

Kit Animation Littérature Visuelle

Atelier « Interprétation & Détournement »



Cet atelier de vérification de l'information visuelle a pour objectif principal de faire comprendre aux participants les codes de l'image fixe et animée, pour ensuite pouvoir identifier leurs détournements possibles et les manipulations éventuelles. Il se déroule en trois séquences : lecture d'une image de presse / vérification d'une image à travers le jeu sérieux Youcheck Detectives et l'outil de vérification Invid-WeVerify, / prolongation hors-jeu permettant de vérifier l'acquisition de compétences.

MEMO

DUREE : 1h15

PUBLIC : > 15 ans

COMPÉTENCES EMI :

Repérer les manipulations digitales d'images

ACTIVITES

- Temps 1 : Lecture d'images de presse
- Temps 2 : Jeu Youcheck Detective, Mission 1 : consulter un tweet contenant une image. Utiliser les 8 filtres proposés par "Forensic" pour déterminer si ce message est une infox ou pas.
- Temps 3 : Démarche autonome de vérification d'images avec InVid

MATERIEL

Un ordinateur connecté pour 2 ou 3 participants, un vidéo projecteur

Temps 1 - Lecture d'images de presse

- Durée : 15mn
- Support : 3 images issues de la presse

INTRODUCTION

Pour se construire une culture de l'image photographique (et des images en général), il est important de traiter les questions liées à la production, d'examiner les techniques qui créent l'effet de réel, de prendre en compte les contextes de diffusion et de réception des images et de s'approprier des codes de lecture.

La photographie de presse ne peut reproduire qu'une partie du réel. L'œil derrière son objectif et au travers du cadre de sa photographie, le photographe fait des choix, il transmet son point de vue. Lors de la prise de vue d'une image ou lors de sa publication (et partage sur les médias sociaux), une photo peut être manipulée de mille et une manières. On peut ainsi mentir dans la légende et sur son histoire. Il est donc essentiel de savoir se poser les bonnes questions, d'observer les détails et de connaître les outils utiles à cette démarche.



Un projet soutenu par l'Union européenne



Avec le soutien du Ministère de la Culture

Pourquoi cette photographie a-t-elle été prise ? Où ? Quand ? Comment ? Par qui ? Pour illustrer quel événement ? Quel message transmet-elle ? Quelle émotion transmet-elle ?...

POINTS D'ATTENTION

Lors de cette séquence, nous portons notre attention sur trois points essentiels :

- **Le sens d'une photographie est celui que nous lui donnons**, en fonction de ce que nous projetons en elle, de nos biais culturels, sociaux, moraux.... Travailler sur le sens d'une image nécessite d'accepter de remettre en question ces éléments.
- **La photographie s'inscrit dans un contexte social, culturel, politique, historique.** Elle perd souvent une partie de son sens lorsqu'elle est sortie de son contexte. Elle transmet un message d'information en lien avec une légende et l'article qu'elle accompagne, un contexte de diffusion qu'il convient de prendre en compte.
- **La lecture d'une photographie nécessite de dégager les spécificités du langage de l'image** et de s'appropriier les notions suivantes :
 - **La dénotation** est la description la plus objective de l'image.
 - **La connotation** est du domaine de l'interprétation.
 - **Les codes** sont des conventions qui contribuent à la construction du sens des images.
 - **Les codes spécifiques aux images** résultent du fait que toute image est une délimitation d'un espace en deux dimensions. Ils définissent les paramètres du cadrage et du sens que cela produit : échelles des plans, angles de prise de vue, profondeur de champ.
 - **Les codes non spécifiques aux images.** On peut les identifier dans la vie quotidienne : un geste, une expression du visage, la position d'un personnage dans l'espace (poing levé ou genoux à terre), mais aussi des formes ou objets symboliques évoquant une religion, un courant de pensée, un autre événement, une époque révolue ou contemporaine...

DEROULE DE LA SEQUENCE

- **L'animateur a préparé en amont une série de photographies issues de la presse, journaux papiers, blogs, site, etc.**
Présentation aux participants du principe général de l'activité : lecture d'une série de photographies de presse, extraites de leur contexte de publication. Il s'agira en fin de séance (temps 1 & 2) de porter une réflexion sur le parti-pris éditorial, le choix de la photographie en fonction du sujet d'information.
- **Le groupe est divisé et 3 ou 4 équipes positionnées face à l'écran.**
- **L'animateur présente le déroulé de la séance, en précisant les points suivants :**
 - Les photographies utilisées sont issues de la presse.
 - Elles ont fait l'objet d'une publication.
- **Projection d'une photographie en un temps très court, 5 ou 6 secondes.**
Après la projection, chaque équipe tente de répondre aux questions suivantes :
 - Que voyez-vous sur la photographie ? (Correspond à la dénotation)
 - Qu'évoque pour vous cette photographie ? (Correspond à la connotation)
 - Pour quel événement cette photographie a-t-elle été utilisée ?



