



HAL
open science

Que faire avec les images ?

Fanny Lignon

► **To cite this version:**

Fanny Lignon. Que faire avec les images? . Former à l'égalité: défi pour une mixité véritable, L'Harmattan, 2016, coll. Savoir et Formation. hal-01403422

HAL Id: hal-01403422

<https://hal.science/hal-01403422v1>

Submitted on 25 Nov 2016

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



<http://www.thalim.cnrs.fr/>



<http://www.univ-lyon1.fr/>

Fanny Lignon

Maître de conférences

Etudes cinématographiques et audiovisuelles

Université Lyon 1

Laboratoire THALIM / Equipe ARIAS (CNRS / Paris 3 / ENS)

E-mail : fanny.lignon@univ-lyon1.fr

LIGNON Fanny, « Que faire avec les images ? », in *Former à l'égalité : défi pour une mixité véritable*, Lechenet A., Baurens M. et Collet I. dir., coll. Savoir et Formation, éd. L'harmattan, 2016, p. 105 à 118.

Que faire avec les images ?

Fanny Lignon

Université Claude Bernard – ESPE, THALIM/ARIAS

« Quand on habite sur une île, mieux vaut apprendre à ses enfants à nager plutôt que de construire un mur d'enceinte pour les empêcher d'accéder à l'eau ». Proverbe pédagogique

1. Stéréotypes

La psychologie sociale distingue les discriminations, les préjugés et les stéréotypes. Elle considère les discriminations comme des comportements individuels, observables, défavorables à une personne en raison de son appartenance à un groupe social ; les préjugés comme des attitudes, émotionnelles et affectives, qui conduisent à évaluer négativement un individu ; les stéréotypes comme un ensemble de croyances possédées par une personne. Elle démontre que les stéréotypes peuvent entraîner des préjugés qui peuvent eux-mêmes entraîner des discriminations. Elle pose les stéréotypes comme étant à l'origine des discriminations.

François de Singly explique : « Si les stéréotypes de la princesse et du soldat sont critiquables, il ne suffit pas d'affirmer (même si c'est juste !) le droit des petits garçons à être princes et des petites filles à être guerrières, il faut se demander comment un petit garçon peut s'affirmer en tant que petit garçon et une petite fille en tant que petite fille. S'il n'existe pas un nouvel imaginaire, alors il est plus probable que les stéréotypes traditionnels perdurent. » (De Singly, 2014). Autrement dit, déconstruire les stéréotypes ne sert à rien s'il n'y a pas reconstruction égalitaire derrière.

2. Images et stéréotypes

Les images, qu'elles soient fixes ou animées, sont le véhicule de bien des stéréotypes de sexe. Il suffit, pour s'en rendre compte, de feuilleter des catalogues de jouets, d'observer des affiches publicitaires, de visionner des vidéo-clips. Entre autres exemples.

La lecture d'écrits scientifiques, d'études sur les représentations masculines et féminines, dans la littérature de jeunesse ou les séries télévisées, achèvera de convaincre celles et ceux qui douteraient

encore. Citons pour mémoire deux rapports institutionnels qui abordent ce sujet. Le premier, daté de 2008, pose la question de l'image des femmes dans les médias (presse, radio, télévision) et souligne « un décalage important (...) entre les stéréotypes qui continuent à s'appliquer à l'image des femmes et la pluralité de leurs rôles familial et social, de leurs activités et de leurs aspirations. » (Grézy, 2008, p. 7). Si le chapitre 1 signale « De considérables avancées », le chapitre 2, intitulé « Mais une pléthore d'archaïsmes et d'atteintes à la valeur des femmes », vient nuancer ce constat. Le deuxième, publié en janvier 2014 par le Commissariat général à la stratégie et à la prospective, a pour titre « Lutter contre les stéréotypes filles-garçons » (Naves & Wisnia-Weill, 2014). Ses auteur-e-s expliquent que les stéréotypes de sexe contribuent à freiner la marche vers l'égalité entre les femmes et les hommes et émettent 30 propositions susceptibles de faire bouger les choses. Deux chapitres s'attachent tout particulièrement aux stéréotypes filles-garçons présents dans les supports destinés à la jeunesse. Le chapitre 3 évoque les livres, manuels et programmes scolaires, qui « restent fortement prisonniers des stéréotypes de genre » (p. 114), ainsi que la littérature enfantine ou adolescente, qui « présente des stéréotypes fortement marqués » (p. 117). Le chapitre « Complément », qui clôt le rapport, traite des productions industrielles destinées aux enfants (jouets, albums illustrés, encyclopédies, jeux vidéo, magazines, films, dessins animés, publicités télévisées, œuvres musicales) et démontre « qu'ils intègrent des stéréotypes qui dépassent bien souvent la réalité sociale, elle-même déjà inégalitaire » (p. 199). S'il y a certes tout un monde entre les mots et les actes, l'existence même de ces rapports prouve que l'État perçoit les images stéréotypées comme un problème et considère qu'il est nécessaire de le résoudre.

