

Dire, raconter, documenter une image avec le numérique

En quoi "Dire, raconter, documenter une image avec le numérique" produit une écriture spécifique et permet à l'élève de changer de posture attentionnelle ? Ce projet interdisciplinaire a été développé dans le cadre du partenariat Cité de l'espace, Festival de littérature de jeunesse de St Orens, Délégation académique à l'Action culturelle, et les établissements du Réseau Espace.

Le projet pilote "e-conteurs de sciences" proposait à des élèves de collège et lycée de faire "parler" des images scientifiques : en leur attribuant un récit (fictif ou documentaire), et en les animant, via un logiciel permettant des déplacements et des zooms sur l'image.

Le projet permettait à l'élève d'interroger l'image scientifique, ainsi que la fiabilité de son information prise dans le jeu de la vérité et de la fiction. Deux documents sonores et visuels par groupe de trois élèves ont été produits, soit deux petites vidéos de quelques secondes à quelques minutes chacune.

Ces vidéos ont été diffusées au festival de littérature de jeunesse de Saint Orens de Gameville puis à la Cité de l'Espace où l'illustratrice scientifique Aurélie Bordenave a été mise au défi de réaliser en direct, grâce à un système de tablette Wacom vidéo projetée, les dessins inspirés des textes des élèves pour les comparer ensuite avec les images les ayant eux-mêmes suscités. Que nous dit une image ? Que nous inspire un texte ? Tels ont été les termes du débat qui a suivi.

Apport du numérique ou présentation de la techno utilisée

C'est par le détournement d'un simple diaporama freeware (FFdiaporama) et de Audacity que le projet a vu le jour. Par l'effet KenBurns, que permet FFdiaporama, l'attention du spectateur est focalisée sur une suite de détails repérés dans l'image. Ces détails deviennent autant d'éléments d'un récit dès lors que le narrateur les fait entrer dans une cohérence inédite ou non conforme. L'effet de "zoomage", de déplacement latéral ou vertical dans une photo ou une illustration agit comme déclencheur de narration pour raconter l'image.

Les élèves ont donc été invités à produire deux objets numériques à partir de trois images scientifiques présélectionnées. Les photos, point de départ du projet ont été sélectionnés par la Cité de l'espace dans le cadre de la thématique choisie. Les élèves choisissaient une photographie qu'ils animaient et sonorisaient via un logiciel numérique (utilisation de l'effet Ken Burns) afin d'élaborer un récit, fiction ou documentaire. Il s'agissait "d'augmenter" une image, c'est-à-dire de faire émerger une écriture numérique spécifique par ce moyen en créant ainsi un itinéraire de l'image au texte et du texte à l'image. Le numérique permettait une exploration de l'image et la valorisation de ses composantes.

Ainsi grâce au numérique, les fragments d'image, de voix, de musique ont été mis en continuité par le chainage des différents outils à la recherche d'une forme d'expressivité. L'élève ainsi sollicité s'engageait activement, il n'était plus un contemplateur car il opérait sur les images un acte critique qui lui permettait de s'impliquer en infléchissant la réalité de l'image. Il réinterprétait pour redonner à voir autrement.

Le regard créait ainsi la valeur de l'image qui, de fait, devient ce qu'on y voit. Les élèves ont su hiérarchiser les éléments des photos travaillées pour valoriser ce sur quoi il y a à porter attention. Ils ont opéré un reconditionnement de ce qu'il y a à voir. Le zoom et l'usage du recadrage devenaient une façon de définir un régime de valorisation de l'image : ils se sont emparés de ce dispositif de visibilité et de captation de l'attention qui orientait leur narration.

.../...

.../...

Relation avec le thème

Les recadrages avec lesquels les élèves ont joué sont des processus visant à faire converger les regards ainsi captés sur des éléments jusqu'alors restés non saillants. Ce dispositif d' "accroissement de notre faculté à remarquer"(Yves Citton) met en scène l'attention elle-même. Le travail en groupe autour de la réalisation des vidéos numériques a suscité également une "attention conjointe" et fait naître un "souci relationnel" dans la mesure où les inventions collectives réalisées et analysées par la classe et par groupe ont rendu les uns sensibles à l'attention des autres. Une attention conjointe a aussi émergé lors du débat et de la performance en directe de Aurélie Bordenave qui improvisait sur les textes des élèves. De se voir exposés, les classes et les groupes ont également gagné en qualité de relation.

Synthèse et apport du retour d'usage en classe

Ce travail sur l'image a instauré, dans les classe de secondes concernées, une culture du lien et a questionné la culture consumériste de la réception passive des informations sur le net. Il en ressort que les phénomènes de singularisation de masse (Facebook, par exemple) ont été utilisés pour produire ces petites formes digitales expressives et rendre manifeste une autre façon de faire du lien et une autre façon de susciter des phénomènes d'attention à l'autre et à soi-même.

La resignification des images du projet par des réencodages parodiques retrouve donc bien les pratiques du quotidien. L'actualisation de ces savoirs de la pratique a permis très vite aux élèves de s'affranchir des tutoriels mis à leur disposition et de mutualiser un savoir empirique ce qui a permis l'émergence d'un apprentissage informel entre pairs bien plus développé, ceci relevant d'ailleurs autant d'une instruction mutuelle que d'une mise en œuvre d'une attention réciproque.

Par analogie d'opération il y a eu réappropriation des images du projet par leur inclusion dans des formes et des modalités de rapport à soi propre aux pratiques numériques. Par exemple le selfy de Curiosity a suscité plusieurs poèmes en anglais autour du thème de la rencontre, même incongrue. Autrement dit les formes de l'extimité du net ont été réinvesties comme des réponses fictionnelles et comme construction d'une identité narrative des images par le texte. Et finalement s'il s'agissait de faire parler les images, ce sont les élèves qui ont parlé par la médiation des images. Le numérique a permis d'établir un rapport actif à soi-même, il a servi l'expression personnelle même si c'est souvent avec beaucoup de pudeur, en décalage, ou caché derrière un commentaire scientifique ou son imitation distanciée. D'ailleurs, de par un certain défaut d'assurance ou de par une certaine rapidité d'exécution (de 40mn à six semaines, selon les groupes), la "fragilité" des objets ainsi conçus indique bien encore que les élèves, certes "alphabétisés" voire "insérés du numérique", ne sont pas encore "des lettrés du numérique", selon l'expression de Serge Bouchardon.

par Christophe Pham-Ba
(Ludomag – lundi 27 juin 2016)

<http://www.ludovia.com>