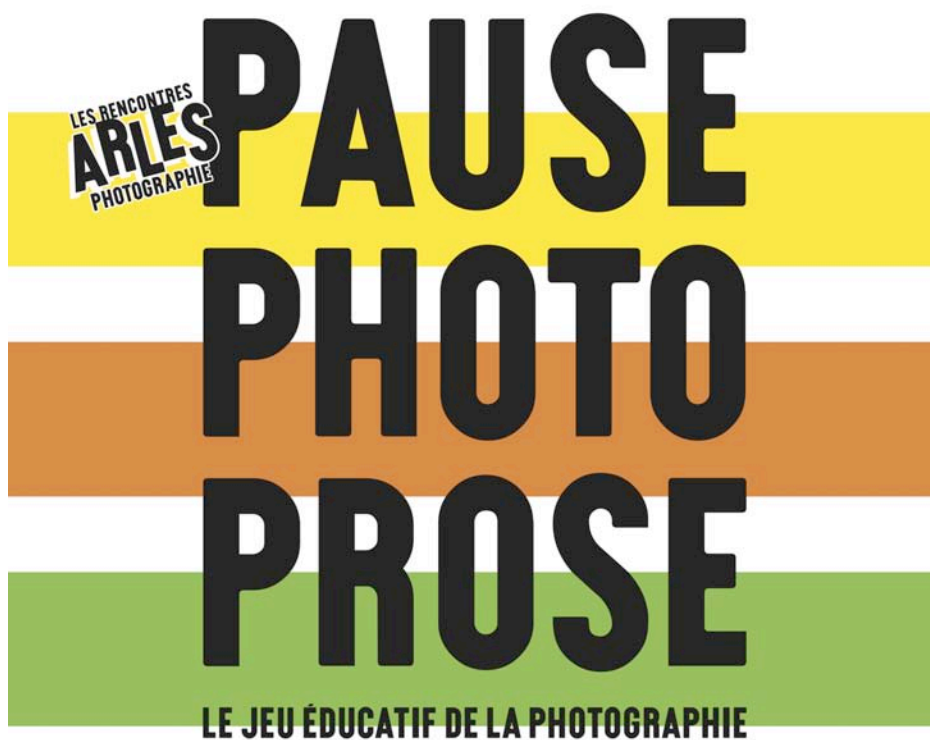


NOTE DE RESTITUTION FINALE

Mars 2014

Projet soutenu par le Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse





WANG QINGSONG / Carte 28

PAROLE DE PHOTOGRAPHE

APRÈS LECTURE DU TEXTE, RETROUVEZ LE PHOTOGRAPHE QUI S'EST EXPRIMÉ :

« Dernièrement, j'ai beaucoup réfléchi à comment le commerce et les hommes ne parviennent pas à coexister. Bien que ce soient les hommes qui produisent les marchandises, celles-ci reviennent tel un boomerang pour les dominer en retour. Le dilemme* posé par les hommes contre les marchandises est une longue recherche philosophique sans véritable réponse. Ce que nous savons, en revanche, c'est que le monde est tel que nous le faisons, ou que nous sommes tels que le monde nous fait. Je pense que nous devons faire le point et essayer de déterminer si oui ou non l'influence de l'Occident est positive pour nous. »

* Dilemme : faire un choix entre deux solutions contradictoires, chacune étant autant insatisfaisante que l'autre.

► INDICE : produits de consommation.

Sommaire

INTRODUCTION	5
I. RAPPEL DES OBJECTIFS VISES PAR L'EXPERIMENTATION	6
A. Objectifs de l'expérimentation.....	6
<i>Un constat : la méconnaissance des jeunes vis à vis de l'image.....</i>	6
<i>Concevoir un outil qui permette de progresser vers l'autonomie du regard</i>	7
<i>Créer un cadre d'apprentissage sécurisé : le jeu</i>	7
B. Public visé et bénéficiaires de l'expérimentation.....	8
1. Public visé	8
2. Bénéficiaires directs.....	9
2.1. <i>Statistiques descriptives</i>	9
2.2. <i>Analyse qualitative</i>	11
2.3. <i>Effets de l'expérimentation sur le public visé</i>	11
3. Bénéficiaires indirects.....	12
II. DEROULE DE L'EXPERIMENTATION.....	15
A. Actions mises en œuvre	15
1. Détail du déroulement.....	15
<i>Première phase (2011) : choix du jeu comme support de l'expérimentation</i>	15
<i>Deuxième phase (2012) : conception et production du jeu</i>	17
<i>Troisième phase (2013) : diffusion du jeu et formation d'acteurs susceptibles de l'utiliser au sein de structures dédiées aux 15-25 ans</i>	19
2. Difficultés rencontrées par rapport au calendrier prévu.....	21
<i>Un défi supplémentaire : l'édition du jeu</i>	21
<i>Le défi de la diffusion et de la formation de personnes ressources</i>	21
<i>L'exigence d'acquisitions vérifiables par les tests.....</i>	22
<i>Un volume considérable d'échanges avec les photographes</i>	22
3. Ressources humaines mobilisées	22
4. Impact de l'évaluateur	24
B. Partenariats	25
1. Partenaires opérationnels	25
2. Partenaires financiers	27
<i>Liste des partenaires financiers</i>	27
<i>Des économies liées au dispositif « Une Rentrée en images »</i>	27
<i>Effets de l'aide du FEJ</i>	28
C. Pilotage de l'expérimentation	28
1. Modalités de pilotage	28
2. Membres du comité de pilotage	29
3. Outils de pilotage.....	30
4. Echanges avec d'autres expérimentateurs soutenus par le FEJ	30

III. ENSEIGNEMENTS GENERAUX DE L'EXPERIMENTATION	32
A. Modélisation du dispositif testé	32
1. Le jeu Pause Photo Prose : description.....	32
1.1 Un corpus d'images diversifié.....	33
1.2 Un déroulement en trois manches.....	34
MANCHE 1 : FAIRE DEVINER (30 MN)	34
MANCHE 2 : PAROLE DE PHOTOGRAPHE (20 MN)	35
MANCHE 3 : CONTEXTE (20 MN)	37
1.3 De nombreuses utilisations possibles	39
2. Un « vrai » jeu.....	40
2.1 Pourquoi la forme d'un jeu ?	40
2.2 Les codes d'un jeu.....	41
2.3 Les conseils d'un directeur de ludothèque.....	42
3. Des choix précoces qui ont laissé le temps de nombreux tests.....	43
5. Une connaissance approfondie du domaine d'intervention	44
B. Enseignements et conditions de transférabilité du dispositif	44
1. Points de vigilance pour atteindre le public visé	44
<i>L'intérêt d'un cadre structuré</i>	<i>44</i>
<i>L'accent mis sur le plaisir.....</i>	<i>45</i>
<i>L'importance du temps laissé à l'échange.....</i>	<i>45</i>
2. Actions envisageables pour améliorer le dispositif	46
<i>La piste numérique</i>	<i>46</i>
<i>Vers une version adaptée aux 6-12 ans ?.....</i>	<i>46</i>
<i>Des extensions du jeu sous formes d'ateliers</i>	<i>47</i>
3. Impact de l'expérimentation sur la structure.....	49
CONCLUSION	51



ALAIN DELORME / Carte 10

INTRODUCTION

Pièce maîtresse de l'expérimentation menée pendant trois ans par le service pédagogique des Rencontres d'Arles, le jeu « Pause Photo Prose » s'inscrit dans le cadre d'une politique d'éducation à l'image ambitieuse menée depuis près de dix ans déjà, avec chaque année l'organisation notamment de la Rentrée en Images, rassemblant près de 10 000 élèves venus de différentes académies du territoire, à chaque édition.

Conçu pour toucher le public des 15-25 ans, notamment les jeunes éloignés des structures culturelles, le jeu « Pause Photo Prose » a été mis au point avec le soutien du Fonds d'Expérimentation pour la jeunesse, au terme d'une longue phase de réflexion puis de tests auprès de nombreux groupes représentatifs du public visé, ainsi que de professionnels de l'accompagnement des jeunes, animateurs, enseignants, éducateurs et autres.

Initialement pensé sous la forme d'une mallette pédagogique qui devait pallier l'absence de support disponible en matière d'éducation à l'image, « Pause Photo Prose » (d'abord dénommé « Bien vu ! ») est peu à peu devenu un jeu à part entière, répondant aux exigences du genre et au nécessaire équilibre entre stimulation de groupe, dimension ludique, exigence de « sécurité » des joueurs vis à vis de tout risque d'humiliation, et vertus pédagogiques débouchant sur de réelles acquisitions, vérifiées par les tests, en termes d'autonomie et de construction du regard.

Les objectifs ont eux aussi évolué au fil de l'expérimentation : alors qu'au départ le projet consistait surtout à concevoir et tester un outil pédagogique efficace, l'avance prise sur le calendrier a permis de mener à bien une phase supplémentaire : celle de la fabrication du jeu en un grand nombre d'exemplaires, puis de sa diffusion massive auprès de professionnels formés par nos soins à l'animation de séances du jeu.

Au final ce sont près de 6700 jeunes de 15-25 ans qui ont été touchés par le projet, ainsi que plusieurs centaines de professionnels de l'accompagnement des jeunes, devenus autant de personnes ressources au sein de structures variées, établissements scolaires, bibliothèques, centres sociaux et autres.

Construit autour d'un corpus de 32 photographies représentatives de la diversité des images qui nous entourent quotidiennement, dans un monde où elles sont présentes que jamais, « Pause Photo Prose » procède par approfondissement progressif de l'analyse, au fil d'étapes conçues pour faciliter l'entrée des participants dans la complexité et la polysémie de chaque image.

Largement innovante, cette approche par le jeu semble tout à fait transposable dans un autre domaine artistique ou éducatif, sous réserve de respecter certaines conditions que la dernière partie du présent dossier s'attache à décrire, notamment la nécessité de respecter les codes inhérents à la forme jeu, ou encore l'intérêt du recours aux tests, indispensable pour valider l'efficacité du jeu tant en termes de plaisir que d'apprentissages.

I. RAPPEL DES OBJECTIFS VISES PAR L'EXPERIMENTATION

A. Objectifs de l'expérimentation

Un constat : la méconnaissance des jeunes vis à vis de l'image

Initiée en janvier 2011, l'expérimentation proposée s'inscrit dans le cadre d'une politique d'éducation à l'image ambitieuse conçue et développée depuis 10 ans par les Rencontres d'Arles, en concertation avec un réseau de partenaires solidement établi (Etat, collectivités, institutions culturelles), et qui a déjà touché plus de 70 000 jeunes, dont 72% âgés de plus de 15 ans.

Le projet partait d'un constat simple : celui d'un écart entre l'omniprésence de l'image dans le monde d'aujourd'hui d'une part, et d'autre part l'absence d'éducation véritable des jeunes dans ce domaine, malgré un sens de l'observation aiguisé et l'habitude de manier de nombreux outils sophistiqués (portables, réseaux sociaux, internet). Pointé par de nombreux sociologues, ce problème se pose de façon plus critique encore s'agissant des jeunes éloignés des structures culturelles, dont il est démontré que la méconnaissance vis à vis de l'image est plus grande, avec chez ces derniers une acuité accrue des symptômes repérés chez l'ensemble des 15-25 ans : autocensure, difficulté à mettre à distance le flux d'images dans lesquelles la vie de tous les jours les plonge de façon ininterrompue, vulnérabilité aux messages véhiculés les plus simples, et de façon générale difficulté à construire un regard véritablement autonome, critique et argumenté.

Face à cette situation, l'objectif de l'expérimentation était clair : construire des outils susceptibles d'aider les jeunes ciblés à mieux décrypter les images qui les entourent, à sortir de l'apnée visuelle dans laquelle ils sont quotidiennement plongés, bref à progresser vers la construction d'un regard autonome, cela non seulement à des fins de développement personnel, mais également à des fins sociétales, tant il apparaît désormais évident que le plein exercice d'une citoyenneté réfléchie et conséquente est indissociable d'une habileté à se repérer dans la profusion d'images qui nous entourent.

A cette fin, il semblait naturel pour le service pédagogique des Rencontres d'Arles de proposer une expérimentation en accord avec son domaine de prédilection : la photographie. Et de s'appuyer, pour construire un projet efficace, sur un outil mis en place depuis plus de dix ans maintenant, grâce auquel des liens ont pu être noués avec de très nombreux établissements et structures culturelles : la « Rentrée en images », manifestation organisée chaque année au mois de septembre à destination de 10 000 élèves venus de plusieurs académies, 800 pédagogues et 300 photographes, entièrement gratuite, creuset idéal d'expérimentations novatrices.



Concevoir un outil qui permette de progresser vers l'autonomie du regard

Dans la profusion d'images du monde d'aujourd'hui, il est devenu indispensable pour tout citoyen de savoir s'orienter, et donc de se construire un regard personnel. A la différence des textes, qui réclament une lecture active, les images nous traversent à notre insu, d'autant plus vite et plus efficacement qu'elles sont précisément conçues dans ce but : être efficaces, signifier au plus vite. Le temps consacré leur est infime, elle nous entourent et sans même nous en rendre compte nous les regardons sans cesse, les jugeons, cela toujours en une fraction de seconde, dans une zone de notre cerveau qui n'est même pas celle de la pensée rationnelle mais plutôt celle de la pure intuition – un jugement d'humeur qui se traduit souvent en des termes sommaires, la plupart du temps binaires, sur le mode d'un « j'aime » / « j'aime pas » (cf les « like » de facebook) que nous avons du mal à dépasser.

Que chaque jeune apprenne à développer un regard propre, à retrouver le goût d'une certaine complexité, d'une patience, d'un examen approfondi des images soumises à son regard ; que chaque jeune se confronte à l'évidence que tout n'est pas toujours simple, ni n'est pas intelligible au premier coup d'œil, que même les images peuvent être le lieu d'une complexité, d'une richesse, d'une épaisseur (ce que Barthes appelait le « feuilleté du sens ») : tels étaient les défis sous-jacents au projet dès les premières étapes de sa formulation.

Créer un cadre d'apprentissage sécurisé : le jeu

Pour relever ces défis, auprès de jeunes souvent habitués à s'autocensurer en présence d'œuvres ou de pratiques artistiques, il nous paraissait indispensable de développer une approche adaptée, susceptible de lever au maximum les inhibitions, et qui aille « vers » les jeunes, en suscitant leur appétence.

Comment procéder ? Une chose était sûre : il fallait, pour permettre un réel apprentissage, réussir à *créer un cadre d'expérience sécurisé*, où les jeunes puissent avancer vers l'autonomie sans avoir à craindre d'échouer ou de perdre la face, où chacun apprenne à écouter les autres, à argumenter, à approfondir son point de vue, et ainsi à prendre confiance non seulement en lui mais en la capacité du groupe à parvenir à des réponses qui soient proches du propos du photographe.

