

Revue des Interactions Humaines Médiatisées

Volume 12, numéro 1

Rédacteurs en chef :
Sylvie Leleu Merviel
Khalidoun Zreik

europa

Revue des Interactions Humaines Médiatisées

Journal of Human Mediated Interactions

Rédacteurs en chef

Sylvie Leleu-Merviel

Khaldoun Zreik

Vol 12 - N° 1 / 2011

© **e**uropia, 2012

15, avenue de Ségur,
75007 Paris - France

Tel (Fr) 01 45 51 26 07 - (Int.) 33 1 45 51 26 07

Fax (Fr) 01 45 51 26 32 - (Int.) 33 1 45 51 26 32

<http://europia.org/RIHM>

rihm@europia.org

Revue des Interactions Humaines Médiatisées

Journal of Human Mediated Interactions

Rédacteurs en chef / *Editors in chief*

Sylvie Leleu-Merviel, Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis,
Laboratoire DeVisu

Khaldoun Zreik, Université Paris 8, Laboratoire Paragraphe

Comité éditorial / *Editorial Board*

- Thierry Baccino (Université Paris8, LUTIN - UMS-CNRS 2809, France)
- Karine Berthelot-Guiet (CELSA- Paris-Sorbonne GRIPIC, France)
- Pierre Boulanger (University of Alberta, Advanced Man-Machine Interface Laboratory, Canada)
- Jean-Jacques Boutaud (Université de Dijon, CIMEOS, France)
- Aline Chevalier (Université Paris Ouest Nanterre La Défense, CLLE-LTC, France)
- Yves Chevalier (Université de Bretagne Sud, CERSIC -ERELLIF, France)
- Didier Courbet (Université de la Méditerranée Aix-Marseille II, Mediasic, France)
- Viviane Couzinet (Université de Toulouse3, LERASS, France)
- Milad Doueihi (Université de Laval - Chaire de recherche en Cultures numériques, Canada)
- Pierre Fastrez (Université Catholique de Louvain, GReMS, Belgique)
- Pascal Francq (Université Catholique de Louvain, ISU, Belgique)
- Bertrand Gervais (UQAM, Centre de Recherche sur le texte et l'imaginaire, Canada)
- Yves Jeanneret (CELSA- Paris-Sorbonne GRIPIC, France)
- Patrizia Laudati (Université de Valenciennes, DeVisu, France)
- Catherine Loneux (Université de Rennes, CERSIC -ERELLIF, France)
- Marion G. Müller (Jacobs University Bremen, PIAV, Allemagne)
- Marcel O'Gormann (University of Waterloo, Critical Média Lab, Canada)
- Serge Proulx (UQAM, LabCMO, Canada)
- Jean-Marc Robert (Ecole Polytechnique de Montréal, Canada)
- Imad Saleh (Université Paris 8, CITU-Paragraphe, France)
- André Tricot (Université de Toulouse 2, CLLE - Lab. Travail & Cognition, France)
- Jean Vanderdonck (Université Catholique de Louvain, LSM, Belgique)
- Alain Trognon (Université Nancy2, Laboratoire InterPsy, France)

Revue des Interactions Humaines Médiatisées

Journal of Human Mediated Interactions

Vol 12 - N° 1 / 2011

Sommaire

Editorial

Sylvie LELEU-MERVIEL, Khaldoun ZREIK 1

Pas très catholique le Macintosh

Is the Mac Catholic?

In memoriam - Steve Jobs (1955-2011)

Stéphane CARO DAMBREVILLE 3

Médiascopie d'enfants togolais non-lisants au visionnage du film Kirikou et la sorcière

A mediascopy of non-reading aged Togolese children as spectators of the film Kirikou and the Witch

Michel LABOUR, Komi KOUNAKOU 19

VI.A.G.E. : un protocole pour cerner l'impact des images médiatiques sur la petite enfance

VI.A.G.E. : A protocol to determine the impact of media images on early childhood

Komi KOUNAKOU, Laurent VERCLYTTE 63

La métaphore : passerelle du physique à l'hypertextuel

Metaphor: getaway from the physical to the hypertext

Aurélien BROUWERS 101

Médiascopie d'enfants togolais non-lisants au visionnage du film *Kirikou et la sorcière*

A mediascopy of non-reading aged Togolese children as spectators of the film Kirikou and the Witch

Michel LABOUR, Komi KOUNAKOU

Univ Lille Nord de France, F-59000 Lille, France

UVHC, DeVisu, F-59313 Valenciennes, France

michel.labour@univ-valenciennes.fr

kounakou@gmail.com

Résumé. L'article traite de l'impact des images médiatiques sur la petite enfance. Il observe les comportements et les réactions de très jeunes enfants non-lisants au visionnage d'un court-métrage de fiction. Pour les besoins d'une expérimentation menée au Togo entre 2009 et 2010, une nouvelle approche de la médiascopie a été élaborée. Les gestuelles posturales et faciales, les expressions émotionnelles et les échanges de regard au visionnage sont enregistrés. Quatre hypothèses de travail sous-tendent le dépouillement de la vidéo trace-témoin au moyen d'outils avancés d'analyse. Ils mettent l'accent sur une synchronisation des observations avec les segments de signification du film. Finalement, la gestuelle involontaire du participant non-lisant permet d'inférer une réaction liée aux éléments de contenu. Cette propriété s'amoindrit lorsque le verbal, oral et écrit, est maîtrisé.

Mots-clés. Trace, audiovisuel, médiascopie, fiction, visionnage, réaction, émotion, observation, partition filmique, analyse structurale.

Abstract. The article examines the impact of media images on small children. It does this by looking at the behavior and reactions of very small children of non-reading age who watched a short fictional film. In the course of a study conducted in Togo between 2009 and 2010, a team of research scientist developed a new mediascopy approach. This involved video recording bodily and facial gestures, emotional expressions and looks exchanged between the children-spectators. Advanced tools of analysis were used to analyze the video based on four working hypothesis. The analysis focused on the synchronization of observations with meaning-making segments of the film to establish if the children's gestures were reactions linked to elements of what they saw and heard. Indeed, it appears that involuntary gestures of children of non-reading age confirm a reaction associated to elements of the film. These involuntary gestures lessen when reading skills are mastered.

Keywords. Trace, audiovisual, mediascopy, fiction, viewing, reaction, emotion, observation, film partition, structural analysis.

1 Introduction

Cette recherche s'inscrit dans une démarche générale visant à optimiser la conception des supports médiatiques, en améliorant le programme qui conduit le cycle de vie du produit, programme dans lequel le retour d'information via l'évaluation en situation d'usage est essentiel (Durand *et al.*, 1997a). Concrètement, l'expérimentation qui fait l'objet de cet article a été menée au Togo entre 2009 et 2010, dans la ville d'Agòè, une banlieue urbaine de la préfecture du Golfe située à 15 kilomètres au nord de la capitale togolaise (Lomé).

Les enfants participants étant très jeunes et non-lisants, toute méthode classique en sciences humaines et sociales, faisant appel à l'écrit (questionnaires) ou à un échange verbal long (entretiens) est donc proscrite. Dans ce cadre précis, l'adaptation de la médiascopie s'est avérée nécessaire pour tenter de discerner l'appropriation du document audiovisuel par de très jeunes enfants.

La méthode médioscopique fut introduite par le sociologue des médias Denis Muzet (Institut Médiascopie) en 1982. Elle consistait à l'époque à mesurer en direct la réaction du public-spectateur en interaction avec un contenu audiovisuel. Le chercheur compte les mouvements kinésiques du spectateur durant le défilement du contenu télévisuel et à la fin, il synchronise les réactions avec les faits narrés pour déterminer la nature des séquences visuelles qui ont influencé le spectateur. Nous nous sommes approprié la technique en enregistrant dans un premier temps sur un support vidéo toutes les réactions des enfants durant le visionnage du film proposé. Dans un second temps, nous dépouillons les *rushes* obtenus avec des outils avancés d'analyse pour isoler et identifier tous les mouvements enregistrés durant le visionnage. L'objectif recherché est l'analyse des signes kinésiques porteurs de sens dans la compréhension du mécanisme d'appropriation de contenus par les jeunes enfants non-lisants.

Le protocole s'appuie sur les travaux de Caune (1997 : 118)¹, d'Ablali (2008) ou encore de Bermejo (2007 : 61) qui affirment que l'activité perceptive (visuelle) est assez développée chez les tout petits enfants et qu'ils saisissent et retiennent en peu de temps d'énormes quantités d'informations (ce qui est entendu par information n'est pas redit ici ; on pourra se reporter à (Leleu-Merviel & Useille, 2008) pour préciser cette question). Dès lors, tester leur capacité d'appropriation de l'information à partir des films, aussi courtes soient les séquences, se révèle une problématique d'un intérêt majeur (Valkenburg & Beentjes, 1997 ; Courbet, 2003). Contrairement à la méthode mécanique de l'Institut Médiascopie consistant à la montée ou la descente de l'aiguille du médiastroscope pour déterminer l'adhésion ou non à un contenu, l'originalité de notre adaptation est la catégorisation de l'observation qui s'appuie sur quatre indicateurs observables : les gestuelles, les changements de postures, les émotions et les échanges de regard qui contribuent à définir et délimiter les contours de l'(adhésion)/appropriation d'un contenu. L'élément fondamental consiste notamment à faire apparaître une synchronisation des interactions obtenues avec les segments de signification du film, pour déterminer si oui ou non la gestuelle du participant manifeste une relation liée aux éléments visionnés.

Cette approche nouvelle pour cerner les réactions de jeunes enfants non-lisants à des contenus audiovisuels est ainsi originale, car elle resserre au plus près le lien entre segments visionnés et comportements observés. En outre, au-delà de possibles verbalisations, toujours hypothétiques, *a fortiori* chez de très jeunes enfants,

¹ Caune J, 1997, *Esthétique de la communication*, Paris, PUF, « Que sais-je ? ».

les réactions émotionnelles sont ici objectivement détectables à partir de l'analyse des gestuelles involontaires.

2 *Kirikou et la sorcière* comme document audiovisuel support

L'expérimentation de terrain s'appuie sur le visionnage d'un court métrage de 10 minutes, qui correspond aux dix premières minutes du film « *Kirikou et la sorcière* ». Il convient en premier lieu de motiver ce choix.

2.1 Recherche d'un extrait de film adapté

Notre problématique étant de tenter de cerner l'appropriation d'un document audiovisuel par de très jeunes enfants togolais non-lisants, la première étape du travail consiste à sélectionner un support documentaire adapté à l'expérimentation envisagée. De ce point de vue, le souci majeur dans notre contexte de recherche était de choisir un contenu qui réponde à divers critères, visant surtout à permettre aux participants de s'y projeter et de le comprendre. Ce faisant, après lecture d'un grand nombre de films d'animation et de jeux vidéo pour enfants sur ordinateur, à la télévision et sur lecteur DVD (Digital Versatile Disc²), le dessin animé « *Kirikou et la Sorcière* » est sélectionné. Les raisons en sont multiples.

- De fait, le film d'animation « *Kirikou et la Sorcière* » est avant tout une transposition filmique du roman de jeunesse du même nom de Michel Ocelot (1998). La pertinence du film tient dans sa richesse narrative et l'intérêt pédagogique que ce support suscite auprès des centres de formation et de socialisation.
- Le film « *Kirikou et la Sorcière* » (1998) est en effet utilisé comme support d'enseignement dans bon nombre d'établissements francophones pour apprendre la langue française ou dans des cours d'immersion linguistique et culturelle chez les enfants du pré-primaire et primaire. À ce titre, il est diffusé par de grandes chaînes médiatiques de la Francophonie comme TV5³ ou la Radio Télévision Belge Francophone (RTBF). Bien que son ancrage toponymique actantiel soit axé sur la culture africaine, ce film est intégré aux programmes scolaires aussi bien dans le monde francophone, lusophone qu'anglophone justement pour sa richesse pédagogique, linguistique et civilisationnelle.
- Ce dessin animé s'inscrit donc, dans le florilège linguistique et culturel des programmes pour enfants, comme un document essentiel, car il satisfait trois types d'objectifs issus notamment des travaux de Jean-Michel Ducrot (2005) : objectifs communicationnels, objectifs socio-linguistiques, objectifs socio-culturels.

² Support optique commercialisé depuis le début de 1997, dont la capacité de stockage est surmultipliée par rapport à celle du CD classique préexistant. Grâce à l'utilisation d'un laser de longueur d'onde plus courte, la gravure est en effet plus fine, la dimension des alvéoles étant ainsi réduite à 0,4 µ et leur écartement à 0,74 µ.

³ (<http://www.tv5.org/TV5Site/enseigner-apprendre-francais/fiche-747-Kirikou-et-la-sorciere.htm> (dernière date de visite le 14 juin 2011).

OBJECTIFS GÉNÉRAUX	OBJECTIFS SPÉCIFIQUES
Objectifs communicationnels	<i>Raconter des événements.</i> <i>Décrire des personnages.</i> <i>Décrire des animaux.</i> <i>Interpréter des mimiques.</i> <i>Dire de ne pas faire (avertir d'un danger ; interdire).</i> <i>Négocier.</i> <i>Demander et donner des explications.</i> <i>Exprimer son opinion sur des comportements.</i>
Objectifs (socio-) linguistiques	<i>Utiliser le passé composé.</i> <i>Utiliser les substituts (pronoms personnels...).</i> <i>Enrichir le lexique : apprendre quelques mots correspondant à des réalités africaines ; le lexique des sentiments, des émotions.</i>
Objectifs (inter-) culturels	<i>Comprendre la structure et la signification d'un conte.</i> <i>Découvrir des images de l'Afrique traditionnelle.</i>

Figure 1. Tableau récapitulatif des objectifs cognitifs du film *Kirikou*

La dimension quasi « universelle » que l'on reconnaît à ce film, sur lequel on ne dispose malheureusement pas de travaux scientifiques soutenus, a aussi motivé son choix.

