Séquence médias

Auteur·e

Auteure de la séquence : **Sophie Lapy** (rédactrice et journaliste)

À partir du jeu « Il était une fois... »
Philéas & Autobule n°67, pp. 22-23

ENJEUX

Quels sont les éléments de base d'un récit dans un média ?

La séquence qui suit invite les enfants à découvrir les différents constituants d'un récit médiatique dans le cadre d'une histoire d'amour.

À partir d'exercices concrets et ludiques, conçus autour de dessins animés, les enfants apprendront à analyser un média et à mieux comprendre les différents choix des producteurs des messages que véhiculent l'histoire et les personnages. L'objectif est d'amener les enfants à réfléchir aux représentations issues des médias et à leurs effets sur le public.

DISPOSITIF MÉDIAS

Construire et déconstruire un message

Compétences

Éducation aux médias
Compétences de la Fédération Wallonie-Bruxelles

- Prendre conscience du rôle de l'image : inciter, témoigner, informer, divertir, sensibiliser... (ÉV-HIS-729)
- Prendre conscience que l'image est produite par quelqu'un qui a une intention (ÉV-HIS-741)
- Identifier les valeurs véhiculées par les images

Compétences du Conseil supérieur de l'éducation aux médias[1]

- Comprendre le contexte dans lequel le message est adressé ainsi que les usages et les enjeux qui y sont liés (catégorie de compétence : lire - dimension sociale)
- Détecter/repérer/déceler des intentions implicites, détournées ou masquées en fonction de l'identité du destinateur et du contexte de la communication (catégorie de compétence : lire - dimension sociale)

Éducation à la philosophie et à la citoyenneté
2. Assurer la cohérence de sa pensée :
- **Construire un raisonnement logique (2.2) :**

- Formuler ses idées (2.2 – étape 1)

3. Prendre position de manière argumentée :
- **Se donner des critères pour prendre position (3.1) :**

- Questionner la pertinence de différents critères (3.1 – étape 3)

5. Se décentrer par la discussion :
- **Écouter l'autre pour le comprendre (5.1) :**

- Écouter l'autre sans l'interrompre (5.1 – étape 1)
- **Élargir sa perspective (5.2) :**

- Analyser une situation depuis une perspective différente de la sienne (5.2 – étape 3)

7. Comprendre les principes de la démocratie :
- **Distinguer les différents pouvoirs, leur champ d'application et leurs rôles respectifs (7.3) :**

- Comprendre le rôle des médias (7.3 – étape 3)

Objectifs

- Développer un regard critique sur les différents médias d'information.
- Exprimer son avis sur une question médiatique.
- Lier apports théoriques et pratiques.

Aptitudes générales

- Analyser et produire des contenus médiatiques
- Comprendre l'environnement médiatique

Principaux concepts

Amour, récit, médias, message, histoire

Durée

2 x 50 minutes

Niveaux visés

De 11 à 13 ans

1. D'après le tableau récapitulatif des catégories de compétences en littérature 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 CSEM : http://csem.be/sites/default/files/files/CompetencesEducationMedias_Web.pdf

Matériel

- L'article « Il était une fois… » (*Philéas & Autobule* n°67, pp. 22-23)
- Pour la mise en commun : une feuille A3, marqueurs, post-it.

Références

- « L'éducation aux médias en 10 questions » : http://www.educationauxmedias.eu/sites/default/files/files/2011-09-26-brochure_10_questions.pdf
- « Des boniches aux aventurières, comment Disney a fait évoluer ses héroïnes » : https://next.liberation.fr/culture/2015/06/22/des-boniches-aux-aventurieres-comment-disney-a-fait-evoluer-ses-heroines_1334609
- « Il était une fois… selon Disney » : https://www.psychologies.com/Famille/Enfants/Apprentissage/Articles-et-Dossiers/Il-etait-une-fois-selon-Disney

PRÉPARATION

1. S'INFORMER SUR LA CONSTRUCTION MÉDIATIQUE DES DESSINS ANIMÉS DE DISNEY

L'animateur parcourt les documents proposés dans les références pour cerner les enjeux de la séquence.

2. ORGANISER LA CLASSE

Avant de commencer la séquence, l'animateur dispose le mobilier de la classe (tables et chaises) afin de répartir les enfants en quatre sous-groupes.

3. RAPPELER LES RÈGLES D'ÉCOUTE

L'animateur installe d'emblée un climat de confiance en classe. Il rappelle les règles élémentaires d'écoute, de bienveillance et de respect. Les enfants doivent se sentir à l'aise pour s'exprimer et réfléchir en groupe, et en sous-groupes.

