

Laetitia PEIFER

L'IMAGE ANIMÉE, VECTEUR DE SAVOIRS, DE VALEURS ET D'USAGES

Résumé : Dans quelles mesures l'image peut-elle constituer un vecteur de savoirs, de valeurs et d'usages en même temps qu'elle raconte une histoire ? La série d'animation *Il était une fois... la vie* utilise précisément le mode narratif pour expliquer le fonctionnement du corps humain et préconiser des règles de vie. Nous en étudions la réception par des enfants de 8-9 ans en recueillant leurs paroles ainsi que leurs dessins à propos de ce corpus. Dans cet article, nous mettons en évidence la spécificité de cette image animée du point de vue de sa matérialité et de sa construction, notamment la fonction de vulgarisation et les processus de narrativisation recourant à divers codes culturels et symboliques, puis nous analysons comment l'enfant lit cette image et quels sont les éléments qui retiennent son attention et lui permettent de construire du sens.

Mots-clés : Image animée - Vulgarisation - Métaphore - Narrativisation - Interprétation - Savoirs - Usages.

Quand le sens ne tient pas seulement aux mots mais aussi et surtout à l'image, comment est-il construit par les enfants ? Quand le savoir passe par une activité aussi ludique et coutumière que de regarder un dessin animé, comment est-il transmis et reçu ? La série animée *Il était une fois... la vie* confronte précisément les enfants à ces dualités et cet article sera l'occasion de se demander dans quelles mesures cette image animée peut constituer un vecteur de savoirs, de valeurs et d'usages en même temps qu'elle raconte une histoire. Pour tenter de recueillir la manifestation de l'interprétation d'enfants de 8-9 ans, nous suscitons de diverses manières leur « métadiscours » : l'entretien expérimentateur-enfant, la reformulation enfant-enfant et la production de dessins. Notre démarche s'inscrit en analyse du discours et en sémiotique de la réception et nous nous intéressons à l'enfant en tant que récepteur qui interprète des récits fictionnels véhiculant un contenu plus ou moins didactique.

Nous décrirons l'image animée du point de vue de sa matérialité et de sa construction, nous montrerons à quel point la parole et la musique participent de l'étayage de l'image et nous mettrons en évidence la fonction de vulgarisation de l'image et les processus de narrativisation recourant à divers codes culturels et symboliques.

Nous verrons ensuite comment l'enfant perçoit et lit cette image animée qui raconte une fiction et qui véhicule des savoirs, des valeurs et des usages. Quels sont les éléments qui retiennent son attention et lui permettent de construire un sens cohérent ? Comment l'image lui permet-elle d'exercer des capacités d'abstraction et de catégorisation indispensables pour construire le savoir ? Les valeurs et les usages également véhiculés par l'image, tels que les principes et les règles à respecter en matière d'hygiène et de santé, interpellent-ils l'enfant ? Autant de questions auxquelles nous tenterons d'apporter des éléments de réponse grâce aux discours et productions recueillis et qui remettent en perspective les relations entre image et apprentissage à l'heure où ces documents hybrides à visée didactique foisonnent.

Nous analyserons plus précisément une séquence de l'épisode intitulé « La bouche et les dents » ainsi que des extraits d'entretiens et des dessins relatifs à cette séquence.

1. QUAND L'IMAGE ANIMÉE PORTE UN MESSAGE SCIENTIFIQUE : ENTRE FICTION ET MÉTAPHORE

Il était une fois... la vie est une série d'animation française en vingt-six épisodes de vingt-six minutes chacun créée par Albert Barillé et diffusée à partir de 1987 sur FR3. Cette série vise un public d'enfants entre 6 et 12 ans. Elle raconte véritablement le fonctionnement du corps humain puisque c'est par l'intermédiaire d'historiettes qu'elle explicite les fonctions des différents types cellulaires, des tissus biologiques et des organes. Les descriptions microscopiques des composants du corps s'intègrent parfaitement dans des scénarii pédagogiques traitant plus globalement du développement du corps humain, de ses fonctions physiologiques principales et du cycle de la vie. De plus, chaque épisode se déroule en deux temps : on voit tout d'abord la vie d'une famille ou de différents personnages avec tous les problèmes que leurs corps peuvent avoir, puis on assiste à une description du corps vu de l'intérieur, grâce à de nombreux personnages représentant les micro-organismes, chaque personnage de la vie réelle ayant son homologue dans le corps et vice-versa.

1.1. Composition de l'image animée dans « La bouche et les dents »

Les dix premières minutes de l'épisode « La bouche et les dents » abordent les points suivants : l'hygiène des mains, la destruction des microbes par l'eau et le savon, la répartition des quatre goûts essentiels sur la langue, le rôle des dents, de la langue et de la salive dans les processus de mastication et de déglutition, la formation de la saveur, la fonction des impulsions nerveuses et le rôle du cerveau dans la régulation de la saveur.