2.2 Symbolique des personnages précoces à destination des enfants

En littérature de jeunesse et dans les films d'animation pour enfants, la symbolique des « *persona* », c'est-à-dire des « *personnages-masques* », revêt une importance pédagogique majeure pour la socialisation de ces jeunes lecteurs. Dans cette optique, la thématique de la précocité est utilisée pour stimuler et éveiller les enfants. Dans le cas de notre film, le personnage de Kirikou est minusculement petit, symbole d'une précocité atypique dans le cinéma pour enfant. C'est d'ailleurs ce qui justifie la palme du meilleur long métrage enfant que le film a obtenue au 23^e Festival du film d'animation d'Annecy⁴. En effet dans le film, Kirikou, le personnage central, soutient toute la dynamique narrative du récit. Il est une référence visuelle pour les enfants de par sa morphologie, sa posture et son caractère d'enfant extraordinaire. De toute la littérature jeunesse en passant par la bande dessinée et depuis la création du cinéma d'animation pour enfant, Kirikou est l'un des personnages les plus minuscules et les plus précoces. L'historiogramme chronologique succinct des films d'animation pour enfants, figure 2, est ponctué de quelques chefs d'œuvre cinématographiques qui ont mis en évidence dans leur grammaire la symbolique des « personnages précoces et atypiques ».

1895 : *Invention du cinéma par les Frères Lumière*

1908 : *Premier dessin animé cinématographique : Fantasmagorie d'Émile Cohl*

⁴ Le Festival international du film d'animation d'Annecy (FIFA), créé en 1960, se déroule au début du mois de juin dans la ville d'Annecy. D'abord tous les deux ans, le festival devient annuel en 1998.

1937 : *Blanche neige et les sept nains* de Walt Disney, premier dessin animé de long métrage

1998 : *Kirikou et la sorcière*

2006 : *Azur et Asmar*



Figure 2. Survol historique de la découverte des films à personnages précoces

Dans tous les films cités ci-dessus, les auteurs mettent en évidence des personnages nains et précoces dotés de qualités exceptionnelles comparables à celles de Kirikou. Cependant, ces films ont été très peu étudiés sous un angle sémiotique situationnel (Mucchielli, 2003). Nous allons donc exposer quelques bribes d'analyse sémiotique du film *Kirikou*. Pour avancer dans cette analyse, nous proposons de dresser le schéma macro-structurel de sa trame suivant les perspectives narratologiques de Propp (1928) et Greimas (1966).

2.3 Le découpage macro-structurel du film

Dans son ouvrage *La communication, de la transmission à la relation*, Jean Lohisse (2007) revient sur l'importance de la structuration du discours dans les actes de communication en se fondant sur la démarche des structuralistes pour qui le maniement du code prédispose à la construction de sens. Pour lui, « *le structuralisme apparaît comme une théorie considérant tout phénomène comme un ensemble structuré où les rapports définissent les significations* ». Selon Van (1976) qui est à l'origine de la linguistique du discours et de l'analyse textuelle, un texte s'organise structurellement autour *des noyaux clés* qui forment, dans tout contenu textuel, *les repères saillants* [atomes narratifs]. Ce sont ces derniers qui entretiennent le processus info-communicationnel entre le *corpus-objet* et le *récepteur*, quel que soit son statut et son angle de lecture. Van (1985) distingue, en premier lieu, le concept de *macrostructure* qui régleme en quelque sorte le schéma narratif de l'écriture de l'histoire.

Cette idée est reprise dans (Leleu-Merviel, 1996) qui mobilise les schémas actantiels de Propp (1928) et Greimas (1966) pour mettre en avant le concept de *macro-structure narrative* dans les documents en médias multiples. De son côté, Bermejo (2007), reprenant cette notion sous un angle sémiotique et audiovisuel, la restructure en noyaux primaires et en noyaux secondaires, présents dans tout contenu audiovisuel, animé ou non. Selon Bermejo, les atomes primaires et secondaires structurant un contenu ne sont pas séquencés d'avance. Il revient au spectateur/lecteur/visionneur de reconstruire des segments de sens à partir de sa

perception. Les deux types de noyaux sont comparables à ce que sont les piliers centraux dans une charpente de bâtiment. En clair, la séquence du film « Kirikou et la sorcière » est construite autour des cinq noyaux qui structurent la narration, sa compréhension et sa réception. Partant de ces prédicats structurels, le découpage du film en macrostructures est résumé dans le tableau suivant.

<i>Macrostructures</i>	<i>Leurs rôles dans le tissu narratif</i>
Le sujet : Kirikou = héros atypique	<i>Il est le personnage principal dans le récit « Kirikou et la sorcière ». Enfant extraordinaire qui dès sa venue au monde a commencé à agir le même jour pour défendre l'honneur de son village hanté par la sorcellerie de Karaba</i>
L'objet recherché ou discuté par le sujet : L'eau et la liberté	<i>Averti depuis le ventre de sa mère que le village est privé de liberté à cause du cannibalisme de Karaba qui a mangé ses oncles et ses tantes sur la route des flamboyants, Kirikou entame des manœuvres pour déposséder Karaba de sa sorcellerie afin de faire régner la paix au village</i>
Destinateur Privation d'eau et de liberté = revendiquer	<i>Pourquoi, Kirikou se lance dans cette aventure ? Le village est privé de joie de vivre, les villageois sont inquiets et sont assoiffés. Manque de paix au village → Motif du combat</i>
Destinataire	<i>Le village, l'Oncle de Kirikou : bénéficiaires du combat</i>
Opposition ou obstacle à écarter	<i>Karaba et ses fétiches : les méchants qui déciment le village</i>
Les adjuvants	<i>Les villageois ; les femmes du village et les enfants</i>

Figure 3. Macro-structures narratives du film

Pour comprendre le tableau, il faut considérer les descriptions par colonnes ci-après.

Colonne 1

La colonne 1 comprend les unités d'enregistrement significatives ou les macrostructures agissantes (Derèze, 2009). Dans une perspective de sémiotique situationnelle, ces unités, bien que faisant partie d'un système narratif, se suffisent à elles-mêmes pour donner des informations sur les personnages en action. D'emblée, elles constituent des macrostructures narratives autonomes.

Colonne 2

La colonne 2 détaille les constituants micro-structurants de contenu. Ici, des précisions sont apportées sur le rôle de chaque élément dans le mécanisme fonctionnel du contenu. Le schéma actantiel (Greimas, 1966) résume les oppositions dans le récit, les zones de tension et les actants en conflit.

Le schéma actantiel résume les tensions qui existent entre les différents personnages et permet de comprendre la reconstitution que font les enfants de ce qu'ils ont compris lors du visionnage du film. En narratologie, la construction du récit suit une logique actantielle cadrée par les indices temporels dont dépendent les

macrostructures significatives reliées entre elles par *des embrayeurs temporels*. Ces derniers, nous dit Greimas (1966), permettent au récepteur de suivre la chronologie actantielle de l'histoire. Dans l'énonciation par exemple, la temporalisation de l'action permet de modéliser l'histoire et d'en faciliter la réception. Le tableau suivant résume les phases temporelles du récit, son articulation de fixation dans l'histoire.

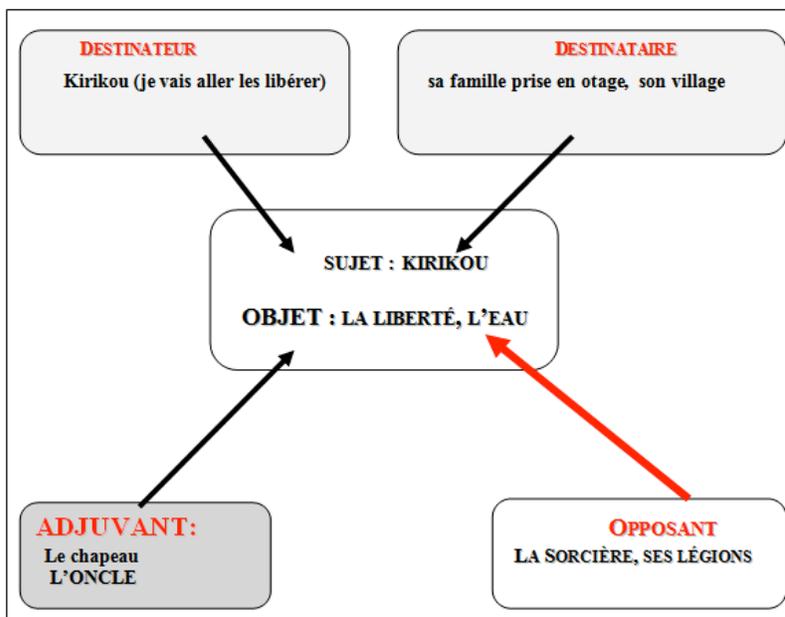


Figure 4. Schéma actantiel pour analyser la trame du récit

2.4 Structure spatio-temporelle du récit

Dans une situation narrative, les indices spatio-temporels assurent la lisibilité du temps et de l'espace d'action des personnages dans leur logique diégétique. Dans *Figures II et III*, Gérard Genette (1966, 1969) affirme que dans le récit, fait pour communiquer et former, *les indices* sont des modalisateurs et constituent les principaux catalyseurs de création de sens pour le lecteur. Cette logique narrative est rémanente dans toutes les productions audiovisuelles pour l'écran. Bien entendu, c'est aussi le cas pour le document « *Kirikou et la sorcière* ». Il est donc utile de faire ressortir ces microstructures. Cette analyse a aussi pour intérêt de mieux anticiper la reconstruction et/ou la restitution que les enfants feront de l'histoire, des personnages et de l'espace dans la suite de l'interprétation des données. Vu sous cet angle, le film Kirikou suit la chronologie temporelle énoncée dans le tableau ci-après :

<i>Temporalité actantielle</i>	<i>Macrostructures</i>	<i>Microstructures visuelles montrées aux sujets</i>
0'00 – 1'02	<i>Naissance</i>	<i>Générique de début. Images du village. Décor, cases et espaces vides.</i>
1'02 – 1'52	<i>Constat de solitude</i>	<i>L'auto-accouchement de Kirikou en présence de sa seule mère sans autres présences. Indice d'un village dévasté et meurtri par le sortilège de Karaba.</i>
1'52 – 2'52	<i>Questionnement</i>	<i>Kirikou s'informe sur son père, ses oncles et tantes et apprend que Karaba les a mangés. Il prend la résolution d'aller les libérer.</i>
2'53 – 4'30	<i>Prise de position</i>	<i>Kirikou sur la route des flamboyants et sa rencontre controversée avec son oncle qui ne le reconnaît pas comme son neveu car Kirikou n'était pas né avant le départ de son oncle pour la bataille.</i>
4'31 – 7'47	<i>Les stratégies</i>	<i>La sorcière et le chapeau magique : le duel opposant Karaba, ses fétiches à Kirikou et son oncle.</i>
7'48 – 9'30	<i>Solutions trouvées</i>	<i>Retour de Kirikou en héros au village après une longue bataille avec Karaba.</i>
9'30 – 10'40	<i>Retour à la normale</i>	<i>Images du village. Place publique.</i>

Figure 5. *Structure spatio-temporelle du film*

La première colonne présente, en minutes et secondes, les séquences et les actants qu'elles mettent en scène dans le film d'animation. La deuxième colonne décrit les principales actions faites dans ce découpage séquentiel.

<i>Étapes</i>	<i>Numéros Plans</i>	<i>Personnages</i>	<i>Lieux</i>	<i>Actions</i>
S.I.	1-12	<i>Kirikou et sa mère Le village Le coq</i>	<i>Village Dans la case familiale</i>	<i>Village et son décor Dialogue (Kirikou et sa mère) Naissance de Kirikou Son bain</i>
P.M.	13-23	<i>Kirikou et sa mère</i>	<i>Kirikou dans sa baignoire Cadre familial</i>	<i>Eveil de Kirikou Kirikou dans sa baignoire Annonce du danger que constitue Karaba</i>
S.A.	24- 80	<i>O .K Kirikou Le vieux Les villageois Le Chapeau Karaba Les fétiches</i>	<i>Village (traversée de Kirikou) Sous l'arbre à Palabres Sur la route des flamboyants Domaine de Karaba Le ruisseau</i>	<i>Kirikou rejoint O.K sur la route des flamboyants Le vieux s'affairait avec le village Prise du chapeau par Kirikou Flottement O.K & Kirikou Réconciliation O.K & Kirikou Invasion dans le domaine de Karaba Le fétiche veilleur alerte Karaba Affrontement verbal O.K et Karaba Affrontement physique entre O.K & Fétiches de Karaba Table de négociation entre O.K & karaba</i>

Rés.	81-102	O.K Kirikou Karaba Le 1 ^{er} fétiche Le chapeau	Domaine de Karaba Sur la route des flamboyants Le buisson	Karaba réclame le chapeau magique Kirikou convie son oncle à accepter L'oncle accepte en échange de la paix dans le village La pose du chapeau Le retour d'O.K La fuite du chapeau Confection du faux chapeau de feuillage par Kirikou La prise par le fétiche du faux chapeau
S.F. provisoire	103-117	O.K Kirikou Le vieux Le village La mère de Kirikou	Route des flamboyants Le buisson Village Sous l'arbre à palabres Domaine de Karaba	Kirikou sort du buisson Remonte sur la tête de son oncle Le fétiche rentre avec le faux chapeau La colère de Karaba La joie au village

Figure 6. Structure des atomes narratifs du film

Définition des abréviations utilisées dans le tableau

S.I. = situation initiale, **P.M.** = perturbation et mandatement, **S.A.** = série d'actions qualificantes,

Rés. = étape de résolution, **S.F.** = Situation finale, **O.K** = Oncle de Kirikou

2.5 Découpage narratif en segments significatifs

Dans tout récit, qu'il soit simple ou complexe, le réalisateur compose une structure pour véhiculer un message. En effet, dans toute construction de fiction, en littérature, en cinématographie ou en dramaturgie, le schéma narratif reste une référence de la grammaire narrative des actions. Ce schéma détermine les séquences actantielles de l'histoire et permet au lecteur de suivre le déroulement des actions. Il permet aussi aux auteurs de les réinventer à leur goût. Les travaux du Russe Vladimir Propp (1928) définissent 31 fonctions simplifiées en cinq grandes phases appelées « situations ». Cette étude présente des similitudes d'approche avec celle menée par Labov en collaboration avec Waletzky pour rendre compte de récits oraux⁵. Ils y définissent le récit comme une « méthode de récapitulation de l'expérience passée consistant à faire correspondre à une séquence d'événements (supposés) réels, une séquence parallèle de propositions verbales ».

Ainsi perçu, un récit présente un acte de communication qui met en scène des actants dotés de motivations différentes. Les travaux d'Adam (1985)⁶ sur la super structuration des récits permettent ainsi de confirmer la symétrie actantielle du récit indépendamment de son mode narrataire (textuel, visuel, gestuel, etc.). A l'oral, c'est la structure et la narration qui donnent sens au contenu ; un auteur dit d'un récit oral qu'il ne se lit pas mais se dit. Mais transposé dans un contexte visuel, les liaisons, les coupures visuelles et les changements de plans jouent un rôle de premier ordre dans la compréhension du récit. Surtout lorsqu'il s'agit de spectateurs enfants, la grammaire prend encore plus appui sur cette alchimie des plans et des contre-plans.

