opérations : une profonde recherche qui prédéfinit le socle théorique de chaque construction, et, une expérimentation des résultats de la recherche pour pouvoir l'énoncer comme axe utile et fécond envers un rendu final performant.

2. Solutions pédagogiques

Prenant en considération les spécificités de la discipline audiovisuelle, l'enchevêtrement de la technique et de l'imaginaire dans l'acte de la création et dans l'environnement académique dans lesquels ils sont incrustés, nous envisageons des méthodologies particulières à l'enseignement de cette discipline. Ces méthodologies devraient converger vers la création, en maîtrisant la technique et en proposant une approche pratique de l'imaginaire qui fait partie de la création artistique elle-même.

2.1. La Scénographie : mobilisation de l'espace de la classe

Au premier niveau, le désir de se faire part à l'art et de devenir l'auteure d'une création artistique dans l'espace de la classe nous met devant une difficulté qui se traduit sous la forme de cette question : Comment transformer cet espace studieux en un espace du cursus créatif, en un atelier, en un studio ou en un plateau de tournage ? La première constatation qu'on fait en enseignant l'audiovisuel est la suivante : dès qu'on lance un sujet aux étudiants, ils se mettent à écrire des notes ou ils ouvrent leurs ordinateurs pour faire le tour de la question à travers les moteurs de recherche. Donc, ils se limitent à une réaction classique rappelant l'aspect d'un cours magistral souvent basé sur les actions d'entendre et d'écrire. La recherche, à ce niveau, s'élabore dans le cadre de la prospection des suggestions. Pour dépasser ce niveau primaire de la recherche, nous optons pour une transfiguration de l'espace en un climat adéquat à la création audiovisuelle. La scénographie, étant l'art de la mise en scène, de la conversion de l'espace et de la création du mouvement, pour tout cela elle sera notre première référence. Il s'agira d'un aménagement spécifique en fonction des objectifs de la matière enseignée.

L'espace de la classe est compartimenté en volets distincts : le premier volet est celui de l'atelier de l'écriture scénaristique. Les étudiants occupant cet atelier sont chargés de *pitcher* des idées et d'écrire des scénarios. Leur atelier est aménagé d'une manière assez spécifique. Vu qu'avoir une idée est une opération assez difficile et que souvent c'est la bête noire des étudiants, nous avons proposé une sorte de *brainstorming* ; les étudiants cherchent des solutions pour pouvoir dépasser cette

difficulté. Les solutions se concrétisent suivant deux principes : le principe du jeu, on écrit des mots désignant un objet, un sujet, une émotion, un phénomène ou autre, puis on y exerce une sorte de détournement. Les étudiants cherchent, même à leur insu, des latents, des sens cachés ou de nouveaux sens aux termes de départ. Le deuxième principe se base sur la composition, ils composent la description qu'ils ont faite et attribuent à chaque objet ou sujet de nouveaux aspects. Ils composent des personnages, avec une description de leurs physionomies, leurs aspects vestimentaires, comportements, leurs regards et leurs expressions du visage. Ils composent aussi des lieux et des espaces en imaginant des variations de couleurs et de formes du lieu décrit. Pour ce faire, le groupe de ce microatelier arrange les tables d'une manière triangulaire connotant le développement de leur travail. Trois tables sur la base du triangle pour le développement des sens, deux tables au niveau de la moitié pour les descriptions et une table au sommet pour la construction des personnages. Cette mise en scène permet un accès plus fiable vers l'écriture scénaristique. L'écriture morcelée incarne les étudiants dans l'opération de la construction d'une manière graduée.

Le deuxième volet est celui des *story-borders*, ceux-ci récupèrent les fiches descriptives créées par le groupe de l'écriture scénaristique et lancent les premières tentations de la figuration, ils essaient de mettre en image les constructions faites et de prévoir par conséquent la maquette du projet audiovisuel. Étant donné que c'est une étape importante de la production, elle prend place dans cette scénographie pédagogique à travers un support de tables à dessin installées au milieu de la classe à côté du groupe de l'écriture.