J'évoquerai également deux recherches dans lesquelles j'ai été impliquée. La première, que j'ai conduite avec Mehdi Derfoufi¹ dans le cadre d'un projet ANR (Mercader & Lechenet, 2013), a porté sur les représentations vidéo-ludiques fréquentées par les élèves filles et garçons des collèges et lycées. Elle prend en compte les spécificités du média, met en évidence la présence de stéréotypes de sexe au sein des jeux mais permet aussi de mettre en lumière des éléments inattendus, notamment en ce qui concerne la façon dont les filles et les garçons investissent les personnages qui leur sont proposés². La deuxième, que j'ai effectuée avec mes collègues Vincent Porhel³ et Hérilalaina Rakoto-Raharimanana⁴, portait sur les images figurant dans les manuels scolaires en mathématiques, histoire géographie et français et a été publiée en 2013. Le travail a consisté en la mise au point d'une méthode permettant de coder les stéréotypes de sexe présents dans les images afin de rendre possible leur analyse quantitative et qualitative. Lors de cette étude, nous avons identifié trois possibilités que je reprendrai ici. 1) Image stéréotypée. Le sexe féminin est ordinairement cantonné à l'infériorité, le sexe masculin à la supériorité ; les représentations des rôles sont figées et avalisées. 2) Image contre-stéréotypée. Les représentations stéréotypées sont inversées. Cette figure de style, qui résulte généralement d'une démarche volontaire, est difficile à manier dans la mesure où, en s'opposant au stéréotype, elle en crée fatalement un autre. Elle force cependant la compréhension en déplaçant le regard. 3) Image non stéréotypée. Aucun stéréotype attendu, aucune hiérarchie, ne sont mis en scène.

3. Education, images et stéréotypes

Sur la page web qu'il consacre à l'éducation à l'image, au cinéma, à l'audiovisuel, le Ministère de l'Education nationale rappelle que « la première pratique culturelle des jeunes est celle de l'image » (MENESR, 2014). Si l'on corrèle les différents éléments que je viens de rappeler, les écolier-e-s, les

¹ Mehdi Derfoufi, docteur en études cinématographiques et audiovisuelles, ATER genre et média, Université Claude Bernard Lyon 1 - ESPE de l'Académie de Lyon, laboratoire LISAA.

² Une partie des résultats de cette recherche a été publiée dans la revue *Le Temps des médias* (Lignon, 2014).

³ Vincent Porhel, maître de conférences en histoire, Université Claude Bernard Lyon 1 - ESPE de l'Académie de Lyon, laboratoire LARHRA.

⁴ Herilalaina Rakoto-Raharimanana, maître de conférences en sociologie, Université Claude Bernard Lyon 1 - ESPE de l'Académie de Lyon, laboratoire ECP.

collégien-ne-s, les lycéen-ne-s apparaissent ainsi, nécessairement, comme les premiers récepteurs d'images stéréotypées.

Certes, l'impact réel de ces images sur le développement et le devenir de ces populations est mal connu et sans doute variable, mais, au nom du principe de précaution et de l'apprentissage de la citoyenneté, il paraît indispensable d'outiller les individus, enseignant-e-s comme élèves, pour qu'ils puissent les identifier, les interroger, les discuter.

L'une des propositions formulée dans le rapport de 2008 suggère l'« inscription, dans le cadre de l'éducation aux médias menée par l'Education nationale, d'une analyse des stéréotypes féminins. » (Grésy, 2008, p. 88). Proposition que nous reprenons et développons, en conclusion de notre recherche sur les manuels scolaires, en incluant les garçons, victimes eux aussi des stéréotypes de sexe.

Pour les enseignant-e-s qui entendent enseigner une discipline mixte, neutre à l'égard des déterminismes genrés, des possibilités existent au sein des manuels pour rééquilibrer les représentations des élèves. Elles passent par la critique argumentée des représentations les plus stéréotypées en laissant ainsi entendre aux élèves qu'une remise en question est possible, par la déconstruction des images, par l'aménagement des discours, leur permettant d'entrevoir l'équité comme une réponse à l'illusion égalitaire qui caractérise le traitement différencié des sexes dans nos sociétés, et ainsi permettre aux jeunes filles comme aux jeunes garçons d'envisager un avenir délesté du poids des préjugés. (Lignon, Porhel & Rakoto-Raharimanana, 2013, p. 113).

Force est cependant de constater qu'aucune injonction officielle n'est venue relayer ces préconisations. Le *Socle commun des connaissances et des compétences*, publié en 2006 par le MENESR, fait toujours foi, qui évoque simplement, au rang des attitudes, « le respect des autres (civilité, tolérance, refus des préjugés et des stéréotypes) » et « le respect de l'autre sexe » (p. 21) et au rang des capacités la nécessité d'« être éduqué aux médias et avoir conscience de leur place et influence dans la société » (p. 22). Tout repose donc, en définitive, sur l'imagination et la bonne volonté des enseignant-e-s.

