

Livret 4 • **M** • 5 – 6<sup>e</sup>

# Démarche pour travailler l'analy- se audiovisuelle en classe



# Démarche pour travailler l'analyse audiovisuelle en classe

## 🎯 Objectifs du Plan d'études romand (PER):

### EN 21 – Développer son esprit critique face aux médias...

- 2 ... en découvrant la grammaire de l'image par l'analyse de formes iconiques diverses
- 3 ... en identifiant les stéréotypes les plus fréquents
- 5 ... en analysant des messages produits sur les supports les plus courants

### Médias et société

- Mise en évidence des stéréotypes (*genres, origines, âges...*) véhiculés au travers de différents médias (*analyse d'une publicité, d'un dessin animé...*)

### Spécificités des supports et analyse

- Repérage des différents éléments qui composent un message médiatique (*texte, typographie, hypertexte, image fixe, image en mouvement, animation interactive, son...*)
- Exploration des principaux éléments d'analyse d'une image fixe ou en mouvement (*cadrage, couleur, lumière, profondeur de champ, rythme, mouvement, champ/hors-champ, plans, mise en scène...*) et du rapport entre l'image et le son
- Identification des intentions et du contexte d'un message médiatique

### Liens disciplinaires:

- L1 21 – Compréhension de l'écrit ; L1 23 – Compréhension de l'oral
- A 22 AV – Perception
- A 22 MU – Perception

## 💡 Intentions pédagogiques:

Ce livret consiste en un apport théorique à l'attention du corps enseignant. Il propose une démarche générique en 3 étapes pour guider les élèves dans l'analyse de films. Cette démarche peut être adaptée à tout support audiovisuel sélectionné, en fonction des disciplines et des apprentissages visés.

La première partie permet d'introduire la thématique générale et de mettre en évidence la construction scénaristique du support.

La deuxième partie se consacre à l'analyse filmique, c'est-à-dire aux procédés de mise en scène qui fournissent des informations et soutiennent le scénario, grâce à un lexique, et à une banque de questions d'analyse.

La troisième partie concerne l'analyse du message véhiculé par le support choisi, en proposant des questions pour analyser le contexte et les intentions d'un message, ainsi qu'un prolongement spécifiquement dédié au repérage de stéréotypes dans les médias.

Ces différentes questions ont pour but de permettre une analyse exhaustive d'un support audiovisuel, en traitant la manière dont la forme et le fond interagissent. Cependant, il est tout à fait possible de ne s'inspirer que d'une partie de ces éléments d'analyse, en les adaptant au contexte de la classe et aux apprentissages visés.

🔍 Voir aussi l'exemple d'analyse audiovisuelle proposé dans le scénario 9 *Sensibilisation au phénomène de la cyberintimidation*.

## 1. Introduction : construction scénaristique et thématique principale

Les questions proposées ci-dessous permettent d'introduire le support étudié. L'objectif est de clarifier les différents rôles des personnages présents à l'écran, ainsi que les grandes étapes du déroulé de la vidéo, afin d'identifier la thématique abordée de manière générale.

- Identifier les lieux au sein desquels se déroule la scène/l'histoire
  - Où et quand se déroulent les événements racontés/décrits dans la vidéo?
- Identifier les personnages principaux/secondaires
  - Y a-t-il des personnages? Que sait-on d'eux?
- Identifier les différentes étapes du scénario (situation initiale/présentation; développement de la problématique ; résolution/conclusion)
  - Quels événements sont décrits ou racontés dans cette vidéo?
- Identifier la thématique et la préciser en classe au besoin
  - De quoi parle cette vidéo? Quelle est la thématique principale?

## 2. Analyse filmique

Les éléments suivants permettent de travailler spécifiquement l'objectif EN21 - Exploration des principaux éléments d'analyse d'une image fixe ou en mouvement (*cadrage, couleur, lumière, profondeur de champ, rythme, mouvement, champ/hors-champ, plans, mise en scène...*) et du rapport entre l'image et le son.



Les supports audiovisuels sont conçus à l'aide de procédés de mise en scène permettant de fournir des informations ou de suggérer des émotions à la spectatrice ou au spectateur. La prise de vue est planifiée parallèlement à la rédaction du scénario: un gros plan sur un visage permet par exemple de mettre l'emphase sur l'émotion ressentie par le personnage en vue de la transmettre à la spectatrice ou au spectateur. De même, la bande sonore est soigneusement étudiée pour accompagner le déroulement de l'histoire, ou souligner les émotions des personnages. On choisira par exemple un morceau dont la tonalité et le rythme suggèrent une émotion de tristesse pour accompagner une scène où se déroule un événement malheureux, et un morceau plus rythmé pour une scène d'action. Les sons et les images peuvent également fournir des informations de contexte: un plan montrant une horloge, un fond sonore où l'on entend des oiseaux peuvent suggérer à la spectatrice ou au spectateur le moment et la saison durant lesquels se déroule la scène. Tous ces éléments peuvent être analysés afin de mieux comprendre le message véhiculé par un support médiatique audiovisuel.