Dans la sémiologie du cinéma, le plan désigne à la fois la surface projetée de l'image « parallèle à une infinité d'autres plans imaginaires étagés en profondeur le long de l'axe de prise de vue » (Aumont & Marie, 2007 : 157). Pour Christian Metz, le plan est un

⁵ Labov, W. & Waletzky, J. (1967). *Narrative analysis: oral versions of personal experience* », Essays on the verbal and visual arts, Seattle, Washington Press.

⁶ Adam, J.M. (1985). *Le texte narratif*, Paris, Nathan.

« bloc de réalité » qui équivaut à la phrase. C'est le « *segment minimum de la chaîne filmique* » (Metz, 1968 : 118) et la fonction sémiotique de liaison coordonne deux plans dits respectivement plan de l'expression (ou du signifiant) et plan du contenu (ou du signifié). Dans l'analyse filmique, prendre en compte les plans sous leur double rapport signifiant/signifié permet de segmenter pour mieux restituer les réponses des participants. Ainsi, la déconstruction du film fait ressortir les ensembles de segments significatifs du récit, comme l'illustre le graphique des changements de plans.

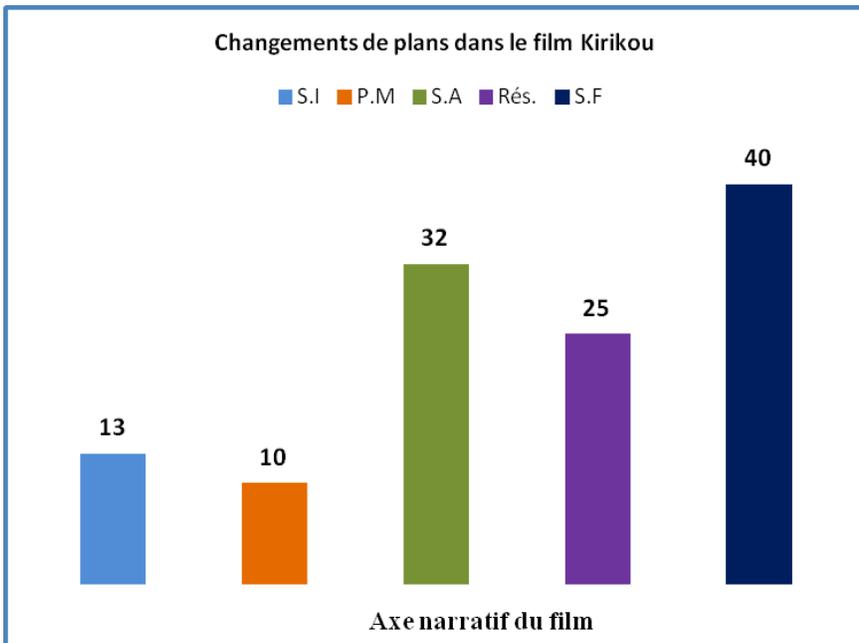


Figure 7. *Les plans du film par séquence actantielle*

Le graphe précise les différents segments significatifs du film (Derèze, 2009) et le nombre d'actions faites par les acteurs durant l'accomplissement de leurs quêtes. Cette déconstruction met en évidence les étapes chronologiques des actions constitutives du récit. En résumé, le film contient 120 plans répartis en segments narratifs complémentaires.

- a) **Situation initiale** : articulée en 13 plans ou actions. L'auteur ne s'est pas attardé sur les faits. Il est allé à l'essentiel avec la décision inéluctable de Kirikou d'entrer en guerre contre la Sorcière.
- b) **Perturbation et mandatement** : 10 plans et/ou actions.
- c) **Série d'actions** : 32 plans ou actions.
- d) **Etape de Résolution** : 25 plans/actions.
- e) **Situation finale** : 40 plans/actions. C'est la partie la plus longue du récit et qui, du reste, retiendra le plus l'attention des enfants. Petr (2007) parle de « *dilatation narrative* », dont la fonction sémiotique est de créer une superposition de sens. C'est dire que l'approche sémiotique du contenu utilisée fait ressortir les différents plans narratifs et s'avère capitale pour la

suite de l'étude, dans la mesure où elle fait apparaître tous les éléments structurants du récit, déterminants pour l'analyse et l'interprétation synchronisée de la vidéo-témoin.

Cette analyse pose donc quelques repères qui seront utiles dans la suite, pour décrypter l'appropriation des enfants au visionnage du document.

2.6 Bilan

L'extrait retenu pour l'expérimentation, les dix premières minutes du film *Kirikou et la sorcière*, a été analysé et a fait l'objet d'un découpage macro-structurel. Cette étude préalable a permis de montrer toute la richesse de ses fragments. Elle a aussi montré une relative clôture narrative de ces dix premières minutes, qui peuvent donc être considérées comme une petite histoire en soi et ne pâtissent pas d'être détachées de la suite du film. Ceci justifie donc *a posteriori* le choix d'un extrait de long métrage plutôt qu'un véritable court-métrage.

Ce faisant, la validité scientifique du choix tient dans les critères énumérés précédemment : *Kirikou et la sorcière* reste une valeur référence des films d'animation mondialement reconnus. Il est accessible à la petite enfance universelle. Cet universalisme socioculturel fait de ce film d'animation un document filmique riche d'informations pour des expérimentations à visée communicationnelle.

3 Le recueil de données

Les expérimentations, réalisées au Togo entre 2009 et 2010, visent à cerner les réactions des enfants non-lisants à des contenus audiovisuels. Eu égard aux spécificités de ce public particulier, cette partie va décrire le protocole médiascopique élaboré pour le recueil des données.

3.1 Public cible et panel de sélection

Le panel de sélection est composé de deux catégories de participants : d'un côté, le **Groupe Test**, abrégé (GT), et de l'autre côté, un **Groupe Contrôle** (GC).

Seize enfants étaient inscrits au départ pour l'expérience, mais quatre se sont désistés suite au refus de dernière minute de la part des parents (voir (Konakou *et al.*, 2011) pour de plus amples détails à ce propos).

Les sujets sont répartis en trois sous-groupes de quatre participants. Concernant les groupes test, deux caractéristiques les identifient :

1. La première caractéristique commune à tous les enfants du **Groupe Test** est leur *illettrisme natif*. Nous entendons par l'expression « *illettrisme natif* » l'état des enfants immatures qui n'ont pas atteint l'âge de l'école et de fait, ne peuvent ni lire ni écrire. Dans le cas de l'expérimentation, ces sujets sont très jeunes et ne parlent pas encore *la langue française* dans laquelle est diffusé le film. Par conséquent, ils ne comprennent pas oralement *le sens du discours sonore* qui accompagne les actions du film.
2. La seconde caractéristique est leur appartenance sociale : ces enfants appartiennent à des familles modestes ne disposant pas tous des matériels électroniques et des machines à images comme l'ordinateur, la télévision ou les consoles de jeux pour favoriser une culture visuelle numérique assez solide, comme c'est le cas de la plupart des enfants de l'écran dans les pays développés ou émergents (d'Asie par exemple). Cependant, le groupe contrôle bénéficie, quant à lui, d'une forme de culture numérique acceptable.

Comme son nom l'indique, le Groupe Contrôle est composé d'un ensemble de participants témoins qui ne sont pas soumis au processus expérimental étape par étape, mais auquel le chercheur fait appel pour vérifier un protocole (Bonneville, 2009 : 211). Dans ce cadre, le groupe est choisi en fonction de critères linguistiques et culturels de base qui font nettement la différence avec le groupe test. En effet :

1. Tous les enfants du groupe contrôle sont bilingues (Éwé-français). Ils parlent *couramment la langue française* comme leur langue maternelle car ils sont tous nés dans des familles instruites où la langue française est parlée à la maison et constitue un code d'échange, de socialisation et d'apprentissage.
2. Leurs parents disposent tous d'un parc informatique, de postes téléviseurs et ils sont habitués aux contenus audiovisuels numériques dès leur bas âge.
3. Ces enfants voient en moyenne un contenu audiovisuel par jour à la télévision ou sur un ordinateur, seuls ou accompagnés par un adulte.

Ces critères culturels constituent des repères différentiels pour nous aider à porter un regard croisé sur le processus d'appropriation : d'un côté celui des enfants non-lisants peu acculturés médiatiquement, de l'autre celui des enfants du Groupe Contrôle. Ils permettront notamment d'identifier les traits particuliers d'appropriation chez ces enfants qui ne lisent pas et ne comprennent que par le regard.

3.2 Cadre physique du visionnage

Le cadre physique d'une expérimentation agit sur les enquêtés. En sciences humaines et sociales, il n'y a pas de cadre expérimental neutre. Chaque lieu choisi, le positionnement des matériels et la logistique mobilisée jouent un rôle de premier plan, tout comme un décor au spectacle.

Le test se déroule chez des particuliers, dans un cadre familial mais à l'intérieur d'une pièce isolée où seuls les participants inscrits sont présents. Là, le dispositif est composé d'une table à la taille des participants et d'un plateau technique audiovisuel.

Sur le plan technique, un ordinateur à écran plat de 20 pouces est disposé sur une table à la hauteur des participants, située à un mètre du point focal de visionnage. L'ordinateur comporte tous les périphériques indispensables (un écran muni d'un clavier, d'une souris, un lecteur de disques et DVD, une unité centrale). Le choix de l'ordinateur se justifie par le fait que dans les pays du Sud, les gouvernements et les centres d'apprentissage sont en train de mettre en place, sur cet outil (Labour & Abba 2008), des projets et des stratégies de socialisation et d'apprentissage dédiés aux enfants du cours primaire. Quand bien même la plupart de ces politiques ne seraient pas traduites en acte, il est permis de croire que faire une expérience avec un ordinateur est un pari qui permettra de compléter les quelques études faites sur les enfants dans ces pays, en espérant que de nos résultats sortiront des propositions de généralisation d'une approche de médiation centrée sur les enfants non-lisants dans les pays du Sud.

Ceci étant, il faut étudier la position de réception des sujets pour favoriser l'interaction avec le dispositif. La position et la distance de visionnage des participants durant un test où l'on manipule les contenus multimédias audiovisuels sont très importantes pour respecter deux contraintes fondamentales (Jullier, 2009 : 81) :

- mettre à l'aise le participant pour permettre des réactions libres,

- régler la distance focale nécessaire à une bonne prise de vue et/ou de captation pour les fins de la recherche.

Pour ce faire, les participants sont assis en demi-cercle face à l'interface multimédia (ordinateur en marche et document audiovisuel en diffusion) pour mieux gérer le spectre de vision de chaque enfant en fonction de la taille de l'outil-ordinateur. Celui-ci (amené de France) s'est en effet avéré un peu petit pour l'administration du protocole prévu. Jullier (2009) dit à ce propos que la distance entre le point focal et le spectateur détermine le type de réaction que l'on peut avoir. Il distingue la distance courte où les images sont nettes pour le spectateur et la distance longue où le spectateur peut sortir du contexte fictionnel. Il opte de ce fait pour les distances courtes de visionnage quand il écrit : « *Quant aux distances focales courtes, elles connotent à l'inverse une forme de rapport proximal à l'objet...* » (op. cit. : 82). Les participants sont donc placés à un mètre environ de l'écran, distance permettant d'éviter justement que certains ne se lèvent pour regarder de près, faisant ainsi écran aux autres.

3.3 Rôle de l'adulte lors du visionnage

Durant les expérimentations, le recours à un adulte accompagnateur par expérimentation (dans les faits, une adulte accompagnatrice à chaque fois) a été nécessaire pour des besoins de médiation durant l'administration du test. L'adulte est présente aux côtés des enfants comme une guide, une médiatrice et une modératrice du groupe. Elle peut intervenir en cas de besoin pour répondre à une question posée par un enfant en lieu et place du chercheur qui, lui, ne se mêlant pas au jeu des enfants, prend soin de prendre des notes et de recueillir des données de complément sur l'expérimentation. La séance est enregistrée avec une caméra dissimulée comme l'indique le dispositif technique mis au point spécialement pour le test. Schématiquement, le dispositif physique de mise en scène est conforme au croquis ci-après, conçu à l'avance et exécuté tel quel.

Le schéma qui suit représente ce dispositif, composé de cinq facteurs à savoir :

- a) la présence du chercheur,
- b) la présence des participants,
- c) la présence de l'adulte,
- d) la présence de l'équipement de visionnage,
- e) la présence d'un local équipé en logistique et en électricité.

C'est donc la conformité de ces facteurs qui permet à l'enquête d'être réalisée dans les conditions optimales, comme il est prévu dans le protocole.

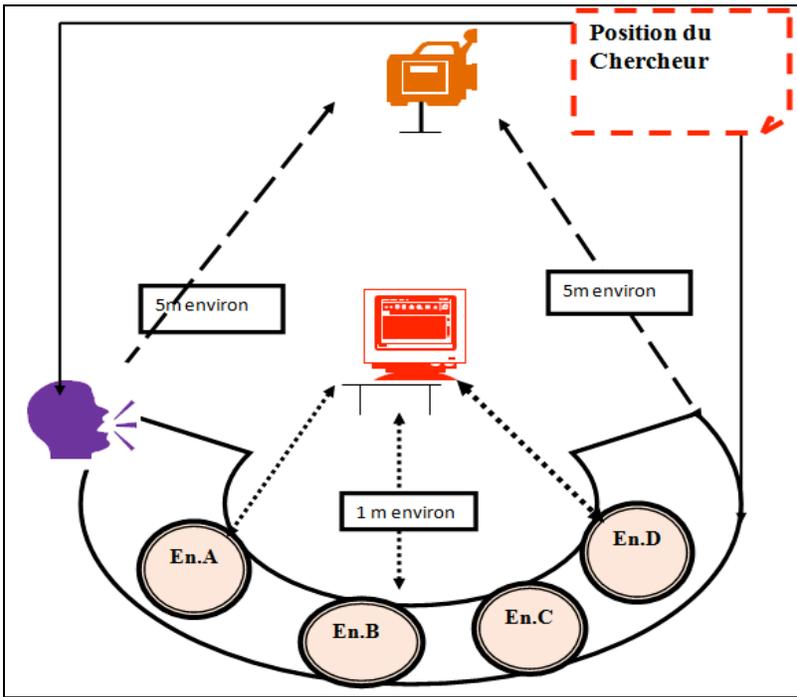


Figure 8. Dispositif d'administration du test

Légende

Distance écran-enfant	◄...►	👤 Adulte accompagnateur
Distance enfant-écran-caméra	◄=►	📷 Caméra
Enfants	⊙	💻 Ordinateur
Relation chercheur, dispositif-enfant	→	⬜ Positionnement du chercheur

Sur le terrain, ce dispositif s'est vu concrètement traduit dans les faits, comme prévu. La photographie qui suit a été prise à Lomé durant la première campagne de collecte de données.