DÉROULEMENT

1. COMPRENDRE LES TROIS HISTOIRES ET ANALYSER LA CONSTRUCTION D'UN MESSAGE (SÉANCE 1 – 50 MIN)

1.1. Découvrir les trois dessins animés avec les enfants (5 min)

Les enfants découvrent individuellement le résumé des différents dessins animés dans la revue.

Après quelques minutes, l'animateur propose à trois enfants volontaires de lire à voix haute l'histoire de chaque dessin animé. Il accompagne ensuite les enfants dans la compréhension de ces histoires et dans leurs réflexions : *« Que raconte la première histoire ? La deuxième ? La troisième ? Quels personnages vivent une histoire d'amour ? Ces histoires d'amour ont-elles quelque chose de particulier ? Y a-t-il des éléments évoqués dans les histoires que vous n'avez pas compris ? »*

1.2. Décrire la représentation de l'amour à travers les personnages (15 min)

L'animateur propose aux enfants de réaliser l'activité des pages 22-23 de la revue. Après quelques minutes, il interroge les élèves sur leurs réflexions : *« Qu'avez-vous indiqué dans les cercles rattachés aux personnages ? Avez-vous noté la même chose pour Jasmine et pour Aladdin ? Pour Jafar ? Pourquoi est-ce différent ? Qu'est-ce que cela signifie ? Est-ce que ce sont les sentiments qui sont différents ou la manière de les raconter ? Quelle est la différence entre les sentiments des personnages féminins et ceux des personnages masculins ? Les sentiments des personnages féminins et masculins sont-ils traités différemment ? »* Il parcourt l'ensemble du document.

À la fin de la discussion, l'animateur amène les enfants à conclure l'activité sur la représentation de l'amour : *« Comme vous pouvez le voir avec les différents personnages, l'amour peut se raconter de différentes manières. Êtes-vous d'accord avec cette façon de représenter les sentiments amoureux ? Est-ce que, d'après vous, cela se passe ainsi dans la vie réelle ? »*

Il précise ensuite que la séquence va se concentrer sur ce thème à travers les enjeux médiatiques : *« Pour notre part, nous n'allons pas nous focaliser sur l'amour en tant que tel, mais plutôt sur la manière de le raconter. Nous nous focaliserons sur le traitement médiatique de ce thème. Autrement dit, nous allons nous interroger sur la construction d'une histoire d'amour, les personnages et le message que cette histoire fait passer. »*

1.3. Analyser la construction d'un message dans un média (20 min)

L'animateur précise les bases de la construction d'un média : *« Le média est le moyen de faire passer un message d'une personne à une autre. »* Il développe : *« Ces trois dessins animés sont des médias, tout comme un livre, un journal ou un mail. On peut dès lors les analyser en tant que médias. »*

L'animateur explique : *« Ces dessins animés racontent des histoires d'amour entre différents personnages. »* Il interroge les enfants sur :

- la notion de message : *« Ces histoires d'amour font passer un ou plusieurs messages. Quels sont les messages que l'on retient à travers ces dessins animés ? »*

  Exemples : les histoires d'amour sont multiples et de différentes natures ; les filles et les garçons ne réagissent pas de la même manière ; les rôles féminins et masculins sont différents ; l'amour est plus fort que les classes sociales, etc.

- la notion de producteur[1] : *« Ces dessins animés ont été réalisés par une personne. Qui est le producteur de ce message ? »*

  Exemple : les studios Disney.

- la notion de récepteur : *« Ces dessins animés ont été réalisés à destination d'un public. Qui est le récepteur de ce message ? »*

  Exemples : les enfants, les familles, etc.

L'animateur écrit ces notions au tableau. À la fin de la discussion, il demande aux enfants de s'approprier les notions à travers un exercice pratique. Les enfants, par groupes de deux, choisissent un dessin animé et précisent le message, le producteur et le récepteur de ce dernier.

Il explique : *« Avec votre voisin·e, choisissez un dessin animé que vous avez vu tous les deux. Répondez à ces 4 questions : que raconte ce dessin animé ? Quel est le message ? Qui a réalisé ce message ? À qui s'adresse-t-il ? »*

Au bout de quelques minutes, l'animateur donne la parole à chaque groupe.

Au terme de cette activité, les enfants seront familiarisés avec les notions de message, de producteur et de récepteur dans le cadre d'une construction médiatique.