Ajoutons à cela que, comme souvent, les cordonniers sont les plus mal chaussés. On se souvient de l'édition 2012 de la brochure du CLEMI, *Eduquer aux médias, ça s'apprend*, dont les première et quatrième de couverture présentaient 15 photographes en action, tous de sexe masculin. Personne non plus n'a oublié les affiches de la campagne de recrutement 2011 de l'Education nationale, montrant une jeune femme en train de lire, dans une ambiance beige rosée, et un jeune homme en train de pianoter sur son ordinateur, dans une ambiance bleu métal. Pour que personne ne se méprenne sur le sens du message, deux slogans précisaient : « Laura a trouvé le poste de ses rêves », « Julien a trouvé un poste à la hauteur de ses ambitions ». Certes, le ministère a fait son *mea culpa* après coup, mais que cette campagne ait pu voir le jour montre bien qu'il est nécessaire de veiller en permanence et d'éduquer à tous les niveaux.

4. Que faire en classe et comment s'y prendre ?

Au risque d'enfoncer une porte ouverte, je rappellerai que nous vivons dans un monde où les images sont omniprésentes. Que l'on soit chez soi, dans la rue, au travail, que l'on soit riche ou pauvre, jeune ou moins jeune, fille ou garçon, il est impossible absolument - quand bien même on le désirerait - de leur échapper. Toutes en effet s'offrent à nous, plus ou moins librement. Certes, leur degré d'attractivité varie, il y en a qu'on essaye d'éviter, d'autres que l'on recherche activement, mais toutes sont là, autour, à portée. Or, l'école, aujourd'hui encore, privilégie l'écrit au détriment de l'image, considérée globalement comme relevant du domaine des loisirs. De ce fait, le regard critique des élèves n'est entraîné à s'exercer que sur une partie du discours qui vient du monde, la plupart des images passant à travers les mailles du filet. Si cela est regrettable sur le plan de la formation à la citoyenneté, c'est aussi très dommage sur le plan pédagogique. Tout enseignant-e en effet qui a déjà

travaillé en classe avec des images sait combien elles facilitent l'entrée dans une activité, comment elles éveillent l'intérêt de son public, grâce, entre autres, à leur aura propre et à leur statut de document « non scolaire ».

Autre atout, leur caractère fondamentalement transversal qui les rend exploitable dans tous les niveaux de classe, de la maternelle à la terminale, et dans toutes les disciplines. Que l'on enseigne l'histoire, le français, les langues vivantes, les sciences de la vie et de la terre ou bien encore l'éducation physique et sportive il est dans les faits toujours possible de convoquer des images, et ce notamment pour éduquer à l'égalité entre les femmes et les hommes. Cela nécessite cependant que les enseignant-e-s aient au préalable été formé-e-s à l'analyse d'image et sensibilisé-e-s à la question des stéréotypes de sexes.

Avant de présenter la méthode que je préconise, je souhaite exposer deux des grands principes qui la sous-tendent. Tout d'abord, ne jamais s'en tenir au seul décryptage, qui est de l'ordre de la déconstruction, mais toujours s'engager dans la foulée dans la voie de la reconstruction. C'est ce que conseille François De Singly, ce que suggère implicitement le rapport 2008, ce qu'a démontré la recherche, ce que j'expérimente au quotidien dans mon enseignement. S'il est en effet indispensable de comprendre la façon dont se construisent, en image, les inégalités, encore faut-il transformer l'essai en s'efforçant de proposer des solutions. Mais il faut aussi, par-delà le nécessaire couplage des phases de déconstruction et de reconstruction, penser leur articulation. Car s'il est évident qu'une opération doit précéder l'autre, il va également de soi que pratiquer l'une va permettre de mieux pratiquer l'autre, l'aller-retour ainsi mis en place constituant une sorte de cercle vertueux, l'analyse nourrissant la création et la création l'analyse, leur association étant mise au service de la citoyenneté. Car au bout du compte, c'est bien de cela qu'il s'agit. Permettre aux élèves d'être un jour en capacité de comprendre les problèmes et leur donner l'envie et les moyens de les résoudre.