Dispositif :

Cette photo montre les enfants en situation de visionnage durant le test. La disposition du matériel et la distance entre les enfants et l'écran sont réglés de manière à capter toutes les gestuelles de chaque enfant durant le visionnage.

Figure 9. *Les enfants en situation de visionnage*

3.4 Phase expérimentale de visionnage

La phase expérimentale de visionnage dure 12 minutes y compris la phase d'instruction et de démarrage. Elle consiste à faire regarder aux enfants la première séquence du film d'animation « *Kirikou et la sorcière* » (1998). Elle adopte la forme d'une « séance de diffusion », c'est-à-dire que les enfants visionnent en continuité sans pouvoir interrompre (s'ils pouvaient interrompre et revenir en arrière, ce serait une séance de « lecture », comme le précise (Durand *et al.*, 1997b)). Malgré l'absence d'interactivité matérielle et conversationnelle avec la machine, il y a interactivité communicationnelle, cognitive et/ou émotionnelle. C'est de cette dimension qu'il s'agit lorsque nous parlons d'interaction. Cette phase a pour but d'identifier, chez les enfants en situation d'interaction avec le dispositif, les différents comportements info-communicationnels visibles qu'ils émettent au cours du visionnage. L'utilisation de l'enregistrement audiovisuel permet de conserver une trace objective des comportements, et ainsi de porter un regard scientifique sur l'attention visuelle du participant (Bermejo, 2007 : 77 ; Anderson & Burns, 1991). Il est ainsi possible d'observer de près les habitudes qu'ils développent devant l'écran. Par conséquent, durant le test, seuls les enfants sont face à l'écran. La conception du dispositif physique, et notamment l'emplacement de la caméra d'enregistrement, a veillé à ce que la capture vidéo des comportements des quatre enfants soit exploitable.

Les enfants parlent entre eux sans intervention du chercheur. L'adulte peut répondre éventuellement à certaines questions des sujets. Le contact enfants-chercheur reste distant durant tout le déroulement du protocole.

3.5 Traçage par enregistrement de la séance de visionnage

Les gestuelles posturales et faciales, les expressions émotionnelles et les autres mouvements connexes sont enregistrés par captation audiovisuelle. Loin de faire un travail de reportage à visée esthétique, l'enregistrement d'un vécu expérimental est une technique pratiquée par les recherches ethnographiques (Derèze, 2009) et paraît essentiel pour fournir des données audiovisuelles primaires (Leleu-Merviel, 2008 : 21) fines et pertinentes pour l'analyse. Les données issues de la captation apportent une plus value dans l'étude des populations qui ne sont pas aptes à mener un entretien cohérent sur de longues durées. D'où la nécessité de recourir à cette technique où sont recueillis les détails relatifs aux signes kinésiques, ainsi que les

traces orales sonores produites par les enfants durant le visionnage pour compléter les interprétations. L'expérimentation a donc nécessité un caméscope de captation. Comme la caméra pouvait avoir un impact sur le comportement des enfants, cette dernière a été cachée sous une table laissant visible l'objectif de prise de vue seulement. Dans ce dispositif, un point focal d'environ cinq mètres sépare le lieu de visionnage et les enfants. Aussi, dans le souci de ne perdre aucun aspect des mouvements, nous avons opté pour *le plan moyen* où tous les enfants visionnant le film sont captés. La caméra est mise en marche au début du protocole et n'est arrêtée qu'à la fin du visionnage. En conclusion, cette technique, et notamment le choix d'un cadrage adapté, a l'avantage de permettre à tous les enfants de rester dans le champ.

3.6 Bilan

Cette partie a été consacrée à la description de l'expérimentation et de la captation de traces vidéo. Forts du matériau obtenu à l'issue de cette collecte de données sur le terrain, il convient maintenant de passer aux méthodes de dépouillement mobilisées.

4 Méthodes de dépouillement des données

Comme indiqué au paragraphe précédent, le comportement des enfants au visionnage a été capté par le biais d'un enregistrement audiovisuel. Il convient donc de déterminer comment ont été exploités les *rushes* ainsi obtenus.

Nous avons utilisé deux outils d'analyse complémentaires, à savoir la partition filmique et le logiciel Kinovéa. L'outil de partition filmique est employé pour découper manuellement la vidéo trace-témoin en segments visuels et Kinovéa pour faire des arrêts sur les gestuelles kinésiques des sujets interviewés.

4.1 Elaboration de la partition filmique

Le concept de partition filmique est fondé sur le temps et inclut également le séquençage du document en rubriques, thématiquement isolables, qualifiées elles aussi par leur durée. Il prend également en compte les *sémèmes*⁷ visuels et sonores. Dans le même esprit que les tableaux de segmentation proposés dans (Brachet, 2010 : 152-154), la traduction en tableau d'un tel *chapitrage*, c'est-à-dire d'un premier découpage en unités constitutives de granularité importante jugées cohérentes, a été proposée dans (Leleu-Merviel, 2010 : 59) et qualifiée de partition macro-structurale. L'outil partition filmique peut également se décliner à un niveau micro-structurel, comme cela est mis en œuvre pour le journal télévisé dans (Leleu-Merviel & Useille, 2011 : 119-123).

Au moyen de la partition filmique, une synchronisation des gestes produits avec les *macrostructures logiques* du film permet d'identifier les éléments structurants déclencheurs de gestuelles chez les participants et de qualifier les types de réaction appropriative opérée. L'analyse partitionnée met en évidence quatre fonctions sémiotiques situationnelles (Mucchielli, 2003) qui contribuent à la compréhension des macrostructures narratives visuelles. La partition filmique est le seul outil manuel fiable qui permet d'identifier ces micro-fonctions analysables. Il est composé de six colonnes qui correspondent aux différents micro-éléments visuels et sonores à partir desquels sont déduites les quatre micro-fonctions essentielles qui sont :

⁷ Un *sémème* est un faisceau de traits sémantiques minimaux (appelés *sèmes*) qui a pour correspondant formel le *lexème* (Dubois et al., 1991). *Dictionnaire de Linguistique*, Larousse.

- a) La fonction **CPL** (changement de plan) : elle permet de compter les différents changements de plans réalisés dans le montage du fragment. L'utilité de cette fonction réside dans l'effet de synchronisation des mouvements des sujets avec ceux réalisés dans le récit pour déterminer la séquence exacte du contenu qui fait réagir les enfants.
- b) La fonction **DUPL** (durée du plan) marque, par le début [TC-In] et la fin [TC Out], la durée calculée en secondes d'un segment unitaire. Cette fonction permet de déterminer la durée et l'occurrence d'un micro et/ou macro élément au sein d'un plan du film.
- c) La fonction **INVI**, (indice visuel). Elle se focalise sur les indices visuels. Son objectif fonctionnel est de faire ressortir les saillances rhématiques⁸ (Everaert-Desmedt, 2007) manifestes d'une scène.
- d) La fonction **INSO** (indice sonore). Ici, l'outil permet de relever les sons audibles proférés, les paroles et énoncés synchrones avec les actions du document audiovisuel suivi. A partir de ces quatre fonctions, l'outil de partition fournit au chercheur *six sources d'information* pour mieux analyser avec précision le film.

Le début de la partition du film *Kirikou et la sorcière* montre clairement les différentes informations essentielles qui ressortent de l'analyse des contenus à partir de la partition filmique.

P l a n s	TC-In	TC-Out	Durée	Rapport Image	Rapport Son
1	00:00	00:15	14s	<i>Kirikou dans la baignoire, GP sur Karaba, la sorcière</i>	Générique musical
2	00:20	00:55	25s	Défilement des écrits à l'écran sur fond noir	Écho sauvage
3	00:55	1:15	20s	<i>Zoom sur le village et les habitants</i>	<i>Chant de coq (indice que l'histoire se passe un matin, qualifiant ainsi la phase narrative initiale –V. Propp)</i>



CPL



DUPL



INVI



INSO

Figure 10. Analyse sémiotique par la partition filmique

4.2 Emploi du logiciel Kinovéa

La partition filmique sert à déconstruire le film support proposé aux participants et à synchroniser leurs réactions avec les événements filmiques (au son ou à l'image). Le logiciel Kinovéa est utilisé pour analyser la vidéo/trace-témoin des participants. Mais qu'apporte cet autre outil à la compréhension de l'analyse ?

Kinovéa est un logiciel complémentaire d'analyse vidéo spécialement utilisé dans les recherches sémiotiques sportives et sanitaires. Nous l'avons choisi pour ses

⁸ Ce sont des plus petits signes visuels qui véhiculent un sens dans un document audiovisuel selon Pierce.

fonctionnalités et la précision des détails kinésiques qu'il procure au chercheur. Il dispose d'un système de *zoom*, de *minutage* et un *effet de miroir* qui facilite la description précise des comportements sémio-gestuels non identifiables à l'œil nu. Le logiciel dispose aussi d'un système de découpage en microstructures assez fin pour faire ressortir les atomes narratifs visuels de façon distincte, comme l'illustre l'exemple ci-dessous où le chercheur peut nettement identifier les mouvements posturaux et la direction oculaire des participants.

En somme, la valeur ajoutée de ce logiciel est sa capacité d'arrêt sur les parties kinésiques du contenu visuel, comme l'illustre un arrêt sur les premières entrées de visionnage d'une campagne de collecte (août 2010).

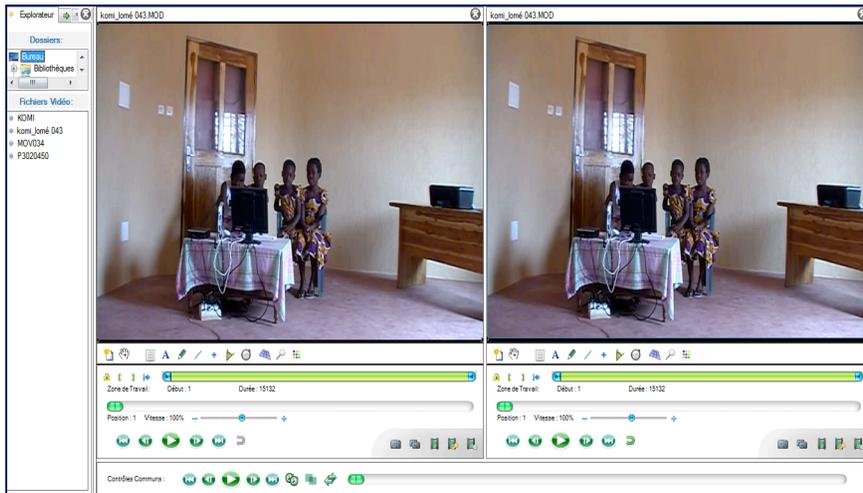


Figure 11. Interface du logiciel d'analyse kinésique

A partir de ce logiciel, l'on obtient un rendu d'une séquence d'analyse qui présente le segment significatif agrandi pour faire apparaître les zones d'intérêt sur lesquelles porte l'examen.

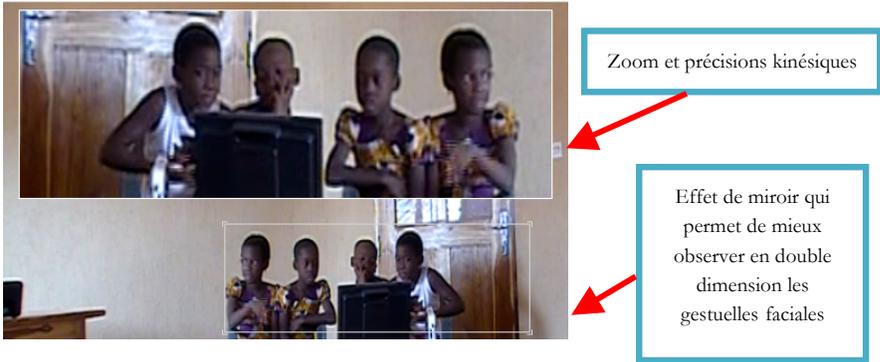


Figure 12. Rendu d'une capture analysée avec Kinovéa

Tandis que la partition filmique sert à découper le film-support et à observer des synchronisations entre réactions des participants et événements filmiques, Kinovéa, quant à lui est utilisé pour analyser la vidéo/trace-témoin des réactions des participants et pour s'arrêter sur les détails des gestuelles manifestées durant le visionnage.

4.3 Avantages et limites de chacun des outils mobilisés

L'outil de partition filmique (OPAF) et Kinovéa sont des outils complémentaires mais qui présentent, chacun, des particularités propres de fonctionnement qu'il convient de préciser.

<i>Techniques</i>	<i>Avantages</i>	<i>Inconvénients</i>
OPAF	<p><i>Manuel et simple à mettre en œuvre</i> <i>Permet de déconstruire le contenu en plans à la milliseconde</i> <i>Fait ressortir le schéma narratif</i> <i>Permet de suivre les actions visuelles et sonores</i></p>	<p><i>Implique beaucoup de temps de lecture</i> <i>Travaille sur deux supports différents</i> <i>Ne présente pas d'outils pour faire des comparaisons des mouvements et postures</i></p>
Kinovea	<p><i>Permet de traiter le contenu</i> <i>Outil d'analyse axée sur les gestuelles, il permet de faire des arrêts sur des gestes ponctuels</i> <i>Outils Zoom sur les endroits précis voulus</i></p>	<p><i>Il ne présente pas de son. Il faut une maîtrise de toutes les fonctionnalités pour bien s'en servir dans les recherches de haut niveau d'analyse</i></p>

Figure 13. Tableau comparatif de la partition filmique et de Kinovéa

5 Interprétation des observations et résultats

Les échanges de regard au visionnage ainsi que les gestuelles faciales, posturales et les expressions émotionnelles sont observés. Il convient de définir en quoi les observations de ces paramètres-là et leur interprétation contribue à répondre à la problématique posée.