1. Lorsqu'on parle de producteur de message, on évoque la personne ou le groupe de personnes qui fabriquent le message. Cela est assez large : cela va de la personne qui trouve l'idée du message à faire passer à celle qui réalise les dessins sur l'ordinateur. Dans notre cas, nous verrons le producteur comme la personne qui a défini les choix des messages. Elle fait passer une idée selon sa philosophie, son courant politique, son contexte de vie, etc.

1.4. Analyser les choix du producteur dans un média (10 min)

L'animateur continue la discussion en précisant le choix du producteur : *« Les studios Disney ont effectué des choix quant à la manière de raconter l'histoire. Ils ont inventé les personnages et l'histoire d'amour. Chaque élément du récit est subjectif, c'est-à-dire que c'est le producteur qui a décidé de choisir ces informations afin de faire passer une certaine vision du monde. Ce n'est pas la réalité en tant que telle. Cette vision a des effets sur le public. »*

Il développe sa réflexion avec des exemples : *« L'histoire d'Aladdin aurait pu se passer à Paris par exemple. L'histoire de la Belle et la Bête aurait pu se dérouler en été. L'histoire de la Reine des neiges aurait pu se passer entre deux frères. »*

Il apporte par la suite des exemples faisant débat au sein de la société : *« Aladdin aurait pu tomber amoureux d'un garçon. La Belle aurait pu se transformer en monstre en embrassant la Bête. Elsa aurait pu tomber amoureuse d'un prince, au lieu d'être seule. »*

Il explique que chaque média peut s'analyser selon sa représentation : *« Les dessins animés parlent d'événements, de personnes ou de situations ancrés dans une époque et dans un lieu. La manière de les raconter montre ce qu'on appelle "la représentation". Cela présente une certaine vision du monde au public, qui peut être influencé dans sa manière de percevoir les choses. Par exemple, le fait de raconter une histoire d'amour entre une fille et un garçon ou entre deux filles ne sera pas perçu de la même manière. »*

Il demande aux enfants de réfléchir à un élément qui aurait pu changer dans un dessin animé au choix : *« Choisissez un dessin animé que vous aimez bien et réfléchissez à un élément qui aurait pu être différent et qui ferait polémique, comme je viens de l'évoquer. Cela peut concerner le physique, le genre ou l'origine de la personne, par exemple. »*

L'animateur interroge une dizaine d'enfants de manière spontanée.

Cette activité permet de mieux comprendre la notion de représentation dans les médias.

2. PRODUIRE (SÉANCE 2 - 50 MIN)

2.1. Rappeler les notions vues pour décrire la construction d'un média et expliquer le dispositif (5 min)

L'animateur demande aux enfants de se rappeler les notions analysées lors de la séquence précédente sur la construction médiatique. Il rappelle les concepts-clés des médias (message, producteur, récepteur et représentation).

L'animateur invite ensuite les enfants à former des groupes de 4 et à se mettre autour d'une table. Chaque groupe va analyser et transformer les personnages et l'histoire de l'un de ces dessins animés pour en faire un nouveau.

Pour commencer, chaque groupe choisit de travailler sur l'un des 3 dessins animés. L'objectif de cette mise en pratique est de transformer les personnages et l'histoire d'un des dessins animés.

2.2. Analyser et créer des personnages dans un récit (10 min)

L'animateur indique que la première étape concerne la construction des personnages : *« Le producteur pose des choix sur les personnages. L'exercice consiste tout d'abord à analyser les personnages. Pour cela, décrivez les traits physiques et de caractère, les habits, la famille et le lieu de vie des personnages issus du dessin animé que vous avez choisi. »*

Au bout de 5 minutes, l'animateur demande aux élèves de changer 3 éléments-clés de ces personnages en les imaginant aujourd'hui, dans notre société, selon les problématiques vécues par les enfants. *« Tout peut changer. Par exemple, tel personnage peut changer d'origine, de milieu social, d'époque, de genre, de couleur de peau. »* Les enfants dessinent ces personnages schématiquement sur une feuille.

À la fin de l'exercice, les enfants doivent avoir créé de nouveaux personnages.

2.3. Analyser et créer un message à travers l'histoire (15 min)

L'animateur indique que la deuxième étape se focalise sur la construction du message à travers l'histoire. Il développe sa réflexion : *« Les trois dessins animés racontent une histoire d'amour. Mais en fonction des histoires, le message est différent. Par ailleurs, il peut y avoir plusieurs messages. »*

Il interroge les enfants sur les différents messages :

- *« Quels sont les messages véhiculés dans* Aladdin *? »*

  Exemple : l'amour entre une princesse et un voleur l'emporte sur les règles sociales ; la richesse ne fait pas tout, etc.