Aussi, toujours garder à l'esprit que la question des stéréotypes, avant d'être une question citoyenne, est aussi une question sociologique et psychologique, et qui touche à l'intime, à ce qui, pour un individu, constitue le masculin, le féminin, fait qu'il ou elle se sent homme, femme ou autre. Les images, quant à elles, sont ordinairement perçues comme des documents de nature plus ou moins ludique. Ma proposition, qui est de travailler simultanément l'éducation à l'égalité entre les femmes et les hommes et l'éducation à l'image pour éduquer à l'un par le truchement de l'autre, a pour but de faciliter le dialogue et enclencher la réflexion. Les images sont utilisées comme agent de catalyse, comme un élément tiers permettant de lancer une réaction chimique qui sans elles n'aurait pas lieu. Elles permettent, par-delà la question des inégalités, d'exhiber l'injuste sans heurter personne. Car là réside l'une des plus grandes difficultés de toute formation à l'égalité entre les sexes : éviter de « braquer ». Or, en la matière, il me semble que l'approche frontale n'est peut-être pas la meilleure. Certes, elle convainc les déjà convaincus, mais *quid* des autres ? L'expérience enseigne qu'elle ne les incite pas à remettre leurs convictions en question, mais bien plutôt à rejeter en bloc l'ensemble des idées autres qui leur sont proposées. S'il faut à l'évidence démontrer par le raisonnement en quoi et pourquoi l'égalité entre les femmes et les hommes est un objectif à atteindre, encore faut-il que ce raisonnement soit conduit avec tact et en ménageant les susceptibilités. L'approche que je préconise pour la classe s'efforce de respecter ce principe : en recourant à la médiation par les images, ce qui permet d'aborder le sujet en douceur, de façon indirecte ; en faisant appel, simultanément, à deux « éducations à », ce qui donne plus de latitude pour moduler l'approche et s'adapter aux réactions du public. Pour faire court, je suggère à celle ou celui qui veut se lancer dans l'éducation à l'égalité F/H par le biais des images d'adopter le principe de Descartes : « J'avance masqué » !

La démarche donc que je propose se déploie, sur le plan pratique, en trois temps : 1) savoir identifier les images porteuses de stéréotypes de sexe ; 2) savoir pointer dans ces images les éléments qui construisent ces stéréotypes ; 3) être capable de concevoir des images non stéréotypées. L'idée

donc est de se servir du sexisme pour lutter contre le sexisme, d'exploiter les images stéréotypées pour lutter contre les stéréotypes. Il s'agit de s'appuyer sur les images pour, progressivement, dire les mots et transmettre des valeurs.

Etape 1. Chaque image doit être regardée pour elle-même, mais aussi envisagée en contexte, en lien avec les images qui la précèdent et lui succèdent, en lien avec les textes qui peuvent éventuellement l'accompagner. Si certains stéréotypes sautent aux yeux, d'autres sont plus insidieux et nécessitent une attention soutenue de la part des enseignant-e-s. C'est le cas, en particulier, des illustrations qui figurent dans les manuels scolaires et qu'il convient d'examiner systématiquement, principalement parce qu'elles inspirent *a priori* confiance. Je citerai pour exemple cette image, vue dans un manuel de mathématiques (Chapiron, Mante, Mulet-Marquis & Pérot, 2008), qui montre un adolescent pianotant sur son ordinateur. La scène est banale et n'appelle aucun commentaire particulier. Ce qui pose problème c'est qu'elle se répète, avec d'autres individus de sexe masculin derrière d'autres ordinateurs, tout au long du manuel, accréditant ainsi l'idée que l'ordinateur est « un truc de garçons ». Et quand une fille est représentée dans la même situation, choix est fait de la montrer en train de pratiquer le *chat*, accréditant ainsi le cliché de la fille futile et bavarde. La même vigilance doit s'exercer vis-à-vis des images en mouvement. Chaque séquence doit être contextualisée, regardée, écoutée⁵ et questionnée. Aussi, il ne s'agit pas de s'interroger au coup par coup et de temps en temps sur telle ou telle image, il s'agit de chausser des lunettes roses à monture bleue pour regarder le monde, en permanence, et repérer immédiatement, lorsqu'elles se présentent, les images à problème. Car le sexisme n'est pas plus acceptable que le racisme.

Etape 2 : Au-delà de cette première impression, il faut comprendre et pouvoir expliquer ce qui pose problème, et donc entrer dans le domaine de l'analyse des images. Lorsque qu'on évoque cette question, s'élèvent systématiquement des voix pour affirmer le droit de chacun à l'interprétation personnelle. Rappelons ici qu'il n'est nullement question de nier la variété en réception des individus, mais que cela n'empêche pas pour autant chaque image d'être un message pour autrui construit sur des éléments objectifs. Une fois la question du contexte traitée, il y a de fait ce que représente l'image (les personnages, les accessoires, le décor, la situation...), la façon dont ces éléments sont agencés, les paramètres plastiques qui régissent leur orchestration (ce qui est au premier plan / ce qui est à l'arrière-plan, ce qui est flou / ce qui est net, ce qui est grand / ce qui est petit, ce qui est dans le champ / ce qui est hors du champ, ce qui est rose / ce qui est bleu / ce qui est vert...) Il s'agit somme toute d'aller au-delà du voir et d'accéder au regarder, de s'interroger sur ce que disent les images et sur la façon dont elles le disent. Autant de compétences qui peuvent et doivent être développées dans le cadre de l'éducation à l'image.