5.1 Regards réciproques comme indicateurs de co-pilotage du visionnage

L'analyse interprétative de cet indicateur se fonde sur l'hypothèse suivante : *la réciprocité du regard durant le visionnage traduit une intention de collaboration communicationnelle entre les enfants.*

Dans *De l'Amour*, Stendhal (1822) laisse entendre que « *le regard est la grande arme de la coquetterie vertueuse* ». On peut tout dire avec un regard. Cette pensée précise justement le double rôle expressif du regard dans une situation de communication au sens large du terme (c'est-à-dire verbale ou non verbale). Dans cette acception du terme, la notion de « réciprocité de regard » renvoie au « *contact visuel* » inscrit dans un « *système structurant de codes* » régissant tout acte de communication. Selon Lévi-Strauss (1947), la notion de structure désigne les diverses manières par lesquelles l'esprit humain construit ses valeurs de groupes par des codes communicants. Par ailleurs, les structures élémentaires de réciprocité sont systématisées par Temple (1998), qui identifie certaines des valeurs humaines qu'elles produisent ou reproduisent parmi lesquels le contact visuel.

Le regard constitue donc un marqueur d'intention communicationnelle. Dans sa théorie sur la sociométrie du groupe, (Mucchielli, 2003) affirme que la réciprocité est un acte socio-affectif qui crée la relation entre les acteurs en situation de communication et permet de créer du sens à ce qui se dit ou à ce qu'on voit. Ainsi dans son article intitulé, *Les modèles de Communication*⁹, Mucchielli soutient la thèse selon laquelle la mise en scène de groupe établit des relations d'affinités (positives ou négatives, sympathiques, apathiques) qui sont des canaux d'information. Dans le cadre d'un échange où l'enfant se positionne comme émetteur, le regard traduit une collaboration et une invite à l'action. « *Ce modèle met en évidence l'existence des transactions visibles, socialement acceptables et celle des transactions cachées (le regard) liées à des motivations individuelles profondes*¹⁰ » (*op. cit.* : 63).

Paul Watzlawick affirme pour sa part que la construction du sens dans une situation de communication dépend de la symétrie et de l'asymétrie du regard des actants. Pour Paul Watzlawick (1972 : 45-48) : « *Dans une interaction humaine, tout comportement a la valeur d'un message, c'est-à-dire qu'il est une communication, si bien qu'on ne peut pas ne pas communiquer, qu'on le veuille ou non*¹¹ ». De ce fait, l'acte du regard des enfants non-lisants devant un écran d'ordinateur est un indicateur de pilotage de la situation de communication.

La fréquence des échanges de regard (comme on le verra au paragraphe 6) permet d'accréditer cette hypothèse selon laquelle le regard contribue à copiloter le visionnage des contenus audiovisuels.

5.2 Gestuelles faciales comme indicateurs de ressenti face au contenu

L'hypothèse qui sous-tend cette analyse est la suivante : *les enfants non-lisants ne comprennent pas le code langagier du film mais leurs gestuelles faciales font écho à ce qu'ils arrivent à capter dans le contenu et traduisent leur ressenti.*

(Ekman & Friesen, 1977) ont développé le « *Facial action coding system* » pour décrire les expressions faciales en décomposant le visage en unités indépendantes d'actions¹². D'après ces études, l'émotion s'exprime sur le visage et traduit en même temps, à travers des signaux objectivement observables, un acte d'acquisition de

⁹ Communication, *Etat des savoirs*, Editions Sciences Humaines, p.62-63, 2008.

¹⁰ *Op. cit.* p.63.

¹¹ Watzlawick, P., Beaven, J.H. & Jackson, D. (1972). *Une logique de la communication*, Paris, Seuil, p.45-48.

¹² Couronné, T. (2003). *L'influence du contexte sur la perception : le cas des expressions faciales des personnages virtuels*, Université de Valenciennes.

l'information. L'essentiel des caractéristiques d'une expression faciale est contenu dans la déformation des traits permanents principaux du visage, caractérisée par un changement, perceptible visuellement. Cette déformation est due à l'activation volontaire ou non de l'un ou de plusieurs des 44 muscles composant le visage. Ekman et Friesen (1977) définissent six attributs humains communicatifs faciaux correspondant à des actes de communication qu'ils appellent « Actions-Units » (AUs).

D'autres comme Andrei State (2011) et Thomas Couronné (2003) réactualisent la théorie d'Ekman par l'étude des gestuelles faciales les plus produites par l'individu à la vue d'une scène. Nous nous inspirons de cette articulation pour interpréter les gestuelles des participants en comparaison des états gestuels manifestés.



Figure 14. Unités faciales d'émotion selon Ekman¹³ (voir State (2011))

On peut descendre en niveau de détail dans l'analyse de ces indicateurs émotionnels sur le processus global d'appropriation de contenu chez ces enfants qui ne lisent pas et ne reçoivent l'information que par le visuel.

Effet de surprise

La « surprise » dans le processus d'appropriation de contenu chez les enfants non-lisants est interprétée comme un facteur d'alerte qui signale l'effectivité d'un rapport de contact établi entre le participant et le document. Visiblement, la gestuelle de surprise constitue un fait signalétique de lecture du contenu audiovisuel (cf. (Labour, 2011)) chez les enfants non-lisants et peut être considérée comme un des facteurs potentiellement indicateurs de capture de l'information. Les

¹³ Source : <http://www.cs.unc.edu/~andrei/expressions/francais.html> (consulté le 13/07/2011)

observations de terrain apportent leur contribution à la thèse avancée. La trace de certaines gestuelles bucco-faciales, comme celle présentée figure 15, en témoignent.



Figure 15. Indicateur labo-facial d'émotion chez l'enfant

La synchronisation de la gestuelle bucco-faciale de l'enfant avec le défilement du film permet de remarquer que cette réaction se manifeste au moment de l'accouchement de Kirikou. Même si l'enfant ne lit pas tout sur un film, comme c'est le cas ici, l'observation des comportements, corporels et faciaux notamment, permettent de déterminer si l'enfant est en interaction ou non avec le contenu. La figure 16 illustre la séquence de début du film qui provoque l'étonnement des sujets.



Figure 16. Accouchement et auto-rupture ombilicale de Kirikou¹⁴

L'exemple qui suit illustre une deuxième série de gestuelles bucco-faciales qui émaillent l'interaction entre les enfants et le film durant le visionnage.

¹⁴ Les extraits et les captures du film Kirikou et la sorcière utilisés dans le présent article sont autorisés par l'auteur Michel Ocelot et la maison d'édition sous le copyright « © 1998 Les Armateurs/Odec Kid Cartoons/France 3 Cinéma/Monipoly/Trans Europe Film/Exposure/RTBF/Studio O ».



Figure 17. Indicateurs de surprise à la fuite de Kirikou [3:08-3:22] chassé par son oncle
La séquence synchronisée du film correspondante est la suivante.

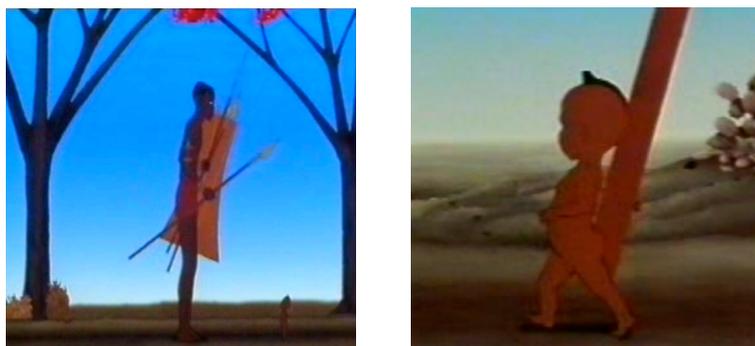


Figure 18. L'Oncle de Kirikou renvoie de force Kirikou, ce qui provoque l'étonnement des enfants [3:08-3:22]

Effet de colère

La colère est une grande irritation ou un violent emportement qui se traduit par de l'agressivité, un changement d'attitude vis-à-vis d'un phénomène. Dans un contexte de communication non verbale, de telles attitudes chez les enfants, interprétées comme des signes émotionnels, sont des marqueurs visuels qui témoignent d'une certaine réaction du récepteur vis-à-vis de la situation. Selon Ekman et Friesen (1977), chaque état d'un corps inscrit dans une situation d'interaction transmet un message en réponse et/ou en réaction aux phénomènes auxquels il est exposé, traduisant ainsi les enjeux implicites de communication qu'il suppose.

L'illustration de la figure 19 en témoigne assez clairement. L'orientation oculaire du participant signale un phénomène « redoutable », qui l'agace et à la limite

l'effraie. Chez cet enfant, l'expression de triple ressenti (colère, tristesse et peur) se lit sur les yeux et les lèvres. Loin d'en faire une interprétation psychologique, ce qui n'est pas du tout l'objectif ici, les gestuelles enregistrées constituent des traces dynamiques observables (Cottraux, 2007) dans le processus d'appropriation du contenu du film.



Figure 19. *Marqueur de colère et de révolte de la part de l'enfant [7:46-7:57]*

Sur ces plans, la gestuelle visuelle est accompagnée de celle des lèvres et traduit chez cet enfant une certaine agressivité. Ses moments de soliloque « Kirikou, cours, cours, Karaba va te tuer, cours, cours vite », également captés à la médiascopie, sont l'expression de sa furie contre Karaba et témoignent de la compréhension parcellaire que l'enfant a déduite de cette séquence du film, illustrée ci-dessous.



La partie la plus importante du film réside dans cet acte.

L'oncle de Kirikou abandonne Kirikou sous le chapeau à Karaba la Sorcière en échange de la paix au village. Mais il s'agit d'une stratégie élaborée par Kirikou lui-même, qui doit s'en échapper après.

Figure 20. Dépôt du chapeau magique contenant Kirikou



Karaba envoie un de ses fétiches militaires pour ramasser le chapeau. Cette scène a provoqué chez l'enfant la colère qui se manifeste par le resserrement des dents et du visage, suivi d'une crispation générale de la posture. Ici, même sans comprendre le langage du film, les gestuelles enregistrées montrent que les enfants saisissent de l'information.

Figure 21. Le Fétiche de Karaba devant le chapeau



Kirikou s'échappe de la main du fétiche et retourne au village. De nouveau les enfants ont repris leur souffle. L'observation a permis de constater un changement de leur posture.

Figure 22. Kirikou s'échappe de la main de son ennemi

Bilan : apport des gestuelles faciales

Les gestuelles faciales aident à déterminer le type d'appropriation informationnelle que les enfants ont produite au visionnage de la séquence filmique. En évitant la verbalisation, toujours difficile et sujette à caution concernant les émotions, le décodage de ces unités gestuelles faciales permet de reconstituer leur ressenti émotionnel.

Au regard des résultats obtenus de l'analyse des données gestuelles faciales, l'on peut conclure que les enfants se sont approprié au moins partiellement le contenu proposé, comme on le verra au paragraphe suivant.

5.3 Gestuelles posturales comme indicateurs de ressenti face au contenu

« *Les postures, les attitudes, les mouvements du corps, [...] sont à l'origine de la cohésion des premières communautés d'hommes*¹⁵ » écrit Guy Croussy (1995). Selon cet auteur, la posture traduit le comportement émotionnel de l'individu et la communication posturale ne se produit que dans un contexte d'interaction. Dans son ouvrage fondamental sur la communication non verbale, « *Focus on non verbal communication research* », Finley R. Lewis (2007) fait savoir que la gestuelle posturale est un *pattern* visuel de la communication non verbale. Les gestuelles posturales sont très présentes et manifestes chez les enfants en difficultés langagières ou motrices lorsqu'ils sont influencés par des réalités de société (Amblard, 1997).

Elles expriment un ressenti face à un contexte, une situation donnée. Nous fondant sur ces éléments théoriques, on peut émettre l'hypothèse suivante : *les enfants mobilisent aussi des gestes du corps pour exprimer leur ressenti au contenu proposé*. L'examen des illustrations des gestuelles posturales n°1, 2 et 3 semble confirmer cette hypothèse. Les participants, à divers moments du visionnage, ont, chacun, adopté différentes positions dont le décodage apporte un complément sur les mécanismes permettant d'attester d'une appropriation.

GPost n°1 à 01:08'

GPost n°2 à 04:12'

Gpost n°3 à 10:40



Figure 23. *Quelques exemples d'indicateurs posturaux*

L'analyse permet d'identifier les segments narratifs correspondant à ces gestuelles posturales. Le tableau suivant résume les principales gestuelles produites, les périodes et les séquences actantielles-déclencheurs.

¹⁵ Croussy, G. (1995). *La génération de la communication*, Villeneuve d'Ascq, Presses Universitaires du Septentrion, p.45.

Nature des postures	Période	Climax narratif
<i>Relèvement du torse</i>	01:08'	<i>Montée de Kirikou dans la calebasse</i>
<i>Biaisement du cou</i>	04:12'	<i>Séquence où Kirikou est renvoyé par son oncle</i>
<i>Raidissement du cou</i>	10:40'	<i>Séquence où les fétiches de Karaba poursuivent à nouveau Kirikou</i>

Figure 24. Principales gestuelles posturales produites

En conclusion, il ressort de ces relevés que le changement de posture corporelle lors d'un visionnage n'est pas anodin chez les enfants. Bermejo parle de *massage visuel*. Dans ses travaux, Bermejo (2007) fait observer que les gestuelles posturales permettent à l'enfant de manifester plusieurs signes corporels pour apprécier, désapprécier, accepter ou refuser une action. D'après ce chercheur, les gestes corporels donnent des détails sur la réception du contenu par l'enfant.

5.4 Expressions émotionnelles comme facteurs d'adhésion au contenu

Chez les humains, le rire n'est pas culturel mais c'est un phénomène inné qui joue un rôle communicationnel dans les interactions. Dans une situation de théâtre, au cinéma et à la télévision, le rire est signe d'une certaine compréhension du contenu véhiculé par le comédien et le comique est synonyme d'un message amusant et agréable au sens. Dans la préface de son essai intitulé *Le Rire*, le philosophe Henri Bergson (1899) stipule que, bien que le rire soit naturel et inné, il est provoqué par une situation, un fait. L'hypothèse sous-jacente à l'analyse des expressions émotionnelles est la suivante : *lorsque les enfants suivent le film en riant, ils sont interpellés par le contenu.*

Au-delà de la barrière linguistique, le comique gestuel des personnages constitue des actes situationnels déclencheurs de cognition chez les enfants. Dans la mesure où les participants ne lisent le contenu qu'en regardant, l'on déduit que ce sont les mouvements des personnages et la dynamique des scènes visuelles qui provoquent le « comique ». Le rire constitue dès lors un indicateur d'appropriation de contenu chez les enfants non-lisants. Dans l'analyse, les rires des enfants sont concentrés autour du personnage de Kirikou.