Il est peu à peu apparu que la conception d'un jeu pouvait répondre à toutes ces exigences, en décomplexant au maximum l'ensemble des participants, et en permettant des prolongements hors temps scolaire.

L'objectif est ainsi peu à peu devenu le suivant : concevoir et construire, à partir d'une réflexion collective, un jeu qui réponde aux objectifs d'éducation à l'image fixés, tout en suscitant l'appétence du public visé.

Au terme de plusieurs mois d'intense dialogue et de concertation avec de nombreux interlocuteurs, le jeu pédagogique « Pause Photo Prose » a ainsi vu le jour. Il est devenu le principal support d'une expérimentation d'éducation à l'image largement innovante, conduite pendant trois ans, auprès de plusieurs milliers de 15-25 ans, mais aussi de centaines de professionnels de l'accompagnement de ces jeunes.



B. Public visé et bénéficiaires de l'expérimentation

1. Public visé

L'expérimentation entendait principalement s'adresser au public des 15-25 ans, en particulier au public des jeunes éloignés des structures culturelles, pour des raisons sociales ou géographiques (zones rurales ou dépourvues de structures culturelles de proximité).

Pour une expérimentation centrée sur l'éducation à l'image, et marquée par l'ambition de fournir des clés de compréhension du monde à des jeunes trop souvent démunis face à l'omniprésence de l'image dans leur vie de tous les jours, il paraissait naturel de ne pas s'en tenir à un public de jeunes ayant déjà accès, du fait de leur environnement, à une riche offre culturelle.

L'essentiel de l'expérimentation du projet a donc été effectuée auprès de lycéens en filières professionnelles ou en centres de formation d'apprentis, dans des établissements classés notamment ZEP, REP (Réseau Enseignement Prioritaire), RAR (Réseau Ambition Réussite) ou ZUS (Zone urbaine sensible). Une attention a également portée aux établissements ruraux et aux lycées agricoles, souvent défavorisés en termes d'accès aux structures culturelles.

Il a par ailleurs été décidé d'emblée que le projet devrait être susceptible de toucher les jeunes non seulement sur le temps scolaire mais également sur le temps extra-scolaire, au sein des nombreuses structures du secteur social notamment, qu'il s'agisse du réseau associatif ou du réseau des collectivités territoriales.

Dans ce but, l'expérimentation a également été conduite à s'adresser à de nombreux personnels encadrants (enseignants, médiateurs, animateurs, éducateurs) menant des projets éducatifs auprès du public visé, afin de s'appuyer sur eux comme personnes ressources et comme relais du projet.

2. Bénéficiaires directs

2.1. Statistiques descriptives

Grâce aux liens étroits tissés au fil des années entre le service pédagogique des Rencontres et de nombreux établissements scolaires et structures culturelles dédiées aux jeunes, l'expérimentation n'a eu aucun mal à atteindre et à dépasser les objectifs initialement fixés.

C'est notamment au moment de l'opération pédagogique « Une Rentrée en images », temps fort de la politique pédagogique des Rencontres, qui a déjà touché plus de 70 000 jeunes en dix ans et se tient chaque année en septembre, que le jeu a pu être présenté au public visé.

Au total, plus de 6700 jeunes ont ainsi pu expérimenter le jeu, d'abord pour le tester pendant la phase de conception, ensuite pour y jouer dans les conditions prévues par les règles élaborées au fil de l'expérimentation.

Ces chiffres élevés, à la mesure de l'engouement suscité par le projet chez les jeunes sensibilisés, se retrouvent dans les bilans intermédiaires réalisés aux différentes étapes de l'expérimentation :

-Au terme de l'année 2011 (phase de l'élaboration du projet et aux premiers tests accompagnant la conception du futur jeu), près de 800 jeunes avaient déjà été touchés, issus de 27 classes de lycées professionnels, de lycées agricoles et de centres de formation d'apprentis des régions PACA et Languedoc-Roussillon, mais aussi d'établissements situés en zone rurale, à St Chamas, à Beaucaire, à St-Rémy-de-Provence, à Lattes, à Gap et ailleurs, ainsi qu'un groupe de GRETA Bac photo du Lycée Daudet de Tarascon.

-A la mi parcours, c'est-à-dire dès juin 2012, au bout d'un an et demi d'expérimentation, près de 150 groupes de 15-25 ans avaient été touchés, soit plus de 4500 jeunes présentant

le profil ciblé par le projet, ainsi que plus d'une centaine de professionnels de l'enseignement, de la médiation et de l'éducation, destinés à devenir à leur tour personnes ressources et acteurs de l'essaimage du jeu sur le temps scolaire et extrascolaire (cf bénéficiaires indirects).

-Enfin, au cours de la « Rentrée en Images » organisée en septembre 2013, ce sont 30 classes de lycéens supplémentaires, soit près de 900 jeunes supplémentaires qui ont été accueillis pour des ateliers de pratique photographique conçus autour du jeu.

Ces chiffres dépassent largement les objectifs initiaux et sont voués à continuer d'augmenter, le jeu Pause Photo Prose faisant désormais partie de toutes les actions pédagogiques des Rencontres, qui touchent chaque année plus de 10000 jeunes, dont 72% âgés de plus de 15 ans.

A ces nouveaux jeunes touchés chaque année, il faut ajouter ceux qui continueront d'être touchés par les nombreux encadrants sensibilisés dans le cadre des formations dispensés tout au long de l'expérimentation. Des boîtes de jeu ayant été distribuées à ces personnes-ressources, il y a tout lieu de penser qu'elles rempliront au sein de ces structures leur rôle d'outil pédagogique auprès d'un public qu'il est difficile de quantifier, mais à travers lequel l'impact de l'expérimentation sera encore accru.



2.2. Analyse qualitative

Vite atteints en termes quantitatifs, les objectifs de l'expérimentation l'ont également été en termes qualitatifs. Partout l'adhésion du public a été forte, et les résultats des séances de jeu se sont révélés probants, tant du point de vue du plaisir pris à jouer que de la stimulation et des apprentissages suscités.

L'atteinte de ces objectifs a de toute évidence été grandement facilitée par deux facteurs :
-le fait que l'expérimentation s'appuie pour plusieurs phases clés sur l'opération pédagogique « Une Rentrée en images », mobilisant désormais chaque année près de 10 000 élèves dont 72% de plus de 15 ans : économies logistiques, accès à une trentaine de classes venues de toutes les régions, solidité des partenariats noués depuis des années pour organiser cet événement d'ampleur exceptionnelle – autant de facilités dont l'expérimentation a pu bénéficier trois ans durant, et qui lui ont permis de se déployer tout de suite à une échelle difficilement imaginable autrement

-les liens étroits, ensuite, et encore renforcés par l'expérimentation, entre le service pédagogique des Rencontres et tout un réseau d'interlocuteurs et de partenaires institutionnels et associatifs (rectorats d'académie, collectivités territoriales, centres sociaux, CAUE, ministères de la Culture et de l'Education Nationale) qui se sont vite attachés au projet et l'ont accompagné dans toutes ses phases, via notamment le comité de pilotage, mais via aussi les nombreux séminaires de réflexion organisés en présence de professionnels de l'accompagnement des jeunes: étroitement associés à l'expérimentation, ils ont été des acteurs importants de sa diffusion et de son essaimage, en facilitant chacune des actions mises en œuvre auprès des jeunes accueillis dans leurs structures d'origine.

Remarquons à ce sujet que les jeunes touchés ne l'ont pas été individuellement (ce qui aurait probablement été plus difficile, et aurait nécessité une stratégie considérablement plus complexe en termes de communication), mais au sein de structures où ils étaient déjà rassemblés en groupes (établissements en zone rurale, en ZEP, REP, ZUS lycées pro, lycées agricoles, CFA, centre sociaux), que ce soit sur le temps scolaire ou extrascolaire.

A noter également que les chiffres évoqués plus haut sont à remettre en perspective dans le cadre expérimental du projet, et à lier à la nouveauté du jeu proposé aux classes qui venaient le tester ou assister à des séances d'éducation à l'image ; il est probable que passée cette phase de découverte du jeu par de nombreux jeunes, pourrait être amené à se poser le problème du renouvellement du public. Ce problème reste toutefois pour le moment surtout théorique, et n'est en tout cas pas près de se poser, tant la part de jeunes sensibilisés reste minime, au regard du nombre considérable de 15-25 ans qui ne l'ont pas encore été, ne serait-ce que dans la région PACA.

2.3. Effets de l'expérimentation sur le public visé

Nous aurons l'occasion de revenir plus en détail sur ce point, notamment dans la partie consacrée à la modélisation du dispositif expérimenté (p.36-38, « Pourquoi la forme d'un jeu ? »). Il nous semble cependant important d'en dire quelques mots en conclusion de cette analyse qualitative.

Quoique toujours difficiles à évaluer exactement, les effets bénéfiques du jeu en termes d'apprentissage semblent indéniables, et sont accrédités par plusieurs indicateurs concordants :

-**les retours des encadrants** tout d'abord, dont les témoignages mettent fréquemment en avant l'effet stimulant du jeu, non seulement du point de vue de l'intelligence collective et de l'écoute entre participants, mais du point de vue des progrès effectués par nombre d'élèves vers une autonomie du regard et un véritable discours argumenté. Parmi les retours recueillis, on relève ainsi les remarques suivantes : « ils sont sortis de la simple approche 'ça me plaît' / 'ça me plaît pas' et des jugements laconiques 'c'est bizarre', 'c'est super' » ; « ils ont découvert l'analyse des images » ; « ils ont été plus critiques lors de la visite des expositions par la suite » ; « maintenant ils savent mieux caractériser les images » ; « plus d'élèves manifestent désormais l'envie de découvrir seuls, par eux-mêmes, sans qu'on leur souffle les réponses »

-**le suivi constant des séances par l'évaluateur**, ensuite : « Tous les éducateurs qui ont participé à cette expérimentation considèrent la démarche originale, intéressante, et adaptée au travail de l'image avec des adolescents. Ils trouvent que la forme du jeu, son aspect ludique, apparaît comme un révélateur de personnalité : les adolescents sont pris par le jeu. Certains enseignants sont étonnés de voir des élèves s'impliquer, participer avec intérêt. En outre, certains élèves, à l'habitude réservée ou effacée, se manifestent expressément. » (Rapport d'évaluation, p.9).

Se basant sur une série de tests réalisés avant et après les séances de jeu, l'évaluateur a pu constater la réalité des apprentissages initiés par le jeu. De ce point de vue il aura été intéressant de constater une différence notable entre la première maquette du jeu, insuffisamment adaptée encore aux compétences réelles des jeunes impliqués dans les séances de jeu, et la maquette finale du jeu (devenu entretemps Pause Photo Prose), mieux calibrée en termes de difficulté, et dont l'efficacité en termes pédagogiques est apparue évidente :

« L'évaluation de la première version met en évidence un effet limité de ce jeu en termes d'apprentissage, à la fois parce que les compétences en matière de lecture d'image ont été surestimées (les adolescents ont éprouvé des difficultés à réaliser certaines activités cognitives nécessaires à la lecture d'images), mais également en raison du format du jeu lui-même. (...) Moins ambitieuse dans ses intentions, la seconde version du jeu s'avère efficace dans l'émergence d'un changement d'attitudes culturelles et dans le sentiment d'avoir appris. Le jeu permet à ces adolescents de changer leur regard sur les images, de se poser des questions, de découvrir qu'il est possible de voir autrement les images. »

3. Bénéficiaires indirects

Même si l'expérimentation visait en premier lieu les 15-25 ans, il est vite apparu que rien, ni dans le contenu du jeu Pause Photo Prose ni dans son fonctionnement, n'imposait de se limiter à cette tranche d'âge, et que des adultes pouvaient également le trouver stimulant.

Il a vite semblé intéressant, voire indispensable, de sensibiliser à ce nouvel outil pédagogique un certain nombre d'acteurs clés de l'accompagnement des jeunes (enseignants, travailleurs sociaux, animateurs, éducateurs, médiateurs, photographes) afin qu'ils puissent devenir personnes ressources du projet, à la fois comme animateurs du jeu au

sein de leurs structures et comme formateurs animateurs à leur tour, avec un effet démultiplicateur précieux pour l'expérimentation.

De nombreuses formations et séminaires ont ainsi été organisés pour présenter le jeu à ces professionnels et les former à son utilisation. Parmi les professionnels ainsi touchés (plusieurs centaines au total, auxquels ont été remis pour la plupart une boîte du jeu, afin qu'ils l'utilisent à leur tour au sein de leurs structures d'intervention, touchant un public supplémentaire) figurent ainsi notamment :

- Des enseignants des académies d'Aix-Marseille et de Nice, exerçant notamment en lycée pro et dans des établissements situés en ZEP, REP, ZUS ou en zone rurale ;
- Des agents du secteur culturel de proximité, notamment de des bibliothèques municipales et de la bibliothèque départementale de Prêt des Bouches-du-Rhône, ainsi que du bibliobus ; formés à l'animation du jeu lors des visites de groupe ;
- Des travailleurs sociaux des Bouches-du-Rhône, formés à la demande du Conseil Général à l'animation du jeu afin qu'ils puissent l'utiliser auprès de bénéficiaires du RSA ;
- Des responsables d'activités pédagogiques de différents musées régionaux, formés à la demande du Conseil Régional, en vue de l'accueil de groupes et souhaitant parler d'image ;
- Des agents du réseau national des ludothèques, via le Centre National du Jeu avec qui le dialogue a été très tôt noué ;
- Des chargés d'action éducative des CAUE (Conseils Architecture, Urbanisme et Environnement) de plusieurs départements de France ;
- Des animateurs spécialisés dans les interventions en milieu médical, auprès du jeune public hospitalisé en moyen et long séjour ;
- Des médiateurs et conseillers sectoriels de collectivités territoriales, sensibilisés à la DRAC Ile de France ;
- Des représentants éditoriaux des Centres Régionaux de Documentation Pédagogique, rassemblés au siège du CNDP.
- Des agents d'accueil du festival enfin, notamment 150 agents chargés de la surveillance des expositions, au programme de formation desquels figurent désormais des séances de sensibilisation à l'image par le biais du jeu Pause Photo Prose.

Bénéficiaires indirects de l'expérimentation, ces professionnels en sont devenus personnes ressources. Impliqués très tôt dans le projet, notamment au cours de séminaires de réflexion consacrés à la conception du jeu, puis à son utilisation dans différents contextes, enfin à l'extension de son utilisation à différents ateliers, les enseignants, éducateurs et médiateurs ont pu se projeter dans l'expérimentation, d'autant plus facilement que le jeu Pause Photo Prose avait été conçu avec eux et pour eux, en tenant étroitement compte de leurs besoins.

De multiples rendez vous ont également été organisés, afin de faire connaître le jeu Pause Photo Prose dans d'autres structures : CLEMI, Ligue de l'enseignement, Foyers ruraux, centres de formation des chambres de commerces, réseau des lycées agricoles et des centres de formation d'apprentis.