Le troisième volet est celui de la production. C'est la partie droite de la classe, à côté de la porte vu qu'elle s'étend jusqu'au l'espace extérieur de la cour. Ce micro-espace de la classe ne s'équipe pas de tables ni de chaises, il s'agit d'une scène pour la mise en scène cinématographique. C'est ici que les étudiants tentent de produire une image audiovisuelle. Ils choisissent une maquette composée d'une description faite par le premier groupe et une illustration faite par le deuxième groupe et essaient de la filmer. S'équipant d'une caméra, une source de lumière (suivant la scène racontée), ils installent le décor adéquat à la mise en scène et commencent à prendre quelques prises de vues. Le travail évolue dans cette *classe-scène*⁴ dans le cadre de l'évolution de l'écriture. À chaque fois les étudiants vérifient l'enchaînement de la création audiovisuelle passant d'un script vers une image animée.

Cette approche méthodique consiste en la création d'un environnement propre à l'enseignement de l'audiovisuel. Les étudiants s'incrustent d'une manière évolutive dans ce climat spécifique, ils observent les étapes les plus importantes de la production audiovisuelle, ils en font partie et ils touchent en pratique l'entrecroisement de l'écriture avec l'illustration, la mise en scène et la prise de vue. Ces étudiants-acteurs changent de rôle afin de tenter toutes situations et à toutes les étapes. Ainsi, la scénographie est employée au service de l'enseignement. L'espace

⁴ On désigne par le terme *classe-scène* le nouvel espace de la classe composé de scènes variées.

se transforme en un lieu de production où chaque tâche s'effectue au sein d'une scène qui lui est propre. Dans cette perspective de travail, on quitte l'interaction classique entre l'étudiant et le cours présenté et on passe à l'expérimentation de chaque donnée. Nous estimons que cette mobilisation de l'espace de la classe vers le chantier de la création audiovisuelle permet de faire un corps à corps avec l'essence de cette discipline.

2.2. La création des cartes heuristiques

Retournons à notre objectif qui s'élabore par l'envie de pousser des réflexions autour de la méthodologie de l'enseignement de l'audiovisuel, mais dans le cadre de le concevoir comme étant une création. Il va de soi que nous sommes tenus de trouver une méthode pratique pour initier l'étudiant à la production audiovisuelle, mais aussi pour lui transmettre les techniques nécessaires. Dans une étape plus avancée, nous chercherons à juger la qualité de cette production. Dans ce sens, nous joignons notre développement au début de cet article où on a conçu l'imaginaire comme cheminement envers la création. Toujours considérée chez les étudiants comme étant la projection d'une idée originale, différente voire, unique ; pourtant, cette création s'avère chez eux comme étant un objectif flou. Nous proposons donc de quitter cette définition liée à la raison et de proposer une définition liée à l'expérience sensible.

Initier les étudiants à la création est une opération délicate, oui, mais pas du tout impossible. Il faut tout d'abord rapprocher l'idée de créer à partir du vécu de l'étudiant pour qu'il puisse entrevoir sa capacité de créer. Ce n'est plus le génie caché au fond de soi-même, c'est plutôt une extériorisation des images refoulées dans l'inconscient. Dès que l'étudiant est convaincu de cette idée, il pourra tenter de donner vie à ces images. Résident dans notre matrice inconsciente, dans notre imagination ou même dans nos rêves, ces images existent. Et, par le biais de simples expériences, il sera possible de les dégager sous forme de production créative. Dès lors, l'étudiant n'est plus dans l'attente de ce moment miraculeux où il aura une idée extraordinaire, il est plutôt dans l'expérience de la recherche de ce moment. Dans ce sens, et pour ce faire, nous avons proposé une série d'expériences dont la finalité était la mise en place de cartes heuristiques. Ces cartes symbolisent l'enchevêtrement des notions revisitées par l'étudiant.

