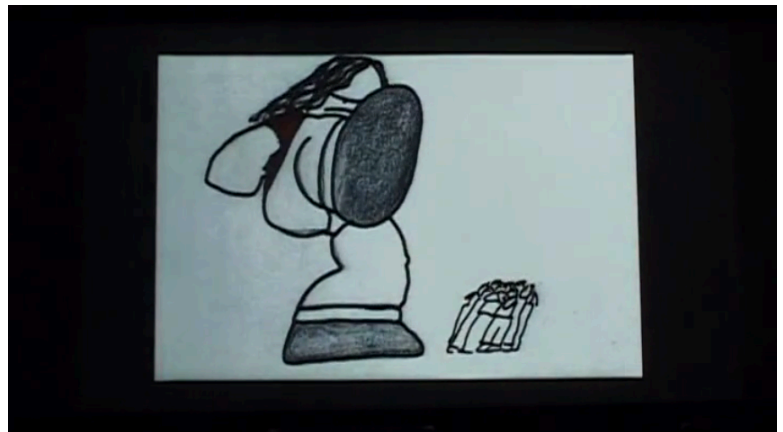

Ludique versus pédagogique ?

L'initiation au cinéma n'est pas un enseignement comme les autres. Face au jeune public, notamment, de plus en plus de propositions ludiques se mêlent voire remplacent une approche purement didactique. Comment se mettent-elles au service d'une pédagogie du cinéma ? Sont-elles devenues une condition essentielle à la transmission ?



Bien sûr, notre réponse ne sera ni oui, ni non. Chaque projet est différent. Chaque contexte est différent. Chaque intervenant, chaque public est différent. Dans le contexte des actions d'éducation aux images auprès du jeune public, il est déjà essentiel de distinguer les actions qui auraient pour visée le cinéma (ou les images) même, la sensibilisation à la richesse, à la portée émotionnelle, romanesque et intellectuelle de son langage ; des actions qui partiraient du cinéma pour emmener le public ailleurs, sur un terrain thématique ou pratique, sans, parfois, de rapport direct avec le cinéma. Dans le premier cas de figure, on peut citer, par exemple, [l'Atelier cinéma](#) conçu par le CNC, qui permet d'appréhender les différentes étapes de création d'un film (scénario, cadrage, équipe du film, montage, tournage) jusqu'à la réalisation d'un court métrage. Dans le deuxième cas de figure : la [mallette Cinaimant](#), dont les "jeux collectifs à partir d'une sélection de photogrammes imprimés sur des cartes aimantées" peuvent s'appliquer à de multiples domaines. Spécialisée dans l'enseignement auprès de petits groupes en grande difficulté scolaire à l'école primaire, Sylvie Matéo, la créatrice de l'outil, a rapidement constaté l'énorme potentiel de la mallette sur l'apprentissage de la linguistique. *"Quand j'ai créé la mallette, j'intervenais auprès d'un groupe de classe de Cinquième qui ne comprenait pas le principe du verbe. A l'aide des photogrammes, j'ai réussi à créer une nouvelle représentation spatio-temporelle, qui leur a permis de comprendre l'aspect transitif des choses, entre le "avant, pendant et après" l'image"* explique l'enseignante.

Néanmoins, quelque soit la visée des projets, il est désormais indiscutable que les méthodes de transmission, notamment auprès du jeune public, doivent intégrer une part de ludique. Et ce pour des raisons, qui, finalement, diffèrent beaucoup d'un projet à un autre. Aux exploitants de salles auxquels Cinémas 93 dispense désormais des formations aux outils ludiques de médiation, Xavier Grizon, responsable des actions jeune public au sein de l'association, explique que le jeu peut être utilisé *"comme préalable à l'émancipation créatrice et sociale, comme un espace potentiel ou intermédiaire favorable (mais pas toujours efficace !)* à