L'IMAGE ANIMÉE, VECTEUR DE SAVOIRS, DE VALEURS ET D'USAGES

Pierrot et Pierrette, deux enfants de 8 ans environ, rentrent d'une promenade à vélo et s'attablent pour goûter. Leur maman leur rappelle de se laver les mains pour en chasser les microbes.



Image tirée de la série animée d'Albert BARILLÉ
« Il était une fois la vie », © PROCIDIS

Première incursion dans l'infiniment petit : les microbes, qui mangent la graisse de vélo restée sur les mains de Pierrot, sont chassés par l'eau et le savon.



Image tirée de la série animée d'Albert BARILLÉ
« Il était une fois la vie », © PROCIDIS

Pendant que les enfants mangent leur sandwich, deuxième incursion dans l'infiniment petit : on voit comment se répartissent les cellules des quatre goûts sur la langue et comment les aliments sont mâchés puis avalés.

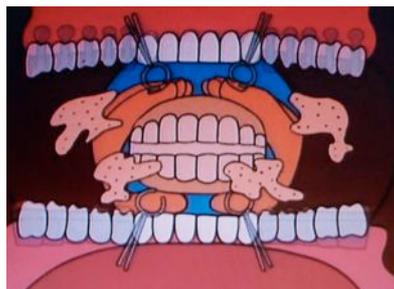


Image tirée de la série animée d'Albert BARILLÉ
« Il était une fois la vie », © PROCIDIS

Ensuite, on pénètre véritablement dans une cellule de la langue transmettant les informations du goût salé au cerveau.

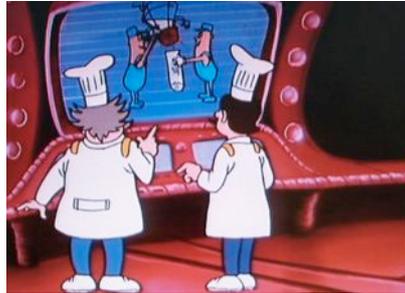


Image tirée de la série animée d'Albert BARILLÉ
« Il était une fois la vie », © PROCIDIS

On suit l'impulsion nerveuse qui va transmettre le message « Trop salé » au cerveau, rencontrant sur sa route les impulsions nerveuses des autres goûts. S'apercevant qu'aucune d'entre elles ne va plus vite que les autres, elles décident de cheminer tranquillement. De son côté, le cerveau, Maestro, est réveillé brutalement par le poivre que Pierrot ajoute dans son sandwich. S'inquiétant alors de l'absence d'informations sur le goût, il intervient pour faire en sorte que les impulsions nerveuses se hâtent.



Image tirée de la série animée d'Albert BARILLÉ
« Il était une fois la vie », © PROCIDIS

Finalement, tout rentre dans l'ordre et les deux enfants savourent leur goûter en se rappelant qu'il n'est pas bon de manger trop salé.

Concernant la configuration strictement visuelle et plastique de l'image animée, les formes, basiques et nettement délimitées, représentent en deux dimensions des objets ou des entités parfois difficilement identifiables. En effet, une même entité peut représenter tantôt un humain, tantôt un micro-organisme (Pierrot peut être ou un enfant ou un globule blanc), un objet du quotidien peut être mis pour son contenu (la salière représente les sels minéraux), les détournements de signification et la variabilité du degré d'iconicité sont donc récurrents. Les différents plans, qui adoptent des points de vue frontaux, se succèdent rapidement, opèrent des zooms assez fréquents. La plupart du temps, ce sont la voix off et la musique qui ponctuent les différents moments des épisodes.

L'IMAGE ANIMÉE, VECTEUR DE SAVOIRS, DE VALEURS ET D'USAGES

Le décryptage et l'analyse du début de l'épisode (1' 29") montrent les dispositifs utilisés pour focaliser l'attention du téléspectateur et la pertinence des messages véhiculés par les images et/ou le son.