Il s'agit tout d'abord d'une expérience de méditation. À la manière de Francis Ponge dans « Le Parti pris des choses » (2009), il est question de soulever les caractères cachés d'un objet ou d'un sujet. Méditer autour d'un rouleau de papier, d'un arbre ou d'un escargot qui se balade tout doucement sur les vitres de la fenêtre de la classe, les étudiants sont menés à renouveler le sens des choses, les concevoir autrement, les percevoir d'un œil microscopique qui rentre dans les détails et entrevoit les latents. Ils délaissent le sens commun et tentent à attribuer à ces objets anodins un sens nouveau. En paraphrasant Bachelard dans « La poétique de l'espace » (2012), nous nous rendons compte de l'apport de cette méditation constructive ; il nous délivre la deuxième fonction d'un tiroir ou d'une armoire, il nous dévoile la fonction intime de ces objets avec lesquels on cohabite sans pour autant sentir qu'ils ont leur propre vécu et qu'ils ont leur propre trajectoire de vie en

parallèle avec la nôtre. C'est dans ce sens que les étudiants sont appelés à configurer des idées en partant de la méditation. Cette expérience leur permet d'apprendre à construire « le symbole » ; dans un film par exemple, une intrigue originale se construit en partant de symboles spécifiques. L'expression s'élabore à travers ce symbole et le spectateur tente le long du film à le décortiquer et à toucher le sens qu'il véhicule. D'autre part, ils apprennent à fabriquer le sensible, configurer l'affect et livrer l'émotionnel. Dans cette perspective de travail, les cartes heuristiques illustrées comme conséquences de l'expérience de la méditation sont sous forme de chemins connotant l'évolution du sens de l'objet contemplé.

La deuxième expérience consiste en une illustration des rêves, des fantasmes et des figures de l'imagination. Bien que l'idée paraît énigmatique à première vue, l'exécution s'est établie avec beaucoup de plaisir et avec beaucoup d'enthousiasme. Il s'agit de décrire un rêve, de l'écrire ou de le dessiner ; la même opération s'effectue pour les songes et les fantasmes. Le résultat tarde à se concrétiser, vu la timidité légitime de la plupart des étudiants qui trouvent du mal à mettre en image des pensées intimement vécues. Par la suite, on s'amusait à déchiffrer ces images qui apparaissent sous forme de cartes énigmatiques. Avant de se lancer dans cette expérience, il fallait expliquer aux étudiants la particularité de cette idée qui trouve ses origines dans les théories de Freud dans « L'interprétation du rêve » (Freud, 2012). C'était une mise en pratique de l'un des résultats soulevés dans notre thèse de doctorat intitulée « La figuration du désir dans *Les Mille et Une Nuits* de Pasolini : approche esthétique et anthropologique ». Il s'agit donc d'une recherche dans les figures des rêves et de l'imaginaire, ces figures sont la forme plastique des désirs refoulés à l'état conscient et défoulés à l'état inconscient. D'ailleurs, beaucoup d'artistes, peintres, musiciens et poètes ont considéré le rêve comme chemin vers la création et l'art comme un rêve extériorisé dans l'espace de l'œuvre. Dans le contexte de l'enseignement de l'audiovisuel, et surtout pour les étudiants doués par le cinéma, les cartes heuristiques, bien que dotées d'un sens obscur au début de l'expérience, elles aboutissaient à une illustration de scènes extraordinaire. En passant à l'étape qui consiste à filmer leurs résultats, les étudiants représentaient des personnages dont la construction est complexe et variée : le fou qui parle un langage différent des autres, l'idiot qui se transforme en génie, le bon qui cache des traits de méchanceté qui se fait trahir à l'occasion d'un choc, etc. Il y avait des étudiants qui, grâce à cette expérience, étaient inspirés pour écrire des scénarios surréalistes, fantasmatiques, fantastiques ou même de la science-fiction.

Les expériences proposées pour stimuler l'imaginaire des étudiants étaient fécondes en termes pratiques. La méditation et l'illustration des figures de l'imaginaire ont permis aux étudiants de creuser dans la profondeur de l'acte cinématographique ; ils ont appris à maîtriser le don du tissage des idées qui est le propre de l'essence de l'écriture scénaristique. Tout cela s'effectue en passant d'un premier sens vers un deuxième jusqu'au troisième sens pour revenir par la suite retracer le sens du départ. Ce travail de correspondance et d'intercommunication permet d'envisager la pratique audiovisuelle avec beaucoup de créativité.

