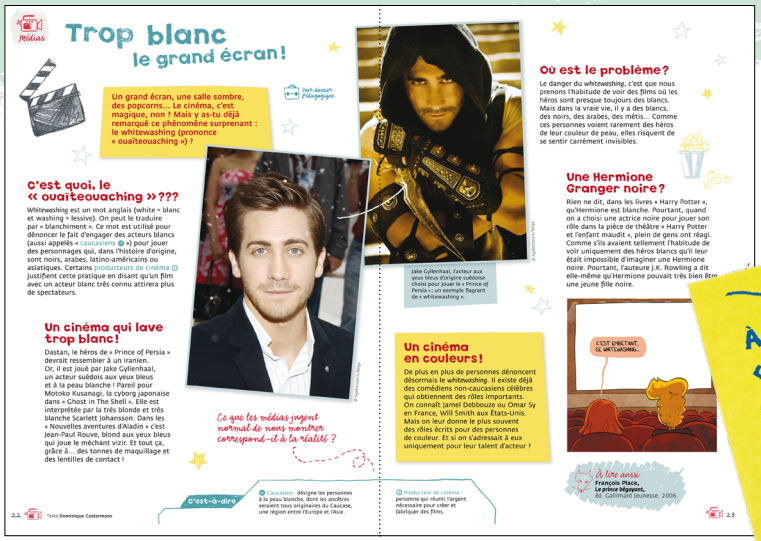
Séquence médias



À partir de l'article « Trop blanc le grand écran ! »
Philéas & Autobule
n° 56, pp. 22-23

ENJEUX

Ce que les médias jugent normal de nous montrer correspond-il à la réalité ?

L'analyse du phénomène du whitewashing nous questionne sur les images auxquelles nous sommes exposés et la manière dont celles-ci nous apparaissent légitimes, ou non. Dénoncer le whitewashing, c'est montrer que certaines représentations ne sont pas justes, qu'elles gomment une partie des citoyens en leur ôtant la possibilité d'être représentés à l'écran, et c'est donc se rendre acteur face aux images.

Le dispositif qui suit permettra de faire prendre conscience du phénomène du whitewashing aux enfants et de les y sensibiliser. Il s'agira de les inviter à construire un rapport critique aux images qui leur sont proposées. L'analyse du phénomène du whitewashing pourra leur faire prendre conscience que le sens de l'image dépasse l'intention de son créateur, que l'image est influencée par la société dans laquelle elle est produite, et qu'elle est donc susceptible d'en reproduire les inégalités et les préjugés. Loin de refléter la société telle qu'elle est, les images donnent à voir une certaine vision du monde, construite par ceux qui en possèdent les clés.

DISPOSITIF MÉDIAS

Le whitewashing

Compétences

Éducation aux médias

- Prendre conscience que l'image est omniprésente (ÉD-ART-1725)
- Prendre conscience que l'image est produite par quelqu'un qui a une intention (ÉV-HIS-741)
- Exprimer ses sentiments, ses émotions face à un film (F-PARL-1267)
- Identifier les valeurs véhiculées par les images

Conseil supérieur de l'éducation aux médias[1]

- Repérer les enjeux éthiques et déontologiques liés au contexte de réception du média (Catégorie de compétence : Lire – dimension sociale)
- Se questionner spontanément au fil de son écriture sur ses intentions personnelles et la rectifier ou la revoir en fonction (Catégorie de compétence : Écrire – dimension technique et dimension sociale)
- Écrire un contenu en produisant du sens (Catégorie de compétence : Écrire – dimension technique)
- Comprendre le contexte dans lequel le message est produit (Catégorie de compétence : Lire – dimension sociale)

Éducation à la philosophie et à la citoyenneté

- Déterminer les caractéristiques nécessaires et suffisantes pour définir un concept (EPC014)
- Distinguer un concept d'autres concepts (EPC015)
- Questionner la pertinence de différents critères (EPC036)
- Écouter l'autre sans l'interrompre (EPC068)

Niveaux visés

9 à 10 ans

Matériel

- Du papier pour dessiner (format A4 ou A3)
- Du matériel de dessin (crayons de couleur et/ou marqueurs)
- Un accès à un projecteur ou à un tableau interactif (facultatif)
- Des images des héros ayant subi le phénomène de whitewashing (si l'enseignant n'a pas la possibilité de montrer des vidéos, il peut utiliser des photos trouvées sur Internet, voir point « Références », p. 17)
- L'article « Trop blanc le grand écran ! », publié dans *Philéas & Autobule* n°56 « Faut-il être normal ? » ; prévoir autant d'exemplaires que d'enfants

Objectifs

- L'enfant sera capable de comprendre et de décrire une caractéristique physique (introduction).
- L'enfant sera capable de reconnaître les caractéristiques physiques généralement attribuées aux héros et aux méchants.
- L'enfant sera capable d'analyser les caractéristiques physiques des personnages d'un film, série ou autre.
- L'enfant sera capable d'adopter un regard critique en regardant un film, une émission confrontés à du whitewashing.

