

Malaise croissant autour des images: tester du neuf!

Les outils d'intelligence artificielle façonnent des clichés d'actualité troublants de réalisme. Les filtres Instagram encouragent des gens toujours plus jeunes à se tourner vers la chirurgie esthétique. « Devant des pubs de cosmétiques, même des 7-8 ans me disent à présent se trouver " moches ", tandis que les héros de la pub sont parfaits », observe la Genevoise Éva Saro, qui anime de longue date des ateliers de lecture d'images. Elle recherche au-jour'd'hui des enseignant-es de toute la Suisse romande pour tester de nouvelles manières de décoder notre environnement visuel.

La fondation images et société a d'abord mis en place sur son site internet une modeste rubrique destinée à aiguïser le regard (<https://imagesetsociete.org/aiguisez-votre-regard/voir/>). Son blog (<https://imagesetsociete.org/blog/>) propose une sélection d'articles, de décryptages, de textes d'invité-es et de vidéos sur le thème «images et société». Il regroupe des chroniques publiées dans l'*Educateur* depuis 2015.

Mais l'effort pédagogique a été démultiplié avec la mise en place de la plateforme Eyesmart (<https://eyesmart.media/>) il y a environ deux ans. «La visée principale est de faciliter le travail des enseignant-es et autres personnes accompagnant des jeunes, qui n'ont pas l'occasion de constituer des collections visuelles thématiques. Il s'agit de travailler en synergie autour des priorités du PER concernant les compétences digitales et visuelles.» Proposé pour l'instant en version basique, le jeu en ligne *Oeil de lynx* résume un parcours d'atelier apprécié des élèves. «Le but est de faciliter l'entrée en matière sur les stéréotypes de genre et de culture, avec une mention sur



la retouche», précise Éva Saro. «Nous souhaitons tester ce jeu avec différents usagers.» Eyesmart contient aussi un jeu de l'UNIL sur les couleurs et les émotions. D'autres jeux sont en cours d'élaboration avec le Centre universitaire d'informatique de l'UNIGE. «Nous voudrions par exemple simplifier l'exploration de la retouche sur portrait. Tout en évitant la solution "en un clic", qui nous coupe de l'espace de réflexion lié à un processus pas à pas», poursuit Éva Saro. Cet automne dans son arcade genevoise (100, rue de Carouge), la fondation compte mettre sur pied des groupes pour essayer les jeux en ligne et d'autres en présentiel. Il est aussi envisagé un jeu de société sur tablette

destiné à stimuler la réflexion sur les clichés de posture dans la mode.

Les personnes motivées par ces enjeux de lecture d'images peuvent rejoindre les groupes de travail informels proposés sur la plateforme EyeSmart (<https://eyesmart.media/groupe-de-travail>). Invitation est lancée aux enseignant-es qui entendent pousser plus loin le travail sur les images en classe. Les publics-cibles prioritaires sont les préadolescent-es (10-12 ans) et les adolescent-es. Mais les professionnel·les du postobligatoire peuvent se joindre à la démarche. Il est possible de contacter la fondation par courriel ou téléphone pour mieux situer intérêts et besoins. Chacune et chacun est invité à explorer les contenus et jeux sur EyeSmart et à faire part de ses expériences.

En fonction des attentes exprimées au sujet des groupes de travail, de nouvelles synergies pourraient voir le jour. Histoire de faire progresser le «voir malin».