Poursuivi tout au long de l'expérimentation, ce travail de sensibilisation de personnes ressources devrait se prolonger de lui-même, de nombreuses structures se tournant

désormais spontanément vers le service pédagogique des Rencontres pour bénéficier elles aussi d'une formation à l'outil Pause Photo Prose, dont elles ont entendu parler via des collègues ou via la documentation des collectivités territoriales : ce sont là les signes espérés d'une pérennisation de l'action entreprise, qui ne devrait donc se prolonger malgré la fin de l'expérimentation.



II. DEROULE DE L'EXPERIMENTATION

A. Actions mises en œuvre

L'expérimentation proposée repose essentiellement sur la création d'un outil innovant : le jeu Pause Photo Prose, permettant une approche renouvelée, à la fois ludique et efficace, de l'éducation à l'image.

L'essentiel des actions mises en œuvre l'ont été au service de la conception de cet outil, puis de sa production, enfin de sa diffusion à l'échelle de tout le territoire, via un réseau impliqué dès l'amont du projet, ou construit au fil de son développement.

1. Détail du déroulement

Tableau annexe 2 joint au document

Grâce à un travail en étroite concertation avec le comité de pilotage et avec le public destinataire du jeu, via de nombreux tests à différentes étapes du projet, mais grâce au dialogue avec l'évaluateur dont l'accompagnement aura constitué une stimulation importante, l'expérimentation a pu avancer dès le début à un rythme soutenu, et se poursuivre au-delà des objectifs initialement imaginés, puisque le jeu Pause Photo Prose, après avoir été testé, a non seulement pu être fabriqué à grande échelle, mais diffusé auprès de très nombreux acteurs de l'accompagnement des 15-25 ans, en milieu scolaire et extra scolaire.

Globalement, l'historique des actions mises en œuvre peut se retracer suivant 3 grandes phases, correspondant chacune à l'une des 3 années d'expérimentation :

- 1) **De janvier à décembre 2011, une phase de réflexion et de tâtonnement**, ayant abouti notamment à la définition d'un projet de jeu éducatif autour de la photographie, destiné à devenir l'outil principal de l'expérimentation ;
- 2) De janvier à décembre 2012, une phase de conception, de test puis de fabrication du jeu, proposé avec succès à de nombreux jeunes ;
- 3) **De janvier à décembre 2013, une phase de diffusion massive du jeu**, auprès de nombreux acteurs de l'accompagnement des jeunes en milieu scolaire et extrascolaire.

Première phase (2011) : choix du jeu comme support de l'expérimentation

Février

Annonce du soutien du projet par le Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse. Préparatifs internes nécessaires à la conduite du projet : embauches, organisation du travail, sélection des personnes ressources extérieures (photographes, iconographes, concepteurs de jeu, pédagogues).

Mars

Réflexion et documentation sur les enjeux et le positionnement de l'expérimentation.

Examen des propositions existantes dans le milieu de la photographie et du jeu, définition du positionnement des Rencontres.

Constat de l'intérêt du jeu comme support. Réflexion sur les spécificités du public de 15-25 ans et sur le rôle donné à ceux qui animeront le jeu dans les établissements mais aussi hors temps scolaire.

Avril

Organisation, dans le cadre du « Plan académique de formation », de 2 jours de réflexion sur une approche de la photographie par le jeu (30 participants, intervenante Martine Ravache). Réflexion sur les thèmes à aborder et les ressorts possibles du jeu ; constitution, avec des photographes et un animateur de ludothèque, du corpus des 32 images test. Premiers contacts avec l'évaluateur. Mise en place de son planning d'intervention. Conception d'un atelier d'1h30 en vue de la tenue annuelle de notre événement jeune public « Une Rentrée en images » (chaque année en septembre). Inscription des enseignants sur les critères énoncés dans l'appel à projet : jeunes éloignés des ressources culturelles pour des raisons sociales ou géographiques, en priorité issus de lycées professionnels, centres de formation d'apprentis, de Greta, de lycées agricoles et de lycées en zone rurale ou en ZEP (27 établissements choisis en PACA et Languedoc-Roussillon).

Mai

Premier test sur deux groupes adultes. Ajustements consécutifs aux résultats obtenus : modifications de la sélection de photos, réécriture des questions, adaptation de l'organisation de la partie.

Conception d'un dossier pédagogique de 40 pages, imprimé et diffusé à chaque groupe test, reprenant les objectifs, les règles du jeu et une information complète sur chacune des 32 photographies utilisées dans le jeu

Juin

Test du jeu auprès d'un groupe d'adultes en formation continue au sein du GRETA, filmé et suivi par l'évaluateur.

Première réunion du comité de pilotage.

Juillet

Dans le cadre du séminaire national des Rencontres d'Arles, réunissant 300 participants de l'INJEP, de la Ligue de l'enseignement, du Ministère de la culture et du Ministère de l'Education nationale, constitution d'un nouveau groupe test.

Août

Préparatifs du test de septembre. Travail sur les outils d'évaluation. Constitution notamment d'un nouveau corpus d'images.

Septembre

Accueil des 27 classes venues participer tester le jeu. Retour à chaud des élèves, retour des enseignants. Phases d'évaluation proposées par l'évaluateur avant et après ces séances. Retour très positif des élèves et des enseignants qui se projettent très facilement dans le rôle d'animateur du jeu.

Octobre

Echanges et prises de conseils auprès du Centre national du Jeu. Deuxième comité de pilotage de l'année. Réflexion autour d'extensions possibles du jeu, en direction notamment

de la pratique photographique, de la recherche documentaire et iconographique, du décryptage d'images de presse.

Début d'une série d'ateliers photo animés par l'équipe des Rencontres d'Arles et par deux photographes, auprès de 4 groupes distincts, issus de 4 structures : lycée professionnel de Perdiguier, centre de formation d'apprentis d'Arles, Greta Bac photo de Tarascon et centre social du quartier de Barriol.

Novembre-décembre

Arrêt définitif des règles du jeu, suite aux retours des différents tests. Choix, avec un iconographe, des 32 photographies finalement retenues, avec un accent mis sur la variété des cadrages, des techniques, des dates de prise de vue, des contextes de publication.

Deuxième phase (2012) : conception et production du jeu

Janvier

Finalisation du corpus d'images (sélection de 32 photographies et d'un contexte de diffusion pour chacune). Mise au point des notices présentant chacun des photographes retenus, avec un commentaire de chacun d'eux sur l'image présentée dans le jeu. Rédaction du livret d'accompagnement et de la règle du jeu. Suivi des séances d'atelier avec 4 groupes test, mis en place dans 4 établissements. Contractualisation avec chacun des 32 auteurs de l'utilisation des photographies.

Février

Création et conception des visuels des cartes, des images, de la boîte et du livret. Relecture de l'ensemble des éléments par une correctrice et réécriture des derniers textes. Mise en place du test à grande échelle en termes de matériel et de contenu (plan de formation, questionnaire avec l'évaluateur). Poursuite des ateliers et intervention des photographes au sein des 4 établissements.

Mars

Fabrication des 40 outils complets du test : impression des 320 cartes contenues dans chaque boîte, des carnets, des livrets d'accompagnement. Animation d'une formation de 2 jours à destination de 30 enseignants, photographes, travailleurs sociaux et bibliothécaires, afin de les former à l'outil de l'expérimentation. Remise des boîtes test aux participants.

Avril

Mise en place et suivi de 21 tests dans toute la région PACA. Accompagnement des testeurs en amont et pendant les séances. Aide à la rédaction des questionnaires d'évaluation.

Mai

Clôture et restitution des ateliers tests lancés en janvier dans 4 établissements scolaires. Rassemblement festif des participants autour de la notion de jeu. Organisation d'un tournoi de lecture ludique d'images dans l'un des établissements tests. Remise des livrets d'accompagnement du jeu à chacun des 60 participants aux ateliers, ainsi qu'à leurs éducateurs.

Séance de restitution du test à grande échelle avec plus de 20 testeurs, ainsi que l'évaluateur.

Juin

Poursuite du travail avec le comité de pilotage. Intégration des corrections appelées par les

résultats du grand test du mois de mai. Finalisation des fichiers, des devis. Envoi des BAT aux fabricants. Conception et préparation des activités programmées pendant le festival (présentation du jeu dans le cadre du Séminaire national des Rencontres ; exposition durant tout l'été d'un prototype du jeu dans une vitrine ; organisation, dans le cadre de la Rentrée en images, d'ateliers de lecture d'image auprès de 36 classes).

Juillet

Début de la fabrication des boîtes de jeu. Choix du monde de stockage. Exposition et présentation en vitrine d'une boîte de jeu prototype pendant toute la durée du festival (3 mois).

Organisation, comme chaque année depuis 10 ans, du Séminaire national des Rencontres, sur le thème « Photographie et réseaux sociaux », en partenariat avec le ministère de la Culture, le ministère de l'Éducation Nationale, l'INJEP et la Ligue de l'Enseignement (300 participants issus de 20 académies : enseignants, cadres de l'Éducation nationale, animateurs, photographes, responsables de services publics, éducateurs). Présentation à cette occasion d'un prototype du jeu dans le hall du théâtre municipal. Organisation d'un atelier de découverte de l'outil auprès de 45 participants.

Août

Réception des boîtes de jeu livrées par le fabricant. Constat d'un certain nombre de dégâts occasionnés lors du transport ou du conditionnement des boîtes. Obtention de l'accord du fabricant pour le remplacement des boîtes défectueuses.

Organisation d'une formation de 10 jours à destination de 20 médiateurs, étudiants en école d'art ou en médiation culturelle. Initiation de ces derniers à la photographie, son histoire, ses grands courants, aux expositions du festival, mais aussi à l'animation du jeu « Pause Photo » Prose, en vue de l'opération Une Rentrée en Images, organisée chaque année au mois de septembre.

Septembre

A l'occasion de l'opération « Une Rentrée en Images », accueil de 36 classes dans le cadre d'ateliers centrés sur le jeu Pause Photo Prose, animés par 4 médiateurs formés dans ce but. Animation, par la ludothèque arlésienne La Martingale, de séances de jeu quotidiennes auprès d'élèves volontaires participant à la Rentrée en Images. Au terme de l'opération, remise à chaque établissement d'une boîte de jeu destinée à permettre aux enseignants de se former à leur tour à son animation. Après la fin de l'opération, journée de restitution des retours recueillis, en présence de tous les partenaires : Rectorats des académies d'Aix-Marseille, de Nice, de Montpellier, Ecole Nationale Supérieure de la Photographie, Musée Réattu, Musée Départemental de l'Arles antique, Museon Arlaten, Domaine départemental du Château d'Avignon, Conseils Architecture, Urbanisme et Environnement (CAUE) des Bouches-du-Rhône, du Gard, de l'Hérault et de l'Aude, Parc Naturel Régional de Camargue, association Asphodèle Espace pour l'Art, Mairie d'Arles.

Octobre

Réalisation en interne d'un film de présentation de l'outil (3 minutes), diffusé par newsletter à l'ensemble des abonnés des Rencontres d'Arles.

Envoi des boîtes de jeu aux photographes auteurs des 32 images présentées dans le jeu.

Novembre

Suivi et résolution des problèmes de fabrication avec le fournisseur. Rendez-vous individuels avec les membres du comité de pilotage pour envisager la phase de diffusion du jeu.

Décembre

Rencontres et travail avec le Scéren-CNDP afin d'établir une convention de diffusion du jeu. Constitution d'un réseau de partenaires au sein de différentes académies pour prolonger la réflexion sur d'éventuelles extensions de l'utilisation du jeu. Mise en place d'un accompagnement du projet par le CRDP de Besançon.

Troisième phase (2013) : diffusion du jeu et formation d'acteurs susceptibles de l'utiliser au sein de structures dédiées aux 15-25 ans

La conception et la production du jeu Pause Photo Prose ayant été finalisée dès l'année 2012, il a été décidé que la troisième année d'expérimentation prévue serait consacrée à la diffusion du jeu, et pour cela d'abord à la formation de nombreux acteurs de la pédagogie et de l'animation, susceptibles de devenir personnes ressources pour l'utilisation du jeu auprès de jeunes de 15-25 ans. 200 boîtes de jeu ont ainsi été offertes à 200 personnes relais, au sein de différentes structures au sein desquelles Pause Photo Prose joue désormais d'outil pédagogique pérenne, en même temps que de lien durable avec les Rencontres d'Arles. Un certain nombre d'actions ont également été mises en œuvre à destination d'adultes du monde de l'enseignement, de la médiation et de l'animation.

Janvier-février

En collaboration avec les étudiants de l'Ecole Nationale Supérieure de la Photographie d'Arles, élaboration d'un prolongement du jeu Pause Photo Prose, à travers un **atelier de pratique photographique** programmé en septembre, au moment de l'opération pédagogique « Une Rentrée en images ». Objectif de l'atelier : concevoir et tester à grande échelle une extension du jeu permettant d'utiliser le matériel de la boîte de jeu Pause Photo Prose comme base d'une séance de prises de vues et de production d'images par les participants, notamment au moyen de téléphones portables, appareils que tous les 15/25 ans possèdent, et dont ils n'exploitent pas toujours le potentiel créatif et narratif.

Mars

Organisation d'une formation de 2 jours à destination de 30 enseignants, photographes et médiateurs des académies d'Aix Marseille et de Nice. Appropriation par les participants de l'outil Pause Photo Prose. Réflexion collective autour de possibles variantes dans l'animation du jeu, grâce à la connaissance approfondie par chaque animateur de son groupe, tant en termes d'appétence que de compétences.

Mai

Organisation à Marseille, avec le Conseil Général des Bouches-du-Rhône, d'une journée de formation à destination de travailleurs sociaux spécialisés dans l'accompagnement d'adolescents, afin qu'ils puissent devenir personnes ressources auprès de ces publics à propos du jeu.

Juillet

Organisation d'un séminaire de 50 personnes (éducateurs, animateurs, enseignants, pédagogues) autour du jeu « Pause Photo Prose » et la forme jeu comme outil pédagogique.

Mise en place de journées de formation continue à destination d'animateurs, d'enseignants, de documentalistes, de médiateurs et d'éducateurs, intitulées « Outils et astuces : parler de la photographie à tous ». Largement construites autour du jeu « Pause Photo Prose », ces journées se déroulent en deux temps : « prise en main » complète du jeu, puis sensibilisation à différentes notions photographiques (courants, époques, diffusion) et temps d'échange sur les astuces pour prolonger la démarche de sensibilisation à l'image.



Août

Réalisation d'un film de présentation du jeu d'une durée de 3 minutes, montrant une classe en situation et permettant de mieux faire comprendre les différentes manches du jeu. Mise en ligne de ce film sur le site des Rencontres d'Arles.

Septembre

Dans le cadre de l'opération pédagogique « Une Rentrée en Images », accueil de 30 classes de différents collèges et lycées, aussi bien généraux que professionnels et agricoles, pour un atelier de découverte du jeu Pause Photo Prose.