Etape 3 : Déconstruire est une première étape, nécessaire mais non suffisante, comme l'explique De Singly. S'il est parfois difficile de jouer les *script doctors*⁶, rien n'empêche de réfléchir, d'échafauder des contre-propositions, plus ou moins précises, plus ou moins éloignées de l'image originelle. Quelles modifications, par exemple, pourrait-on apporter aux affiches dont j'ai parlé plus haut afin d'éviter qu'elles s'enferment dans les stéréotypes ? Sans imposer aucune solution, car il en existe évidemment une infinité, gageons qu'un certain nombre de propositions suggéreront d'intervenir sur la situation, le slogan, les couleurs. Mais gageons aussi que d'autres possibilités, qui n'auront plus rien à voir avec l'affiche initiale, seront envisagées.

⁵ Car le son aussi peut véhiculer des stéréotypes de sexe. Celles et ceux qui en doutent pourront s'amuser à écouter les petits cris émis par Lara Croft, l'héroïne virtuelle de la série *Tomb Raider*, lorsqu'elle se blesse ou pousse un rocher. A consulter également, le site *Women in pain in videogames* : <http://womeninpaininames.tumblr.com/>.

⁶ Ce terme, que j'emprunte au monde du cinéma, est sans équivalent en français. Il désigne la personne à qui on fait appel pour réparer ou améliorer un scénario de film.

4.1. *Quels supports ?*

Les supports utilisables sont légion. Ainsi, la liste que je vais établir n'a aucune prétention à l'exhaustivité. Elle se contente d'attirer l'attention sur des catégories d'images où les stéréotypes s'ébattent relativement librement. (Ce qui ne veut pas dire, bien évidemment, qu'on ne rencontre pas d'images stéréotypées hors de ces catégories ni que toutes les images qui s'y trouvent sont stéréotypées. C'est davantage une question de pourcentage). D'autres critères aussi peuvent être pris en compte. On veillera par exemple à sélectionner, dans un premier temps et pour faciliter la prise de conscience, des images proches des publics avec lesquels on souhaite travailler. On veillera aussi à ce que les images représentent des situations et personnages stéréotypés masculins et féminins. Car si le sexisme touche prioritairement les filles, il faut, lorsqu'on travaille avec un public mixte et que l'on cherche à construire l'égalité, faire apparaître aussi les ravages qu'il peut faire auprès des garçons. Dans un deuxième temps, on pourra travailler sur des images non stéréotypées. Le non-stéréotype doit en effet être présenté pour montrer qu'il est possible, le contre-stéréotype pouvant être utilisé pour exhiber le stéréotype et conduire au non-stéréotype. On s'efforcera, enfin, d'introduire les élèves à des images autres que celles qu'ils connaissent et fréquentent usuellement. C'est en effet en les aidant à se constituer un bagage culturel riche et varié qu'on leur donnera les moyens d'exercer leur esprit critique et de mettre à distance les stéréotypes.

Pour la clarté de l'exposé, et parce qu'il faut, pour pouvoir analyser les secondes, savoir analyser les premières, je séparerai les images fixes des images animées. Non pas que les unes soient plus difficiles à analyser que les autres - chaque cas est unique - mais parce qu'il est plus logique, sur le plan des apprentissages, de procéder ainsi. Sur le plan pratique aussi, les images fixes présentent bien des avantages. Elles sont faciles d'accès (situées dans notre environnement proche, elles sont à disposition, prêtes à être découpées, copiées/collées, scannées, photographiées) et simples à utiliser en classe (on peut les afficher au tableau, les projeter sur un écran, les photocopier).

Côté stéréotypes, la publicité est une contrée des plus giboyeuses, que l'on considère les affiches, la publicité magazine, les jaquettes de CD ou de jeux vidéo, les catalogues de vente (mode, jouets, bricolage...) L'affaire des magasins U est à ce titre révélatrice. Car pour un petit garçon photographié en train de jouer avec un poupon, combien sont cernés par les engins de chantiers et autres fusils lasers ? Car pour une petite fille s'amusant avec une voiture radioguidée, combien sont cernés par les cuisinières miniature et autres planches à repasser ? Les albums jeunesse sont aussi de bons supports. Citons par exemple ces deux livres d'Anthony Browne, respectivement intitulés *Mon papa* (Browne, 2000) et *Ma maman* (Browne, 2005), et qui présentent séparément un père et une mère au travail et en train de danser⁷. Un bel exemple *a priori* d'égalité, mais moins parfait cependant qu'il n'y paraît. Si la maman danse en tutu, elle a revêtu, pour devenir « patron » (*sic*) un costume d'homme et une cravate, alors que le papa, pour danser, a conservé son pyjama et sa robe de chambre. Et c'est ainsi que le stéréotype se construit non seulement au sein de chaque album mais aussi d'un album à l'autre. Les bandes dessinées⁸, la presse jeunesse⁹, les manuels scolaires¹⁰, également, sont des supports très intéressants à exploiter.