5.5 Bilan

En définitive, plusieurs éléments ressortent de l'analyse des interactions gestuelles :

- Le contact visuel réciproque émerge comme un indicateur de premier plan dans la compréhension du contenu par les enfants. Le regard est un signe sémiotique et kinésique de pilotage de la situation de communication chez les enfants non-lisants au contact de contenus qu'ils ne comprennent que par le regard.
- Ensuite, le rire apparaît comme un autre indicateur majeur d'adhésion au contenu. Dans l'étude du comique dans les représentations théâtrales, le rire apparaît comme un phénomène contagieux. Cependant dans notre étude, ce dernier s'opère chez les enfants à des

moments ponctuels en synchronie avec des actions bien particulières des personnages.

- Les expressions faciales traduisent les émotions produites par le visionnage du film. En dehors des interactions verbales, les interactions gestuelles permettent donc de marquer l'accroche que le film exerce ou non sur l'enfant.
- La posture intervient aussi comme un indicateur important de perçu et de ressenti chez les enfants non-lisants.

Ces observations permettent de soutenir que les gestuelles interactionnelles permettent de mieux appréhender le phénomène d'appropriation de contenu chez les tout petits enfants non-lisants.

6 Analyse médioscopique de la trace vidéo enregistrée

Le paragraphe 5 a présenté les grands principes de l'interprétation effectuée, et les a illustrés par des exemples. Cette partie est consacrée au dépouillement exhaustif des observations.

6.1 Analyse kinésique des gestuelles Groupe 1

L'analyse de la vidéo trace-témoin met l'accent sur les échanges de regard, les gestuelles faciales et posturales et les expressions émotionnelles enregistrées. Celles-ci sont qualifiées et quantifiées. Sont donc considérées les gestuelles pertinentes produites lors de la projection du document, à des moments clés en synchronisation avec les séquences actantielles qui sont à l'origine de ces gestuelles. Ainsi, le tableau qui suit représente la compilation des différentes interactions recueillies durant le visionnage.

<i>Les indicateurs d'interaction clés</i>	FRÉQUENCE	SYNCHRONISATION
<i>Regard réciproque (Rréc)</i>	<i>Plus fréquente (17)</i>	<i>À la naissance de Kirikou</i>
<i>Gestuelle faciale (Gfa)</i>	<i>Fréquente (11)</i>	<i>Naissance de Kirikou Kirikou chez Karaba La fuite de Kirikou</i>
<i>Gestuelle posturale (Gpost) (se lever, allonger le cou, Changer de position)</i>	<i>Peu fréquente (4)</i>	<i>Quand Kirikou entre dans l'eau, monte sur la tête de son oncle</i>
<i>Expression émotionnelle (rires) (Exem)</i>	<i>Très fréquente (13)</i>	<i>Tout au long du film Sur la route des Flamboyants</i>

Figure 25. Relevé des interactions gestuelles durant le visionnage/ Groupe 1

On voit sur le tableau que les interactions gestuelles de communication varient en fonction de la zone corporelle ciblée. Il se dégage clairement de ce relevé que les

gestuelles posturales sont moins fréquentes tandis que celles relevant du regard, des mouvements faciaux et des émotions sont élevées.

D'après les études de Cosnier (1997), la communication non verbale recourt à plusieurs moyens pour exprimer des sentiments, des ressentis ou encore pour signaler un processus d'apprentissage. Partant de ces postulats, plusieurs résultats émergent.

Regards réciproques

Au nombre de 17, les regards réciproques constituent la gestuelle la plus fréquente. Ils témoignent d'un besoin de maîtriser et de co-piloter une situation inusuelle. Le moment de ces échanges est important à noter : les interactions répétées de réciprocité des participants se situent au tout début du visionnage, lors d'une courte séquence qui montre la naissance du héros Kirikou.

Gestuelles faciales

L'analyse de la vidéo trace-témoin a permis de condenser dans le *tableau des Unités Expressives* ci-dessous les occurrences expressives relevées durant le visionnage. Toutes les gestuelles sont identifiées et classées dans leur catégorie respective comme le montre le tableau de la figure 26.

GESTUELLES FACIALES	JOIE	PEUR	COLÈRE	DÉGOÛT	SURPRISE	TRISTESSE
Occurrences	7	2	3	0	5	2

Figure 26. *Occurrences des unités expressives faciales/ Groupe 1*

L'examen du tableau montre une forte récurrence des gestuelles de joie et de surprise. La synchronisation de ces gestuelles avec le film Kirikou visionné permet de constater que les participants ont éprouvé de la joie dans les séquences où se situent les actions clés, notamment autour des première et septième minutes du film ; un sentiment de surprise à la naissance de Kirikou au début du film d'une part et un sentiment de grande joie lorsque Kirikou s'échappe de la main du fétiche vers la septième minute.

Pour les gestuelles faciales, l'occurrence est de 11 fois pendant les 10 minutes que le visionnage a duré, générant 19 réactions émotionnelles, puisque plusieurs émotions peuvent se conjuguer dans une seule expression. Bien que notre approche ne soit pas quantitativiste, on observe que les occurrences faciales restent des facteurs importants en nombre. Notons à ce propos que les gestuelles ne sont pas uniques et de même nature, comme le montre le tableau de la figure 27.

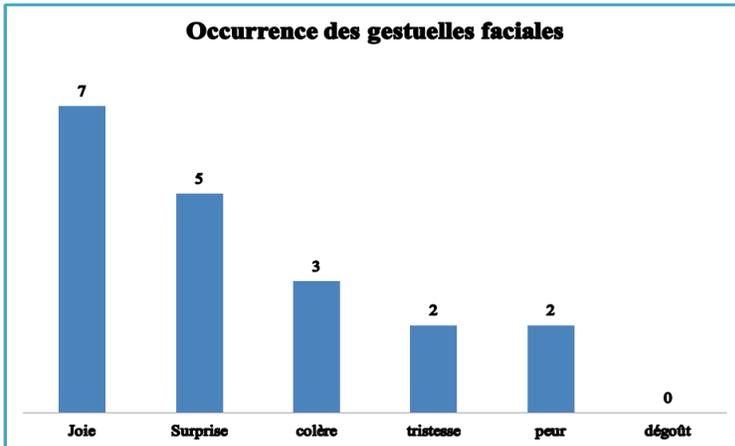


Figure 27. Occurrences des expressions faciales par émotion/ Groupe 1

Les expressions de joie et de surprise [happiness/surprise] (Ekman & Friesen, 1977 ; State, 2011) sont les plus fréquentes parmi les six unités gestuelles faciales (12 à elles deux en cumulé sur un total de 19 expressions faciales). Par contre, aucun participant n'a manifesté une émotion de dégoût, comme l'indique la courbe des occurrences.

Gestuelles posturales

L'analyse médioscopique monte une très faible occurrence de gestuelles posturales (4 fois) et que ces gestuelles sont enregistrées au tout début et à la fin du visionnage. C'est dire que les zones d'implication corporelle se situent aux « situation initiale SI » et « situation finale SF ». Ceci ne respecte pas la structuration narrative classique du récit selon Propp (1928). En effet dans le schéma normal, le début et la fin d'un récit sont deux temps d'équilibre situationnel qui n'influencent pas fortement le spectateur et/ou lecteur. Cette observation montre clairement que les gestuelles posturales ne ponctuent pas la progression narrative. L'évolution de la posture chez l'enfant ne répond pas à une lecture rationnelle, logique et/ou raisonnée de l'action, mais à une vision « orientée » qui prend en considération ses propres zones d'intérêt. L'agitation posturale se manifeste au début (entrée dans l'histoire) et à la fin (juste avant la perte d'attention et le décrochage). Ceci met en cause l'affirmation suivant laquelle l'enfant recourt plus à la gestuelle posturale devant l'écran comme forme d'interaction, car l'expérimentation a montré une assez faible occurrence des Gpost durant le visionnage, en outre déconnectée des nœuds narratifs.

Expressions émotionnelles

Sur les 13 expressions émotionnelles, 4 sont produites au tout début de l'action. La naissance de Kirikou, son autonomie prématurée ont provoqué chez ces enfants des moments de « fierté ». Ils se sentent ancrés dans un récit où ils ont leur place. D'un point de vue sémiotique, la séquence de la naissance est une syllepse (ellipse diégétique) mais elle a capté l'attention des enfants. A cela s'ajoute le rôle mouvementé de Kirikou dans le bois.

6.2 Analyse kinésique des gestuelles Groupe 2

Les interactions gestuelles pertinentes relevées durant le visionnage pour le groupe 2 sont consignées dans le tableau de la figure 28.

ACTES VERBAUX	NON	FRÉQUENCE	SYNCHRONISATION
<i>Regard réciproque (Rréc.)</i>		Plus fréquente (11)	À la naissance de Kirikou Dans la maison de Karaba
<i>Gestuelle faciale (Gfa)</i>		Fréquente (6)	Naissance de Kirikou Kirikou chez Karaba La fuite de Kirikou
<i>Gestuelle posturale (Gpost) (se lever, allonger le cou, changer de position)</i>		Plus fréquente (8)	Quand Kirikou entre dans l'eau, ou monte sur la tête de son oncle Course poursuite avec Karaba
<i>Expression émotionnelle (rires) (Exem)</i>		Peu fréquente (5)	Sur la route des Flamboyants

Figure 28. Relevé des interactions gestuelles durant le visionnage/ Groupe 2

Regards réciproques

Encore une fois, ces gestuelles sont les plus élevées dans les interactions chez les enfants de ce groupe et sont localisées au début du visionnage. Le plus souvent, elles sont réalisées en réaction à des actions des personnages clés. Leur synchronisation avec le film correspond, comme pour le Groupe 1, aux actions de Kirikou au début (sa naissance, sa rupture du « cordon ombilical » et son départ vers le bain). A cela s'ajoutent les moments d'échanges entre l'oncle de Kirikou et Karaba chez Karaba.

Expressions émotionnelles

Les expressions émotionnelles sont localisées et conditionnées par l'évolution actantielle. Les chiffres recueillis montrent que ces Exem sont peu nombreuses mais très pertinentes car elles coïncident avec des actions capitales dans la fiction. Mais deux séquences comiques visuelles semblent faire l'unanimité chez les participants à savoir *le comique de mouvement*. En mode synchrone, les Exem correspondent au temps de tension entre Kirikou et son Oncle dans les bois d'une part, et à sa montée dans le « chapeau magique » de l'autre.

Gestuelles faciales

Les gestuelles faciales traduisent des effets de surprise et de joie. Le tableau ci-après synthétise les indicateurs d'émotion relevés.

GESTUELLES FACIALES	JOIE	PEUR	COLÈRE	DÉGÔT	SURPRISE	TRISTESSE
Occurrences	2	0	1	0	3	0

Figure 29. Occurrences d'expressions faciales/ Groupe 2

Les captures d'écran suivantes montrent la réaction de l'un des enfants dès les premières minutes du visionnage.

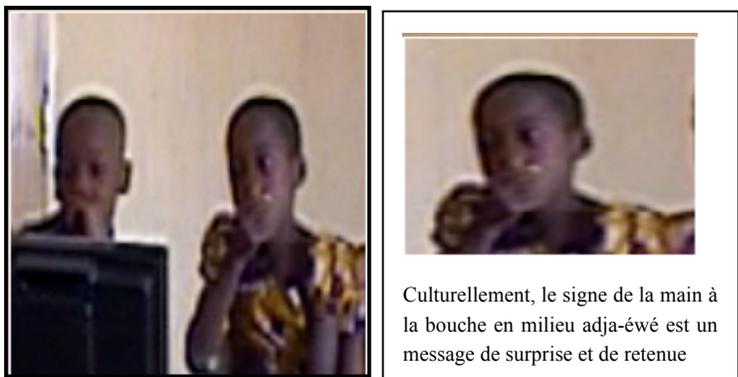


Figure 30. Effet de surprise chez les enfants/ Groupe 2, synchronisé à 1:25s

Ce geste correspond à nouveau à la scène d'accouchement de Kirikou et à la rupture ombilicale. Le geste de l'enfant traduit son choc psychologique. Kirikou sort du ventre de sa mère et rompt le cordon ombilical seul. Cet acte a créé, chez les enfants spectateurs, un effet de surprise. Rappelons que les enfants ne comprennent pas le français qui est la langue de diffusion du support. Malgré cela, par la communication visuelle, ils parviennent à décoder le contenu, et en capter des informations, chacun selon sa capacité visuelle.

Certes dans l'observation, les gestuelles de ce type n'ont pas été nombreuses, mais elles sont produites en synchrone avec des actions percutantes durant le visionnage. Dans ses travaux sur la réaction des enfants vis-à-vis des films télévisuels, Bermejo (2007) parle des « zones d'attention » chez l'enfant.

Le graphe ci-après est la représentation des réactions de gestualité enregistrées chez les participants et montre encore une fois une forte présence des effets de surprise et de joie.

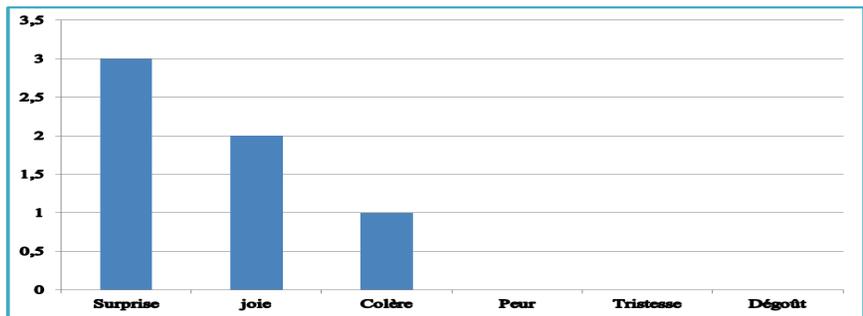


Figure 31. Graphe des interactions gestuelles faciales/ Groupe 2

Gestuelles posturales

Les gestuelles posturales, elles, sont majoritairement produites au moment où Kirikou prend son bain, durant la course poursuite entre Kirikou et le clan Karaba, ce qui ne correspond pas vraiment à des nœuds narratifs, mais à des moments où la scène représentée est une scène d'action. Suivant les études antérieures, notamment celles de Bermejo (2007), les gestuelles observées ne traduisent pas un sentiment particulier chez les enfants.

Bilan

Pour nous résumer, disons que les éléments visuels qui structurent l'interaction gestuelle entre les participants et le contenu sont centrés sur le personnage de Kirikou qui reste pour tous les sujets un signe de repère cognitif. La conséquence directe en est que dans tous les discours, d'un enfant à un autre, ce signe Kirikou revient comme une ligne de force qui assure la dynamique.