Durée

4 x 50 minutes[2]

1 D'après le tableau récapitulatif des catégories de compétences en littératie médiatique. (publié dans *Les compétences en Éducation aux médias, un enjeu éducatif majeur*, édité par le Conseil supérieur de l'éducation aux médias, 2013, p.37)
Le document est consultable ici : http://www.educationauxmedias.eu/sites/default/files/files/CompetencesEducationMedias_Web.pdf et sur le site du C.S.E.M. : http://csem.be/sites/default/files/files/CompetencesEducationMedias_Web.pdf

2 La durée de cette séquence est modulable et peut varier selon l'approfondissement des débats et des concepts ou encore du nombre d'exemples et de jeux proposés.

PRÉPARATION

1. SE DOCUMENTER SUR LE PHÉNOMÈNE DU WHITEWASHING (VOIR RÉFÉRENCES)

S'il n'a pas une connaissance suffisante du sujet, l'enseignant peut prendre connaissance des références proposées plus haut.

Références

- L'article de Cécile Goffard « Le withewashing au cinéma », disponible sur le site de l'A.S.B.L. Média Animation : http://www.media-animation.be/Le-whitewashing-au-cinema.html
- La vidéo du producteur américain Philip Wangs qui s'exprime (en anglais) à propos du withewashing à Hollywood : https://www.youtube.com/watch?v=EG-fF40aZZM
- La vidéo de la youtubeuse Naya Ali : « Kesak Oh ! #1 – Le whitewashing »: https://www.youtube.com/watch?v=TM-tfpD-DZWE

2. CHERCHER SUR INTERNET DES IMAGES DE HÉROS AYANT FAIT L'OBJET DE WHITEWASHING[1]

Aladin, Pan (Lili la tigresse), Nina, Exodus-Gods and Kings, Avatar le dernier maître de l'air, Prince of Persia, Gods of Egypt, L'autre Dumas, etc.

DÉROULEMENT

1. INTRODUIRE LE THÈME EN PARTANT DES REPRÉSENTATIONS DES ÉLÈVES (50 MIN)

1.1. Lancer un jeu d'introduction au thème : dessiner un héros et un « méchant »

Sans lire l'article dans la revue et sans parler du thème avant, l'enseignant propose à chaque enfant de dessiner un personnage méchant et un personnage gentil :

« Je vais vous distribuer deux feuilles et vous allez dessiner, sur la première feuille un personnage de dessin animé méchant et, sur une autre feuille ou au verso, un personnage de dessin animé gentil. »

L'enseignant introduit la notion de héros : *« Un personnage gentil, c'est ce qu'on appelle un héros. Nous verrons ensemble ce qu'est exactement un héros. »*

L'enseignant précise aux enfants qu'ils peuvent amener une touche personnelle dans leurs dessins : *« Vous pouvez prendre un méchant et/ou héros connu mais en ajoutant quelque chose que ce personnage n'a pas normalement. »*

Ensuite, l'enseignant ramasse tous les dessins en prenant soin de garder à chaque fois les deux dessins d'un même enfant ensemble.

L'enseignant explique ensuite à la classe le principe du jeu : *« Je vais vous montrer à chaque fois deux dessins réalisés par le même enfant, si vous parvenez à trouver quel est le dessin qui*

1 L'enseignant peut, comme dans la revue, montrer des photos de l'acteur au naturel et de l'acteur dans le film.

représente le méchant et quel est le dessin qui représente le gentil, vous gagnez un point. Si vous trouvez qui a fait le dessin, vous gagnez un deuxième point ». « Il n'est pas question ici de juger la qualité du dessin ou de juger l'enfant qui l'a dessiné. »

L'enseignant écrit au tableau le modèle de fiche pour noter les points :

1e série de dessins

1e dessin :	2e dessin :	L'auteur des dessins est :
Héros / Méchant	Héros / Méchant	.....
/1		/1

Il explique à la classe comment va se dérouler le jeu :

« Vous allez écrire vos réponses pour ce jeu suivant ce modèle. Quand je vous montrerai la première série de deux dessins. Vous allez essayer de deviner lequel des deux dessins représente le héros et lequel représente le méchant. Vous écrivez la réponse sur votre fiche. Si vous trouvez qui a dessiné cette série, vous l'écrivez dans l'encadré tout à droite, là où il est écrit « L'auteur des dessins est :.... ». « Vous ferez la même chose pour chaque série de deux dessins que je vous montrerai. »

« Quand tout le monde aura écrit sa réponse pour la première série, on demandera à l'enfant qui a fait les dessins, lequel des deux est le héros et lequel est le méchant. Vous noterez alors vos points sur la fiche. Nous ferons cela pour chaque série de deux dessins. »

L'enseignant présente les dessins aux enfants. La méthode conseillée est de montrer les deux dessins en passant dans toute la classe. On impose à tous de regarder sans écrire puis on laisse à peu près 10 secondes pour que chacun puisse écrire et ait eu exactement le même temps pour observer les dessins et pour écrire.