Celle ou celui qui désire exploiter des images animées trouvera de quoi faire du côté des spots publicitaires, des vidéo-clips, des dessins animés, des séries télévisées et des jeux vidéo. Non pas que ces éléments, là encore, soient nécessairement englués dans les clichés (d'autres le sont qui relèvent

⁷ Je remercie Nicole Abar, chargée de mission *ABCD de l'Egalité* auprès du Ministère de l'éducation nationale, d'avoir attiré mon attention sur ces images.

⁸ Pour mémoire, citons, en vrac, quelques personnages masculins - Lucky Luke, Alix, Spiderman, XIII, Lanfeust - et féminins - La Castafiore, Falbala, La Schtroumpfette, Cixi...

⁹ Actuellement segmentée par tranches d'âges, par thèmes et par sexe.

¹⁰ Lorsqu'un manuel scolaire est utilisé en classe qui met en scène des images stéréotypées, il convient, systématiquement, de déconstruire celles-ci par le dialogue.

d'autres catégories) mais parce qu'on trouvera parmi eux des supports permettant de travailler aisément la question, proches des élèves et recourant à des stéréotypes clairement identifiables et donc relativement faciles à mettre à distance. Par exemple, les *Totally Spies !* (Chalvon-Demersay, Michel, & Fomosa, 2001), une série d'animation très appréciée des enfants¹¹. Trois drôles de dames vêtues de combinaisons en latex coloré jouent les espionnes. Passionnées de mode, de shopping et de maquillage, elles utilisent, au cours de leurs aventures, des armes bien spécifiques : un « compoudrier » (ordinateur-poudrier) et un rouge à lèvres laser. En matière d'animation, le film *Raiponce* (Walt Disney Animation Studios, 2010), est également très intéressant à étudier. Que penser de cette princesse aux longs cheveux, rebelle, certes, mais dotée d'un physique on ne peut plus féminin ? Comment interpréter cette scène où elle se bat avec deux brigands et les défait à l'aide d'une casserole ? Côté film publicitaire, on pourra par exemple travailler sur le spot réalisé pour le parfum *One million* de Paco Rabanne (Irene, 2008). Sous couvert d'images esthétisantes, un jeune homme claque des doigts et obtient, sans effort, grâce à son parfum, la voiture et la femme... Les jeux vidéo enfin, offrent quantités de possibilités sans qu'il soit besoin d'aller chercher bien loin. La série des *Tomb Raider* (Eidos interactive & Square Enix, 1996-2014), par exemple, qui met en scène la fameuse Lara Croft - une héroïne stéréotypée à la fois sur le plan du masculin et du féminin - est une véritable mine d'or.¹²

Enfin, il est d'autres objets audiovisuels que les jeunes fréquentent assidûment, qui font partie de leur culture, et que les enseignants se doivent de connaître, quand bien même ils ne les utiliseront pas nécessairement en classe. Je pense par exemple à la série télévisée *Game of Thrones* (Benioff, Weiss, & Martin, 2011), qui joue ouvertement avec les clichés et contre-clichés.¹³ Je pense à l'impact de leur multiplication et de leur fragmentation sur l'esprit des élèves. Je me demande si cela a pour conséquence de renforcer ou de diluer les stéréotypes de sexe. Et je me dis qu'éduquer à l'égalité femmes/hommes en images est sans doute le moyen le plus efficace pour amener les élèves à passer de l'un à l'autre.

4.2. *Quelles activités ?*

Dans un monde idéal, les images qui nous entourent seraient débarrassées de tout stéréotype de sexe, les créateurs et créatrices produiraient des messages égalitaires, respectueux des uns comme des uns. Cette situation pour ainsi dire édénique, il est probable que nous ne l'atteindrons jamais. Mais rien ne nous empêche pour autant d'essayer de l'atteindre ! C'est en tout cas dans cette optique qu'il faut considérer la démarche que je propose et qui alterne déconstruction / construction, analyse / création.

Sur le plan pratique, les images fixes, qu'elles soient isolées ou en séquences, sont faciles à manipuler et à modifier, que l'on soit adepte de méthodes traditionnelles (photocopie, colle, ciseaux) ou plus modernes (appareil photo numérique, scanner, logiciel de traitement d'image). Une fois les paramètres porteurs de stéréotypes identifiés, grâce à l'analyse, il s'agira d'imaginer et de mettre en œuvre des solutions de remédiation. Si le texte pose problème, on en rédigera un nouveau qui viendra remplacer l'ancien. Pour une affiche, on pourra intervenir au niveau de l'accroche, du slogan, de l'argumentaire ; pour une bande dessinée, au niveau des bulles, des récitatifs. Même procédé si c'est le visuel qui pose problème. Selon le cas, on pourra agir sur des paramètres plastiques et/ou iconiques en remplaçant par exemple une couleur par une autre, en inventant le hors champ d'une image ou en la

¹¹ Cette série est toujours en cours de production. Elle se compose actuellement de 156 épisodes répartis en 6 saisons.

¹² La série comporte actuellement 10 jeux.