l'acquisition de compétences ou au partage d'expérience". Côté sciences de l'éducation, le professeur Gilles Brougère précise que *"les pratiques culturelles ne [doivent] pas [être] envisagées dans un but éducatif, ni dans un but d'éveil, ce qui évidemment n'implique pas que l'on n'apprenne rien".* Contrairement à certaines disciplines scolaires, *"elles n'ont pas comme sens premier de préparer une pratique future, mais elles permettent à l'enfant d'être un réel pratiquant. Autrement dit, elles ont un sens immédiat."* Sous des allures de "légèreté" ou de "superficialité", il n'est plus à prouver que le jeu est une affaire éminemment sérieuse puisqu'il participe pleinement à la construction de l'enfant.

Le jeu : un élément essentiel mais complexe

Avec les tout petits, comme avec, d'ailleurs, d'autres publics spécifiques, le temps de concentration, leur besoin de bouger et le caractère nouveau de l'expérience en salle demandent un cadre pédagogique adapté. L'[atelier ciné-bulle](#) proposé par [Cinémas 93](#) dans le cadre du dispositif [Ma première séance](#) (pour les 3-6 ans), mais aussi de séances extra-scolaires, répond d'une manière particulièrement inventive à ces exigences. Il repose sur un dispositif participatif dans lequel les enfants sont invités à revisiter et s'approprier le film d'une manière sensorielle grâce à la manipulation d'une grosse bulle transparente directement reliée à des tableaux inspirés de l'univers d'un film (*Fear of flying*, de Connor Finnegan) et projetés sur le grand écran. Ils peuvent ainsi entrer en interaction avec les images en déclenchant, grâce à la bulle, des sons, des mouvements, des couleurs. L'image cinématographique se trouve déplacée du côté de la manipulation directe, proche du jeu vidéo mais totalement inscrite dans un processus de réappropriation et d'expérimentation. L'occasion est ainsi offerte aux jeunes spectateurs de prendre conscience de certains processus de création cinématographiques et aussi des sensations produites sur eux par les effets (re)créés. Pour autant, outre la difficulté technique qu'imposaient les branchements du dispositif en cabine, ce projet a aussi souligné par moments l'équilibre fragile entre divertissement et apprentissage. Parfois, l'engouement joyeux et sonore des enfants pour le fait de taper dans une balle couvrait malheureusement les sons sur lesquels le dispositif voulait paradoxalement attirer leur attention...



Autre exemple, les [ateliers Mashup](#), organisés autour d'une table de montage pas comme les autres conçue par Romuald Beugnon, offrent la possibilité de jouer avec la matière cinématographique mise à leur disposition : des images, des musiques, des sons venus de films différents distribués sous forme de cartes à manipuler selon son inspiration. Soit une façon d'appréhender la pratique du montage comme une pure expérimentation formelle, à la manière d'apprentis sorciers à qui on aurait ouvert les portes d'un laboratoire créatif. Cette [table magique](#) invite non seulement à s'approprier les outils du langage cinématographique mais aussi à éprouver sa profonde richesse. Le ludique s'invite ainsi spontanément dans le

processus pédagogique dès lors qu'on touche directement à la matière artistique, car la frontière est indéniablement poreuse entre le jeu et la création. Pour les plus grands enfants, les adolescents et les adultes, toute la pertinence de ces ateliers réside ainsi dans le lien établi entre les mouvements créatifs initiés et l'art cinématographique, et la manière dont ce lien est valorisé par les différents encadrants. Selon Cécile Durieux, Chargée du pôle d'éducation aux images au cinéma L'Alhambra à Marseille, *"la table Mashup, comme tout autre outil de médiation, nécessite un encadrement important de la part de l'intervenant, pour pouvoir emmener le groupe là où il se souhaite. Si cet encadrement fait défaut, l'amusement prend parfois le pas sur le pédagogique"*.