L'analyse du graphique fait ressortir deux types d'interactions gestuelles dont le seuil est plus élevé que pour les autres. Il s'agit des gestuelles du regard et/ou du contact visuel réciproque qui représente 36% dans l'ensemble du temps de visionnage et les gestuelles posturales 27% contre respectivement 20% et 17% pour les gestuelles faciales et émotionnelles. Ces résultats confirment l'importance du langage facial dans l'expression d'un ressenti.

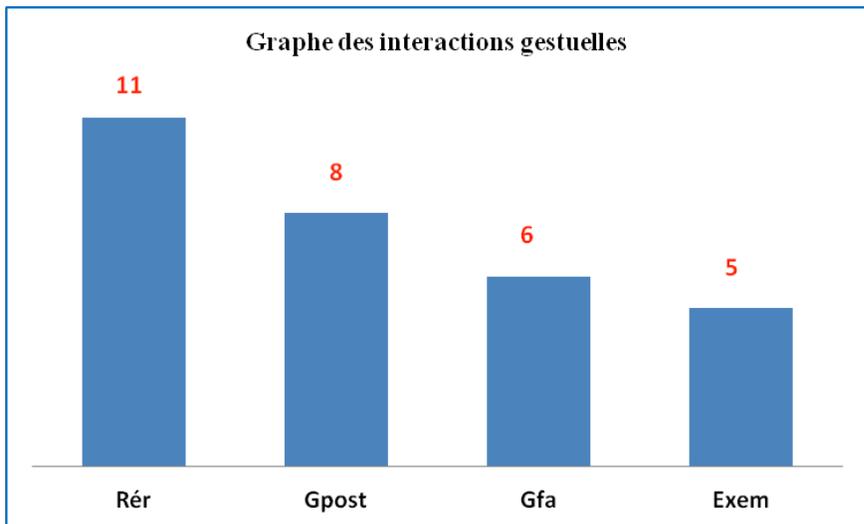


Figure 32. *Grappe des interactions gestuelles posturales/ Groupe 2*

6.3 Etude comparée des deux groupes Tests

Les résultats obtenus lors des deux expérimentations Test font ressortir des points communs et des points de divergence assez notables qu'il faut mettre en perspective à partir des graphes ci-après.

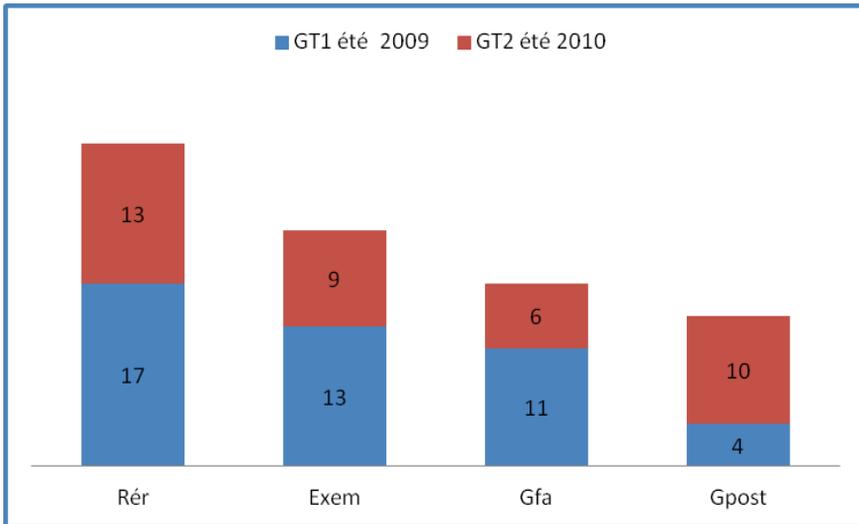


Figure 33. *Graphique comparatif des interactions gestuelles/Groupes 1 et 2*

A travers les données des occurrences mimogestuelles¹⁶ des deux groupes, l'on retient une forte prédominance des regards réciproques et des expressions émotionnelles.

Le copilotage des regards (Cosnier, 1997) est un fait majeur abondamment manifesté par les sujets. De toutes les gestuelles, le regard réciproque apparaît comme l'un des signes très fréquents qui créent du sens pour les enfants lors du visionnage. Ici les réactions de « *face à face* » ne proviennent pas des interlocuteurs eux-mêmes. Elles sont produites par la situation visuelle des actants face au contenu support.

Cependant, on constate une inversion au niveau des gestuelles posturales et faciales entre les deux groupes d'enfants. L'hyperactivité des enfants d'un groupe et l'hyperémotivité manifestée dans l'autre groupe prouvent qu'il n'y a pas de normalisation des réactions aux médias, mais que les différences interindividuelles se manifestent et sont visibles.

6.4 Etude du Groupe Contrôle et synthèse

Cette dernière expérimentation porte sur le groupe contrôle et clôt la série des tests faits dans le cadre de l'étude. Elle a pour but de vérifier des concordances et des différences d'appropriation qui pourraient exister entre des enfants non-lisants peu acculturés médiatiquement et ceux qui savent lire. Par ce principe, l'on émet l'hypothèse que les enfants qui maîtrisent l'écriture et la lecture reçoivent différemment les contenus audiovisuels que s'ils sont illettrés. Le test témoin permettra de confirmer ou d'infirmer cette hypothèse.

Comme il est annoncé dans le paragraphe descriptif, les participants du groupe contrôle savent lire et comprennent la langue française dans laquelle le film est diffusé. Sur cette base différentielle essentiellement linguistique, nous allons analyser, à partir des données, en quoi ce groupe se rapproche ou se distingue des deux groupes tests étudiés. Ces facteurs aideront à mieux comprendre d'un côté

¹⁶ La mimogestualité est définie comme un ensemble des mimiques et des gestes réalisés par un individu dans une situation d'interaction.

l'efficacité des outils de recherche mis au point dans le cadre de la recherche, et d'un autre côté, les besoins spécifiques des enfants non-lisants en matière d'appropriation de contenus audiovisuels.

Pour ce faire, seront traités : dans un premier volet les résultats d'analyse des diverses données recueillies concernant le Groupe Contrôle (GC), dans un deuxième volet une étude comparative des trois groupes étudiés et dans un troisième et dernier volet une synthèse pour conclure.

L'analyse de la vidéo enregistrée sur ce groupe donne les résultats suivants :

<i>ACTES NON VERBAUX</i>	FRÉQUENCE	SYNCHRONISATION
<i>Regard réciproque (Réc.)</i>	<i>Fréquentes (10)</i>	<i>À la naissance de Kirikou</i>
<i>Gestuelle faciale (Gfa)</i>	<i>Assez fréquentes (7)</i>	<i>Kirikou chez la Karaba</i> <i>La fuite de Kirikou</i>
<i>Gestuelle posturale (Gpost)</i> <i>(se lever, allonger le coup,</i> <i>Changer de position)</i>	<i>Les moins fréquentes (5)</i>	<i>Quand Kirikou entre dans l'eau, monte sur</i> <i>la tête de son oncle</i> <i>Course poursuite avec Karaba</i>
<i>Expression émotionnelle</i> <i>(rires) (Exem)</i>	<i>Assez fréquentes (6)</i>	<i>Sur la route de Flamboyant</i> <i>Kirikou chez Karaba</i>

Figure 34. Interactions gestuelles/ Groupe Contrôle

GESTUELLES FACIALES	JOIE	PEUR	COLÈRE	DÉGOÛT	SURPRISE	TRISTESSE
Occurrences	2	0	0	0	4	1

Figure 35. Occurrences des unités expressives faciales/ Groupe Contrôle

La répartition montre que l'expression de « surprise » est dominante. En revanche, aucun enfant n'a exprimé de sentiment de peur, de colère ou de dégoût. La surprise est généralement synonyme d'interrogation vis-à-vis de l'objet que l'on observe, tels les contenus audiovisuels. Les illustrations ci-après le démontrent.



Figure 36. *Quelques indicateurs faciaux d'interaction avec le contenu*

Un état de surprise se manifeste à une minute, vingt quatre secondes (1:24s) du visionnage au moment où Kirikou naît et se coupe le cordon ombilical. Cette gestuelle ne traduit pas seulement l'émotion mais signale que les enfants captent l'information qui est véhiculée à travers le contenu proposé.



Figure 37. *Quelques indicateurs faciaux d'interaction avec le contenu*

Ce second plan va aussi dans le même sens que le premier et met en évidence les mouvements oculaires comme indicateurs d'appropriation d'information. Ces illustrations nous renseignent à suffisance sur l'importance des mimogestuelles dans le processus info-communicationnel chez les enfants. Pour ce qui concerne ce groupe, la gestualité n'est pas abondante. Le graphe des occurrences ci-après résume l'étude des unités expressives sur ce groupe.

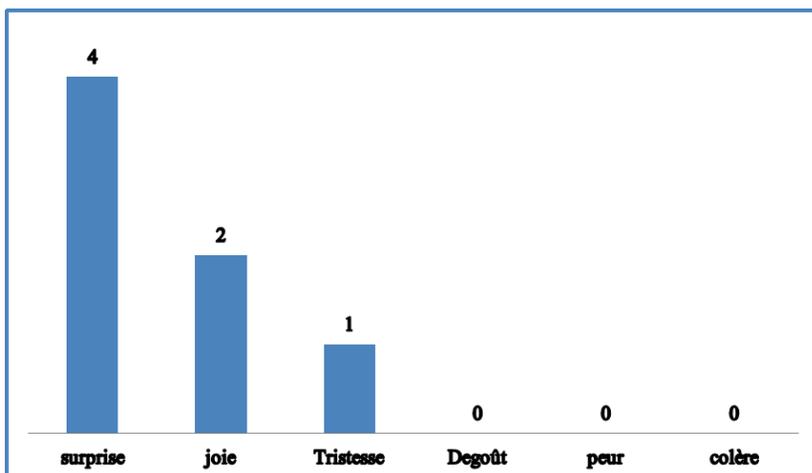


Figure 38. *Graphique des interactions gestuelles faciales/ Groupe Contrôlé*

Les indicateurs d'interactions corporelles au sein de ce groupe sont limités. Cependant, les échanges verbaux sont assez fréquents entre les participants.

Au plan visuel, nos observations et les notes prises sur le terrain ont montré que les enfants ont développé durant le visionnage un contact visuel constant avec le document. Ils ont presque tout le temps les regards fixés sur l'écran. Leur zone de contact visuel (Bermejo, 2007 : 56) est binaire, constante et non distribuée. Le contrat visuel s'établit solidement entre le participant et l'écran au détriment des échanges visuels intergroupes qui sont finalement fragmentaires. La synchronisation qu'ils font entre le son et le visuel pourrait être la cause de ce manque de gestualités kinésiques.

Au plan sonore, les participants suivent, outre les actions visuelles, les événements sonores qui accompagnent les mouvements, autrement dit le discours verbal, et ils y réagissent. Certains verbatim traduisent cette interaction participant-son durant le déroulement du film :

« Kirikou est petit mais il est fort, (00:33')

Il dit quoi, il s'appelle Kirikou ! (1:45')

Remet le chapeau (6:57') »

Cette double articulation, à la fois visuelle et sonore, du message véhiculé par le support a de l'impact sur les interactions et la manière dont ces enfants s'approprient le message.

En définitive, il est à noter que les interactions comme facteurs de copilotage de la situation de communication varient suivant les publics et les capacités linguistiques mobilisées par les interlocuteurs.

En effet, après l'étude cas par cas des trois groupes de publics aussi bien dans leurs particularités socioculturelles que dans leurs rapports aux contenus audiovisuels, nous allons faire une synthèse comparative des résultats obtenus à partir des différents paramètres.

Pour les trois groupes, nous avons vu que l'interaction gestuelle joue le rôle de copilotage du visionnage en ce que la gestualité visuelle régule, oriente ou coordonne les réactions faciales, émotives et posturales au visionnage.

L'identification de l'une ou de l'autre des réactions gestuelles permet au chercheur de savoir si le sujet est en contact ou pas avec le contenu. Mais l'analyse révèle que devant l'écran, tous les groupes n'ont pas les mêmes degrés de réaction.

Le constat qui apparaît révèle une nette gestualisation au niveau des regards réciproques et des gestuelles d'émotion. Bien qu'il y ait des différences à l'intérieur des groupes, les gestuelles de regard et d'émotion sont des facteurs importants. De par les analyses, l'on arrive à la conclusion que le processus d'appropriation s'opère en majeure partie lorsque les enfants se partagent visuellement la conduite d'une séance de visionnage et/ou lorsqu'ils s'expriment émotionnellement. Loin de la fonction cathartique que peut véhiculer l'émotion dans ce genre de représentation, Hebb (1955) affirme que l'émotion est un «*énergisateu*r et un *moteur*» pour s'approprier, bien sûr, l'information.

Pour l'ensemble des sujets, l'occurrence des gestuelles faciales est importante : celles-ci interviennent comme un signe corporel de compromis et d'encouragement à l'action.

Mais, de façon assez nette, le Groupe Contrôle présente moins d'interactions gestuelles tandis que les deux groupes test ont un niveau d'interaction assez élevé. La différence est due au fait que les enfants non-lisants ne comprennent pas la langue de diffusion du contenu et sont donc limités au visuel. Ce qui demande une collaboration collective plus sollicitée. Le tableau qui suit résume par groupe la fluctuation gestuelle des groupes.