Les termes marqués d'un \* sont expliqués dans le lexique d'analyse filmique qui est disponible à la fin du livret.

Les exemples et propositions d'exercices sont extraits du cours en ligne proposé par l'Université populaire des images (source : initiation au vocabulaire de l'analyse filmique [[56-34-01](#)]).

- Quel est le procédé utilisé dans cette vidéo (*film, dessin animé, diaporama...*)?
- Quels éléments de l'image/du son donnent des indications sur le lieu de l'événement (*éléments visuels évoquant un intérieur, un extérieur, un lieu public ou privé/bruitages, musique, fond sonore...*)?
- Quels éléments de l'image/du son donnent des indications sur le moment durant lequel se déroule l'événement (*éléments visuels/sonores évoquant une saison, un moment de la journée...*)?
- Quels éléments de l'image/du son donnent des indications sur les personnages et leurs émotions (*disposition du personnage dans le champ\*, au premier plan ou à l'arrière-plan, filmé en gros plan\* ou en plan large/musique, dialogues, bruitages...*)?
  - Exemples en ligne: [[56-34-02](#)]
- Quels éléments de l'image/du son donnent des indications sur la présence de la personne qui réalise la vidéo (réalisateur invisible ou au contraire présent dans le champ, réalisateur présent hors-champ\* en caméra embarquée, voix off, voix in\*...)?
  - Exemples en ligne: [[56-34-03](#)] et [[56-34-04](#)]

- Quels éléments de l'image sont réalistes (représentent une réalité possible), ou au contraire sont imaginaires (*créés pour représenter des situations qui ne peuvent exister dans la réalité, comme des animaux fantastiques, des personnages avec des super-pouvoirs...*)?

### 3. Analyse des intentions et du contexte du message médiatique

Les éléments suivants permettent de travailler spécifiquement l'objectif EN21 - Identification des intentions et du contexte d'un message médiatique.



- **Qui** a créé cette vidéo? Il peut s'agir ici des personnes qui apparaissent dans la vidéo, mais aussi des personnes qui réalisent, produisent ou diffusent la vidéo. Dans le cas d'un spot publicitaire, la marque qui fait la promotion est à l'origine de la création de la vidéo.
- **À qui** cette vidéo s'adresse-t-elle?
- **Où** et **quand** cette vidéo a-t-elle été créée?
- De **quoi** s'agit-il? De quel sujet cette vidéo traite-t-elle?
- **Comment** le sujet est-il travaillé? À quelle catégorie appartient la vidéo?
  - Le **traitement de l'actualité**, qui peut lui-même être catégorisé en différents sous-genres (*interview, reportage, nouvelle, portrait, enquête, critique, analyse...*)
  - Le **divertissement** (*jeux, émissions de variété, talk-shows, spectacles, humour...*)
  - Le type **éducatif** (*documentaires, chaînes et séries éducatives...*)
  - La **fiction** (*séries, films, dessins animés...*)
  - Les **messages publicitaires** (*spot publicitaire, placement de produit, publicité ciblée*)
  - Les **services pratiques** (*météo, annonces de programmes/d'horaires, horoscope, infos routières, infos boursières...*)
- **Pourquoi** cette vidéo a-t-elle été créée? Y a-t-il un objectif de communication (*commercial, divertissant, caritatif, informatif, militant...*)?
  - À quelle(s) pratique(s) numérique(s) cette vidéo correspond-elle (*s'informer, apprendre, se divertir...*)? Reprendre ici la typologie établie dans le scénario 10 *Écrans et pratiques numériques*.

#### Progression 7-8<sup>e</sup>: analyse de l'interface

Cette tranche d'âge correspond pour une grande majorité d'élèves à la possession d'un smartphone, et à des pratiques numériques qui s'effectuent en immense majorité sur les réseaux sociaux, où le format audiovisuel domine très largement. Il deviendra alors tout aussi important d'analyser l'interface dans laquelle s'insère une vidéo, que son contenu lui-même, car cette interface propose généralement un ensemble de fonctionnalités qui peuvent influencer la manière dont le contenu est perçu, ainsi que les pratiques numériques des utilisatrices et des utilisateurs.

#### Prolongement: sensibilisation aux stéréotypes véhiculés dans les médias

Les éléments suivants permettent de travailler spécifiquement l'objectif EN21 - Mise en évidence des stéréotypes (*genres, origines, âges...*) véhiculés au travers de différents médias (*analyse d'une publicité, d'un dessin animé...*)




L'image que les médias nous donnent des hommes et des femmes se base souvent sur les stéréotypes présents dans la société. Les enfants peuvent en être affectés aussi bien dans l'idée qu'ils se font d'elles-mêmes et d'eux-mêmes que dans leurs relations avec les autres.