- *« Quels sont les messages véhiculés dans* La Belle et la Bête *? »*

  Exemple : il ne faut pas juger d'après les apparences ; l'amour est plus fort que tout ; la beauté a une place importante, etc.

- *« Quels sont les messages véhiculés dans* La Reine des neiges *? »*

  Exemple : l'amour entre sœurs est plus fort que la peur ; le désir de tomber amoureux est important ; les filles peuvent se libérer des contraintes sociales, etc.

L'animateur demande alors à chaque groupe :

1. de choisir un message portant sur l'une des représentations de l'amour ;
2. d'écrire une nouvelle histoire entre les personnages qu'ils ont transformés.

Il explique : *« Choisissez un message sur la thématique de l'amour que vous voulez faire passer. Par exemple, les filles et les garçons sont égaux face à l'amour, le physique n'a pas d'importance dans l'amour, ou les coups de foudre sont indépendants du genre. Ensuite, écrivez une histoire avec les personnages que vous avez transformés pour faire passer ce message. Cette histoire doit être résumée en une dizaine de phrases. »*

2.4. Mettre en commun (10 min)

L'animateur demande à un représentant de chaque groupe de lire l'histoire, sans préciser le message à faire passer. À la fin de sa lecture, les autres enfants vont deviner le message.

L'animateur précise, durant l'exercice, que le choix des messages et de l'histoire créent des effets différents sur le public. Certains destinataires seront d'accord avec le message ; d'autres pas. Le choix du producteur fait passer une représentation dont il est intéressant de débattre.

Au terme de cet exercice, les enfants se seront familiarisés avec l'importance des choix au sein des médias pour faire passer un message.

2.5. Conclure (10 min)

La séance se termine par une activité de créativité. L'animateur distribue un post-it à chaque enfant et leur demande d'inspirer les studios Disney pour leur prochain dessin animé traitant du thème de l'amour : « *Imaginez que les studios Disney vous demandent votre avis sur le message à faire passer dans le prochain dessin animé sur le thème de l'amour au sens large. Vous devez alors décrire l'histoire en une phrase. Cette phrase doit commencer par : " C'est l'histoire de... (personnage 1) et de... (personnage 2) qui .... (action)". Par exemple : c'est l'histoire de Samia, une musulmane, et de Théo, un catholique, qui tombent amoureux et décident de créer ensemble un pays où tout le monde est libre.* »

Les enfants écrivent la phrase sur le post-it.

L'animateur indique au centre d'une affiche A3 : « idées de dessins animés ». Après 2 minutes, il demande à chaque élève de lire son papier et de venir le coller de manière aléatoire sur l'affiche.

PROLONGEMENTS

1. ANALYSER LES DIFFÉRENTES REPRÉSENTATIONS DANS UN DESSIN ANIMÉ

Choisir, dans un dessin animé, différents éléments-clés (personnages, objets, situations, événements, lieux, milieu social, etc.) et analyser ces éléments en fonction de l'effet du message sur le public et sur les différentes perceptions qu'il fait passer. Compléter la réflexion en mettant en parallèle le contexte historique et politique de l'époque.

2. IMAGINER UNE CAMPAGNE POUR ENCOURAGER LA LIBERTÉ DANS LES RELATIONS AMOUREUSES À PARTIR D'UN DESSIN ANIMÉ

Demander aux enfants de choisir un dessin animé qui les a marqués par un élément en lien avec les relations amoureuses, soit parce qu'ils étaient en accord avec le héros, soit parce qu'ils ont été étonnés de sa réaction. Par exemple, certains élèves choisissent *La Reine des neiges* parce qu'ils ont apprécié qu'Elsa se sente libre, ou *Blanche-Neige et les Sept Nains* parce qu'ils refusent qu'un garçon réveille la princesse avec un baiser. Ils réalisent une affiche avec le héros et créent un slogan sur l'amour en lien avec l'élément marquant. Par exemple : « Comme Elsa, sois libre d'être qui tu veux. » Ou : « La prochaine fois, Blanche-Neige pourra dire non. » Terminer cette séquence en collant ces affiches dans les couloirs de l'école.

3. DÉCOUVRIR LES MULTIPLES FACETTES DE L'AMOUR DANS D'AUTRES DESSINS ANIMÉS

Analyser d'autres dessins animés où l'amour est symbolisé autrement que par une fille et un garçon. Exemples : *Le Roi lion*, *Le Livre de la jungle* ou *Vaiana*.