Penser le jeu sous l'angle de la participation et comme élément de lien avec l'adulte

"Depuis l'atelier ciné-bulle, nous avons beaucoup fait évoluer notre réflexion autour des Approches ludiques", confie Xavier Grizon. Une première source d'inspiration a été Gilles Brougère. Pour le théoricien de l'éducation, *"les apprentissages sont liés aussi bien à la pratique qu'à la participation. Or une des caractéristiques des pratiques culturelles est qu'elles font de l'enfant un participant : c'est le cas de la lecture, du cinéma, des arts plastiques, du chant et de la musique, du sport..."*. En ce sens, les jeux dits "libres" (ceux pendant lesquels l'enfant prend des décisions) sont particulièrement intéressants car, contrairement à la lecture par exemple, l'enfant n'est plus uniquement spectateur. *"L'intérêt pour l'enfant est d'avoir accès à une palette importante : être récepteur, créateur, joueur. Ce sont des postures que je ne confondrais pas. Les enfants sont tous participants à des pratiques différentes où ils font semblant ou bien prennent des décisions. Le jeu articule les deux : l'enfant décide de faire pour de faux, sans conséquences. S'il décide de voler par exemple, la décision est énorme mais sera sans effet. Quand l'enfant est en posture de réception, il entre dans un monde de fiction, de faux-semblants, et il peut l'interpréter d'une certaine façon. Lorsqu'il est en posture de production, la décision est mise en avant pour créer quelque chose qui aura des conséquences. Il pourra par ailleurs échanger et montrer sa création à d'autres. Ces pratiques culturelles ne sont pas des jeux, un artiste n'est pas un joueur. Le joueur, une fois le jeu terminé, peut recommencer, c'est une activité plus frivole. A l'inverse, on peut être jugé sur le résultat d'une production."*

Le pédopsychiatre Bernard Golse donne un éclairage complémentaire. En son sens, l'enfant se développe à travers les liens (mutuels) qu'il établit avec l'adulte, les objets dits "transitionnels", et les objets "d'attention conjointe" : *"Les expériences culturelles partagées facilitent l'accès à l'intersubjectivité. Pour qu'un enfant puisse ressentir l'altérité, il faut à la fois creuser l'écart en soi et avec l'autre, avec douceur pour éviter l'arrachement, et créer des liens pour ne pas se perdre. Il faut se détacher sans se lâcher. (...) On peut considérer que la culture est un objet transitionnel. Elle permet de se détacher sans s'arracher. Le bébé choisit souvent son doudou parce qu'il a des caractéristiques qui lui rappellent la fonction maternelle : la douceur, la rétention de la chaleur, son odeur, sa malléabilité. On peut aussi malmener, triturer un doudou. C'est la première possession "non moi", "first non me possession" dit Winnicott, un espace intermédiaire, potentiel. Ces objets transitionnels vont aider à se différencier sans se perdre. Car il ne s'agit pas de se séparer, mais bien de se différencier. Certains enfants n'ont pas de doudou, mais d'autres phénomènes en sont l'équivalent qu'on appelle "phénomènes transitionnels" : le langage et la culture en sont. Ils permettent de partager des émotions. (...)"*