Découpage visuel	Découpage sonore
1. Plan large sur une maison. Un garçon et une fille entrent dans le champ.	1. Musique
2. Plan demi-rapproché sur les enfants qui poussent leur vélo.	2 – Alors les enfants, bien rentrés ? Vous avez faim ?
3. Plan large. Les enfants posent leur vélo devant la maison puis sortent du champ en courant et en riant.	3 – Oh oui maman !
4. Plan moyen sur les enfants attablés.	4 – Et soif aussi !
5. Plan italien sur la maman devant la porte d'entrée.	5 – Euh, vous n'avez rien oublié ?
6. Plan moyen. Les deux enfants attablés s'étonnent, la maman entre dans le champ.	6 – Hein ?
7. Plan moyen. La maman montre la direction de la maison aux enfants.	7 – Quoi ?
9. Travelling sur les enfants qui entrent en courant dans la maison.	8 – Faites voir vos mains !
10. Plan rapproché-serré sur le garçon qui fait couler l'eau du robinet.	9 – C'est le vélo maman, j'ai dû remettre la chaîne.
11. Effet de zoom sur l'eau qui coule sur la main du garçon.	10 – Oh on a oublié maman, on avait si faim.
12. Zoom sur la main sale.	11 – Allez !
13. Très gros plan sur la graisse de vélo qui souille la main.	12. Musique
14. Travelling sur une tache de graisse, un microbe entre dans le champ.	13. Bruit des microbes qui se déplacent
15. Plan italien sur le microbe qui mange la tache, un autre microbe entre dans le champ.	14 – Ah ! Pas bon ! Vraiment pas bon la graisse de vélo !
16. Plan rapproché-serré sur un microbe qui grimace et recrache ce qu'il mange.	15 – Bah, je n'en veux pas moi non plus !
17. Plan moyen sur trois microbes.	16 – Ouais, surtout que les enfants ça oublie souvent de se laver les mains.
18. Plan rapproché-serré sur le garçon en train de se rincer les mains.	17 Bruit de l'eau
19. Gros plan sur une vague.	18 – Non ! Mais qu'est... Ah ah ah !
20. Plan large sur cinq microbes qui fuient à l'approche de la vague.	19 – Oh allez !
21. Plan moyen sur un monticule de graisse détruit par la vague.	20 – Sortez-moi de là ! Sortez-moi de là je vous dis !
22. Plan demi-rapproché sur trois microbes rattrapés par la vague.	21 (Off) Le savon c'est vraiment l'ennemi des microbes.
23. Plan moyen sur un microbe prisonnier d'une bulle.	22. Musique
24. Plan large sur deux microbes, chacun emprisonné dans une bulle.	23 – C'est très bien.
25. Plan moyen sur la vague qui tourbillonne.	
26. Plan large sur deux microbes emportés par la vague.	
27. Gros plan sur les mains propres des enfants.	
28. Plan italien sur les enfants devant le lavabo, entrée dans le champ de la maman qui leur tend une serviette.	

Les plans se succèdent à un rythme soutenu pour mobiliser et renouveler sans cesse l'attention du téléspectateur. On passe très rapidement de plans macroscopiques à des plans microscopiques au risque de désorienter le téléspectateur. Les 10 premiers plans plantent le décor et la situation familière dans laquelle l'enfant peut se reconnaître. A partir du 11^e plan et jusqu'au 26^e, on entre dans l'infiniment

petit, avec des représentations très métaphoriques. Dans les 2 derniers plans, on retourne à la vie quotidienne.

La partie sonore est succincte par rapport à l'abondance d'images, mais néanmoins essentielle pour ponctuer l'animation : les dialogues entre les personnages permettent de suivre le déroulement de l'histoire et la voix off permet de fournir les informations indispensables pour accéder au contenu scientifique.

1.2. Représentations véhiculées dans « La bouche et les dents »

Cette série en appelle au pouvoir évocateur des images pour rendre accessible aux enfants des notions et phénomènes abstraits.

Tout d'abord, pour figurer les entités jouant un rôle dans le fonctionnement du corps humain, ce dessin animé a recours principalement à trois procédés :

- l'animation, pour donner aux entités représentant les constituants de l'organisme l'apparence de véritables êtres vivants, personnages imaginaires doués d'intentions et devenant les actants des séquences narratives.

- la métonymisation, pour rendre visibles les éléments dont on veut évoquer la présence, les bonhommes bleus au nez rouge pour les microbes, le bonbon pour le glucose, les bonhommes bleus et blancs pour les impulsions nerveuses, etc...

- la technicisation, pour réifier certains constituants de l'organisme sous formes d'objets ou de dispositifs techniques, comme les cellules qui deviennent des vaisseaux avec postes de commandes et ordinateurs, le cerveau qui devient le quartier général de tout le corps avec poste de commandes et écrans de contrôle.

Le but est ici de rendre perceptibles des éléments a priori impalpables en leur assignant une apparence certes symbolique mais caractéristique et reconnaissable au fil des épisodes.

Ce dessin animé a recours à la métaphore pour représenter le fonctionnement du corps humain. Il faut alors passer de la visualisation à la compréhension et rendre intelligible la complexité des fonctions de l'organisme et des événements qui s'y déroulent. L'image ne se borne donc plus seulement à désigner les entités, elle suggère leurs rôles et leurs actions de manière plus ou moins explicite en établissant des comparaisons sensées être éclairantes. Ainsi, les microbes mangent la graisse de vélo, l'impulsion nerveuse traverse de longs couloirs, un papier à la main, pour prévenir le cerveau qu'il y a trop de sel dans le sandwich, Maestro ordonne de diminuer le sel ou le poivre. En somme, une chose est mise pour une autre parce qu'il y a un rapport d'analogie entre les deux. En effet, il faut bien saisir l'équivalence posée entre d'une part l'univers imagé et toutes les aventures qui s'y déroulent et d'autre part l'organisation et le fonctionnement du corps humain.