Ensuite, l'enseignant demande à l'auteur du dessin de lever le bras et de dire à la classe lequel de ces personnages est le héros et lequel est le méchant.

1.2. À partir du jeu, lancer une discussion

Ce sont ici bien les caractéristiques physiques qui vont primer avec comme base certains dessins montrés par l'enseignant et/ou les enfants qui débattent.

Il est important de préciser ici que l'enseignant ne doit avoir aucune attente particulière par rapport aux dessins et que dès lors le débat portera sur les dessins tels quels. Il ne doit en effet pas mettre en évidence une caractéristique physique particulière ou imposer sa vision si elle n'est pas représentée dans les dessins.

L'analyse des caractéristiques psychologiques ou comportementales des personnages pourrait faire l'objet d'une autre leçon, de même que la narration et les rôles-clés de ces personnages dans l'histoire.

Des questions, comme celles ci-dessous seront posées par l'enseignant pour relancer la discussion :

- *Dans le jeu que nous avons fait, que diriez-vous si vous deviez décrire le héros que vous avez le plus facilement reconnu ? Et que diriez-vous du méchant ?*
- *Quelles sont les différences entre les traits physiques des personnages ?*
- *Quel est le genre de ceux-ci ? Pour quelle raison a-t-on choisi un homme / une femme comme héros*

ou comme méchant ?

- *Quelle est la taille des personnages ?*
- *Lequel semble le plus sympathique ? Pourquoi ?*
- *Quelles sont les différences sur les visages des personnages ?*
- *Y-a-t-il des différences de couleurs de peau, de corpulence, de taille ?*

L'enseignant a un rôle important de facilitateur de réflexion mais aussi d'arbitre ; il doit en effet s'assurer qu'aucune place n'est laissée à la moquerie. Son rôle est de faire émerger la réflexion personnelle et l'esprit critique (par rapport à un dessin, un avis, etc.).

La partie du jeu où les enfants doivent découvrir l'auteur des dessins est purement ludique et n'est en aucun cas présente pour stigmatiser un enfant ; aucune moquerie par rapport à son héros, à sa manière de dessiner ou à sa vision des héros/méchants ne peut être tolérée.

Cette première activité du dispositif permet une réflexion sur les caractéristiques physiques des héros et des méchants mais permet aussi d'introduire le concept de whitewashing qui est déjà abordé avec le débat (« différences de couleurs de peau », « types de personnages »).

1.3. Clôturer le jeu et introduire la notion de caractéristiques physiques

Après la discussion et quand tous les dessins ont été montrés, l'enseignant demande aux enfants de compter leurs points. L'enseignant prend note des points de chacun, fait rapidement une moyenne de la classe et la communique aux enfants. *« D'après la moyenne de la classe, avons-nous facilement pu reconnaître les héros et les méchants ? Pourquoi, selon vous ? Qu'est-ce qui nous a aidé ? Quand est-ce que cela été plus difficile ? »*

L'enseignant demande aux enfants *« Les éléments que vous avez observés pour choisir le héros et le méchant sont des caractéristiques physiques (grand, fort, beau, laid...). Pourquoi ces caractéristiques vous font-elles dire que les personnages sont des héros ou des méchants ? Quels liens faites-vous entre ces caractéristiques et le rôle du personnage dans l'histoire ? »*

L'enseignant note au tableau les caractéristiques qui sont amenées par les enfants. Il questionne le lien entre le statut de héros à partir de contre-exemples :

« Avez-vous déjà vu des héros qui n'ont pas ces caractéristiques ? Ou des méchants ? Si un personnage a les caractéristiques d'un héros, pourrait-il quand même être méchant ? À l'inverse, si un personnage a les caractéristiques du méchant, se pourrait-il que ce soit un héros ? »

L'enseignant questionne les enfants sur ce qui se passe dans la réalité : *« Dans la réalité, connaissez-vous des personnes qui pourraient avoir l'air d'un héros de film ? Qui pourrait avoir l'air d'un méchant ? Comment sont-ils dans la vraie vie ? Y a-t-il un lien entre l'apparence qu'ont les personnes et leurs qualités / défauts ? »*

Au terme du jeu et des discussions, les enfants auront bien compris en quoi consistent les caractéristiques physiques. Ils auront compris que dans « la vraie vie » les caractéristiques physiques ne sont pas liées aux qualités morales des personnes. Que le lien qui est fait dans les dessins animés ou dans les films est tout à fait subjectif. Cette prise de conscience est nécessaire avant d'aborder le texte sur le whitewashing.

