

# L'IMAGE, UN MOYEN DE COMMUNICATION ?

*Il n'est pas un ouvrage qui traite de l'image qui ne comporte, à un moment ou à un autre, des expressions comme « ...envahi, entouré par les images..., submergé, bain d'images... » et quantité d'autres encore qui ont fait fortune. On trouve généralement aussi l'expression « langage des images », mais souvent non sans quelque circonspection, si on peut dire. Certains auteurs ont le bon goût de mettre en avant des réserves et d'ajouter « ...on continuera à parler de "langage des images" pour simplifier... »: on évite ainsi des querelles bien inutiles. Cependant nous pensons qu'à un moment donné il est souhaitable de clarifier, en partie du moins, certains concepts.*

Le langage est un système culturel **entièrement codifié**, ses signes sont **non-motivés\***, les rapports analogiques qu'il entretient avec le réel sont pratiquement nuls, son fonctionnement repose sur le principe de la **double articulation**.

L'image entretient des rapports d'analogie avec le réel, elle comporte souvent des signes **très codifiés**, mais aussi des **indices**, des **symboles**, des représentations **très motivées\***. Il est très difficile de déceler en elle le principe de la double articulation qui fonde la structuration du langage.

\*Nous pensons qu'il est bon de préciser ici, sinon de définir, ce qu'on entend par image, symbole, indice, signe, dans le rapport Représentant/Représenté:

- pour l'image, la liaison est un rapport d'analogie fort avec le monde: ressemblance avec la réalité, degré d'iconicité (photo > dessin > schéma)

- pour le symbole, c'est un rapport d'analogie faible

- pour l'indice, la liaison est de contiguïté: la fumée, indice du

feu, ou, traces de pas, indice d'une présence...

- pour le signe, la liaison, si on peut dire, est une convention: le signe est immotivé. Par opposition à l'image, au symbole ou à l'indice qui ont, eux, fortement ou faiblement, une liaison analogique avec le monde et qui, pour cela, sont dits motivés.

Nous nous limiterons donc à la définition de l'image comme **moyen de communication**: c'est présupposer qu'elle contient des éléments codés, que ces éléments nécessiteront un apprentissage et que nous pourrions les repérer

a) **Soit en étudiant les variations de tel ou tel élément matériel** d'une image à une autre et en constatant des **modifications corrélatives éventuelles au niveau du sens**.

b) Soit en opérant des **mutations formelles** à l'intérieur d'une image (au niveau des couleurs, de l'écrit, des objets, des formes, etc...) et en constatant les **modifications corrélatives éventuelles au niveau du sens**.

Un exemple simple, pris dans

la bande dessinée clarifiera ces deux propositions.

Nous avons commencé à "étudier" la B.D. en observant que d'une vignette à l'autre ( et parfois même à l'intérieur d'une même vignette) des changements affectent les bulles.

**Ces variations concernent:**

- la **forme** générale des bulles,  
- le **lien** entre la bulle et le personnage qui en exprime le contenu.

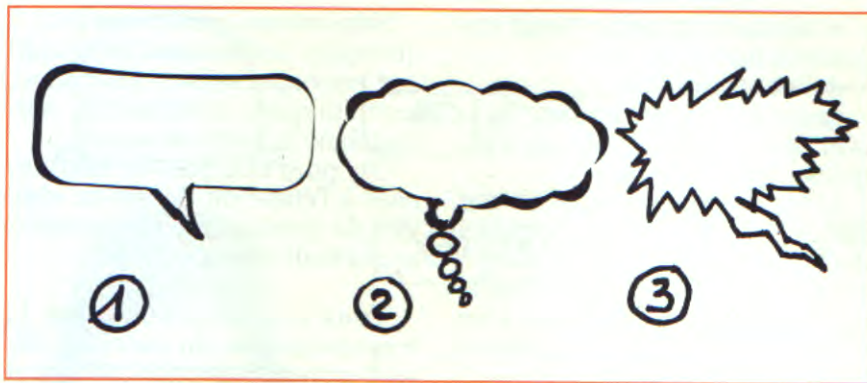
a) **forme** générale de la bulle:  
- un problème se pose: aux différentes formes correspond-il des contenus identiques ou différents?

b) **lien** entre la bulle et le personnage qui en exprime le contenu?