Or, que les entités soient ainsi figurées et que le fonctionnement de l'organisme soit ainsi métaphorisé ne mèneraient pas loin s'il n'y avait pas la fiction pour constituer une trame permettant de filer la métaphore. La mise en scène fictionnelle est certes au service de la visualisation de phénomènes complexes, mais c'est elle néanmoins qui permet de construire les représentations. Elle est à la fois porteuse d'informations scientifiques et porteuse de l'histoire. Alors peut-on démêler l'histoi-

re du savoir véhiculé ? Peut-être que non puisque cette série n'est pas pure fiction, elle se rapporte à une réalité de référence à propos de laquelle elle nous transmet des connaissances. Elle figure en fait une réalité double, celle du dedans et celle du dehors : celle du dehors est un point d'ancrage, de référenciation, elle montre le quotidien, donne des leçons de vie, celle du dedans est le lieu de l'action mais n'est pas à proprement parler fictive, on pourrait la qualifier de documentaire, mais quand entrent en jeu les personnages de l'infiniment petit à qui il va arriver foule de péripéties, là, peut-être, entre-t-on véritablement dans la fiction.

2. UNE LECTURE DE LA FICTION ENTRE SAVOIRS, VALEURS ET USAGES

2.1. Protocole expérimental

Pour constituer le corpus à partir duquel nous étudions l'interprétation enfantine de la série *Il était une fois... la vie*¹, nous procédons de la manière suivante à partir de 3 séquences distinctes du dessin animé :

1) Chaque enfant visionne une séquence d'environ 10 minutes.

Le chercheur-expérimentateur procède à un entretien filmé avec chaque enfant.

Le chercheur-expérimentateur demande à chaque enfant de dessiner « quelque chose » à propos de la séquence.

La cohorte d'enfants interrogés est alors divisée en 2 groupes.

2) Chaque enfant du groupe A visionne une séquence d'environ 10 minutes.

Chaque enfant du groupe A raconte à un enfant du groupe B la séquence qu'il vient de visionner ; le chercheur-expérimentateur les filme.

Le chercheur-expérimentateur demande à l'enfant qui vient de raconter et à l'enfant qui vient d'écouter de dessiner « quelque chose » à propos de la séquence

3) Chaque enfant du groupe B visionne une séquence d'environ 10 minutes.

Chaque enfant du groupe B raconte à un enfant du groupe A la séquence qu'il vient de visionner ; le chercheur-expérimentateur les filme.

Le chercheur-expérimentateur demande à l'enfant qui vient de raconter et à l'enfant qui vient d'écouter de dessiner « quelque chose » à propos de la séquence.

Les interventions ont eu lieu de février à avril 2006 dans une école primaire de Besançon. Nous avons travaillé avec les 22 enfants de la classe de CE1-CE2 et sommes intervenue pendant le temps scolaire mais en dehors de la classe.

¹ Cet article développe une partie d'un doctorat en cours traitant plus globalement de la réception enfantine des récits fictionnels, et plus précisément de trois contes, de trois albums de Pef et de trois séquences de la série animée *Il était une fois... la vie*. Le même protocole expérimental a été réalisé pour les trois types de corpus proposés aux enfants.

Nos protocoles n'ont pas de vocation pédagogique, il s'agissait seulement de recueillir le produit de l'interprétation des enfants, certaines mises au point relatives aux thèmes abordés ont cependant été faites plus tard dans la classe avec l'institutrice.

Bien évidemment, plusieurs facteurs peuvent altérer les discours recueillis auprès des enfants : la façon dont l'entretien est conduit, les mots employés qui peuvent être mal interprétés, l'ordre des questions qui peut influencer les réponses, l'interaction avec l'adulte, avec la caméra, avec l'autre enfant dans le cas de la reformulation, qui risque d'accaparer l'attention, le manque d'intérêt pour l'exercice ou le discours reçu..., autant de facteurs qui nous obligent à relativiser nos conclusions. Mais travailler sur l'interprétation, implique une non-coïncidence entre les faits observés et le phénomène étudié. Le biais par lequel nous tentons d'observer l'interprétation ajoute encore à cette non-coïncidence puisque la créativité de l'enfant, ses capacités de mémorisation, le fait qu'il parle de quelque chose qu'il a vu et entendu, la forte probabilité qu'il ne dise pas exactement ce qu'il veut dire influencent la manifestation de son interprétation.