Certains stéréotypes peuvent mener à la discrimination, lorsqu'ils sont utilisés pour pointer une différence ou une particularité, donnant parfois lieu à des comportements d'exclusion. Il est donc important d'apprendre à reconnaître les stéréotypes véhiculés dans les différents médias. Les questions suivantes sont proposées dans ce sens, afin de les inclure dans toute démarche d'analyse de supports audiovisuels, lorsque cela s'avère pertinent.


### Qu'est-ce qu'un stéréotype?

«Image préconçue et figée de choses ou de personnes. Croyance envers des caractéristiques des membres d'un groupe autre que le sien, opération de généralisation abusive et de réduction identitaire.»

 Définition et éléments extraits et adaptés de *L'école de l'égalité, répertoire d'activités pour une pédagogie égalitaire entre filles et garçons* [56-34-05].

### Comment repérer un stéréotype?

- Comptabiliser le nombre de personnages de chaque sexe représentés, et souligner la présence de ceux ayant des spécificités (liées à une origine, à un handicap...).
- Lister les personnages principaux, ou ceux qui apparaissent le plus.
- Pour chaque personnage :
  - Lister les fonctions sociales et/ou professionnelles par rapport à son sexe ou à ses spécificités relevées.
  - Lister les attributs de représentation (coiffure, vêtements, couleurs, barbe, tablier, lunettes, etc...)
  - Analyse du rôle du personnage : actif vs. passif, central vs. secondaire, rôle présenté de manière positive ou négative, etc... Il peut également être pertinent de repérer les rôles de faire-valoir : ce rôle est-il essentiel à l'action ou au propos? Autrement, quelle fonction remplit-il?
- Autres indicateurs : dans certains cas, ne pas hésiter à concrétiser la problématique des stéréotypes en mesurant et comparant le temps de parole dévolu aux femmes et aux hommes.
- Discuter enfin autour de questions de synthèse telles que :
  - Observe-t-on un déséquilibre entre personnages masculins et féminins? Ou entre personnages présentés comme «normés» et personnages présentés comme «différents»?
  - Quels constats peuvent être faits par rapport à cette analyse? L'œuvre analysée est-elle plutôt égalitaire ou inégalitaire?

 Pour un travail plus spécifique sur l'analyse de stéréotypes dans les médias, voir le scénario 12 *Stéréotypes dans les médias*, ainsi que le scénario 3 *L'aventure Thymio* qui propose une séance dédiée aux stéréotypes.

### Lexique d'analyse filmique

Visuel :

- **Champ** : Lorsque l'on filme, la caméra ne peut capturer qu'une certaine portion d'espace, délimitée par un cadre, visible à l'écran. C'est ce qu'on appelle le champ.
- **Hors-champ** : Bien qu'on ne puisse pas voir tout ce qui se situe autour du champ, ce dernier permet souvent à la spectatrice ou au spectateur d'imaginer comment il se prolonge. C'est ce qu'on appelle le hors-champ. → Plus d'informations : [[56-34-06](#)]
- **Plan** : Souvent, une même scène est filmée depuis plusieurs emplacements. Ces différents extraits sont appelés plans. Lorsqu'on regarde une vidéo, un changement de plan donne une impression de coupure visuelle. Un plan est donc un ensemble d'images compris entre deux coupures visuelles. Lorsqu'ils sont assemblés, ils permettent de visualiser la scène sous différents angles. → Plus d'informations : [[56-34-07](#)]

Sonore :

- **Les paroles, les bruits et la musique** constituent les trois principales catégories de sons qui composent une vidéo. Ceux-ci peuvent être décrits à l'aide de critères, tels que le volume, la hauteur, le timbre et le rythme. D'autres critères sont spécifiques à une catégorie de son. Ainsi, l'accent, la prononciation et l'intonation décrivent les paroles, tandis que l'instrumentation, la composition et le style permettront de décrire la musique. → Plus d'informations : [[56-34-08](#)]
- Les sons peuvent servir de **ponts** entre deux scènes, afin de permettre la transition. Par exemple, le bruit d'une sonnerie qui retentit peut faire le pont entre un plan se déroulant dans une cour d'école et un plan qui a lieu dans une salle de classe : cette sonnerie suggère à la spectatrice ou au spectateur que la récréation est terminée et que les protagonistes sont retournés en classe, sans que ceci ne soit clairement montré à l'image. → Plus d'informations : [[56-34-09](#)]
- On peut également distinguer **les sons hors-champ**, telle la **voix off**, et **les sons in**, telle la voix intérieure, ou voix in, qui caractérise les pensées d'une ou d'un protagoniste.