Mise en place d'une première extension du jeu, conçue avec les élèves de l'ENSP, sous forme d'atelier de pratique photographique, testée pour la première fois par 30 classes de collégiens et de lycéens (différentes de 30 classes venues assister aux séances de jeu classiques). Déroulement de l'atelier : la classe est divisée en 4 ou 5 groupes ; après une introduction, chaque groupe tire au sort une carte du jeu sur laquelle un photographe parle de son travail ; à partir de ces mots, chaque groupe prend, en 20 minutes, à l'aide d'un

téléphone portable muni d'un appareil photo, une série de photos traduisant en images les propos du photographe. Une seule photo est ensuite choisie par le groupe, puis projetée devant toute la classe ; les autres groupes doivent alors reconnaître les mots d'auteur qu'elle est censée traduire.

Novembre-décembre

Organisation de nouvelles journées de formation continue « Outils et astuces : parler de la photographie à tous ».

Intervention auprès de différents réseaux éducatifs et associatifs.

2. Difficultés rencontrées par rapport au calendrier prévu

Un défi supplémentaire : l'édition du jeu

Le projet initial s'est considérablement étoffé au fil de l'expérimentation, passant d'une simple mallette pédagogique à l'élaboration d'un véritable jeu de société éducatif. Cet enrichissement s'est doublé en cours de route d'une nouvelle ambition : réussir dans le délai imparti non seulement à finaliser la conception du jeu Pause Photo Prose, mais également à le produire et le diffuser à grande échelle.

Cette complexification et cet étoffement se sont imposés rapidement, avec les retours enthousiastes de la plupart des interlocuteurs, qui tous plaçaient dans le projet de fortes attentes. Les deux premières années d'expérimentation nous ont dès lors permis d'ajuster notre propos, en adaptant le plus étroitement possible le fonctionnement du futur jeu aux besoins exprimés par les personnes ressources associées au processus de conception.

Après plusieurs mois de tâtonnements, marqués par une réflexion intense tant au sein du comité de pilotage que lors de séminaires avec des professionnels du jeu et de l'accompagnement des jeunes, une première version du jeu est née, qui a pu être aussitôt testée auprès du public visé, puis une deuxième version, intégrant les modifications appelées par les premiers tests, de façon à déjouer systématiquement les facteurs habituels d'inhibition (conjuguer motivation individuelle et dynamique collective, le jeu devant être capable d'intégrer jusqu'à 32 joueurs, gagner des points qui ne soient pas des « notes », inventer des situations de jeu qui ne fassent craindre l'échec à aucun participant).

Nous sommes aujourd'hui certains du bien-fondé de cet enrichissement de l'expérimentation, et l'adhésion reçue par le projet nous confirme dans cette voie. Il a cependant nécessité une très forte implication en interne et de profondes modifications du projet à chaque test. Il nous a également obligés à avancer en contact permanent avec le public auquel le jeu est destiné, ainsi qu'avec l'évaluateur.

Le défi de la diffusion et de la formation de personnes ressources

Au final, le calendrier et les délais impartis aux différentes phases du projet ont été respectés. Le projet a même si bien avancé pendant les deux premières années que la fabrication du jeu a pu être menée à bien dès la fin de la deuxième année, ce qui a permis de disposer d'une année supplémentaire – décisive – pour sa diffusion, et sa présentation à un maximum d'acteurs de l'éducation, en PACA et sur tout le territoire.

Concernant le nombre de jeunes touchés également, le fait de posséder une certaine avance sur les objectifs (dès la mi-parcours, en juin 2012, après un an et demi d'expérimentation seulement, les objectifs quantitatifs étaient dépassés, avec déjà plus de 4500 jeunes

sensibilisés) a permis de prendre du recul par rapport au projet, et de consacrer la dernière année à la sensibilisation d'un public certainement déterminant dans la pérennisation de l'utilisation du jeu, à savoir les personnels chargés de l'accompagnement des jeunes ciblés au sein de nombreuses structures éducatives, culturelles ou sociales.

L'exigence d'acquisitions vérifiables par les tests

Une autre difficulté rencontrée a tenu à la spécificité de la forme « jeu », et à la double exigence qui lui est inhérente : permettre à la fois le plaisir et l'apprentissage. Le juste équilibre entre dimension ludique et dimension pédagogique a été long à trouver, d'autant plus que la présence de l'évaluateur et l'organisation de tests avant et après les séances imposait que la réalité de l'apprentissage puisse être vérifiée au moyen de questionnaires.

Nous avons ainsi été confrontés, avec l'évaluateur, à la difficulté de quantifier les acquisitions suscitées par le jeu. Malgré la modification évidente du regard et du discours des différents participants après le jeu (tous gagnant systématiquement en précision dans la description, en réflexion, en nuance, en mise à distance des préjugés qui étaient au départ affirmés sans réserve), il n'était pas évident que ces déclics et ces déplacements dans le rapport général aux images se traduisent par une hausse du nombre de bonnes réponses à un questionnaire. C'est pourtant ce qui est peu à peu arrivé, à mesure que progressait la réflexion non seulement sur le fonctionnement du jeu et ses améliorations possibles, mais sur la formulation la plus adéquate des questions à poser aux participants.

Un volume considérable d'échanges avec les photographes

La dernière point particulièrement chronophage fut la gestion des échanges avec les différents photographes impliqués dans le projet.

Une fois prise la décision de concevoir puis d'éditer Pause Photo Prose, un dialogue s'est en effet noué avec chacun des 32 photographes dont les images avaient été retenues pour faire partie du corpus. Il a fallu recueillir leurs commentaires sur les images choisies (commentaires destinés à être transcrits sur les cartes « Parole de photographe ») mais aussi décider avec eux du contexte de publication retenu pour le jeu (quotidiens, magazines, pochettes de cd, affiches publicitaires, couvertures de livres, sites internet). Il a fallu contractualiser l'échange avec chacun des auteurs, obtenir l'accord et la validation de chacun des supports cités via les cartes « contexte » (*Libération* pour la photo de Sébastien Calvet, France Culture pour celle de Philippe Ramette, la SNCF pour celle de Marion Poussier, etc.) Toutes ces étapes ont requis un temps considérable, qui n'était pas prévu au départ, et n'aurait pu être assumé sans l'embauche d'une iconographe à temps plein.

3. Ressources humaines mobilisées

Portée par le service pédagogique des Rencontres d'Arles et son équipe habituelle, l'expérimentation aura par ailleurs nécessité l'embauche, pendant trois ans, de trois personnes supplémentaires à plein temps.

Au total, ce sont 4 personnes qui auront travaillé à plein temps sur le projet :

- 1) la responsable des actions pédagogiques des Rencontres, habituée depuis dix ans à coordonner toutes les actions du service, notamment le temps fort de la Rentrée en Images, chaque année en septembre.
- 2) une photographe chargée de la médiation et des formations à l'utilisation du jeu ;

3) une iconographe habituée à la recherche de supports variés, chargée de constituer le corpus de 32 images reproduites dans le jeu, ainsi que des liens avec les photographes (collecte de leurs propos relatifs à chaque image, choix d'un contexte de publication de leur photo, établissement avec eux de leur bio ainsi que d'une « photo d'identité » personnalisée) ;

4) Une chargée de production mobilisée à plein temps sur l'expérimentation et la coordination logistique des différentes actions mises en œuvre.

Enfin, pour le graphisme de la boîte de jeu et des éléments qu'elle contient (cartes à jouer, livret d'accompagnement), nous avons eu la chance de pouvoir faire appel au graphiste habituel des Rencontres d'Arles, **Michel Bouvet**, figure majeure du graphisme contemporain, dont les dessins d'animaux et de légumes sur les affiches du festival sont devenus célèbres au fil des années, aubergine, carotte, rhinocéros, zébu et autres.



Cela dans le but non seulement de garantir la réussite esthétique de la boîte de jeu finale, mais également de lui apposer la « griffe » des Rencontres, afin de la rendre immédiatement reconnaissable par tous, et de la faire bénéficier de l'image de prestige attachée au festival.

Il était en effet essentiel à nos yeux que le jeu édité soit beau et corresponde à l'identité graphique des Rencontres d'Arles. Cette cohérence paraissait d'autant plus indispensable que les boîtes de jeu sont vouées à rester dans chacune des structures de diffusion, et à y jouer le rôle d'outils pédagogiques pérennes, auprès de nombreux utilisateurs à venir. Que le lien avec les Rencontres d'Arles en tant que festival reconnu puisse se faire immédiatement, que les reproductions des images soient de qualité, que la boîte de jeu tout entière réponde à la même exigence esthétique et graphique que tous les autres supports du festival, c'était pour nous une question de respect tout simple, tant envers les photographes impliqués dans le projet qu'envers chacun des usagers du jeu, jeune ou professionnel de l'animation.

4. Impact de l'évaluateur

La présence à nos côtés d'un évaluateur du Centre Norbert Elias de l'université d'Avignon, Jean-Christophe Vilatte, cela dès les tout premiers stades du projet, aura constitué l'une des données décisives de l'expérimentation, par la richesse du dialogue commun et l'échange partagé dès le départ sur la définition des objectifs du projet.

En posant tout de suite l'exigence d'objectifs quantifiables et testables, notamment, l'évaluateur nous aura permis de ne jamais perdre de vue la nécessité de résultats tangibles, et nous aura aidés à mettre au point une méthode de travail féconde, caractérisée par l'organisation régulière de tests tout au long de l'expérimentation.

Ce dialogue étroit, malgré la contrainte évidente qu'il représente nécessairement (surcroît de travail dans la conduite d'un projet déjà extrêmement exigeant en termes d'investissement, nécessité supplémentaire d'expliquer ou de justifier chaque action entreprise) aura eu un impact très positif sur le projet, permettant de suivre comme un fil, et de garder en permanence le contact avec le public visé.

Les résultats collectés à l'occasion des tests effectués sur la première maquette du jeu, en mai 2011, auront par ailleurs constitué une étape importante en révélant la nécessité de diverses modifications au niveau des images choisies et du fonctionnement du jeu, comme le souligne l'évaluateur lui-même dans son rapport, à la page 9 :

« Suite à l'évaluation [de cette première version du jeu], et afin de mieux respecter les principes d'un jeu éducatif, des modifications ont été apportées et des prolongements ont été envisagés. Le nombre d'activités a été nettement réduit, permettant ainsi de consacrer plus de temps à certains aspects de l'analyse de l'image. Les procédures d'attribution des points ont été simplifiées. (...) La deuxième version du jeu a été testée auprès d'un échantillon de jeunes (plus de 350 adolescents), avec l'aide d'une vingtaine d'établissements, essentiellement des lycées. Moins ambitieuse dans ses intentions, la seconde version du jeu s'avère efficace dans l'émergence d'un changement d'attitudes culturelles et dans le sentiment d'avoir appris. Le jeu surprend les adolescents, l'expérience les a marqués. L'approche par le jeu semble donc être une perspective culturelle intéressante dans le cadre d'une éducation à l'image. »

B. Partenariats

1. Partenaires opérationnels :

Nous mentionnerons dans ce tableau les partenaires extérieurs au comité de pilotage dont l'action est détaillée dans le document.

Nom de la structure partenaire	Type de structure partenaire	Rôle dans l'expérimentation
Ludothèque la Martingale	Association	Conseil sur les ressorts du jeu
Centre national du jeu	Association	Accompagnement sur l'aspect ludique et conseils de fabrication
CNDP	Etablissement public	Aide à l'information sur l'outil
CRDP Besançon	Etablissement public	Conseils sur l'édition du jeu
Ecole nationale supérieure de la Photographie	Etablissement Public	Echange avec les étudiants, participation aux animations et aux tests

Inséré depuis des années dans un réseau d'acteurs spécialisés dans l'accompagnement des jeunes, que ce soit dans le cadre scolaire ou extrascolaire, le service pédagogique des Rencontres d'Arles s'est entouré pour ce projet de nombreux partenaires opérationnels, pour la plupart représentés au sein du comité de pilotage, et qui ont donc suivi et accompagné le projet du début à la fin de l'expérimentation :

-La Direction Régionale de la Jeunesse, des Sports et de la Cohésion Sociale (DRJSCS) de Provence-Alpes-Côte d'Azur ;

-Le Rectorat de l'académie d'Aix Marseille ;

-La Direction Régionale des Affaires Culturelles de PACA ;

-Le Conseil Général des Bouches-du-Rhône ;

-La ville d'Arles, via le service des publics du Musée municipal des Beaux-Arts (Musée Réattu)

Pour tous ces partenaires, le projet présentait l'intérêt de s'intégrer parfaitement dans les programmes scolaires, et de répondre directement aux préoccupations des acteurs du champ social. Il s'inscrit en effet pleinement dans le plan de développement de l'éducation artistique et culturelle, au titre de la pratique artistique, de la rencontre avec les artistes et les œuvres et de la formation continue (circulaire n°2008-059 du 29 avril 2008). Il se justifie également par la place de la photographie dans les pratiques sociales actuelles, telles que les décrit le cadre pédagogique du 5^e pilier du socle commun de connaissances et de compétences concernant la culture humaniste : « lire et utiliser différents langages, en

particulier les images, [...] les représentations d'œuvres d'art [et] les photographies [...] » (décret n°2006-830 du 11 juillet 2006).

Un autre atout de l'expérimentation résidait à leurs yeux dans la création **de passerelles pérennes entre acteurs scolaires et extra scolaires**, habituellement séparés, malgré leurs visions et leurs objectifs souvent similaires auprès d'un même public. Associant ces deux types d'acteurs, le projet initiait un décloisonnement bienvenu, et offrait une amorce d'expérience susceptible de se transformer à long terme sur la constitution de référents pédagogiques communs, comme il serait logique qu'il en existe de plus en plus souvent, dans un souci de mise en cohérence des actions entreprises et des objectifs poursuivis sur les temps scolaire et extrascolaire.

La participation concrète des partenaires s'est manifestée à plusieurs niveaux :

-réflexif, d'abord, via le comité de pilotage qui s'est réuni deux à trois fois par an pendant toute la durée de l'expérimentation, mais aussi via les différents séminaires de réflexion et ateliers qui ont jalonné la conduite du projet et la conception du jeu Pause Photo Prose. Les membres du comité ont ainsi non seulement suivi le projet mais participé aux décisions, prodigué leurs conseils, suggéré l'ouverture vers de nouveaux publics (ainsi des formations à destination des animateurs de centres sociaux, à la demande du Conseil Général des Bouches-du-Rhône),

-logistique ensuite, lors de l'organisation des différents ateliers et de l'opération p « Une Rentrée en images », au cours de laquelle près de 3000 jeunes en tout, sur trois ans, ont pu venir découvrir le jeu Pause Photo Prose et bénéficier d'animations autour de son utilisation.

-enfin bien sûr financier, via la prise en charge, entre autres, du transport des classes inscrites aux différents ateliers, ou le financement de différentes formations de personnels encadrants.