La conduite des entretiens² variait selon les réponses des enfants, certains points étaient approfondis, d'autres occultés, mais deux thèmes étaient toujours abordés :

- La fiction proprement dite :
 - « De quoi ça parle ? Ça se passe où ? De qui ça parle ? Qu'est-ce qu'ils font ? »,
 - « Quel autre titre tu pourrais donner à cette histoire ? »,
 - « Lui (image du microbe), c'est qui ? Il est où ? Qu'est-ce qu'il fait ? »,
 - « Lui (image de l'impulsion nerveuse), c'est qui ? Qu'est-ce qu'il fait, où ? Il court où ? Pour aller où ? Il est seul ? Ils sont combien après ? Pourquoi ? »,
 - « Lui (image de Maestro), c'est qui ? Qu'est-ce qu'il fait ? Pourquoi il éternue ? »
- Les messages véhiculés et autres réflexions relatives au dessin animé :
 - « Qu'est-ce que c'est ? »,
 - « Est-ce que ça raconte quelque chose ? Quoi ? Est-ce que ça apprend quelque chose ? Quoi ? », « A quoi sert ce dessin animé ? »,
 - « Ça existe en vrai ? »,
 - « C'est quoi un microbe ? Pourquoi il faut se laver les mains ? »,
 - « Qu'est-ce qu'il se passe quand on mange ? A quoi servent les dents, la salive et la langue ? »,
 - « Qui raconte tout ce qu'il se passe ? »

2.2. L'enfant et la fiction

Alors que l'on pourrait s'attendre à ce que les enfants saisissent aisément et en premier lieu tout ce qui relève de la fiction, et donc qu'ils répondent à la question « De quoi ça parle ? » par un petit résumé de l'histoire, comme c'est parfois le cas (9 réponses) :

« Des petits garçons qui rentraient de l'école, ils sont partis chez eux, ils ont mangé, y avait des petites fourmis qui mangeaient la graisse, mais c'était pas bon et pis y avait le commandant qui disait aux fourmis que c'était pas salé, que c'était trop salé, pas salé »

² Nous ne traitons que les discours et dessins recueillis auprès des enfants après l'entretien.

L'IMAGE ANIMÉE, VECTEUR DE SAVOIRS, DE VALEURS ET D'USAGES

ils font plus souvent l'inventaire des thèmes abordés (13 réponses) : « *Du corps humain, de mâcher, le salé, le sucré, acide et amer* » ou encore « *Du sel, du sucre, de l'amer pis un petit peu de poivre* ».

Par ailleurs, tous les enfants semblent éprouver des difficultés à situer le cadre de la fiction : « *Ils sont dans quelque chose* », « *Dans la bouche des enfants* », « *Chez eux et dehors* ». Le rythme des images et le va-et-vient incessant entre niveau macroscopique et niveau microscopique participent de la confusion des enfants.

A la question « *Qui raconte ce qu'il se passe ?* », les réponses variées se réfèrent tantôt aux personnages (6 réponses), « *C'est les petits trucs bleus, c'est les chefs, tous les personnages de l'histoire* », tantôt à la voix off (4 réponses), « *Quelqu'un qui parle dans la télé* », et témoignent là encore d'une confusion dans les représentations, « *Un monsieur, non c'est des petits enfants et pis les fourmis ils parlent, non c'est des petits enfants qui parlent à la place parce que des fourmis, ça parle pas* ».

Quand on interroge les enfants sur des détails de la séquence, notamment sur des personnages précis comme les microbes ou les impulsions nerveuses, les réponses oscillent entre ce qui relève de la fiction et ce qui relève du savoir véhiculé et des usages préconisés.

Parfois, ce sont les péripéties vécues par les personnages qui sont relatées (25 réponses) :

« *C'est le microbe [...] Ils veulent manger la saleté pis ils ont pas aimé la chaîne de vélo, la saleté qu'y avait sur la chaîne de vélo ils l'ont pas aimé après il a été coincé dans du savon dans une bulle de savon* »

« *C'est le petit bonhomme qui transporte les messages si c'est trop salé, trop sucré ou trop amer [...] Il va sur des marches et pis il court et pis lui il s'est arrêté ils se sont arrêtés parce que ils allaient de la même allure pis après y a un vieux il a dit de se dépêcher donc ils ont couru à toute allure pis après ils ont transféré les messages* »

Parfois, ce sont des informations sur leurs fonctions qui sont fournies (14 réponses) :

« *C'est le microbe [...] Il est dans les mains parce que y a des microbes et dès que tu te laves il en reste quelques microbes* »

« *C'est le messenger du goût [...] Il emporte si c'est trop salé, si c'est trop sucré, si c'est trop amer, si c'est trop acide [...] Un papier pis il dit au cerveau si c'est amer, si c'est trop salé, trop sucré, trop acide et trop amer [...] Nan y en a plusieurs, quatre parce que y a l'acide, le sucré, le salé et le amer* »

Il ressort de ces observations que les enfants semblent déroutés par l'enchevêtrement de la narration et des informations qu'elle transmet.