¹³ Cette série est toujours en cours de production. Elle se compose actuellement de 40 épisodes répartis en 4 saisons ; Je citerai, à titre d'exemple : Sansa Stark (la princesse aux cheveux blonds), Kahl Drogo (le beau barbare), le limier (la brute au grand cœur), Lord Varys (l'eunuque fourbe et gras), Brienne de Torth (la guerrière en armure d'apparence masculine), Renly Baratheon (le seigneur homosexuel), Arya Stark (fille de roi et garçon manqué).

recadrant, en ajoutant supprimant modifiant un personnage, un décor, un accessoire. Les catalogues de jouets se prêtent particulièrement bien à ce type d'activité. Après un temps d'analyse collective qui aura fait apparaître certains des stéréotypes les plus criants, le travail pourra s'organiser par groupe, la consigne pouvant être : « A partir des catalogues de jouets qui vous ont été distribués, efforcez-vous de créer un nouveau catalogue, plus égalitaire »¹⁴. Les élèves ainsi devront penser la structure globale de leur prospectus - quelles rubriques, dans quel ordre - mais aussi l'organisation de chaque page, en s'efforçant d'équilibrer la présence des filles et des garçons, en évitant de créer entre eux des rapports de domination / soumission, en proposant des associations enfants / jouets attendues mais pas seulement, etc. Inévitablement se poseront en cours de route des questions difficiles à résoudre mais qui doivent être posées. Que faire des jouets hyper sexués (sur le plan du thème, des formes, des matières, des couleurs) ? Que faire de certaines expressions et attitudes adoptées par les enfants mannequins ? La bande dessinée, également, est un support des plus stimulants. Après avoir étudié la répartition hommes femmes dans une série d'albums, après s'être interrogé sur leurs rôles et caractères, on pourra se lancer dans l'invention et la réalisation d'une nouvelle histoire. Une histoire par exemple dont Bonemine serait l'héroïne. Après une phase d'écriture scénaristique viendrait une phase de réalisation graphique qui pourrait mixer les personnages d'Uderzo (découpés ou détournés informatiquement) et des décors et accessoires créés de toute pièce par les élèves. Les affiches publicitaires, enfin, ne doivent pas être négligées. On pourra par exemple présenter aux élèves une affiche remarquable sur le plan des stéréotypes et leur demander de la transformer en intervenant sur un ou deux paramètres seulement. Les propositions, qui pourront être réalisées à l'aide d'un appareil photo numérique, pourront faire l'objet d'une exposition, assortie éventuellement d'un concours permettant d'élire l'affiche la plus égalitaire.

Les récentes évolutions des matériels audiovisuels amateurs ont grandement simplifié la pratique de la réalisation en milieu scolaire. En règle générale, il suffit aujourd'hui d'appuyer sur le bouton « enregistrement » d'un caméscope pour obtenir une vidéo techniquement correcte, sur le plan de l'image tout au moins. Ce n'est pas le lieu, ici, de détailler tous les avantages pédagogiques de cet outil, mais signalons simplement son attractivité auprès des élèves, son faible coût, la possibilité de visionner immédiatement ce qui vient d'être filmé, la possibilité de monter (ou pas) les plans qui ont été tournés. En grande section de maternelle, on pourra par exemple travailler sur la question du partage des tâches ménagères à partir d'illustrations figurant dans les albums jeunesse et en utilisant les jouets d'imitation présents dans l'espace classe. Des saynètes pourront être imaginées par les élèves et filmées par l'enseignant-e, qui mettront en scène des couples d'enfants échangeant leurs activités au milieu du film. Cela afin de faire comprendre aux garçons comme aux filles que s'occuper du bébé, repasser, faire la cuisine, faire la vaisselle, téléphoner, lire le journal, regarder la télévision, boire le café sont des activités susceptibles d'être effectuées aussi bien par les hommes que par les femmes. Les vidéos réalisées pourront ensuite être projetées à d'autres classes et utilisées pour lancer un débat sur la question. Avec des plus grands, on pourra se lancer dans des réalisations plus complexes. Faire un *remake* non sexiste d'une scène sexiste, écrire et tourner une suite ou une fin alternative, recréer une bande son, un dialogue, etc. Il est aussi possible, toujours, d'amorcer la réflexion avec un type d'image et de la poursuivre avec un autre. (Prolonger par exemple un film sous forme de roman-photo). Je citerai enfin une anecdote récente, celle de ce père de famille qui, s'offusquant que Link soit le héros de tous les opus du jeu vidéo *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986-2013)¹⁵, reprogramma le jeu à l'intention de sa fille, en inversant les rôles et transformant la princesse en héroïne. Certes, un tel

¹⁴ Ce type d'activité n'est pas réservé aux classes de primaire. Il est souvent plus facile, pour les élèves, de prendre conscience des stéréotypes charriés par les images lorsque celles-ci s'adressent à des plus petits qu'eux.