Grâce à cette collaboration, une vraie dynamique partenariale s'est créée, puis renforcée pendant l'expérimentation, les partenaires s'attachant de plus en plus au projet, et n'hésitant pas à émettre de nombreuses suggestions sur son évolution.

Il est probable que cette dynamique doit une partie de sa force au fait que la plupart des partenaires engagés sur ce projet l'avaient déjà été par le passé sur d'autres projets pédagogiques communs, qui avaient permis de créer une complicité et une habitude de travailler ensemble.

L'aventure Pause Photo Prose aura malgré tout eu pour effet de resserrer encore les liens, et de consolider des partenariats dont il ne fait aucun doute qu'ils se prolongeront à l'avenir, à tel point que notre service pédagogique possède désormais une branche « expérimentation » à part entière, à côté de ses activités habituelles de « médiation » et de « formation ». Le projet aura également permis un début de collaboration avec des partenaires opérationnels jusque là moins connus : centres sociaux, réseau de lectures publiques, services publics des lieux de culture, intervenants culturels en milieu carcéral et hospitalier.

2. Partenaires financiers

Financé principalement par le Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse et les Rencontres d'Arles, le projet « Pause Photo Prose » aura eu pour caractéristique d'infiltrer toutes les activités pédagogiques du festival, et donc de bénéficier indirectement de toute une série financeurs solidaires de notre vision de l'éducation à l'image, soutiens fidèles de toutes les actions pédagogiques menées par les Rencontres d'Arles.

Liste des partenaires financiers

Financements	Part de ces financements dans le budget total de l'expérimentation (hors évaluation) en %
Fonds d'expérimentation pour la jeunesse	36%
Cofinancements extérieurs à la structure	27%
Autofinancement	37%

Aidé par la notoriété du festival, le projet a pu s'appuyer sur un réseau de financeurs qui partagent la même conviction concernant l'accès à la culture et l'éducation à l'image :

Le Ministère de l'Éducation nationale (DGESCO, SCÉRÉN-CNDP),

Le Conseil Régional de Provence Alpes Côte d'Azur

La Direction Régionale des Affaires culturelles de PACA

La Région Languedoc-Roussillon

Le Conseil général des Bouches-du-Rhône,

La Ville d'Arles.

L'INJEP

La Ligue de l'enseignement

La Fondation d'entreprise France Télévisions.

Remarquons toutefois que les principaux financeurs de l'expérimentation restent, largement, le Fonds d'expérimentation pour la Jeunesse (36%) et les Rencontres d'Arles sur leurs fonds propres (37%). Sans leur contribution, le projet n'aurait en aucun cas pu être mené à bien.

Des économies liées au dispositif « Une Rentrée en images »

En s'appuyant sur le dispositif de la Rentrée en Images, soutenu par nos partenaires, et qui accueille chaque année au mois de septembre environ 10 000 élèves d'établissements de plusieurs académies, l'expérimentation a pu réaliser de considérables économies.

Nombre de tests et d'ateliers de l'aventure « Pause Photo Prose » trouvant naturellement leur place dans le programme de la Rentrée en Images, nous avons pu profiter du fait que les

classes étaient déjà rassemblées pour la manifestation, avec de très nombreux 15-25 ans acheminés d'établissements parfois éloignés, qui n'auraient pu être touchés sans ce dispositif.

Cet atout constitue probablement l'une des clés du succès de l'expérimentation entreprise, en même temps qu'un de ses points de singularités à prendre en compte par toute structure désireuse de la transposer dans un autre contexte. Il va sans dire que, sans l'outil Rentrée en images, le rassemblement des 30 classes (soit 1000 jeunes environ) auxquelles a pu être présenté chaque année au mois de septembre aurait posé un défi logistique non négligeable, avec un coût afférent élevé, voire dissuasif.

Effets de l'aide du FEJ

L'aide du Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse a joué un rôle de déclencheur : elle a créé les conditions et le cadre sans lesquels l'expérimentation n'aurait probablement pas même été conçue. Elle a permis que s'ouvre une réflexion, laquelle a rapidement pris la forme de l'élaboration d'un jeu éducatif adapté aux objectifs pédagogiques comme à la spécificité du public visé.

Elle a également permis, sur le plan financier, le lancement du projet dans de bonnes conditions, en rendant possible le renforcement pour trois ans de l'équipe pédagogique des Rencontres, avec l'embauche de trois personnes pleinement dédiées à la coordination et l'accompagnement de l'expérimentation.

Les Rencontres d'Arles ont ensuite pris le relais sur leurs fonds propres, en décidant de financer une phase supplémentaire du projet, initialement non prévue par l'expérimentation : la fabrication et la diffusion du jeu. Convaincus de la qualité de l'outil pédagogique mis en place au terme des deux premières années d'expérimentation, et renforcés dans cette conviction par les retours des milliers de personnes testées, nous avons pris la décision de faire le saut de la fabrication à grande échelle, en finalisant le jeu et en l'éditant à nos frais.

Dès lors sont apparus de nouveaux coûts, ainsi que de nouveaux partenaires opérationnels : le graphiste Michel Bouvet, cité précédemment, ainsi que le réseau de photographes des Rencontres d'Arles, avec lesquels a été conduit un travail de contractualisation.

Il va sans dire que tout cela n'aurait pu être entrepris, ni encore moins mené à bien, sans le déclic puis l'apport indispensable qu'a représenté l'aide du FEJ.

C. Pilotage de l'expérimentation

1. Modalités de pilotage

Le pilotage général de l'expérimentation fut assuré par Isabelle Saussol-Guignard, responsable du service pédagogique des Rencontres d'Arles, assistée pendant plusieurs années d'une photographe et médiatrice et formatrice, d'une iconographe et d'une chargée de production, qui s'occupait de la coordination logistique du projet.

Le pilotage s'est bien sûr effectué en lien étroit et constant avec le comité de pilotage, constitué dès les premiers mois d'expérimentation, et qui aura joué un rôle important, malgré la lourdeur inévitable du dispositif, mobilisant de nombreux interlocuteurs à la fois.

Le dialogue aura été riche et l'organisation régulière de réunions (environ 3 par an) aura permis que les membres du comité se penchent régulièrement sur le projet avec bienveillance, avec les effets stimulants – et contraignants ! – qu'on peut imaginer : nécessité d'effectuer chaque fois un point sur l'avancement de l'expérimentation, prise de recul, obligation pour les porteurs du projet d'avoir à chaque rendez-vous de nouveaux éléments à soumettre aux membres du comité, donc d'avoir avancé bon train depuis la réunion précédente.

2. Membres du comité de pilotage

Fait remarquable, la composition du comité de pilotage est restée inchangée tout au long des trois années qu'a duré le projet, preuve de l'investissement de ses membres et de leur engagement sincère dans l'aventure Pause Photo Prose.

Les membres étaient au nombre de 14 (soit 10 en plus de l'évaluateur Jean-Christophe Vilatte et des 3 membres de l'équipe pédagogique des Rencontres) :

-Serge Ferrier, coordinateur du Fonds d'expérimentation pour la Jeunesse à la Direction Régionale de la Jeunesse, des Sports et de la Cohésion Sociale.

-Cédric Hardy, chargé de mission à la direction de la culture du Conseil Général des Bouches du Rhône

-Bertrand Le Bars, chargé de mission arts plastiques à la Direction de la Culture du Conseil Régional PACA

-Christine Quentin, chargée de mission à la DAAC (Délégation Académique de l'Action Culturelle) du Rectorat de l'Académie d'Aix-Marseille.

-Françoise Bartissol, chargée de mission à la DRAC PACA.

-Jocelyne Faro, enseignante de français et d'histoire-géographie au lycée professionnel Perdiguier à Arles.

-Régine Chiesa, enseignante d'arts plastiques au lycée général Daudet à Tarascon et intervenante au GRETA auprès des CAP ou des BAC Pro Photo

-Valérie Raynaud et David Bascuñana, deux étudiants du Bac Pro Photo de Tarascon.

-Barbara Guichard, médiatrice au service des publics du musée Réattu à Arles

-Jean-Christophe Vilatte, évaluateur du projet, Laboratoire Norbert Elias à l'Université d'Avignon

-Tiphaine Buisson, photographe et médiatrice

-Isabelle Saussol-Guignard, Pauline Bouchet et Fabrice Courthial, du service pédagogique des Rencontres d'Arles.

3. Outils de pilotage

La concertation au sein du comité passait essentiellement par un outil : les réunions, en présence de l'ensemble des membres du comité de pilotage, avec une fréquence de 3 réunions environ par an.

Il n'a pas semblé nécessaire d'ouvrir une plateforme internet dédiée aux discussions sur le projet, les échanges avec les membres du comité étant déjà nombreux, et le projet avançant bon train, dans une ambiance constructive et stimulante qui satisfaisait tout le monde.

Signe de l'investissement des membres du comité dans l'expérimentation, plusieurs d'entre eux n'ont pas hésité à soumettre aux Rencontres des demandes de formations en lien avec les perspectives ouvertes par le jeu éducatif Pause Photo Prose. La DRAC de PACA a ainsi exprimé le souhait qu'une formation à l'animation du jeu soit délivrée aux acteurs culturels du territoire. La bibliothèque départementale a quant à elle proposé que le jeu Pause Photo Prose soit intégré aux réseaux de la lecture publique. Enfin le dialogue avec la médiatrice chargée des publics au Musée Réattu a vu naître un projet d'extension du jeu au monde des musées et à des problématiques typiquement muséales, liées à la scénographie notamment, et à l'importance du contexte d'accrochage dans l'appréhension des œuvres.

4. Echanges avec d'autres expérimentateurs soutenus par le FEJ

Nous n'avons pas eu de contact avec les autres expérimentateurs soutenus par le FEJ. Un tel échange aurait sans doute été utile, étant donné la proximité des problématiques et des publics visés. Il est sans doute dommage qu'une rencontre entre porteurs de projets n'ait pas été prévue par le FEJ, elle aurait probablement permis de nouer des liens précieux. Le travail de modélisation demandé à chacun dans la présente note de restitution finale comble d'une certaine façon ce manque, et fournira la matière d'un partage d'expérience qu'on peut espérer enrichissant pour de futurs expérimentateurs, mais il ne remplace sans doute pas tout ce qu'aurait pu apporter l'échange oral et la mise en commun d'expériences à » chaud ».



ALEX MACLEAN / Carte 20

III. ENSEIGNEMENTS GENERAUX DE L'EXPERIMENTATION

Le dispositif expérimenté reposait avant tout sur un outil innovant : le jeu Pause Photo Prose, conçu exprès pour atteindre les objectifs d'éducation à l'image fixés au début du projet, centré sur le public des 15-25 ans.

Cette approche par le jeu semble présenter de nombreux avantages, qui laissent penser que sa transposition dans d'autres contextes pourrait être intéressante. Il paraît toutefois indispensable, pour qu'elle fonctionne, de veiller à remplir un certain nombre de conditions décrites ci-dessous (dimension réellement ludique du jeu, solide réseau de partenaires institutionnels et associatifs facilitant l'accès au public visé, attention permanente aux retours des personnes testées et des professionnels de l'accompagnement des jeunes), qui constituent autant de points de vigilance à ne pas négliger.

A. Modélisation du dispositif testé

Initialement consacrée à l'élaboration d'une mallette pédagogique à destination des 15-25 ans, l'expérimentation a rapidement évolué vers un défi plus ambitieux encore : la conception d'un véritable jeu de société, susceptible à la fois de procurer du plaisir à ses utilisateurs et de remplir les objectifs fixés en termes d'éducation à l'image.

Conçu pour aider chaque jeune citoyen à se forger un regard personnel et construit sur les images qui l'entourent, le jeu Pause Photo Prose peut accueillir jusqu'à 32 participants, en plus du médiateur chargé d'animer le jeu, soit une classe entière, et être utilisé dans différentes disciplines (arts plastiques, français, histoire) selon les enjeux que le ou les maîtres de jeu décident de mettre en avant.

1. Le jeu Pause Photo Prose : description

Résultat de près de deux ans de réflexion avec différents pédagogues, photographes et directeurs de ludothèques, ainsi que de nombreux tests effectués avec l'évaluateur auprès du public auquel il est destiné, à savoir les 15-25 ans, le jeu Pause Photo Prose propose de se questionner sur un certain nombre de photographies (la boîte en contient 32 au total, soigneusement choisies pour leur diversité et la variété des interrogations qu'elles suscitent), à travers notamment la question de leur origine, de leur polysémie, de leurs usages, du contexte dans lequel elles ont été publiées (magazine, quotidien, exposition, pochette de disque, campagne publicitaire).

Aider un groupe de jeunes à mettre des mots sur des photos comparables à celles qui les entourent quotidiennement dans l'espace privé comme public ; habituer les différents joueurs à sortir du simple jugement « J'aime / j'aime pas » pour se forger peu à peu un point de vue personnel, argumenté et partageable avec d'autres, gage d'une véritable autonomie de regard : telles sont les ambitions qui animent le jeu, et les acquisitions vers lesquelles il semble, au regard des tests et des évaluations effectuées, qu'il contribue au moins à faire progresser les participants.

Véritable outil pédagogique, il est conçu pour encourager l'autonomie de pensée, favoriser le développement de la communication orale et écrite ainsi que les savoir-être au sein d'une équipe, d'une classe, d'un groupe. Il est notamment pensé pour accueillir toutes les réponses et ainsi proposer un espace d'expression, d'expérimentation, de découverte, de risque dans un espace protégé... en somme un espace de jeu.

1.1 Un corpus d'images diversifié

Le corpus de 32 photographies, qui forment la matière et le champ d'exploration visuelle du jeu, se veut aussi diversifié que les centaines d'images que nous croisons au quotidien. Ces 32 photographies sont prises avec tous types d'appareils (microscope, télescope, téléphones portables, à la chambre, captures d'écrans) et datent pour les plus anciennes de 1950, pour les plus récentes de 2011. Elles sont de tous types : couleur, noir et blanc, recadrées, retouchées, colorisées, mises en scènes, prises sur le vif, publiques, privées.

Chacune des 32 photographies est l'œuvre d'un photographe bien précis, qui livre dans le jeu quelques propos sur sa démarche professionnelle, le contexte de réalisation de l'image, ainsi que différents détails techniques ou relatifs aux conditions de la prise de vue. Chacune des photographies a été ensuite choisie dans un contexte de diffusion très variés : publicité, pochette de CD, magazine...

Durant les différentes phases du jeu, le jeune public est amené à observer, à identifier, et comparer différentes images pour mieux comprendre la multitude des éléments qui la composent. Par cette exploration, le jeu permet le développement d'une méthode d'investigation qui offre un cadre d'initiation à la lecture d'images.