2. LIRE L'ARTICLE « TROP BLANC LE GRAND ÉCRAN ! »

L'enseignant demande aux enfants ce qu'ils ont compris du texte. Si l'enseignant se rend compte que tous les enfants n'ont pas compris le sens du texte, il demande éventuellement à un enfant de se porter volontaire pour l'expliquer.

3. LANCER UNE RÉFLEXION EN GROUPE SUR LE CONCEPT DE WHITEWASHING

Après la lecture de l'article, l'enseignant demande aux enfants s'ils ont déjà remarqué ce phénomène de whitewashing dans un film, une série, un dessin animé.

« Quel est le rapport entre le withewashing et l'apparence physique des héros au cinéma ? »

Ensuite, l'enseignant propose des exemples concrets de withewashing à partir d'une photo ou d'une vidéo :

Parmi les exemples possibles, il y a Aladin, Peter Pan (Lili la tigresse), Nina, Exodus-Gods and Kings, Avatar le dernier maître de l'air, Prince of Persia, Gods of Egypt, L'autre Dumas, etc.

L'enseignant demande : *« Pourquoi ce phénomène du withewashing pose-t-il problème ? »*. Si les enfants ne voient pas le problème que cela pose, l'enseignant les invite à chercher des éléments de réponse dans l'article.

L'enseignant demande ensuite aux enfants : *« À quoi ça sert d'éviter le withewashing ? »*

Il introduit la notion de diversité : *« Est-ce que vous connaissez des exemples de films avec des héros différents (on parle de « la diversité », c'est-à-dire des couleurs de peau, des types physiques différents) dans les films, les séries mais aussi les dessins animés ? »*

L'enseignant peut, si les enfants ne trouvent pas, donner des exemples de films qui ne sont pas victimes du phénomène du withewashing comme : *« La princesse et la grenouille »*, *« Le bossu de Notre-Dame »*, *« Vaiana : La légende du bout du monde »* ou même *« Les Nouveaux Héros »*.

4. CRÉATION D'UN HÉROS ET PRÉSENTATION DE CELUI-CI

Lorsque l'enseignant évoque la diversité, c'est-à-dire le fait d'avoir des héros différents du héros typique (homme, fort, avec la peau blanche), on peut s'attendre à ce que les enfants parlent de couleurs de peau mais aussi de « beauté » physique et tous les exemples de « diversité » au sens large qui seront proposés seront utiles dans cette réflexion. À ce stade, le fait que les méchants sont souvent laids, ou qu'un héros qui est laid (Quasimodo) est non-conventionnel peut être évoqué par les enfants.

L'enseignant propose aux enfants de dessiner un héros sur une feuille A4 et de le présenter à la classe : *« Vous allez dessiner un héros de votre choix, il faut que celui-ci ait une couleur de peau autre que la couleur de peau blanche. Vous pouvez prendre un héros qui existe déjà ou inventer un personnage. Si vous prenez un héros qui existe déjà, vous devez changer une ou plusieurs caractéristiques (sa peau, ses yeux) »* Pour les enfants les moins inspirés, il est possible de proposer de reprendre un héros connu et de changer sa couleur de peau, ses caractéristiques physiques tout en gardant un élément (son histoire, ses yeux…).

L'enseignant demande aux enfants de réfléchir aux implications : *« Lorsque vous dessinez votre héros ou votre héroïne, vous devez vous poser la question : Qu'est-ce que cela changerait dans l'histoire s'il avait une autre couleur de peau ? Est-ce que quelque chose serait différent ? Exemple : à quoi ressemblerait Elsa de la Reine de Neige si elle était asiatique ? Raiponce si elle était Noire ? Ou encore Buzz l'Éclair s'il était Indien ? »*

L'enseignant demande aux enfants de penser aussi au contexte qui entoure l'histoire : *« Lorsque vous dessinez votre héros ou votre héroïne, vous devez penser au lieu où se passe l'histoire... Où vit le héros ? Dans quel pays ? À quelle époque ? De quelle couleur de peau sont les autres personnages de l'histoire ? Lorsque vous présentez le dessin, c'est important d'en parler. »*

L'enseignant demande aux enfants de trouver un nom au personnage et éventuellement un animal de compagnie ou un objet « fétiche ».

Après avoir été présentés et commentés en classe, les dessins seront exposés dans l'école. Exposer les dessins dans l'école peut être un chouette moyen de valoriser les enfants. D'autant que les autres enfants de l'école se poseront des questions sur ces héros qu'ils n'ont pas l'habitude de voir.