- les 3 appendices ont des formes différentes: cela correspond-il à des relations différentes entre ce qui est exprimé et les personnages qui l'expriment?  
En fait, on constate que:

- les bulles 1 et 3 ont un contenu réellement proféré,  
- la bulle 2, par contre exprime le rêve ou la pensée non proférée.

Nous pouvons donc dire que



les bulles 1 et 3 s'opposent à la bulle 2 comme **l'exprimé s'oppose au non-exprimé**.

On constate aussi:

- que la bulle 1 s'oppose à la bulle 3 comme la communication directe s'oppose à la communication indirecte (par radio, par exemple).

En somme, si 1 et 3 sont semblables à un certain point de vue, elles s'opposent à un autre point de vue plus particulier.

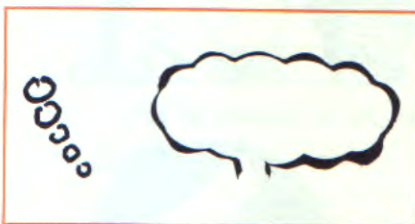
**Que conclure?**

- que nous sommes en présence d'un **code**: l'image comporte des éléments codés qui lui permettent d'être un objet de communication.

- l'utilisation d'un code pour transmettre un message suppose une opération d'**encodage** de la part de l'**émetteur** et de **décodage** de la part du **récepteur**.

Constatons à propos de cet exemple deux phénomènes caractéristiques:

a) la **redondance**: le non-proféré s'exprime par deux signes distincts:



Dans le cas où le même signifié est repris par plusieurs signifiants, nous avons un phénomène de redondance: les petits ronds de l'appendice et les festons de la bulle expriment la même idée.

b) les **oppositions**:

- **le plan de l'expression**: il est constitué d'**oppositions matérielles**, présentes, perceptibles: ici les formes dessinées.

- **le plan du contenu**: il est constitué d'**oppositions sémantiques**, relatives aux **significations exprimées**. Ici proféré, non-proféré.

Ce sont ces oppositions qui permettent d'affirmer que l'image peut fonctionner comme un système de communication: des signes purement matériels (plan de l'expression), s'opposent et mettent en évidence des oppositions de sens (plan du contenu). Il y a donc bien un code. Mais ce serait très imprudent de réduire l'image, objet de communication, à ce code: il n'est pas toute l'image. Elle possède d'autres moyens de communiquer qui n'entrent pas dans une analyse aussi simple.

Encore un exemple qui permettra d'enchaîner avec les activités proposées ci-après.

Il s'agit de concepts fondamentaux en sémiologie: **l'homologie** et **la commutation**.

\* **L'homologie** apparaît lorsqu'il y a **corrélation** entre des **oppositions matérielles** (plan de l'expression) et des **oppositions sémantiques** (plan du contenu).

Si on représente les oppositions par ce symbole <—>, on obtient:

-- yeux fermés <—> •• yeux ouverts

et la corrélation par l'homologie se représente ainsi:

-- <—> •• : oppositions matérielles (plan du signifiant)  
 "yeux fermés" <—> "yeux ouverts": oppositions sémantiques (plan du signifié)

Un système de communication se définit donc par l'ensemble des homologies qu'il contient.

\* **La commutation** est l'opération qui permet de donner à un élément le caractère de **perti-**

**nence** ou de **non-pertinence**.

On s'appuie sur deux définitions linguistiques:

- celle de Martinet (Eléments de linguistique):

"Il s'agit de rapprocher deux énoncés qui se ressemblent (par leur graphie ou leur phonie) et qui sont peu éloignés sémantiquement, de façon à faire apparaître des différences".

exemple: nous marchons  
 nous marchions

Nous avons introduit un **nouvel élément** dans le deuxième énoncé proche, graphiquement et phoniquement du premier.

Si nous constatons un **changement de sens**, ce nouvel élément est une **unité pertinente**.

S'il n'y a **pas de changement de sens** c'est une unité **non-pertinente**.

Ici le **i** est une unité pertinente, car son introduction apporte une modification de sens. On dit que l'épreuve de commutation est **positive**.