MARCOS LOPEZ / Carte 19

1.2 Un déroulement en trois manches

Les règles du jeu Pause Photo Prose sont simples et font appel à des mécanismes classiques de jeux de société. Il s'agit à chaque manche de faire deviner des cartes, en recourant à différents moyens : tantôt le dessin, le mime, la description verbale, tantôt à partir des mots du photographe auteur, ou

Le jeu est animé par un maître du jeu (enseignant, médiateur ou photographe intervenant), qui fait jouer les participants (jusqu'à 32) répartis en différentes équipes d'au moins 3 joueurs.

Chaque partie se déroule en 3 manches, qui entrent peu à peu dans le détail des images et font appel chacune à des types d'indices différents. Chaque carte devinée rapporte 1 point. L'équipe qui a totalisé le plus de points au terme des 3 manches a gagné.

MANCHE 1 : FAIRE DEVINER (30 MN)

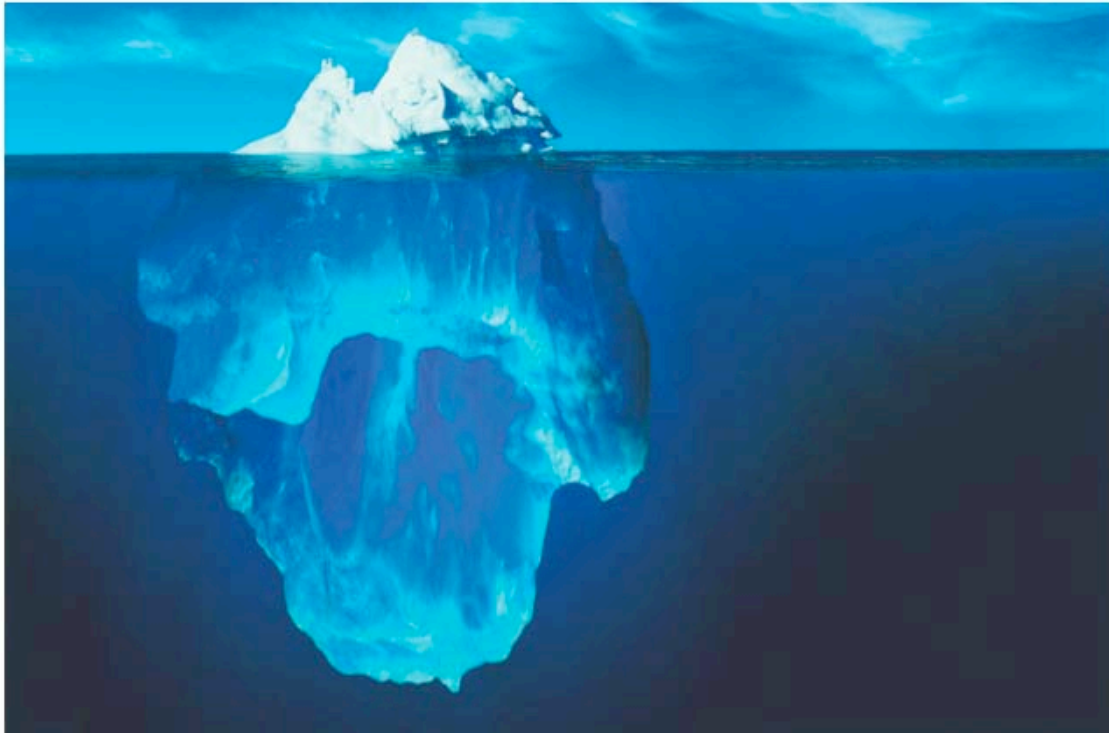
A tour de rôle, chaque joueur de l'équipe va se placer au bout de la table et tente de faire deviner à ses partenaires la photo qu'il a tirée, parmi les 32 que compte le jeu. Un dé lui indique par quel moyen il est autorisé à orienter ses partenaires (dessin, mime, choix d'un mot unique, bruitage...).



JR / Carte 16

Tous les joueurs de l'équipe se succèdent dans ce rôle. Chaque fois que l'équipe a donné trois mauvaises réponses sans trouver la carte tirée, le joueur chargé de faire deviner les cartes est remplacé par un autre. Cette manche dure 10 mn, durant lesquelles l'équipe tente de deviner le maximum de cartes.

Les différentes équipes se succèdent, et tentent chacune de trouver le plus de cartes possible.



RALPH A. CLEVINGER / Carte 6

MANCHE 2 : PAROLE DE PHOTOGRAPHE (20 MN)

A la différence de la manche 1 qui voyait les équipes se succéder au jeu des devinettes, les différentes équipes jouent désormais en même temps. Le maître de jeu livre à tous les participants à la fois l'élément qui doit leur permettre de deviner la photo cachée.

L'indice a changé : il s'agit à présent de l'une des 32 cartes « Parole de photographe » que compte le jeu, correspondant chacune à une photo déjà vue par les participants lors de la manche précédente.

Sur la carte que lit le maître de jeu, sont transcrits les propos de l'auteur de la photo à trouver, qui décrit sa démarche, commente l'image, ses conditions de prise de vue, le propos qu'il a voulu lui confier. A partir de ce commentaire, et de ce commentaire seul, que le maître de jeu peut répéter plusieurs fois, chaque équipe doit identifier la photo correspondante.

PAROLE DE PHOTOGRAPHE

APRÈS LECTURE DU TEXTE, RETROUVEZ LE PHOTOGRAPHE QUI S'EST EXPRIMÉ :

« Un de mes principaux intérêts est le pouvoir économique. Je m'intéresse à la complexité de l'information, aux classements, à la création d'une identité. Rassembler, récolter, recouper, classer, organiser, puis montrer de l'information. Outre l'économie, je m'intéresse aux espaces, à la psychologie des salles. »



The Meeting Table of the Board of Directors of BNP Paribas, Paris, France.
7 décembre 2009. De la série *The Table of Power 2*.
© Jacqueline Hassink.

RÉPONSE
JACQUELINE HASSINK / Carte 14

La devinette se renouvelle plusieurs fois, avec 3 à 5 « paroles de photographe » différentes.

Après concertation, chaque équipe sélectionne une photo comme réponse. A la demande de l'animateur de jeu, les différentes équipes montrent en même temps la carte choisie à l'ensemble des participants.

Important : l'animateur donne la parole aux équipes qui expliquent les raisons de leur choix, le but de cette manche étant de se familiariser à la réflexion sur le sens des images. Chaque réponse juste rapporte 5 points.

PAROLE DE PHOTOGRAPHE

APRÈS LECTURE DU TEXTE, RETROUVEZ LE PHOTOGRAPHE QUI S'EST EXPRIMÉ :

« **Moi, je mitraille systématiquement. J'ai l'œil vissé sur le viseur de mon vieux Leica* . Soudain, il surgit du fond de la tribune, dans un espace vide. Il a une expression farouche. Quand il est apparu, au bout de mon objectif de 90 mm, j'ai eu presque peur en voyant la rage qu'il exprimait. Il était peut-être ému, furieux, je ne sais pas. J'ai appuyé aussitôt sur le déclic, presque par réflexe. Et j'ai "doublé" la prise mais, comme toujours, c'est la première qui était la meilleure. Il n'est resté que quelques instants et je n'ai pris que ces deux uniques photos. Elles ne sont d'ailleurs pas d'une netteté extraordinaire parce que je n'ai pas eu le temps de faire une bonne mise au point. »**

* Leica : c'est une marque d'appareils photographiques de petit format qui a accompagné les photographes aventuriers sur plusieurs générations.



En complément de la réponse, le maître de jeu peut partager avec les participants un prolongement figurant sur chaque carte, sous la mention « pour aller plus loin, une fois la carte devinée ».

Notions sur la photographie, définitions, notes sur le fonctionnement de la presse photo, points juridiques : toutes ces entrées sont également reprises dans le livret et peuvent être évoquées en fin de jeu ou à la demande.

POUR ALLER PLUS LOIN, UNE FOIS LA CARTE DEVINÉE :

La mise au point est l'opération par laquelle le photographe décide de ce qui sera net et de ce qui sera flou. Cette zone de netteté, qu'on appelle *profondeur de champ*, peut être plus ou moins grande selon le choix de l'artiste, et selon les caractéristiques du matériel photographique choisi. Pour choisir sa profondeur de champ, le photographe joue sur l'ouverture du diaphragme et sur la vitesse d'obturation. L'ouverture d'entrée de lumière et la vitesse de prise de vue fonctionnent ensemble. On peut donner la priorité soit à l'une soit à l'autre, ce qui changera l'aspect de la photographie obtenue.

MANCHE 3 : CONTEXTE (20 MN)

Le jeu se poursuit avec une dernière manche. Il s'agit à présent de deviner chaque photo cachée à partir d'informations que donne le maître de jeu sur son contexte de publication. Affiche publicitaire, une de quotidien, livre de cd, campagne de sensibilisation à la menace environnementale... les contextes possibles sont nombreux et variés !

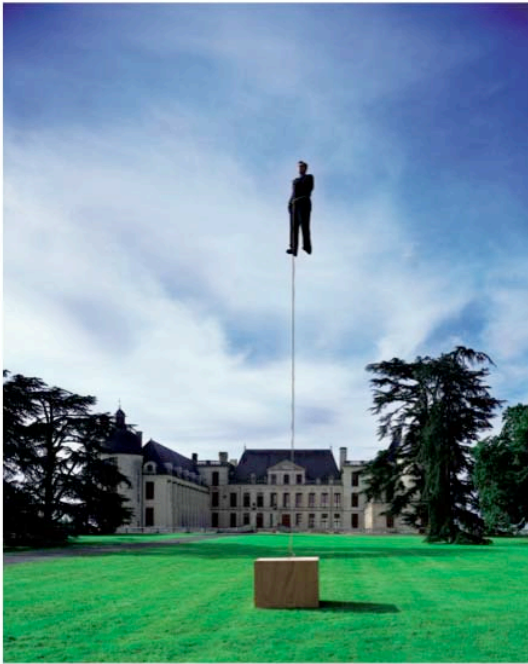
CONTEXTE

DEVINEZ LA CARTE CORRESPONDANTE :

Laquelle de ces photographies a été choisie pour illustrer l'affiche intitulée « Élargir son horizon » de la radio *France Culture* ?

► INDICE : prendre de la hauteur.

RÉPONSE
PHILIPPE RAMETTE / Carte 29



PHILIPPE RAMETTE / Carte 29



© photo de Philippe Ramette pour l'affiche publicitaire de l'émission - Élargir son horizon - France Culture.

Le rôle de cette phase est d'inciter les différentes équipes à réfléchir collectivement à la fonction de chaque image, à ses utilisations possibles. Elle met également en évidence l'importance des recadrages et la variété des interventions possibles sur une photographie.

CONTEXTE

DEVINEZ LA CARTE CORRESPONDANTE :

Laquelle de ces photographies a été choisie pour illustrer la une du journal *Libération* intitulée « Le nom de la rose » ?

► INDICE : politique



SEBASTIEN CALVET / Carte 4



Chaque photo trouvée rapporte 5 points. L'équipe qui au terme des 3 manches a totalisé le plus de points a gagné la partie.

1.3 De nombreuses utilisations possibles

Le jeu Pause Photo Prose ne nécessite aucune connaissance en photographie. Sur le temps scolaire, il peut être exploité dans de nombreuses matières, tant les compétences sollicitées font le lien avec les enseignements des filières générales, techniques, et professionnelles : arts plastiques, français, histoire, géographie, éducation civique, philosophie, langues étrangères. Il est le support idéal d'un projet interdisciplinaire en histoire des arts.

Le jeu est également adapté aux activités extrascolaires, ainsi qu'aux activités d'accompagnement des publics dans de nombreux secteurs, en particulier dans le réseau des bibliothèques, ludothèques, services pédagogiques des musées, centres sociaux, centres de formation continue, ateliers de pratique photographique hôpitaux, centres de détention... Il peut s'intégrer à d'autres activités et servir dans ce nouveau cadre de déclencheur : ainsi pour des ateliers d'écriture, de théâtre, de pratique photographique (cette dernière piste a déjà été expérimentée avec succès auprès de 27 classes, selon un protocole élaboré par des étudiants de l'École nationale supérieure de la photographie, à partir de prises de vues au moyen de téléphones portables).

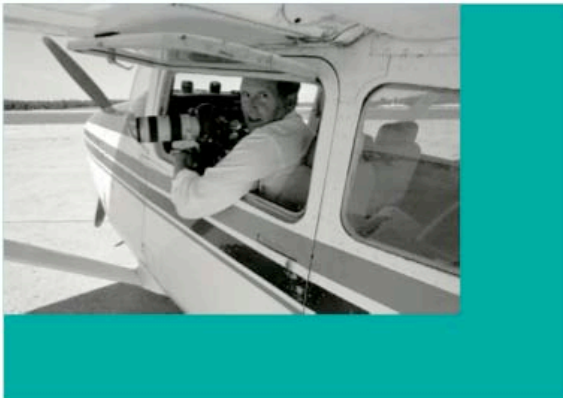
NB : Une fois la partie terminée, la séance peut se prolonger : le livret d'accompagnement contenu dans la boîte de jeu permet à l'animateur de répondre aux questions annexes des uns et des autres, de compléter des notions techniques ou historiques, de trouver le portrait et la biographie des photographes présentés ainsi que leur site Internet pour découvrir l'ensemble de leur travail.

Ce temps passé ensemble *après la partie*, pendant lequel les participants reviennent sur les choix faits par chacun et discutent des différentes images, que se nouent les échanges les plus intéressants et les plus importants en termes d'apprentissage.

Exemple de page de livret à consulter ensemble après la fin de la partie :

Carte 20

ALEX MACLEAN



Betsy Ross Bridge and I-95 Intersection.
Philadelphie, Pennsylvanie. 2001. De la série *Going*.
© Alex MacLean / Landslides

© photo d'Alex MacLean publiée dans
Adbusters Magazine, n°68, nov./déc. 2007.

BIOGRAPHIE

Alex MacLean possède un studio photographique et vit à Lincoln dans le Massachusetts. Pilote et photographe, Alex MacLean a volé au-dessus de l'ensemble des États-Unis, pour saisir le paysage. À travers ses œuvres, il montre l'histoire et l'évolution du paysage, enregistrant les changements dus à l'intervention de l'homme. Il a remporté de nombreux prix, dont le Prix de Rome du Paysagisme de l'Académie américaine de Rome en 2003-2004.

PAROLE DU PHOTOGRAPHE

« Mon travail traite du changement de notre manière d'utiliser le territoire. C'est fini, nous ne pouvons pas continuer à agir de la même manière, en dilapidant nos ressources. Mais comment arriver à capter ce changement à travers la photographie ? Nous comprenons les choses en les voyant. C'est quelque chose qui peut nous aider à comprendre l'échelle du problème. L'étendue de ce que dessinent ces façons de se conduire ne peut être appréhendée depuis le sol. Vous commencez alors à saisir notre vulnérabilité. »

REMARQUES SUR LA PHOTOGRAPHIE

Prise de vue en plongée : c'est une prise de vue depuis le haut vers le bas. Voyez-vous d'autres photographies avec prise de vue en plongée dans le jeu ? Sébastien Calvet (carte 4) et Yann Robert (carte 30).

