



MAGIE 2

MAGIE 2

RÈGLES DU JEU

Introduction

Une vidéo sur le net montre un tour de magie. Serez-vous assez attentif.ve.s ?

Matériel

- Matériel pour visionner les vidéos en groupe
- La vidéo se trouve ici : www.lebrass.be/magie2
- 4 cartes de jeu
- Tablettes ou smartphones

- 1 maître.sse du jeu (enseignant.e/animateur.rice)
- Tou.te.s les participant.e.s sont des internautes

Timing

À adapter en fonction du groupe et du temps disponible
Durée proposée : 45 minutes

Mise en place

Déroulé

Le/la maître.sse du jeu lit l'introduction au groupe.

Toustes visionnent la première vidéo. www.lebrass.be/magie2 (jusque 02:15)

Après visionnage, le/la maître.sse du jeu pose des questions : Avez-vous été attentif.ve à tout ce qu'il s'est passé ? Qu'avez-vous vu ?

Chaque internaute évoque ce qu'il a vu. Lorsque les réponses s'épuisent, le/la maître.sse du jeu peut dévoiler la seconde partie de la vidéo (à partir de 03:11) qui permet de comprendre le tour.

La discussion peut alors commencer, la Supercarte set à alimenter la discussion.

MAGIE 2

BUT DU JEU

Des milliers de vidéos sont diffusées sur le net chaque jour. Certaines autres posent question : un requin apparaît dans un lac américain, un homme se téléporte, un esprit malveillant est filmé en pleine nuit, Barack Obama affirme que Donald Trump est un idiot... On les partage, on y croit, on n'y croit pas. Quelques unes sont vraies, d'autres sont truquées.

Les vidéos truquées existent pour faire rire, pour faire rêver, mais aussi pour tromper et pour manipuler.

Le but du jeu ici est d'amorcer un questionnement sur les vidéos qu'on voit toutes quotidiennement sur le net.

Le tour de magie que nous présente la vidéo du jeu est un simple jeu de cadrage : il s'agit d'un plan séquence (il n'y pas de coupures ou de montage, la vidéo n'est pas modifiée par un logiciel). Le trucage consiste à concentrer le cadre de la caméra, le champ, sur un élément pendant que ce qui se trouve autour, le hors-champ, est subtilement changé. Ainsi lorsque la caméra revient sur un plan large, des éléments ne sont plus les mêmes sans qu'on s'en aperçoive.

Les participant.e.s réaliseront à leur tour, par exemple avec un smartphone, un plan séquence truqué. Ils comprendront qu'avec peu de matériel, on peut déjà faire mentir une vidéo.

Attention

La seconde partie de la vidéo est la révélation du tour de magie, il faut bien faire attention à ne pas la diffuser trop vite.

Le/la maître.sse du jeu peut mettre la première vidéo en pause lorsque le magicien a terminé de mélanger les verres. Cela laissera ainsi le temps aux internautes de chercher sous quel verre se trouve le fruit.

Pour aller plus loin

- Quelques autres exemples de plans séquence « truqué » :

www.lebrass.be/magie2b

www.lebrass.be/magie2c

Toujours dans le thème de la diversion : Avez-vous vu le singe ?

www.lebrass.be/magie2d

- Le/la maître.sse du jeu peut montrer au groupe la vidéo

Les vidéos qui font peur du compte Youtube Defakator.

Elle propose d'analyser des séquences vidéos pour se rendre compte de leur fausseté.

- Nos autres outils permettront de prolonger la réflexion, ils sont disponibles sur www.lebrass.be/decode

MAGIE 2

SUPERCARTE

Pour alimenter le débat

1. STATUT DU DOCUMENT

- Après avoir vu la seconde vidéo, qu'avez-vous compris? Quel est le tour de magie? (On peut distinguer deux tours de magie dans la vidéo. Le premier est le tour qu'on nous présente: nous devons deviner après mélange sous quel verre renversé se trouve la clémentine. Le second est celui qu'on nous cache: des éléments sont changés dans le décor ou sur les magiciens sans qu'on s'en rende compte.)
- Est-ce que ce tour est de la « vraie » magie? Comment fonctionne-t-il? Y-a-t-il des effets spéciaux? (Dans les deux cas, il s'agit de diversion, et c'est souvent le cas dans les tours de magie: on nous montre une chose pour qu'on n'en regarde pas une autre. Pendant qu'on regarde les verres, les citrons sont placés sous eux, pendant qu'on regarde le premier tour, on ne voit pas le second tour.)
- Y a-t-il des coupures dans la vidéo? (Il s'agit d'un plan séquence, il n'y a pas de coupures ou de montage. Et puisqu'il n'y a pas de coupures, il est plus facile de se faire avoir. Le trucage consiste à concentrer le cadre de la caméra, le champ, sur un élément pendant que ce qui se trouve autour, le hors-champ, est subtilement changé. Ainsi lorsque la caméra revient sur un plan large, des éléments ne sont plus les mêmes sans qu'on s'en aperçoive.)

2. ÉTENDRE LA RÉFLEXION

- Avez-vous déjà vu d'autres vidéos sans coupures, ou des photos, que vous pensiez vraies mais qui pourtant sont truquées? (Des trucages, vous en voyez tous les jours, les filtres Instagram par exemple sont des trucages, les applications comme FaceApp truquent notre image en temps réel pour nous faire vieillir ou changer notre coiffure.)
- Faites-vous attention à tout ce que vous regardez sur internet? Vous posez-vous parfois des questions lorsque ce que vous voyez a l'air trop spectaculaire pour être vrai?

MAGIE 2

BONUS

Comprendre en expérimentant

En groupes ou tou.te.s ensemble, la mission des [internautes](#) est de réaliser une courte vidéo en utilisant le même trucage. Iels devront prendre le temps de bien réfléchir avant de le filmer.

Les groupes ont à disposition une caméra, une tablette ou un smartphone pour filmer leur tour.

Après quelques temps en groupe, le/la [maître.sse du jeu](#) récupérera les vidéos réalisées pour pouvoir les visionner ensemble.

Au delà d'être une expérience amusante, elle est un réel apprentissage. C'est en faisant que les participant.e.s se rendent compte à quel point il est facile de faire mentir une vidéo.

MAGIE 2 fait partie de DÉCODE, un ensemble d'outils développés par le BRASS – Centre culturel de Forest et la Biblif – Bibliothèque francophone de Forest.

www.lebrass.be/decode
decode@lebrass.be

Avec le soutien du Collège des Bourgmestre et Echevin.e.s de la Commune de Forest, de la Fédération Wallonie-Bruxelles et de la Cocof.
Éditeur responsable :
Frédéric Fournes, 364 av. Van Volxem – 1190 Bruxelles