- celle de Troubetzkoï (Principes de phonologie)

"Si deux sons apparaissent dans le même entourage phonique, et si le remplacement de l'un par l'autre n'entraîne pas de changement de sens du mot, alors nous sommes en présence de deux variantes facultatives du même phonème".

exemple:

le "R"

- grasseyé } trait  
 - roulé } non-pertinent

mais "si deux sons apparaissent dans le même entourage phonique et si le remplacement de l'un par l'autre entraîne un changement dans la signification

du mot, alors il s'agit de la réalisation de deux phonèmes distincts".

exemple:

- poison } trait  
 - poisson } pertinent

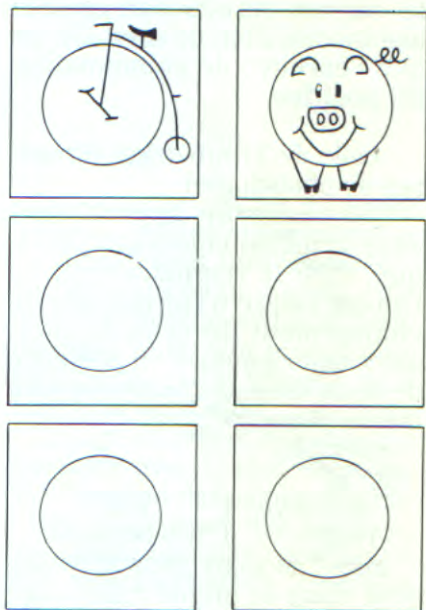
On constate donc que l'opposition matérielle "s <—> ss" est corrélative d'une opposition sémantique.

Dans le cas du "R" grasseyé et du "R" roulé il n'y a qu'un seul phonème ayant deux variantes. Il y a bien opposition matérielle mais pas opposition sémantique, du moins dans les systèmes linguistiques français et italien.

Ces quelques éléments théoriques ci-dessus nous ont paru utiles pour les maîtres dans le cadre de l'éducation à l'image. C'est pourquoi nous vous les donnons avec quelques applications simples. Analyser homologues et commutations dans l'expressivité d'un visage est, par exemple, réalisable dès le premier cycle.

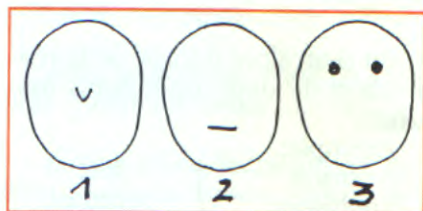
On pourrait commencer par quelques petits exercices de dessin.

On distribue une fiche du type:



et on demande de compléter à sa guise. Une fois terminée chacun montre et explique ou justifie sa production. Il est probable que la représentation d'un visage apparaîtra. Ce sera l'occasion de proposer les exercices suivants pour montrer que les yeux sont les éléments qui font d'un simple rond un visage:

dessinons un rond



et ajoutons un signe (seul) qui pourrait figurer un nez:

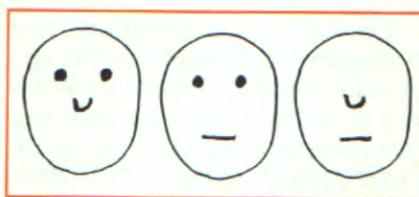
qu'est-ce que c'est ?

dessinons un autre rond

et ajoutons cette fois un trait: qu'est-ce que c'est ?

enfin, dessinons un autre rond encore et cette fois ajoutons deux points: qu'est-ce que c'est ?

Des dessins 1, 2 et 3, c'est le dernier qui nous fait penser à un visage. On termine en faisant des croisements du type 3 + 1 (yeux - nez), 3 + 2 (yeux - bouche) et 1 + 2 (nez - bouche). Laquelle de ces combinaisons évoque le mieux un visage ? eclaircir par ordre croissant ou décroissant de ressemblance...



Partant d'indications théoriques simples mais très efficaces qu'un spécialiste du dessin pourrait nous donner (n'hésitez pas à le faire venir en classe pour ce genre d'initiation: ça peut être le démarrage d'activités d'un intérêt insoupçonné.), telles que celles présentées ci-après, on va fabriquer toute une panoplie de modules que l'on fera répertorier et classer.