QUESTION / CARTE ET REMARQUES SUR LE CONTEXTE D'UTILISATION

Laquelle de ces photographies a été publiée dans le magazine canadien *Adbusters* (magazine dénonçant la consommation de masse et ses dangers pour notre planète) dont le titre était « Apocalypse soon* » ?

La photographie aérienne : permet à la fois un jeu sur la notion d'échelle et de points de vue insolites en plongée.

La première vue aérienne de Paris date de 1858, et fut réalisée par Nadar, à 80 mètres d'altitude, depuis un ballon attaché au sol.

* *Bientôt l'apocalypse*

2. Un « vrai » jeu

2.1 Pourquoi la forme d'un jeu ?

Compte tenu du profil du public visé, ce choix paraissait opportun. Passée la surprise initiale que provoque en général la présentation du jeu, tant chez le pédagogue qu'au sein du groupe accueilli (timidité, crainte de perte de contrôle du groupe ou de perte de temps), le jeu présente en effet de nombreux avantages, particulièrement adaptés aux 15-25 ans :

-il place le groupe dans un état d'esprit détendu, positif, et facilite la concentration sur un temps prolongé ;

-il réduit l'anxiété face aux lacunes ou aux erreurs, la dimension collective de la partie permettant de partager victoire ou défaite avec ses coéquipiers, et de contenir la prise de risques dans un cadre sécurisé. Une partie perdue se rejoue et donne les clés de la réussite suivante ;

-il place chaque participant dans une position active et interactive et rend nécessaire une mise en œuvre immédiate des apprentissages, qui favorise leur mémorisation ;

-il apprend à travailler ensemble, et a souvent pour effet de souder un groupe en révélant des intérêts communs, des personnalités, et en permettant une communication complice et conviviale (postures, regards, mots, gestes).

Selon un nombre croissant d'études, le jeu est une forme d'apprentissage globale particulièrement efficace, car elle touche plusieurs modes sensoriels (son, mouvement, émotions, informations). Il met en appétit, ouvre la curiosité et le champ des possibles. Il place le groupe en situation d'ouverture et d'attention aiguë.

Dispositif cognitif naturellement déclencheur d'émulation, de curiosité, d'attention et d'intelligence collective, le jeu fait appel aux qualités les plus variées : rapidité, observation, complicité, logique, connaissances, imagination, concentration, écoute, esprit d'équipe... Par ailleurs il semble particulièrement adapté aux problématiques de la photographie et plus largement de l'image, objet polysémique par excellence, dont les significations multiples et parfois difficiles à démêler s'accommodent bien au principe d'une réflexion collective.

Ces atouts sont d'ailleurs également soulignés par l'évaluateur Jean-Christophe Vilatte dans son rapport : « Si l'apprentissage par le jeu a longtemps suscité la défiance des institutions éducatives et culturelles, depuis les années 80, de plus en plus de professionnels de ces deux institutions revendiquent une approche des apprentissages par le jeu, en offrant des activités formelles ou informelles qualifiées de « ludiques ». (...) Cet apprentissage à travers le jeu semble lié à l'intensité de l'immersion, à des facteurs de contexte, au joueur (le jeu peut être vécu pour le plaisir qu'il peut donner et non pas comme une possibilité d'apprendre quelque chose), mais aussi à la conception que les adultes se font du jeu. Le jeu ne renvoie pas à une simple atmosphère ludique, à l'amusement ou au plaisir, il s'agit d'un cadre spécifique de l'expérience humaine » (rapport d'évaluation, p.4-5).

2.2 Les codes d'un jeu

Il faut ici insister sur un point décisif, qui a réclamé toute notre attention au cours de l'expérimentation, et auquel nous avons tenu à être particulièrement vigilants, via notamment de nombreux tests : la dimension ludique d'un jeu ne va pas de soi. Autrement dit, il ne suffit pas d'appeler « jeu » une mallette pédagogique pour qu'elle se transforme soudainement en outil ludique et suscite chez ses utilisateurs le plaisir attendu d'un vrai jeu.

Ce que souligne également l'évaluateur à sa manière : « *Il ne suffit pas de décréter qu'une situation est ludique pour qu'elle le soit réellement* » (rapport d'évaluation p. 5), faisant référence à une toute première maquette du jeu, largement remaniée ensuite, et qui s'était vite révélée trop « éducative » et insuffisamment axée sur le plaisir des participants.

Bref le jeu, comme tout dispositif d'expérience, a ses codes, auxquels on ne saurait déroger sans voir s'évanouir le plaisir et la motivation de ses usagers : « *Cinq critères résument la spécificité du jeu et la distinguent des autres activités : le second degré qui renvoie aux différentes modalités du faire-semblant ; la décision, non seulement d'entrer dans le jeu, mais plus encore le fait que le jeu n'est qu'une succession de décisions ; la règle qui est préalable ou construite en cours de jeu ; la frivolité avec l'absence ou la minimisation des conséquences du jeu ; enfin l'incertitude des résultats* » (rapport d'évaluation p. 5).

D'où le choix d'un support faisant appel aux formes les plus habituelles du jeu de société : boîte de jeu, cartes à jouer, dés, dessin, mime.

Mais si toute animation pédagogique n'est pas jeu, tout jeu n'est pas non plus nécessairement « éducatif ». Là encore, certaines conditions doivent être remplies, sans lesquelles le fragile équilibre nécessaire à l'efficacité d'un « jeu éducatif », tant pédagogique que ludique, s'effondre, au profit du pur divertissement.

« Pour qu'un jeu soit éducatif, il est nécessaire par contre de respecter les six principes suivants : un jeu doit susciter la motivation ; les connaissances manipulées au cours du jeu et les acquis antérieurs des joueurs doivent être pris en compte ; le jeu doit offrir aux joueurs des libertés encadrées par des règles ; il doit favoriser les rétroactions afin que les joueurs puissent juger de la pertinence de leurs réponses ; il doit permettre de prendre en compte les aspects émotionnels des joueurs ; enfin, le jeu éducatif doit s'intégrer dans une situation d'apprentissage plus large, permettant ainsi de dépasser la dualité entre jeu et apprentissage. Construire une situation d'apprentissage ludique nécessite de prendre en compte de nombreux éléments et de les gérer, mais également d'arriver à concilier dimension ludique et apprentissage. » (rapport d'évaluation p.5)

2.3 Les conseils d'un directeur de ludothèque

Pour veiller à l'efficacité du jeu, nous avons pris la décision de faire appel à l'expérience d'un directeur de ludothèque, dont les conseils se sont révélés précieux.

Courant 2012 nous avons pris contact avec le Centre National du jeu de Boulogne, qui a bien voulu se pencher sur le projet et l'accompagner de son expertise. Ce regard de spécialiste du jeu nous a contraint à une exigence sans cesse renouvelée, en nous obligeant notamment à bien respecter l'un des principes intangibles de tout jeu : l'exigence de « sécurité ».

Pour que le jeu fonctionne, il est en effet indispensable que personne ne soit exclu. Il faut ainsi que toutes les compétences soient valorisées, que chaque participant puisse avoir son moment. Toutes les études montrent que les compétences diffèrent avec les caractères : certains excelleront ainsi dans tout ce qui concernera les aspects techniques, d'autres répondront mieux aux questions sur le contexte, d'autres marcheront à l'intuition, à l'émotion, à l'imagination. Le jeu devra donc faire une place à toutes les préférences cérébrales, et valoriser le travail d'équipe. L'animateur, même s'il est celui qui donne ou non le point de la bonne réponse, ne devra en aucun cas devenir une instance culpabilisatrice ou humiliante.

Le jeu Pause Photo Prose a été pensé de façon à satisfaire à cette exigence de sécurité : les questions sont choisies de façon à ne faire appel à aucun savoir préalable (lequel aurait été discriminant et aurait probablement eu pour effet de reconduire rapidement les hiérarchies « scolaires », hiérarchies que tout l'intérêt d'un jeu est précisément de briser) mais seulement à l'examen attentif des photos. Bref, l'échec n'y est jamais signe d'incompétence ou d'inculture, seulement d'attention insuffisante aux images montrées.

L'ensemble des animateurs témoignent ainsi que l'un des effets du jeu est de faire apparaître le groupe sous un jour nouveau : personnalités qui se révèlent, rapports de force qui se modifient, jeunes habituellement timides se retrouvant soudain en pleine lumière.

3. Des choix précoces qui ont laissé le temps de nombreux tests

Outre cette attention au respect des codes de la forme « jeu », un autre point a sans doute été décisif dans le succès du projet : le fait que de nombreux choix aient été opérés très tôt, sans qu'il s'avère nécessaire d'y revenir ensuite. L'expérimentation a ainsi pu disposer dès le début d'une certaine avance en termes de calendrier, qui a permis une réflexion plus poussée sur chacun des éléments du jeu, et des réglages plus fins en termes de niveau de difficulté des questions, de souplesse des règles, de variété des manches.

Parmi les éléments fixés très tôt, il y avait ainsi l'idée d'une « boîte » de jeu au sens traditionnel, avec des cartes, des dés, etc ; l'idée que ce jeu devrait être manipulable par tous les élèves d'une classe à la fois ; l'idée qu'il serait animé par un maître de jeu (enseignant) ; l'idée enfin qu'il devrait se baser sur une observation fine des photos et non sur un quelconque savoir préalable ou une quelconque connaissance de la photographie. Autant de choix affirmés d'emblée, qui ont permis à l'expérimentation de concentrer l'essentiel de l'effort de conception sur la recherche juste équilibre entre plaisir et apprentissage.

Les nombreux ajustements opérés au fil des tests entrepris auprès de plusieurs milliers de jeunes témoignent de la nécessité d'un temps de maturation, que tout futur expérimentateur désireux de concevoir un jeu éducatif devrait à notre avis prévoir. Tant il semble difficile de trouver, dès la toute première maquette élaborée, le point d'exact balance entre exigences pédagogiques, exigence de « sécurité », et place laissée au plaisir.

Précieuse pour l'organisation de tests à toutes les phases du projet, l'avance sur le calendrier a également été déterminante du point de vue de la diffusion: fabriqué à plus de mille exemplaires dès la fin de la deuxième année d'expérimentation, le jeu a pu très tôt être distribué à des centaines d'acteurs clés de l'accompagnement des jeunes, qui sont rapidement devenus autant de relais précieux pour nous.

A l'heure actuelle ce sont ainsi près de 900 boîtes de jeu qui circulent sur tout le territoire, principalement en PACA mais aussi ailleurs, donnant accès à Pause Photo Prose à un nombre de jeunes qu'il n'est pas possible de déterminer, mais qui excède sans doute les milliers de ceux touchés directement lors des différentes éditions de la Rentrée en Images et de nos autres manifestations.

4. Une structure souple et disposant d'un excellent réseau de partenaires

Un autre aspect important de la réussite du projet tient à la souplesse de la structure associative des Rencontres d'Arles, où les prises de décision peuvent aller relativement vite. Une fois le jeu conçu et testé avec succès auprès de plusieurs dizaines de classes et de professionnels, il a ainsi été possible de décider, avec l'accord rapide du directeur François Hébel, de procéder à la fabrication du jeu à grande échelle, étape qui au départ n'était même pas envisagée.

Ce choix de faire fabriquer le jeu sans attendre n'aurait pas été possible si les Rencontres n'avaient pas pris le risque de réaliser l'avance sur trésorerie qu'il imposait. Il est probable que dans un cadre plus institutionnel, cette édition n'aurait pas pu avoir lieu si vite.

L'aide du FEJ a ainsi joué le rôle de déclencheur d'un projet qui a finalement entraîné les Rencontres d'Arles au-delà de ce qu'elles pensaient. Le pari s'est révélé gagnant : à présent que le jeu existe, et que le financement de sa fabrication a pu être absorbé, la respiration financière qu'apporte la vente des boîtes permet de continuer sa promotion, et ainsi de pérenniser l'action. Nous poursuivons ainsi les rencontres d'acteurs qui pourraient être intéressés (CAUE, réseau des bibliothécaire, réseau du CNDP), répondons à des demandes toujours nouvelles de formations et réfléchissons à la possibilité de créer des ressources en ligne, notamment sous forme de propositions d'animations de séances, ou d'informations complémentaires sur chacun des photographes présents dans le jeu.

5. Une connaissance approfondie du domaine d'intervention

Le projet a également bénéficié de l'expertise des Rencontres en matière de photographie. Depuis quarante-cinq ans qu'il existe, le festival a acquis une notoriété qui en fait actuellement l'une des principales manifestations mondiales dans son domaine. Inutile de dire que cela a constitué un atout indéniable tout au long de l'expérimentation.

Cette expertise se traduit de différentes façons : liens noués au fil du temps avec un vaste réseau de photographes déjà mondialement reconnus ou en plein devenir ; longue expérience en éducation à l'image, construite au fil des différentes éditions de l'opération « Une rentrée en Images » et des autres temps forts de la politique pédagogique des Rencontres ; confiance enfin des acteurs institutionnels et associatifs, pour lesquels les Rencontres représentent un opérateur parfaitement identifié et reconnu pour sa compétence.

En s'équipant du jeu Pause Photo Prose, les directeurs d'établissements, animateurs, bibliothécaires, enseignants et pédagogues savent qu'ils disposent d'un outil éducatif fiable, à la pointe dans son domaine, construit autour d'un corpus de photographies à la fois représentatives de la photographie contemporaine et accompagnées d'un discours précis et fidèle à la démarche de chacun des photographes. Ils ont également l'assurance d'utiliser des images de qualité, reproduites dans un format adapté à la manipulation. Bref le nom des Rencontres fonctionne comme un label de qualité qui se révèle précieux pour la diffusion du jeu auprès de nombreux interlocuteurs.

B. Enseignements et conditions de transférabilité du dispositif

La description qui précède montre que le dispositif expérimenté se prête bien à la transposition, à condition toutefois que certaines conditions se trouvent réunies.

1. Points de vigilance pour atteindre le public visé

L'intérêt d'un cadre structuré

Il est certain que les milliers de jeunes qui ont pu découvrir le jeu Pause Photo Prose au cours de ces trois années d'expérimentation n'auraient pu être touchés si nous avions cherché à les mobiliser individuellement, hors cadre scolaire ou associatif.

Le fait de mener l'expérimentation en collaboration étroite avec plusieurs établissements scolaires (notamment lors de la Rentrée en Images, au cours de laquelle une trentaine de classes, soit 100 élèves environ, sont chaque année venus participer à Arles à des séances de jeu), et plus généralement le fait d'avoir confié l'animation du jeu à un « maître de jeu »

(rôle dans lequel animateurs, enseignants et pédagogues en général n'ont aucun mal à se glisser) a permis de toucher chaque fois les jeunes dans des lieux où ils se trouvaient déjà rassemblés en groupe, dans un cadre qui leur était familier.