2.3. L'enfant et le message véhiculé

Quand on demande aux enfants « *Qu'est-ce que c'est ?* », la plupart reconnaissent qu'il s'agit d'un dessin animé (11 réponses), certains parlent de « *cassette du goût* » ou d'une « *émission sur les cinq sens* » et d'autres se lancent dans un résumé plus ou moins fidèle de la séquence (6 réponses) :

« Des personnages, ils se promenaient en vélo pis quand ils avaient faim, quand ils rentraient, ils allaient à table, pis ils avaient oublié de se laver les mains, alors ils sont allés se laver les mains, pis après y avait beaucoup d'eau, pis après y avait des petites bêtes pis ils étaient dans l'eau après, pis après le chef il voulait un café je crois et pis y avait pas de sel en premier, après y avait trop de sel et pis après ils ont eu des images où c'est qu'il fallait avoir plusieurs ingrédients, après il sont allés les chercher »

D'après presque tous les enfants (19 enfants sur 22), ce dessin animé raconte quelque chose et apprend aussi quelque chose, mais quand on demande des précisions, c'est bien souvent la même réponse qui est donnée aux deux questions (9 réponses) :

*« – Est-ce que ça raconte quelque chose ?
– Oui, ça parle des microbes et qu'il faut se laver les mains
– Est-ce que ça apprend quelque chose ?
– Ben oui, que avant d'aller manger il faut se laver les mains parce que c'est pas propre et quand on va jouer, quand on rentre à la maison, il faut se laver les mains parce que dehors c'est sale »*

Ou alors il en ressort une confusion entre « raconter » et « apprendre » (6 réponses) :

*« – Est-ce que ça raconte quelque chose ?
– Oui, le goût un peu, le sel, le poivre, le sucre, l'acidité
– Est-ce que ça apprend quelque chose ?
– Oui, comment on fait à manger par exemple, à faire les recettes »*

Quand on demande aux enfants « A quoi sert ce dessin animé ? », ils répondent tous qu'il sert à apprendre, à apprendre surtout des usages et des valeurs, des règles de vie en somme : « Pour apprendre ce qu'il y a dans le corps, ce qu'il faut manger, ce qu'il faut faire, se laver les mains, se brosser les dents », « A apprendre qu'il faut se laver les mains avant de manger, pour apprendre quand la langue et tout, pas manger trop de poivre, de sucré, de salé ».

Relativement aux enseignements qu'ils auraient du tirer de cette séquence, on les interroge sur deux points « Qu'est-ce que c'est un microbe ? » et « Qu'est-ce qu'il se passe quand on mange ? ».

Bien que la notion de microbe soit abstraite, les informations fournies par le dessin animé sont suffisamment imagées et narrativisées pour éclairer cette notion. Mais, plutôt que de se référer au dessin animé pour l'expliquer, les enfants évoquent leur vécu :

« C'est comme une bactérie dès que t'as une maladie, t'as des microbes [...] Tu te laves les mains pour avoir les mains propres, [...] chez moi on prend le goûter, ensuite on fait nos devoirs, ensuite on prend le dîner ou alors si t'as fini tu peux y aller dans le jardin, et puis après tu te laves les mains, tu te brosses les dents et tu dors, tu te couches »

« C'est un tout petit rond ou une forme et pis ça donne par exemple des boutons, parce que ma sœur elle a des microbes et pis elle a des boutons à cause de ça, et pis on boit pas derrière elle parce que sinon on pourra attraper ses microbes »

L'IMAGE ANIMÉE, VECTEUR DE SAVOIRS, DE VALEURS ET D'USAGES

S'agissant du fait de « manger », il est intéressant de voir comment les enfants visualisent et verbalisent le processus, mais là encore, ils se détachent de ce qui a été montré dans le dessin animé.

« Ben ça coule, on y mange, pis ça va dans notre estomac, ça passe déjà dans nos veines et pis après ça va dans notre estomac, mais en premier ça passe dans la bouche, ça va dans notre cerveau, toutes les énergies vont dans toute la tête et puis après ça envoie dans les doigts, les mains, les doigts de pieds [...] On mâche parce qu'après on s'étouffe, notre petit tuyau ça passe pas, alors faut qu'on y mâche avant [...] Avec les dents »

« En fait tu sens, ça va là et ça passe dans... en fait, ça se coupe des petits morceaux de nourriture, ensuite ils passent dans le corps [...] Dans la bouche, ça coupe et ensuite la dent elle coupe, d'abord là cette dent ça sert à couper le bout, ensuite les autres à manger et ensuite ça coupe, ça coupe, ça coupe jusqu'à ce que ça va dans l'estomac et ensuite le sang il enlève les choses qui sont pas bien et ensuite ça va dans les endroits, je préfère ne pas le dire [...] La nourriture, ça va dans le gros intestin, ensuite les sauces liquides elles vont dans la vessie [...] Ensuite ça passe, ensuite tu vas aux toilettes après pour euh... »

Cette séquence, très ancrée dans le réel, évoque des situations du quotidien (se laver les mains, sentir les goûts), il n'est donc pas étonnant que les enfants recourent à leur vécu pour expliquer des phénomènes qu'ils n'avaient peut-être jamais cherché à verbaliser.

