CHRONIQUE D'IMAGES

Une profusion de médias: par où commencer ?

Daniel Peraya
FPSE

Les médias: une réalité protéiforme[1]

L'utilisation pédagogique des médias s'intégrerait normalement dans toute démarche pédagogique actuelle. Pourtant face à cette tâche, l'enseignant se trouve souvent désorienté en partie, parce que dans le domaine de l'image comme celui des médias paraissent bien hétérogènes: qu'ont donc de commun une émission de télévision, une campagne publicitaire, des photographies de presse, des graphiques ou des schémas tirés d'un article scientifique ? Ont-ils la même fonction et la même utilité pédagogiques ? Entre deux médias, quel est le plus efficace ? Cette dernière question enfin, a-t-elle un sens ?

Répondre à ces questions n'est évidemment pas simple d'autant que les différentes productions visuelles prennent des formes concrètes très différentes[2]. Il est donc souvent mal aisé de les classer de façon cohérente, difficulté dont rend compte l'imprécision du langage courant qui confond souvent les termes "média", "support", "représentation visuelle", 'technologies", etc. Un premier exemple est celui de l'émission de télévision à laquelle je viens de faire allusion. Qu'est-ce qu'une émission de télévision ? Disons tout d'abord qu'il en existe bien de types différents, correspondant à des intentions de communication différentes: journaux télévisés, émissions informatives, émissions-débats, documentaires, émissions scolaires, séries, fiction, téléfilms, etc. De plus, au sein d'une émission, on trouve bien souvent diverses formes de représentation: des images réalistes de type cinématographique; certaines images fixes de type photographique, des schémas, des graphiques, etc. Autrement dit, l'émission elle-même, contient à elle seule un échantillon des différents types d'images possibles.

Les taxonomies des médias

C'est pour cette raison que son nées les nombreuses classifications, les taxonomies des médias, destinées à guider l'enseignant dans le choix d'un média pédagogique ou dans la conception d'une progression dans un parcours d'alphabétisation audiovisuelle.

---

[1] Protée, dans la mythologie romaine, était un dieu marin, gardien des troupeaux (phoques, dromadaires et veaux marins, etc.) de son père Neptune. Il avait le don de prophétie, mais il ne parlait que contraint par la violence. Aussi, pour échapper à ceux qui l'interrogeaient, revêtait-il des formes toujours différentes. Le terme aujourd'hui rappelle cette origine mytholgique en désigant toute réalité multiforme, aux aspects changeants.

[2] Il est d'autres raisons: un même document peut être utilisé à des fins différentes et plusieurs "médias" peuvent permettre d'atteindre les mêmes objetcifs pédagogiques. C'est dire que les facteurs intrinsèques, strictement pédagogiques, cèdent souvent le pas devant les contraintes extrinsèques et non pédagogiques: fonctionnement institutionnel, coût, organisation pratique et matériel, etc.

Une première façon de faire a été d'aligner la progression pédagogique sur la degré de complexité technologique: d'abord l'image fixe - la diapositive, la photo d'un journal ou d'un panneau publicitaire -, le diaporama sonorisé, la télévision et le cinéma; ensuite les messages muet, puis ceux qui recourent à la sonorisation. C'est de cette façon que procèdent certaines classifications des médias comme celle de Bretz[3] (cf. Illustration 1, ci-contre) à laquelle implicitement de nombreux pédagogues se réfèrent encore. Pourtant, cette taxonomie ne résout en rien les problèmes évoqués puisqu'elle ne rend en aucun cas compte de la nature des représentations utilisées. Or, la recherche actuelle tend à montrer que la nature des représentations utilisées constitue l'un des facteurs importants pour l'apprentissage, bien plus que leurs aspects ou leurs composantes technologiques. C'est aussi pour cette raison que l'étude de l'efficacité comparée des médias a été progressivement abandonnée au profit d'une analyse plus fine des effets spécifiques liés à chacun des médias[4].

Dans cette perspective, on rappellera cette autre classification plus générale qui porte quant à elle sur l'ensemble du matériel pédagogique. Il s'agit du "cône" de Dale[5] (cf. Illustration 2, ci-contre) qui a été lui aussi à l'origine de nombreuses taxonomies des médias pédagogiques. Il présente classés selon un ordre croissant d'abstraction, les différents types d'expérience auxquelles peuvent être confrontés les élèves. Sur cette base, un chercheur comme Wagner[6] a cru pouvoir formuler un certain nombre d'hypothèses tant du point de vue de vue de l'apprentissage cognitif que du développement d'attitudes comportementales. Au point de vue cognitif par exemple, cet auteur supposait que:

- les niveaux sont corrélés avec l'âge de l'enfant;
- chaque fois qu'un apprentissage peut être réalisé avec un média d'un niveau supérieur dans le cône, l'apprenant réalise une économie en temps d'apprentissage;
- pour les apprenants de 12 à 17 ans et de compétence moyenne, les apprentissages réalisés grâce moyens didactiques situés dans les niveaux du cône peuvent être considérés comme lents mais sûrs, tandis que ceux réalisés grâces aux médias des niveaux supérieurs seraient potentiellement rapides mais peu fiables.

L'intérêt de cette taxonomie est de proposer un classement des expériences cognitives de l'apprenant à partir de la nature de celles-ci: des expériences vécues, concrètes, *vs* le langage verbal et l'abstraction. Si l'on compare cette échelle aux classifications classiques proposées par les sémioticiens, on sera frappé de la similitude. Ceux-ci distinguent en effet classiquement l'*index* qui a partie liée avec la réalité (la fumée est l'indice du feu), l'i*cône* (l'image, qui représente analogiquement) et le *symbole,* dont le prototype est le signe linguistique.

La ressemblance est frappante et sur ce point déjà cognition et sémiotique entretiennent des relations plus étroites que de simple cousinage.

---

[3] Bretz R.A., (1971), *A Taxonomy of communication media,* Educational Technology Publications, New Jersey, Englewood Cliffs.

[4] Un auteur comme Heidt, tout en réfutant l'impossibilité de définir une taxonomie des médias unique satisafaisant à la fois les enseignants, les producteurs et les chercheurs, expliquait déjà la faiblesse théorique des différentes classifications existantes par une argumentation semblable. Il suggérait quant à lui de faire porter le principal effort d'élaboration théorique sur la définition des attributs des médias et sur leur interaction avec les variables liées aux tâches et aux apprenants. Voir à ce propos notamment Heidt E. U. (1981), La taxonomie des médias, *Communications*, 33, 51-74.

[5] Dale E. (1969), *Audio-visual methods in teaching,* New york, Holt, Rinehart and Winston.

[6] Wagner W. (1975), A futher interpretation of Dales's Cone of experience for cognitive and effective learning, *Educational technology*, July. Cité par Leclerc D (1992), *Audiovisuel et apprentissage*, Service de technologie de l'education, Université de Liège.

En note ou en encadré ?

La prochaine chronique s'attachera donc à analyser ces concepts sémiotiques qui fondent d'autres taxonomies telles que celles de Dine ou de Moles. Elle analysera donc la notion d'analogie et tentera de montrer les fondements perceptifs de toute sémiotique de l'image.