Si les choses ont pu se passer ainsi, et si de nombreux enseignants ont souhaité participer avec leur classe à l'expérimentation, c'est aussi que les objectifs du jeu Pause Photo Prose rejoignent facilement ceux de différentes matières, histoire, arts plastiques, éducation civique, français.

En outre le fait de travailler avec différentes structures a permis d'équiper ces lieux d'une boîte de jeu, moyen le plus sûr de pérenniser l'utilisation du jeu et de continuer à toucher de nouveaux publics après la fin de l'expérimentation.

L'accent mis sur le plaisir

Les différents tests et séances de jeu ont également mis en évidence l'importance du plaisir pris par les participants. Cette dimension ludique rejoint les questions déjà développées à propos du respect des codes du jeu, à la fois en termes de stimulation et de « sécurité » pour chacun des joueurs, y compris les perdants.

Tous les retours des animateurs de séances de jeu le soulignent : parmi les atouts de Pause Photo Prose, le caractère festif du jeu s'avère précieux chaque fois qu'il s'agit de souder un groupe, d'accueillir des primo-arrivants (nous avons eu des témoignages enthousiastes de profs de FLE, après des séances réunissant des participants maîtrisant pourtant mal le français, que le jeu poussait à vaincre leur inhibition), de rapprocher des gens qui se connaissent encore peu, ou tout simplement de briser la glace en colonie de vacances, en centre de formation ou dans une classe. Ce sont ces vertus qui ont poussé centres sociaux

Ce plaisir va de pair avec une mise en valeur de l'intelligence collective ; la partie devient ainsi une expérience unique pour beaucoup de jeunes, sorte de moment de communion dans la victoire comme dans la défaite. Dans tous les cas les membres de l'équipe ont vécu quelque chose en commun.

Cette expérimentation de l'intelligence collective habitue les participants à s'écouter entre eux, et crée une situation de dialogue de groupe qui peut ensuite servir de référence pour de très nombreux exercices en classe.

La meilleure preuve du plaisir pris par les participants est qu'ils ne refusent jamais de prolonger la discussion après la fin de la partie : le retour sur les images et l'approfondissement de l'échange se fait toujours volontiers, dans un dialogue nourri, preuve que les souvenirs sont bons, que le moment passé à jouer a été vécu agréablement.

L'importance du temps laissé à l'échange

Il apparaît essentiel que toutes les réponses soient valorisées, et que les équipes disposent d'un temps suffisant pour argumenter leurs réponses, y compris lorsqu'elles sont fausses.

Cette importance du temps laissé à l'échange est valable pendant le jeu, elle l'est également après la fin de la partie. C'est sans doute l'une des particularités de Pause Photo Prose : une fois la partie terminée, nous recommandons à l'animateur de jeu de consacrer un long moment au « débrief » de la partie : poursuite de l'échange sur le sens de chacune des 32

images du jeu, sur la démarche de tel ou tel photographe, sur la polysémie éventuelle d'une photographie, retour plus approfondi sur un cliché qui a intrigué les participants sans que l'urgence de remporter les points permette de se pencher suffisamment dessus.

Est-ce qu'il y a des photos sur lesquels vous avez changé d'avis ? Est-ce qu'il y a encore des images dont vous n'êtes pas certains d'avoir bien compris le sens ? Aidé du livret d'accompagnement et des éléments complémentaires qu'il contient, le maître de jeu répond aux questions et s'efforce d'encourager la parole des uns et des autres.

Ce temps laissé au dialogue est presque plus important encore que le temps passé à jouer : c'est le moment où peuvent s'exprimer l'émotion, le ressenti personnel, plus désintéressé à présent. C'est sans aucun doute la phase la plus propice aux progrès vers l'autonomie du regard : les participants s'habituent à exprimer ce qu'ils ont vu ou ressenti et à le partager avec d'autres.

Parler d'une métamorphose serait peut-être excessif, mais on constate en tout cas que chacun parle à présent différemment des images qu'il a aimées ou pas. Les discours sont beaucoup plus construits, plus interrogatifs, plus riches dans les questions que chacun se pose sur le contexte et la démarche du photographe. Et ces progrès s'accompagnent d'une jubilation: celle de jeunes qui se découvrent eux-mêmes, prennent confiance en eux et en leur propre regard, comprennent qu'aucun jugement ou point de vue n'est absurde s'agissant d'images, pour peu qu'on l'argumente et qu'on prenne la peine de décrire précisément ce qu'on voit ou ressent.

2. Actions envisageables pour améliorer le dispositif

Même les objectifs quantitatifs ont été largement dépassés et si près de 900 boîtes du jeu Pause Photo Prose est d'ores et déjà disponibles dans de très nombreuses structures du territoire, on peut penser qu'un expérimentateur désireux de toucher un public plus nombreux encore gagnera à envisager quelques pistes d'action complémentaires.

La piste numérique

L'idée d'une version numérique du jeu, disponible en ligne et donc diffusable dans le monde entier, constitue bien sûr une piste à explorer.

Attachés au modèle du jeu de société et à ses formes habituelles, nous avons jugé qu'il était important, pour l'effet d'entraînement du jeu, que les participants puissent se rassembler autour d'éléments tangibles : dés, cartes à jouer, boîte de jeu. Ce format présente malgré tout lui aussi des inconvénients (lourdeur, coût).

Une **version numérique** sera ainsi testée lors de la prochaine « Rentrée en images », en septembre 2014. Sa conception est en cours, dans le cadre d'un projet universitaire commun à l'École Nationale de la Photographie d'Arles, au département « Game Design » de l'université de Montpellier et à l'IUT d'informatique d'Arles. Elle ne remet bien sûr pas en cause la validité du support papier, qui reste le format naturel du jeu Pause Photo Prose.

Vers une version adaptée aux 6-12 ans ?

Une autre extension envisagée, à la suite de demandes plusieurs fois renouvelées de la part de différentes mairies et centres sociaux, concerne l'utilisation du jeu avec des tranches d'âges inférieures à celle des 15-25 ans (qui restent bien sûr le cœur de cible naturel du jeu).

Une version du jeu adaptée aux 6-12 ans est donc en cours de conception depuis l'automne 2013. Avec l'aide de la DRAC et de la Mairie d'Arles, une photographe est accueillie en résidence pour travailler, avec un comité de pilotage d'une douzaine de personnes, à l'élaboration d'images adaptées aux 6-12 ans, ainsi que d'activités accompagnant ces images.

Une journée de réflexion collective a été organisée autour de cette version jeune public, et les supports créés par la photographe sont en cours de test dans différentes écoles, centres aérés et centres sociaux de la ville.

Des extensions du jeu sous formes d'ateliers

C'est le nouveau chantier auquel notre service pédagogique va désormais s'atteler : imaginer de nouveaux ateliers pédagogiques, non plus autour de séances de jeu « Pause Photo Prose », mais à *partir du jeu* et de la matière première stimulante qu'il représente.

Premier-né d'une série de propositions à venir, un **atelier de pratique photographique** a ainsi été conçu, en partenariat avec des étudiants de l'École Nationale Supérieure de la Photographie, pour faire en sorte qu'au-delà de l'analyse de photographies, le jeu débouche sur un moment de production véritable d'images.

Cet atelier pratique s'est appuyé sur un outil tout simple, dont disposent tous les participants aujourd'hui : le téléphone portable, cela dans une volonté délibérée de leur montrer que la sophistication de l'équipement importait moins que le regard et l'inventivité du preneur d'images.

A partir de l'une des 32 photographies du jeu, et de la parole du photographe correspondants, chaque groupe de joueurs imaginé et réalisé un certain nombre de prises de vue. Le jeu a alors consisté, pour les autres groupes, à faire le chemin inverse : deviner, à partir de la photo faite par chaque groupe, quelle parole de photographe et quelle image parmi les 32 photographies du jeu avaient servi de point de départ.

Proposé à 30 classes de lycéens (soit près de 1000 élèves) au cours de la Rentrée en images de septembre 2013, cet atelier a rencontré un vif succès, et permis à de nombreux jeunes de prendre conscience de leur propre créativité, dès lors qu'un cadre sécurisé leur était offert. Témoin cet échantillon d'images produites par les participants, en écho à trois images des photographes Grégoire Alexandre, Benjamin Béchet et Marcos Lopez.

Exemple 1 : à partir d'une photo et de propos du photographe Grégoire Alexandre :

PAROLE DE PHOTOGRAPHE

APRÈS LECTURE DU TEXTE, RETROUVEZ LE PHOTOGRAPHE QUI S'EST EXPRIMÉ :

« J'ai une **approche ludique** et un univers plutôt **dépouillé**. Mes mises en scène sont principalement des commandes. J'aime l'univers du **studio**. Mes influences sont assez variées. Il y a beaucoup de choses qui m'intéressent dans d'autres domaines, comme le cinéma, le design, la danse contemporaine. Mes photographies sont faites d'interrogations amusées. Elles confrontent le naturel et l'artifice, le vide et l'accumulation, le blanc et la couleur. »

► INDICE : sans décor



GRÉGOIRE ALEXANDRE / Carte 1

Exemple 2 : à partir d'une photo et de propos du photographe Benjamin Béchet :

PAROLE DE PHOTOGRAPHE

APRÈS LECTURE DU TEXTE, RETROUVEZ LE PHOTOGRAPHE QUI S'EST EXPRIMÉ :

« Cette photo est issue d'une série conceptuelle* qui vise à questionner notre relation aux autres en général et aux plus démunis en particulier, à travers une manipulation ironique de l'identité. En composant cette photo, j'ai cherché à reproduire les codes du reportage. Le sujet est central mais présenté dans son environnement. Cette photo a été prise à l'aide d'un reflex numérique en lumière naturelle. Étant donné que la photo est mise en scène, j'ai pu choisir de travailler en fin de journée, quand la lumière artificielle urbaine vient se mélanger à la lumière crépusculaire* . »

* Série conceptuelle : les photographies ont été « conçues », « produites par l'esprit ».

* Crépusculaire : lumière au lever ou au coucher du soleil.



BENJAMIN BÉCHET / Carte 2



Exemple 3 : à partir d'une photo et de propos du photographe Marcos Lopez :

PAROLE DE PHOTOGRAPHE

APRÈS LECTURE DU TEXTE, RETROUVEZ LE PHOTOGRAPHE QUI S'EST EXPRIMÉ :

« Mon **esthétique est baroque***. J'ai besoin de parler toujours de la même chose. Sans arrêt. Comment trouver le ton, le style pour dresser le portrait d'un **continent peuplé d'amours indiennes et de conquérants ambitieux et sanguinaires** ? C'est depuis ce lieu que je conte l'histoire d'un pays et d'un continent. Le point de vue est celui de mes propres expériences émotionnelles. Je réinvente l'histoire à ma guise. Je documente la réalité par une **mise en scène**. Je demande aux acteurs de représenter ma propre angoisse. Une **Argentine de carton-pâte***. »

* Baroque : style artistique du 17^e siècle, exubérant, coloré, surchargé.

* Carton-pâte : carton fabriqué à partir de papier et de colle servant aux décors de théâtre ou de film.



MARCOS LOPEZ / Carte 19



3. Impact de l'expérimentation sur la structure

A l'heure où cette phase d'expérimentation prend fin, son impact sur notre service pédagogique et plus généralement sur les Rencontres d'Arles ne fait aucun doute. Ce sont désormais 8 à 900 boîtes du jeu Pause Photo Prose qui circulent, en France et à l'étranger ; tous les lycées agricoles, techniques et professionnels de PACA en ont été équipés, assurant un ancrage de notre action pédagogique dans de très nombreux établissements et structures institutionnelles ou associatives.

Le jeu conçu puis édité pendant ces trois années constitue désormais notre principal outil de médiation hors les murs. Il a également permis la sensibilisation de centaines de pédagogues, éducateurs, animateurs et enseignants qui fonctionnent naturellement comme des personnes ressources et des relais de l'action pédagogique des Rencontres d'Arles, démultipliant les effets de chaque action entreprise.

Enfin, la démarche expérimentale est si bien entrée dans nos habitudes qu'elle est désormais inscrite dans notre organisation structurelle : notre service pédagogique lui consacre systématiquement un tiers de son activité. Elle fonctionne comme une nouvelle

méthode, basée notamment sur un lien très direct avec les utilisateurs, désormais acquis aux actions que nous entreprenons, et sur le recours aux tests.

La thématique de la prochaine Rentrée en Images sera justement « le jeu ». Afin de réfléchir avec nos différents partenaires à la conception de médiations ludiques pour leurs propres structures, notamment le musée Réattu et le CAUE, qui s'est fixé pour ambition l'élaboration collective, sur plusieurs années, d'un jeu sur la photo d'architecture.



OLIVIER CULMANN / Carte 8

CONCLUSION

« Ils sont sortis de la simple approche 'ça me plaît' / 'ça me plaît pas' et des jugements laconiques 'c'est bizarre', 'c'est super' » ; « Ils ont été plus critiques lors de la visite des expositions par la suite » ; « Maintenant ils savent mieux caractériser les images » ; « Plus d'élèves manifestent désormais l'envie de regarder seuls, par eux-mêmes, sans qu'on leur souffle les réponses »...

Les retours d'enseignants et d'animateurs de séances sont unanimes dans le constat d'un déclic provoqué par le jeu. Sans provoquer à lui seul une transformation en profondeur, qui ne saurait se produire en une séance de deux heures, il semble que le jeu remplisse l'objectif qu'on pouvait lui assigner au départ : éveiller, étonner au sens fort, révéler aux participants la pertinence de leur propre regard, susciter la parole, donner confiance. Bref, montrer la voie d'une indépendance d'esprit possible. Donner le goût d'une autonomie de regard qui continuera de se forger au fil des années, mais qui n'a de chances d'advenir que si le jeune ose s'écouter, se faire confiance, assumer son goût, son jugement, son émotion.

De ce point de vue l'échange qui suit la partie proprement dite est souvent le moment le plus passionnant : affranchie de l'urgence des devinettes, la parole se libère pour faire place au ressenti, à l'émotion, aux interrogations, aux doutes. A l'aveu des préférences, des enthousiasmes, des coups de cœur plus personnels aussi.

Récompense de cette expérimentation menée tambour battant pendant trois ans, et meilleure preuve qu'elle valait la peine : ces moments où, reparcourant la série des 32 images qu'ils ont eu sous les yeux pendant toute la partie, chacun des participants assume son goût, se lance dans l'aveu des raisons qui lui font aimer telle photo, ne pas aimer telle autre. Comme si chacun commençait à se faire un herbier intérieur. Comme si au terme de cette heure et demie passée à regarder et regarder encore des images que la société nous donne d'habitude à voir parmi des centaines d'autres, dans un zapping perpétuel, c'était le début d'un album personnel qui naissait en chacun, porté par un goût personnel et par une confiance en soi plus affirmée : le début d'un regard propre, émancipé.



JONATHAN HOBIN / Carte 15