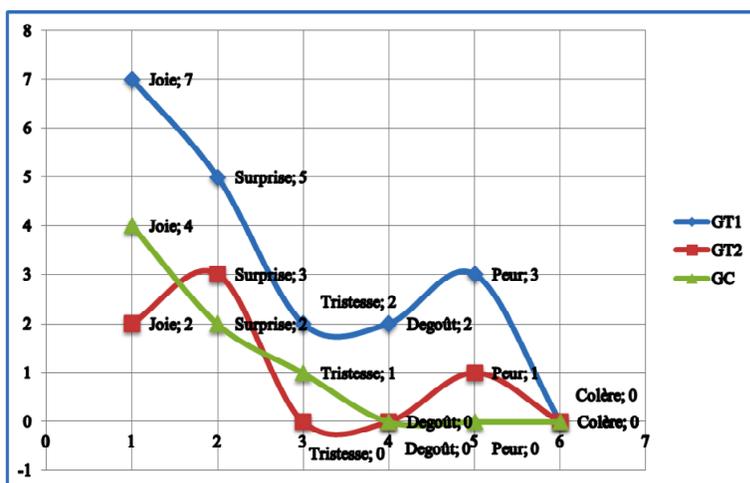


Figure 39. Gestuelles émotionnelles : comparaison inter-groupes

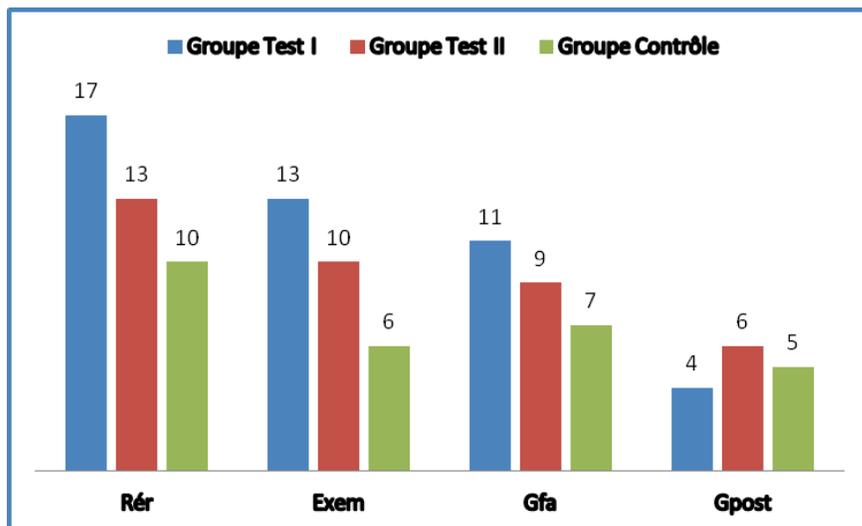


Figure 40. Ensemble des comportements observés : comparaison inter-groupes

On constate que dans trois catégories sur les quatre, le groupe contrôle réagit moins que les deux autres. Nous avons vu en outre que la dernière catégorie, celle des gestuelles posturales, est la moins significative d'une relation au contenu.

Il est donc clair qu'en comparaison avec un groupe d'enfants qui n'appréhende un contenu que par le visuel, une maîtrise linguistique du contenu diminue sensiblement les gestuelles corporelles (regards, visage, rires) observables. L'appréhension du contenu est alors plus « intériorisée », mieux maîtrisée physiologiquement. L'échange vis-à-vis des pairs dans le groupe est aussi plus limité par le langage du corps, mais davantage verbalisé.

7 Conclusion

Chez l'enfant non-lisant natif, suivre une fiction audiovisuelle n'est pas chose évidente dans la mesure où il existe des barrières linguistiques et de lecture. Limité dans l'acte de parole, l'enfant exerce néanmoins toutes ses facultés de compréhension et appréhende les signes culturels pour décoder l'information et la transmettre à son entourage. Ici, les fonctions kinésiques interviennent comme des indicateurs indéniables d'effectuation dans le processus d'information et de communication chez cette classe de population. Le processus info-communicationnel s'extériorise par des gestuelles corporelles involontaires (regards, visage, rires, postures) comme des liens d'articulation des métalangages d'échange entre le support et le récepteur-spectateur qu'est l'enfant. La gestuelle remplit une double fonction d'indicateur de réception et d'émission de message.

L'étude a été menée sur la base de quatre hypothèses :

- la réciprocité du regard durant le visionnage traduit une intention de collaboration communicationnelle entre les enfants.
- les enfants non-lisants ne comprennent pas le code langagier du film mais leurs gestuelles faciales font écho à ce qu'ils arrivent à capter dans le contenu et traduisent leur ressenti.

- *les enfants mobilisent aussi des gestes du corps pour exprimer leur ressenti au contenu proposé.*
- *lorsque les enfants suivent le film en riant, ils sont interpellés par le contenu.*

Les observations médioscopiques et leur interprétation ont montré que le langage gestuel joue plusieurs rôles.

Rôle de pilotage de l'information visuelle

Devant les écrans de télévision, les gestuelles de contact et faciales réciproques des enfants témoignent de la cohésion et de l'adhésion commune à une information. Ce phénomène est vérifié à travers la réciprocité des regards, qui constituent les réactions les plus importantes. Les gestes de regard participent, chez les enfants, de la collaboration distributive d'information. C'est justement ce que nous appelons le copilotage visuel ou un partage de perspective (*perspective taking*) selon les termes de Cosnier.

Rôle effecteur de l'émotion dans l'appropriation de l'information

Un des rôles du non verbal émotif est de fournir un « modèle effecteur » au partenaire pour l'éveiller, l'inviter à vivre en miroir un état affectif en résonance vis-à-vis du film. La production des émotions chez les enfants non-lisants joue le rôle d'indicateur d'appropriation des contenus.

Effet de compensation entre verbal et non verbal

L'un des résultats importants de cette étude est l'effet de compensation qui est constaté entre verbal et non verbal. En effet, on observe chez le groupe contrôle, acculturé médiatiquement et maîtrisant la langue de diffusion du film, une diminution sensible des gestuelles corporelles (regards, visage, rires) observables. L'échange vis-à-vis des autres membres du groupe est également plus limité par le langage du corps, mais davantage verbalisé. Tout se passe comme si l'appropriation du contenu était plus « intérieure », moins exprimée physiologiquement. Cela vient conforter, *a posteriori*, la pertinence d'une analyse médioscopique lorsque le langage fait défaut, et amoindrit la portée de son usage lorsque le langage est maîtrisé.

Discussion et perspectives

Notre problématique initiale était de cerner l'impact des images médiatiques sur les publics « inhabituels » dans la mesure où le langage leur est inaccessible ou presque. Dans le présent cas d'étude, le public est constitué de jeunes enfants togolais non-lisants. Cependant, la méthode peut être étendue au cas des publics sourds par exemple. C'est l'impossibilité de recourir aux méthodes de verbalisation (entretiens) ou écrites (questionnaires) qui a motivé cette recherche. L'objectif était de tenter de cerner les « construits de sens au visionnage » (Labour, 2011), afin de faire un retour aux concepteurs de documents, retour d'information nécessaire à la complétude du « programme » (Durand *et al.*, 1997a). En effet, il est clair que la faculté supérieure la plus spécifique à l'être humain réside sans conteste dans sa capacité à faire émerger des sens novateurs, et que le récepteur reste libre de ses construits de sens à partir de la matière première fournie par le concepteur du document (Leleu-Merviel, 2003). Ainsi, l'effet produit et le sens élaboré ne sont ni déterministes, ni totalement maîtrisables.

En définitive, la médioscopie mise en œuvre ici permet d'inférer des ressentis à partir de leur traduction gestuelle involontaire. Cependant, que ce ressenti objectivement observable réponde à une appropriation effective du contenu reste le postulat fondamental du présent travail. C'est pourquoi un protocole plus large,

dans lequel s'insère la médiacopie, a dû être établi pour corroborer ce postulat et attester d'une appropriation effective (Konakou *et al.*, 2011).

Bibliographie

- Ablali, D. (2008). *Vocabulaire des études sémiotiques et sémiologiques*. Paris, PUF.
- Adam, J.M. (1985). *Le texte narratif*. Paris, Nathan.
- Amblard, B. (1997). « L'effet d'une entrée différentielle sur les performances posturales dépend-il de la difficulté de la tâche ? ». In Lacour, M. (Ed.), *Pathologies, Vieillesse, Stratégies, Modélisation*. Montpellier, Sauramps Médical, pp. 115-121.
- Anderson, D. & Burns, J. (1991). Paying attention to television. In *Responding to the screen: Perception and reaction processes*. D. Zillman & J. Bryant.
- Aumont, J. & Marie, M. (2007). *Esthétique du film*. Paris, Armand Colin.
- Bergson, H. (1899). *Le Rire, essai sur la signification du comique*. Paris, Revue de Paris.
- Bermejo, J.B. (2007). *Génération Télévision. La relation controversée de l'enfant avec la télévision*. Bruxelles, De Boeck.
- Bonneville, L. *et al* (2009). *Introduction aux méthodes de recherche en communication*. Montréal (Québec), Gaëtan Morin.
- Brachet, C. (2010). *Peut-on penser à la télévision ? La culture sur un plateau*. Paris, INA/Le Bord de l'eau.
- Caune, J. (1997). *Esthétique de la communication*, Paris, PUF, « Que sais-Je ? ».
- Cosnier, J. (1997). « Sémiotique des gestes communicatifs ». *Nouveaux actes sémiotiques*, 52:7-28.
- Cottraux, J. (2007). *La répétition des scénarios de vie. Demain est une autre histoire*. Paris, Odile Jacob.
- Courbet, D. (2003). *La télévision et ses influences*. Bruxelles, De Boeck.
- Couronné, T. (2003). *L'influence du contexte sur la perception : le cas des expressions faciales des personnages virtuels*, Mémoire de master recherche, Université de Valenciennes.
- Croussy, G. (1995). *La génération de la communication*. Lille, Presses Universitaires Du Septentrion.
- Derèze, G. (2009). *Méthodes empiriques de recherche en communication*. Bruxelles, De Boeck.
- Dubois, J. *et al* (1991). *Dictionnaire de Linguistique*, Paris, Larousse.
- Ducrot, J.M. (2005). (2005). « L'utilisation de la vidéo en classe de FLE », in *Le site coopératif du FLE*, (dernière date de visite le 15/10/2011).
- Durand, A., Huart, J. & Leleu-Merviel, S. (1997a). « Vers un modèle de programme pour la conception de documents ». *Revue Internationale Hypertextes, Hypermédia*. 1(1):79-101.

- Durand, A., Laubin, J.M. & Leleu-Merviel, S. (1997b). « Vers une classification des procédés d'interactivité par niveaux corrélés aux données ». *Revue Internationale Hypertextes, Hypermédia*. 1(2-3-4):367-382.
- Ekman, P. & Friesen, W.V. (1977). *Facial Expression. in nonverbal behavior and communication*. New Jersey, Lawrence Erlbaum Association.
- Everaert-Desmedt, N., (2011), « La sémiotique de Peirce », dans Louis Hébert (dir.), *Signo en ligne*, Rimouski (Québec), <http://www.signosemio.com> (date de dernière visite le 11/10/2011).
- Genette, G. (1966). *Figures II*. Paris, Tel Quel.
- Genette, G. (1969). *Figures III*. Paris, Tel Quel.
- Greimas, A.J. (1966). *Sémantique structurale. Recherche de méthode*, Paris, Larousse, « Langue et langage ».
- Hebb, D.O. (1955). Drives and the c.n.s. (conceptual nervous system). *Psychological Review*, 62:243-254.
- Jullier, L. (2009). *L'analyse de séquences*. Paris, Armand Colin.
- Konakou, K. & Verclytte, L. (2011). « VI.A.G.E. : un protocole pour cerner l'impact des images médiatiques sur la petite enfance ». *RIHM*. 12(1).
- Labour, M. & Abba, H. (2008). "Understanding user perception of ICT in a challenging third-world context: the case of university students and lecturers in Niger". *10th Annual Conference on World Wide Web Applications*, Cape Town.
- Labour, M. (2011). *MEDIA-REPERES. Une méthode pour l'explicitation des construits de sens au visionnage*, Habilitation à Diriger des Recherches, Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis.
- Labov, W. & Waletzky, J. (1967). *Narrative analysis: oral versions of personal experience*, Essays on the verbal and visual arts, Seattle, Washington Press.
- Leleu-Merviel, S. (1996). *La scénistique. Méthodologie pour la conception de documents en média multiples suivant une approche qualité*, Habilitation à Diriger des Recherches, Université de Paris 8, Paris.
- Leleu-Merviel, S. (2003). « Les désarrois des "Maîtres du sens" à l'ère du numérique ». Chapitre pp.17-34 in *Hypertextes, hypermédiat : créer du sens à l'ère numérique*. J.P. Balpe et I. Saleh (Eds.). Paris, Lavoisier/Hermès Science Publications.
- Leleu-Merviel, S. (2008). « Evaluation et mesure en sciences humaines. Exigence réaliste ou utopie scientiste ? ». Chapitre pp.15-29 in *Objectiver l'humain ? Qualification, quantification*, Paris/Londres, Lavoisier/Hermès Science Publishing.
- Leleu-Merviel, S. (2010). « Montages culinaires, la partition du légume ». *Communication & Langages*. 164:53-71.
- Leleu-Merviel, S. & Useille, P. (2008). « Quelques révisions du concept d'information ». Chapitre pp.25-56 in *Problématiques émergentes dans les sciences de l'information*. F. Papy (Ed.). Paris/Londres, Lavoisier/Hermès Science Publishing.

- Leleu-Merviel, S. & Useille, P. (2011). « Qualification des JT français contemporains ». *ESSACHESS, Journal for Communication Studies*. Vol.4n°1(7):107-126.
- Lévi-Strauss, C. (1947). *Les structures élémentaires de la parenté*. Paris-La Haye, Mouton.
- Lewis, F. R. (2007). *Focus on non verbal communication research*. New York, Nova Science Publishers.
- Lohisse, J. (2007). *La communication, de la transmission à la relation*. Bruxelles, De Boeck.
- Metz, C. (1968). *Essais sur la signification au cinéma*. Paris, Kincksieck.
- Mucchielli, A. (2003). Les modèles de Communication. In *Etat des savoirs*, Paris, Editions Sciences Humaines, pp.62-63.
- Petr, C. (2007). « Les effets positifs de la gratuité sur le processus de décision du consommateur : le cas de la visite des musées et des monuments », *Revue Française de Marketing*, N°215, 5/5:57-79.
- Propp, V. (1928). *Morphologie du conte*. Paris, Points/Seuil.
- State, A. (2011). *Les six expressions fondamentales du visage*, <http://www.cs.unc.edu/~andrei/expressions/francais.html> (dernière date de visite le 13 juillet 2011).
- Stendhal, H.B. (1822). *De l'amour*. Paris, Gallimard.
- Temple, D. (1998). *La réciprocité et la naissance des valeurs humaines*. Paris, L'Harmattan.
- Valkenburg, P.M. & Beentjes, J.W.J. (1997). « Children's creative imagination » in Response to radio and TV stories. *Journal of Communication*, 47:21-38.
- Van, D. (1976). « Narrative macro-structures logical and cognitive foundations », in *General Literary Studies*, University of Amsterdam.
- Van, D. (1985). *New Approaches to the Analysis of Mass Media*. New York, Discourse and Communication.
- Watzlawick, P., Beaven, J.H. & Jackson, D. (1972). *Une logique de la communication*. Paris, Seuil.