- **Chaque équipe échange et note pendant quelques minutes ses propositions.**
 - Projection de la photographie suivante, prise de notes, projection suivante, etc.
 - Propositions de réponses des équipes.
 - Une fois le cycle projection terminé, l'animateur note les propositions de réponses sur un tableau divisé en deux parties. D'un côté les réponses concernant « que voyez-vous ? », de l'autre « qu'évoque pour vous ? ». Il est conseillé dans un premier temps de donner la parole à un seul groupe qui commente une seule photo, puis à une autre équipe sur une autre photo, etc.

- **Analyse partagée.** Après les expressions de chaque groupe, l'animateur projette chaque photographie. C'est un temps collectif où l'on mesure les écarts entre ce que l'on pense avoir vu (en appui des notes au tableau) et ce qui apparaît réellement sur la photographie. Nous échangeons sur ce qui a retenu notre attention et sur ce qui a orienté notre interprétation lors de la lecture rapide en début de séance. Les équipes imaginent pour quel(s) événement(s) les photographies ont été utilisées en argumentant leurs idées.

- **Pour terminer** l'animateur situe la photographie dans son contexte de diffusion ; le journal, le site, le sujet d'information, la date, le lieu.



Temps 2 – Youcheck Detectives



Durée: 45 minutes

Support : Mission 1 de Youcheck Detectives _ <http://project-youcheck.com/game-french/>

INTRODUCTION

La découverte des variétés possibles de sens que l'on peut donner à une image montre que l'interprétation domine la description. Ce qui a pour incidence de nous inviter à re-construire un récit en analogie à de ce que l'on connaît déjà, par le conditionnement de notre émotion du moment, ou par l'influence d'un événement d'actualité très médiatisé...ce nous éloigne d'une lecture objective.

Dire "cette image m'évoque tel évènement" est bien différent qu'affirmer "cette image représente tel évènement". Le premier cas autorise le doute sur sa propre perception. "Douter de ce que je vois"...pour aller vers "douter de ce qui m'est donné à voir" est l'apprentissage clé de cette séquence, expérimenter la vérification d'une image.

POINTS D'ATTENTION

Lors de cette séquence, nous portons notre attention sur les points essentiels suivants :

- **La photographie n'est pas une preuve... sans vérification.** La démarche consiste à vérifier si une information est vraie par le chemin de la vérification d'une image, porteuse de messages complémentaires à travers un titre et du texte.
- **Identifier si une information est vraie passe par bien connaître les ressorts de la désinformation.** La désinformation consiste à utiliser les médias pour transmettre des informations partiellement fausses dans le but de tromper, de cacher ou de déformer la réalité.



Un projet soutenu par l'Union européenne



Avec le soutien du Ministère de la Culture

L'information est construite par des moyens détournés :

- Réutilisation de vrais articles de presse, de journaux télévisés, etc.
- Utilisation de faux documents, de documents falsifiés
- Vrai sujet de départ mais ré-interprété, sources non citées, contexte détourné
- Création de faux documents.
- Ecriture de légendes ou d'articles n'ayant pas trait à l'image sur lesquels ils s'appuient pour « prouver » leurs dire

DEROULE DE LA SEQUENCE

- **L'animateur a préparé les ordinateurs et la page du jeu Youcheck Détective.**
Présentation aux participants du principe général de la séquence, de l'outil InVid-WeVerify et de ses principales fonctionnalités :
 - Forensic
 - Analyse
 - Recherche inversée
 - Images clés
- **Le groupe est divisé en équipes de 2 à 3 personnes par ordinateur.**
- **L'animateur présente le déroulé de la séance, et les consignes suivantes :**
 - Télécharger le plugin InVid
 - Ouvrir la page Youcheck Detectives. Dans ce jeu, vous êtes un détective combattant la désinformation. Votre mission est de repérer les fausses informations en utilisant InVid
 - Suivre les consignes de la mission 1 du jeu
 - Utiliser la fonction Forensic
- **Une fois la mission 1 terminée, chaque équipe note de son côté pendant quelques minutes sa réponse, ses arguments, ses remarques quant à l'usage d'InVid**
- **Analyse partagée.** L'animateur projette la photographie (dans son contexte), affiche l'analyse Forensic et suscite les expressions de chaque groupe. C'est un temps collectif où l'on partage son expérience, ses questionnements, ses acquis.



• Temps 3 – Prolongations

Prolongement de la recherche avec InVid - Forensic

Durée : 15 minutes

Support : navigateur internet – InVid / base de 3 images

DEROULE DE LA SEQUENCE

- **L'animateur propose 3 images à retrouver sur twitter et à vérifier :**

- L'image 1 est décrite oralement, "cette image représente..."
- L'image 2 est donnée en fichier numérique
- L'image 3 est donnée sur un support imprimé

Chaque équipe en choisit une des trois et procède librement à sa vérification.

- **Partage des recherches.**

Chaque équipe présente au reste du groupe le résultat de sa recherche. Il s'agit d'aller au-delà du vrai ou faux en discutant les nouvelles connaissances acquises à la suite de la recherche.