Quand on interroge les enfants sur la véracité de la séquence, certains pensent que ce qui se passe peut exister (13 réponses), à quelques détails près :

« – Y a des choses non [...] En fait, se laver les mains, ça c'est vrai, il faut se laver les mains pis aussi dans chaque doigt, y a le sel, l'amer, oui c'est vrai

– Et les petits bonhommes, ils existent en vrai aussi ?

– Je sais juste qu'il y a les petites bêtes qui montent sur notre main, pis qui mangent les saletés

– Tu les as déjà vues ? – Non

– Pourquoi ?

– Parce que je me lave les mains »

« – Les microbes

– Pourquoi ils n'existent pas en vrai ?

– Si ils existent en vrai, mais ils font pas ça en vrai »

D'autres pensent que ce qu'il se passe ne peut pas exister (9 réponses) et se justifient diversement :

« – Parce que c'est que dans un dessin animé, tous les trucs des dessins animés, par exemple les super héros, ça existe pas

– Ici il n'y a rien qui existe ?

– Si, à part le citron, l'acide, le vélo, tout ça

– Et qu'est-ce qui n'existe pas alors ?

– Les petits trucs bleus, les recettes, pis des messieurs qui sont dedans, les chefs

– Pourquoi tu penses qu'ils n'existent pas ?

– Parce que on les entend pas »

« Parce que ça peut pas exister les transmetteurs et puis les cuisiniers dans notre corps »

« – Dans le cerveau un petit bonhomme ça existe pas, c'est qu'un cerveau rouge et ensuite y a du sang et ensuite y a les neurones

– Et les petits bonhommes qui sont sur les mains, ils existent ?

L. PEIFER

- Non
- Et les microbes ?
- Ça existe
- Ils ressemblent à quoi ?
- Je ne sais pas, j'ai jamais vu de microbe
- Pourquoi ?
- Parce que je n'ai jamais eu de truc (il décrit un microscope)
- Pourquoi il faut un microscope pour les voir ?
- Parce que c'est tellement petit, c'est microscopique, on peut même pas voir avec un œil rapproché
- Pourquoi on les voit dans le dessin animé ?
- Parce que ils font un zoom »

Encore une fois, les enfants en appellent à leurs souvenirs, leurs expériences, leur vécu, à leur « encyclopédie »³ en somme.

Les enfants qui dessinent, qui réalisent une restitution graphique de la séquence visionnée, sont contraints de procéder à des opérations de sélection, de transcodage et de reformulation de l'image animée et des informations transmises. Les éléments représentés sur les dessins, ainsi que les éléments linguistiques qui les accompagnent⁴, témoignent alors de ce que les enfants ont perçu et de ce à quoi ils ont accordé de l'importance.

Le dessin 1 est la trace d'une séquence narrative identifiable dans le dessin animé.



Dessin 1

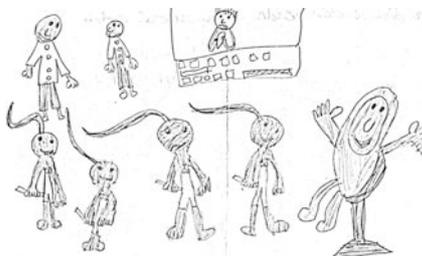
- J'ai dessiné une maman qui allait chercher ses enfants pour manger.*
« - Montrez-moi vos mains ? Oh ! Qu'elles sont sales !
- Maman, je suis désolé parce que j'ai réparé mon vélo.
- Allez vite vous lavez les mains et venez manger vos sandwiches
- Oui maman, nous y allons tout de suite et nous arrivons ».

Bien qu'il semble figer un moment de l'histoire, le dessin 2 est plutôt englobant, voire thématique, il représente le type de relation instaurée entre les impulsions nerveuses responsables du goût et Maestro.

³ Eco parle de « compétence encyclopédique » actualisée par le lecteur d'un texte pour l'interpréter (dictionnaire de base, règles de co-référence, compétence intertextuelle, hypercodage rhétorique et idéologique). (Eco, 2001 : 95-106).

⁴ Les textes écrits par les enfants sont retranscrits après correction.

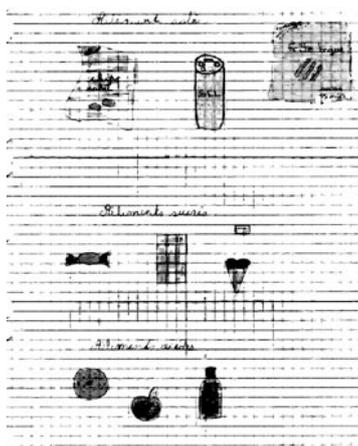
L'IMAGE ANIMÉE, VECTEUR DE SAVOIRS, DE VALEURS ET D'USAGES



Dessin 2

Les messagers apportent leur message au chef pour dire si c'est acide, amer, sucré, salé.