Le jeu comme moyen de vivre "autrement" la salle



C'est ainsi que l'association Cinémas 93 vient de développer le dispositif [Drôles de maisons](#), avec le concours du Ciné 104 : une méthode DIY pour mettre en place une scénographie simple et interactive à l'aide d'une maison en carton, de quelques objets et d'une veilleuse, autour d'un programme de courts métrages d'animation du même nom. Ce type d'actions engage, outre la réalisation d'objets en rapport avec la thématique des courts métrages, une réappropriation certaine de l'espace de la salle de cinéma, à l'instar des animations jeune public organisées par [Dominique Mulmann au cinéma Trianon à Romainville](#). Pour ne citer qu'un exemple, la responsable jeune public a ainsi mis en place "un circuit sportif à l'intérieur de la salle", après la projection du film *Tarzan*, afin "d'explorer les sensations liées à la prouesse sportive". "Le film peut être prétexte à explorer d'autres dimensions, qui permettront par exemple au public de se réapproprier la salle, ou leur corps, ou les personnes qui les entourent" explique Dominique Mulmann, soucieuse d'exploiter et de faire vivre pleinement le lieu. Si cette démarche auprès des jeunes spectateurs semble a priori s'éloigner du champ de l'éducation à l'image, elle ne le perd finalement pas complètement de vue dans la mesure où il s'agit encore une fois de prendre en compte et de valoriser quelque chose d'essentiel, à savoir l'expérience corporelle, sensorielle que constitue la projection d'un film. En privilégiant le corps et l'émotion qu'il traduit, mais aussi les décors, la création d'un univers fictif, ces ateliers invitent à réfléchir non seulement à la place du spectateur, mais aussi à la manière dont un film nous traverse, dont il se prolonge en nous et son plaisir avec. Bref, à appréhender les films et la salle qui leur sert de cadre, comme une matière vivante et non une pièce de musée : un lieu de récréation et de re-création.

D'autres ateliers originaux poursuivent cette même logique de réinvestissement de la salle de cinéma en axant les expériences proposées autour de la parole. Car, outre le besoin de bouger, de rejouer des scènes, le cinéma amène naturellement les enfants à s'interroger, à réagir, à mettre des mots, des impressions sur ce qu'ils voient. Le [cinéma chuchoté](#) imaginé par Bruno Bouchard, animateur et collectionneur de cinéma, propose ainsi une autre manière de donner vie aux émotions des enfants via un dispositif ludique inédit : un tuyau qui permettra au "grand" de chuchoter à l'oreille d'un plus petit les sous-titres d'un film ou d'imaginer une histoire à partir d'images sans paroles. Le projet séduit par bien des aspects à commencer par la poésie qui s'en dégage et la valorisation du lien grand/petit – toujours fructueux d'un point de vue pédagogique – autour d'un film. L'objet créé pourrait paraître accessoire s'il ne revêtait pas une valeur symbolique forte, comme c'est ici le cas puisqu'il concrétise le lien intime qui va se tisser

entre les deux participants lors de la conception puis de l'utilisation de cette invention. En terme de pédagogie, là aussi, le projet peut présenter néanmoins une certaine limite : celle de laisser l'imaginaire de l'un prendre le dessus sur l'imaginaire de l'autre. Car il est précieux de laisser naître aussi dans l'esprit du plus petit sa propre interprétation des images qu'il a vues, ses propres mots.

In fine, la nature ludique et expérimentale de ces propositions est précieuse et à entretenir quand elle se fixe pour objectif de ne pas enfermer les films dans une approche unique et laisse les jeunes participants s'approprier l'espace de jeu, de découverte ouvert par le cinéma et les émotions qu'ils suscite. Si Sylvie Matéo, dans sa réflexion concernant le Cinaimant, cite souvent Jean Piaget et Lev Vygotski ; il semble assez opportun, en effet, de rappeler que selon le psychologue russe, l'émotion constitue l'un des trois piliers de développement de l'intelligence, aux côtés de la pensée et du langage. Et que le langage intérieur, que l'on soit enfant ou adulte, se déploie de la façon la plus intense au cinéma...

Amélie Dubois et Amandine Cauchy

Note :

Les citations de Gilles Brougère et Bernard Golse sont extraites données lors des journées professionnelles organisées par Cinémas 93 :

- [La participation des jeunes enfants aux pratiques culturelles](#), par Gilles Brougère
- [La culture et l'image entre acquisitions et apprentissages](#), par Bernard Golse

A voir / lire également sur le sujet :

- [Florilège d'outils pour l'éducation aux images](#)
- [A la recherche des points de vue des jeunes enfants, par Sylvie Rayna](#)