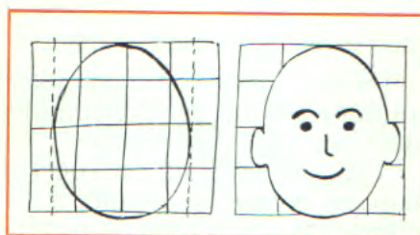
1 Dessiner un carré et le diviser en quatre parties égales dans les deux sens. On obtient le carré divisé en 16.

2 Tracer deux lignes en pointillés et dessiner une espèce d'oeuf ! donc un ovale.

3 Ajouter maintenant les sourcils, les oreilles, les yeux, le nez, la bouche et le menton.

Les yeux pourront aller du point, à une forme plus ou moins figurative.

Laissez les enfants chercher des "solutions" pour chaque trait.

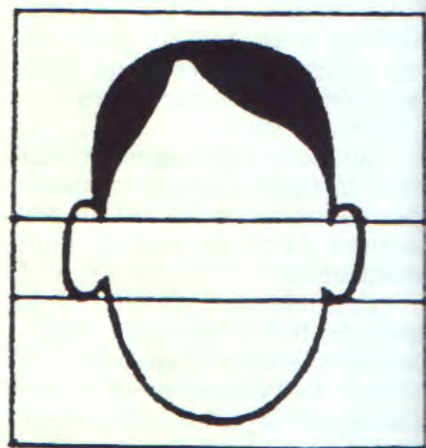


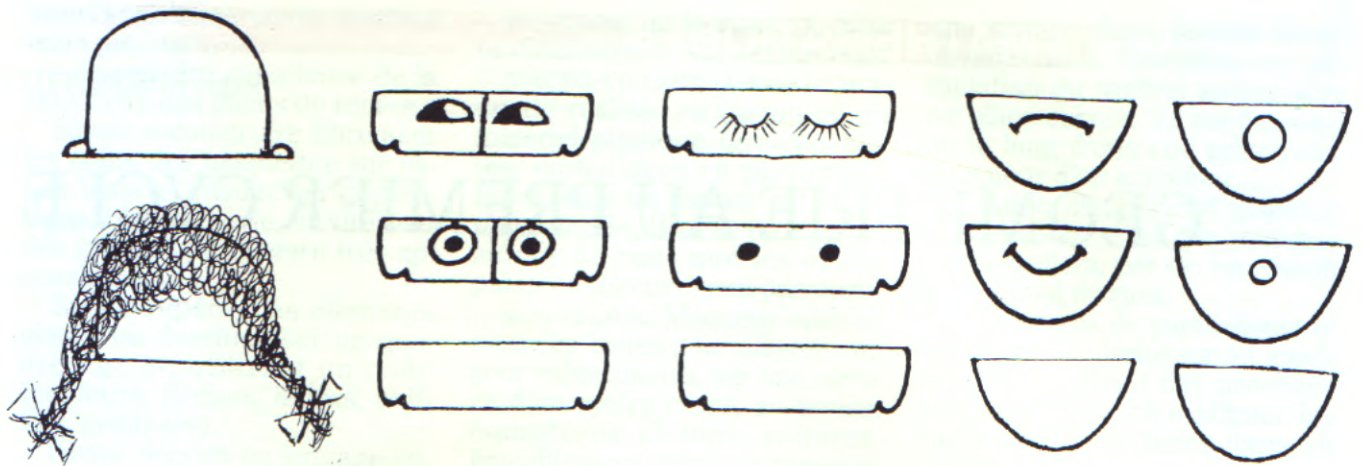
Nous avons donné, dans le n° 5 quelques indications de travail sur les expressions du visage, les mimiques, à rechercher surtout dans la bande dessinée.

On pourrait passer maintenant à l'étape du dessin de visages de personnages à inventer: le **portrait-robot**.

Vous passerez aussi par la transformation du carré de départ en rectangles horizontaux et verticaux. De même l'ovale passera par des déformations qui porteront à analyser, sans les figer bien sûr, des traits de caractère.

Vous trouverez dans l'article de Sergio Bosonetto "Géométrie au premier cycle", un lien possible et de grand intérêt avec ces transformations géométriques.





On peut réaliser un cadre dans du bristol épais et faire coulisser les différentes parties jusqu'à juxtaposition pour obtenir le visage souhaité.  
 Ci-dessous, la collection « BONHOMME », Hachette Jeunesse, série de petits livrets de lecture amusants, sur les caractères.