¹⁵ La série comporte actuellement 16 jeux.

exploit n'est pas à la portée de tout le monde¹⁶, mais rien n'empêche, à partir d'un jeu vidéo existant, de concevoir un autre jeu, également interactif, sur le modèle des livres dont vous êtes le héros, à base de cartes images et de dés.

5. En conclusion

Résumons le problème de façon lapidaire. Notre société est imprégnée de stéréotypes de sexe ; les images reflètent cet état de fait ; elles l'entretiennent et contribuent à le construire. Ce cycle semble sans fin, mais ne l'est peut-être pas. Je pense en effet que les éducateurs ont le devoir, le pouvoir et les moyens de l'interrompre, et j'espère qu'ils s'empareront pour ce faire des quelques pistes que j'ai indiquées. Agir sur les images pour agir sur le monde. Peut-être est-ce une utopie. Peut-être est-ce une solution. Quoi qu'il en soit, il me semble que le jeu vaut la peine d'être tenté.

Bibliographie

Browne, A. (2005). *Ma maman*. Paris : Kaléidoscope.

Browne, A. (2000). *Mon papa*. Paris : Kaléidoscope.

Chapiron, G., Mante, M., Mulet-Marquis & R., Pérot, C. (2008). *Collection triangle mathématiques 3^{ème}*, Paris : Hatier.

Centre de Liaison de l'Enseignement et des Médias d'Information, Ministère de l'Éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche. (2012). *Eduquer aux médias, ça s'apprend*.

Commission sur l'image des femmes dans les médias présidée par Reiser, M., rapporteure Grésy, B. (2008) *Rapport sur l'image des femmes dans les médias*.

Commissariat général à la stratégie et à la prospective, rapport coordonné par Naves, M.-C., et Wisnia-Weill, V. (2014). *Lutter contre les stéréotypes filles garçons*.

De Singly, F. (2014). *Quels bons stéréotypes pour le genre et la famille ?* Le Monde.fr. www.lemonde.fr/idees/article/2014/02/07/quels-bons-stereotypes-pour-le-genre-et-la-famille_4361538_3232.html.

Djaouti, D., *Des outils simples d'accès pour créer des jeux vidéo*. <http://www.ludoscience.com/FR/blog/603-Des-outils-simples-daccès-pour-créer-des-jeux-vidéo.html>.

Le Point.fr. (2013). *Le catalogue de Noël qui déchaîne les passions*. http://www.lepoint.fr/societe/le-catalogue-de-noel-qui-dechaîne-les-passions-03-11-2013-1751471_23.php

Lignon, F., Porhel, V., Rakoto-Raharimanana, H. (2013). Etude des stéréotypes de genre dans les manuels scolaires. In Morin C. & Salle M. (Eds.) *A l'école des stéréotypes* (p. 95 à 113). Paris : L'Harmattan.

Lignon, F. « Représentations. Etude des programmes vidéo-ludiques fréquentés par les élèves ». In Léchenet, A et Mercader, P. (2013). *Les enjeux socio-éducatifs de la mixité au quotidien en milieu scolaire : Pratiques genrées et violences entre pairs* (Rapport). Lyon : Université Lyon 1 et Lyon 2.

http://hal.archivesouvertes.fr/docs/00/98/61/42/PDF/VIOLECOGENRE2_Rapport_de_recherche_annexe_du_compte_rendu_IMPR_recto-verso.pdf

Lignon, F. (2014). Des jeux vidéo et des adolescents : à quoi jouent les jeunes filles et garçons des collèges et lycées ?, *Le Temps des Médias*, 21, 143-160.

Ministère de l'Éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche. (2014). <http://www.education.gouv.fr/cid21004/l-education-a-l-image-au-cinema-et-a-l-audiovisuel.html>.

¹⁶ De plus en plus d'outils sont cependant disponibles qui permettent de créer des jeux vidéo en classe. Le lecteur intéressé pourra consulter le site du laboratoire de recherche Ludoscience et notamment l'article de Djaouti (2013).

Ministère de l'Éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche. (2006). Socle commun de connaissances et de compétences. Décret n°2006-830. *Bulletin officiel de l'Éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche*, 29, I-XV.

Documents audiovisuels

Benioff, D., Weiss, D. B. & Martin, G. R. R. (créateurs). *Game of Thrones*. [Série télévisée]. Huffam, M. & Doelger, F., 2011-2014.

Chalvon-Demersay, V., Michel, D., & Fomosa, G (créateurs). *Totally Spies !* [Série télévisée]. Marathon Média, 2001-2014.

Gore, P. (réal.). *One million*. [Spot publicitaire]. Irene, Melle Noï, 2008.

Hyoward, B. & Greno, N. (réal.). *Raiponce*. [Dessin animé]. Walt Disney Animation Studios, 2010.

Tomb Raider. [Jeu vidéo]. Eidos interactive puis Square Enix, 1996-2014.

The Legend of Zelda. [Jeu vidéo]. Nintendo, 1986-2013.