Le dessin 3, quant à lui, relève de l'inventaire et constitue en quelques sortes un complément d'informations au dessin animé.



Dessin 3

Le dessin apparaît donc comme une construction à partir d'éléments puisés tant dans l'expérience de réception de la séquence (univers diégétique et message reçu) que dans l'expérience culturelle de l'enfant.

L'image animée qui caractérise *Il était une fois... la vie* fait osciller le récepteur entre fiction et réalité, entre savoirs et règles de vie. Ainsi, toutes les images, parce qu'elles ne remplissent pas les mêmes fonctions, ne présentent pas le même degré de difficulté pour les enfants. Certaines images ont une fonction d'ancrage, de décor, voire de description, et réfèrent à une réalité dans laquelle se déroule l'action. D'autres images proposent une explication didactique, elles représentent des vues d'ensemble, des schémas. Et d'autres images encore ont pour but de conduire à la compréhension par analogie de la trame fictionnelle et des métaphores qu'elle développe. Les images apparaissent alors comme des intermédiaires de représentation

L. PEIFER

permettant de construire la connaissance, elles rendent visible ce que la perception ne peut appréhender et donnent à penser le réel au moyen de l'imaginaire.

La parole et les dessins recueillis auprès des enfants ont permis de mettre en évidence l'importance des références au réel et des connaissances antérieures pour interpréter ou reformuler l'image animée. La confusion dans laquelle ils se trouvent parfois tient non seulement à la complexité du contenu des images animées mais aussi à la spécificité de leur mise en forme. Pour lire l'image animée et en saisir les informations pertinentes, qu'elles relèvent de la fiction ou du savoir, ils doivent s'approprier son mode de fonctionnement pour accéder à de nouveaux outils de construction de la réalité. Alors, apprendre par l'image implique d'apprendre l'image. Enfin, pourquoi « l'image pour apprendre » ? Parce qu'elle donne accès à l'inconnu au moyen du familier, or c'est précisément en se référant à ce qu'il connaît déjà que l'enfant construit sa pensée.

Laetitia PEIFER

Laboratoire de Sémio-linguistique, Didactique, Informatique
(LASELDI, EA 2281)
Université de Franche-Comté
laetipeifer@aol.com

Abstract : In what way can images constitute a vector of knowledge, values and practices while at the same time telling a story ? The French animated television program *Il était une fois... la vie* uses the narrative mode to explain the functioning of the human body and to recommend standards of behaviour. We study the reception of the series by eight and nine year old children, by compiling their words and drawings about this corpus. In this article, we examine the specific material qualities and the construction of this animated series, considering in particular the function of popularization and the processes of narrativisation based upon cultural and symbolic codes. We then analyze how the child reads these images, and which elements capture his attention, allowing him to construct meaning.

Keywords : Animated image - Popularization - Metaphor - Narrativisation - Interpretation - Knowledge - Practice.

Bibliographie

- Adam J.-M. (1995) *Le texte narratif*. Paris : Nathan.
Authier-Revuz J. (1995) *Ces mots qui ne vont pas de soi : boucles réflexives et non-coïncidence du dire*. Paris : Larousse.
Barth B.-M. (1993) *Le Savoir en construction : former à une pédagogie de la compréhension*. Paris : Retz.
Charbonnel N. & Kleiber G. (dir.) (1999) *La métaphore entre philosophie et rhétorique*. Paris : PUF.
Eco U. (2001) *Lector in Fabula*. Paris : Grasset.

L'IMAGE ANIMÉE, VECTEUR DE SAVOIRS, DE VALEURS ET D'USAGES

- Fayol M. (1985) *Le récit et sa construction*. Neuchâtel-Paris : Delachaux et Niestlé.
- François F. (2005) *Interprétation et dialogue chez des enfants et quelques autres*. Paris : ENS Éditions.
- Jacobi D. (1987) *Textes et images de la vulgarisation scientifique*. Berne : Peter Lang
- Masselot-Girard M. (coord.) (1996) « L'enfant, la télévision et l'école » — Actes du colloque Télécole, Belfort, 30-31 mai 1996, *Les Cahiers du Creslef* 41-42.
- Mottet G. (dir.) (1996) *De la vulgarisation aux activités scientifiques. Un dessin animé à l'école, Il était une fois la vie*. Paris : INRP.
- Piaget J. & Inhelder B. (1966) *La psychologie de l'enfant*. Paris : PUF.
- Quentel J.-C. (1997) *L'enfant : problèmes de genèse et d'histoire*, Bruxelles : De Boeck Université.
- Rastier F. (1987) *Sémantique interprétative*. Paris : PUF.
- Schaeffer J.-M. (1999) *Pourquoi la fiction ?* Paris : Seuil.
- Tauveron C. (1995) *Le personnage, une clef pour la didactique du récit à l'école élémentaire*. Neuchâtel-Paris : Delachaux et Niestlé.