Conclusion

Pour penser la méthodologie de l'enseignement de l'audiovisuel entre les réflexions théoriques et les propositions pédagogiques, il était question de chercher des solutions pratiques. Pour ce faire, il fallait dépasser les difficultés suivantes : Comment enseigner la création artistique ou comment initier les étudiants à l'acte de la création ? Quelles méthodologies pour engager les étudiants dans des projets audiovisuels dans l'espace de la classe et en dehors de la pratique des tournages ? Et enfin, comment tisser un lien entre les théories de l'audiovisuel et du cinéma d'une part, et la démarche créative de la production d'autre part ?

La création, alimentée par la technique et l'imaginaire, surgit de leur rassemblement. Dans ce sens, une œuvre ou une idée créative part d'une maîtrise de la technique et de l'emploi fructueux de l'imaginaire envers une recherche heuristique. La technique peut être conçue comme médium, étant le milieu technologique de beaucoup de pratiques artistiques notamment celui de l'audiovisuel. Elle peut constituer aussi, en elle-même, un apport artistique en tant qu'origine d'une modélisation créative. Ceci dit, les techniques de l'audiovisuel sont enseignées sous la lumière de cette perspective. D'autre part, et en se focalisant sur l'apport de l'imaginaire, l'étudiant est impliqué dans une étape expérimentielle afin de concrétiser un accès aux figures de l'ordre du sensible.

Comme solutions pédagogiques, nous avons proposé deux axes méthodiques pour l'enseignement de l'audiovisuel, compte tenu des réflexions théoriques élaborées autour de la question de la création, il s'agit d'une transformation scénographique de l'espace de la classe et d'une série d'expériences en faveur d'un résultat créatif voir heuristique.

Pour la première solution, nous sommes parties de l'importance de l'espace comme cadre de l'acte de l'enseignement. Cet espace influence d'une manière directe le déroulement et le développement des cours. Prenant en considération la nature de la discipline, nous avons eu recours à une mise en scène qui favorise l'enchaînement d'un projet audiovisuel. À ce propos, les étudiants apprennent et appliquent d'une manière simultanée les techniques de l'écriture scénaristique, de la mise en image d'un script et de la configuration en mouvement de ces images-là. L'apport fécond de cette approche scénographique réside dans la création d'un environnement ou d'un climat propre à la production audiovisuelle.

Pour la deuxième solution, il était question de juger cette production et de pousser les étudiants à la rendre créative. Dans ce sens, ils étaient investis dans des expériences de méditation et d'illustration de figures imaginaires. L'aboutissement de ces expériences se concrétise à travers des cartes heuristiques qui permettent aux étudiants de l'audiovisuel de soutenir une démarche de l'ordre du sensible, créer des symboles et illustrer des affects. D'où, leurs productions s'éloignent petit à petit du répétitif et s'approche beaucoup plus d'un processus créatif innovateur.

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

1. Bachelard, G. (1948). *La terre et les rêveries du repos*. Paris : Corti, Les Massicotés.
2. Bachelard, G. (1977). *La formation de l'esprit scientifique*. Paris : Librairie Philosophique Jean Vrin.
3. Bachelard, G. (2012). *La poétique de l'espace*. Paris : PUF.
4. Ben Rjab, R. (2009). *De l'image à l'imaginaire*. Paris : Non lieu.
5. Bergala, A. (2002). *L'Hypothèse cinéma*. Paris : Cahiers du cinéma.
6. Bresson, R. (1975). *Notes sur le cinématographe*. Paris : Gallimard.
7. Boutinet, J. P. (2012). *Anthropologie du projet*. Paris : PUF.
8. Deleuze, G. (1983). *Cinéma I L'image mouvement*. Paris : Édition Minuit.
9. Deleuze, G. (1985). *Cinéma II L'image temps*. Paris : Édition Minuit.
10. Durand, G. (1992). *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*. Paris : Dunod.
11. Francis, P. (2009). *Le parti pris des choses*. Paris : Gallimard.
12. Moles, A. (1971). *Art et ordinateur*. Paris : Casterman.
13. Freud, S. (2012), *L'interprétation du rêve*. Paris : PUF.
14. Horkheimer, M. et Adorno, T. W. (1974), *La dialectique de la raison*. Paris : Gallimard. Trad. de l'allemand par Éliane Kaufholz.