

Georges, Christian. (2016). Donner à voir, apprendre à regarder, avec le jeu Pause Photo Prose. *Educateur*, 9, 20.

Donner à voir, apprendre à regarder, avec le jeu *Pause Photo Prose*

Le jeu *Pause Photo Prose* permet de travailler sur les images avec des élèves dès 6 ans. Nous l'avons testé lors des Rencontres professionnelles de l'éducation à l'image à Arles.

Christian Georges

«**L**es photographes sont des enquêteurs, des conteurs d'histoires», rappelle Sam Stourdé. Au terme de onze semaines d'expositions, le directeur des Rencontres de la photographie affichait son soulagement: «Le public a été au rendez-vous dans un climat difficile, car les touristes hésitent à venir.» Alors directeur du Musée de l'Élysée à Lausanne, Sam Stourdé n'avait pas eu le temps de concrétiser son projet d'«école du regard». À Arles cette année, dix-mille élèves ont été accueillis entre le 10 et le 25 septembre, à l'enseigne de «La Rentrée en images». Chaque classe suivait des ateliers de médiation dans trois expositions distinctes.

«L'éducation à l'image n'est pas du surplus, du bonus. C'est un des fondamentaux. On ne peut pas élever un jeune sans travailler sur le sensé et le sensible», soulignait la représentante du Ministère de l'Éducation nationale. «L'image est complexe et ambiguë: elle réclame une vigilance accrue, une médiation. On entre dans un monde nouveau, avec des craintes sur le vivre ensemble. Car les discours haineux se fondent aussi sur les images», faisait chorus l'envoyé du Ministère de la Culture et de la communication.

Pas besoin d'avoir un master en histoire de l'art pour mener une session du jeu *Pause Photo Prose*! Des experts chevronnés y trouveront autant d'intérêt que des enfants de 6-7 ans. Le jeu prévoit des consignes à géométrie variable. La variante testée se déroulait en trois phases et avec quatre équipes en concurrence:

1re manche - Chaque équipe embrasse du regard trente-deux cartes disposées sur une table. Par tour, chaque membre de l'équipe doit faire deviner une des photos du lot, suivant la consigne héritée d'un coup de dé: mimer la photo, la dessiner, la résumer en un mot, ou par un bruitage, un son ou une mélodie, voire en décrivant le contraire de ce qu'on voit. Prime à l'équipe qui a identifié le plus grand nombre d'images en dix minutes.

2e manche - L'animateur-trice du jeu lit une «parole d'auteur» (le ou la photographe explique pourquoi ou comment a été prise cette image). Chaque équipe doit deviner de laquelle il s'agit. Il faut parvenir à un



consensus argumenté au sein du groupe. Durant les délibérations, l'animateur-trice s'amusera à semer le doute, quitte à lancer une fausse piste. Le groupe prend conscience de la polysémie des images. Plusieurs photos entrent souvent en concurrence. Le verdict peut révéler que certaines images n'ont carrément pas été VUES. Qui avait remarqué, parmi ces mignons bébés alignés, une petite Noire déguisée en femme de ménage?...

3e manche – Il s'agit d'identifier une photo en fonction du contexte de son utilisation. Exemple: quelle image a selon vous servi à illustrer une campagne de publicité pour encourager les voyages en train plutôt qu'en voiture?

Au gré des trois étapes, les scores de chaque équipe évoluent. Le jeu n'accorde pas une prime à la vitesse seule. Le livret de l'animateur permet de compléter des notions techniques ou historiques, de trouver le portrait et la biographie des photographes présentés, ainsi que leur site internet pour découvrir l'ensemble de leur travail. Et chaque année, les Rencontres d'Arles proposent de nouveaux clichés à exploiter gratuitement sur le site pédagogique L'Atelier des photographes. •

Jeu à commander dans la boutique du site www.rencontres-arles.com (129 euros + frais de port)
Vidéo: <https://vimeo.com/118473982>
www.latelierdesphotographes.com