

3 . IMAGINEZ LA PHOTO

DURÉE
50' à 90'

INTRODUCTION DESCRIPTION GÉNÉRALE

Les images et les informations que nous voyons et traitons, sur Internet, ne sont que des parties ou des fragments de quelque chose. Les images et les textes sont toujours des interprétations qui varient en fonction de la personne qui les produit et de celle qui les reçoit. À partir d'un texte qui décrit une image, l'atelier invite le participant à reconfigurer cette image par le biais de la photographie. Qu'est-ce qui a été mal interprété ? Qu'est-ce qui n'a pas été dit ? Ce sont les questions auxquelles nous sommes confrontés chaque jour lorsque nous communiquons avec d'autres personnes, mais nous devons également nous rappeler de poser ces questions lorsque nous recevons des informations et des images en ligne. Cet atelier vise à fournir les compétences nécessaires pour survivre dans l'océan d'informations de l'internet !

OBJECTIFS

- › Sensibiliser les gens au fait que les messages peuvent avoir des significations différentes selon les personnes.
- › Sensibiliser à la manipulation dans les médias sociaux.
- › Donner la possibilité d'utiliser des outils numériques pour créer et modifier des images.

PRÉPARATION

Avant l'activité :

- › Imprimez [DESCRIPTIONS.PDF](#) ou partagez-le numériquement avec les participants.
- › Préparez une plateforme privée de média social pour partager les photographies des participants (e-portfolio, padlet...).

Préparez l'espace/la salle :

- › Chaises et tables.
- › Accès Internet.
- › Un vidéoprojecteur et un ordinateur pour projeter [IMAGES.PDF](#).
- › Un téléphone intelligent par groupe de participants (minimum).

FACULTATIF : applications d'édition d'images

COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

NIVEAU 2 : utilisation créative des outils numériques.

ÉTAPE PAR ÉTAPE

15' à 30'	L'animateur présente le défi aux jeunes : « Cet atelier ressemble à un jeu ; vous êtes le photographe et l'un de vos partenaires fera le portrait ». Ensuite, l'animateur donne un texte imprimé à partir de DESCRIPTIONS.PDF (ou partage un lien vers celui-ci) à chaque groupe de participants et explique à tous : « Chaque texte décrit la photographie d'une personne à partir de sa silhouette mais aussi de ce qui l'entoure - son contexte. Vous êtes le photographe et vous devrez PENSER COMMENT photographier votre ami selon la description du texte. Votre photo devra suivre toutes les indications du texte : <ul style="list-style-type: none">› sur le positionnement et la posture de la personne› sur l'emplacement, la taille, la forme des éléments, et les relations entre ceux-ci› autres caractéristiques décrites ».
15' à 25'	L'animateur demande aux jeunes de lire attentivement le texte et d'essayer de dessiner sur une feuille de papier ce qui est décrit. « Cela vous aidera à organiser les éléments de la photographie et à imaginer l'image dans son ensemble ». Conseils : « tu peux faire un dessin très simple, que tu n'as pas besoin de montrer à qui que ce soit, il sert uniquement à t'aider à imaginer la photo que tu vas prendre. Tu peux y travailler avec ton camarade ! »
20' à 30'	L'animateur demande aux jeunes de PRENDRE LA PHOTO. Premièrement, ils devront décider où ils vont prendre la photo. Deuxièmement, rassembler et assembler le matériel. Troisièmement, composer une scène, chaque élément à sa place. « Observez sur l'écran de l'appareil photo de votre smartphone comment l'image se compose et comparez-la avec votre croquis. » L'animateur ajoute : « Vous n'êtes pas obligé d'utiliser exactement les mêmes objets que ceux qui sont décrits : comme vous êtes dans un contexte spécifique, vous devrez utiliser d'autres objets à la place (une feuille pliée peut être un chapeau, une bouteille peut être un bâtiment...). Cependant, tout ce qui est décrit doit être présent sur la photographie. Vous pouvez également utiliser des techniques de traitement et de manipulation de l'image. » Enfin, modifier l'image en ajoutant, soustrayant, et transformant des éléments.
30' à 45'	Il est temps de partager les portraits au sein du groupe. Pour cela, le groupe va utiliser une plateforme privée de média social. L'animateur trouve l'image décrite par le texte dans IMAGES.PDF , et la compare avec les photographies des portraits. L'animateur discute du processus et des résultats avec le groupe. Pour aider les analyses, en revenant sur l'idée de superficialité et sur les questions de l'introduction : <ul style="list-style-type: none">« A partir d'une même idée/mot/texte, créons-nous des images différentes ?Le contexte (les éléments qui entourent la personne) de la photographie détermine-t-il la façon dont nous caractérisons la personne représentée ?Les images sont-elles facilement manipulables ?Saviez-vous que les images numériques sont faites d'informations codées ?Saviez-vous que l'IA peut générer des images à partir du langage naturel ? Savez-vous ce qu'est l'apprentissage automatique et l'apprentissage profond ? Saviez-vous que lorsque vous marquez une image, vous apprenez aux ordinateurs à décrire les images ? Savez-vous ce qu'est 'l'annotation automatique d'images' (également appelée 'marquage d'images') ? »
0' à 30'	EXTRAS : Essayez l'application Seeing AI pour iPhone ou l'application Lookout pour Android, et faites l'expérience d'une intelligence artificielle voyant des photographies. L'animateur peut discuter des résultats avec les jeunes. L'animateur peut également demander aux jeunes de rechercher deux autres expériences d'IA : dans la première, l'IA remplit de manière réaliste les grandes parties manquantes d'une image (manipulation automatique) ; dans la seconde, l'IA génère des images par la parole. En ce qui concerne l'utilisation des images d'autrui, l'animateur peut rechercher les 'droits à l'image' dans l'annexe du Guide de l'éducateur > En savoir plus > Ressources juridiques.

Éthique

Les travaux des participants peuvent être partagés en ligne avec le consentement des participants ou être conservés hors ligne. Pour en savoir plus sur la vie privée et la protection des données personnelles, consultez le Guide de l'éducateur, parties 1 à 4, p. 5.

Évaluation

L'animateur peut trouver des ressources pour réaliser l'évaluation de l'atelier dans le [Guide de l'éducateur](#).

Description et liens de référence complets

L'intelligence artificielle (IA) peut remplir de façon réaliste les parties manquantes d'une image (ou remplacer une partie par une autre) :

<https://comodgan.azurewebsites.net/en-US/>

<https://www.ibm.com/cloud/learn/deep-learning>

<https://machinelearningmastery.com/how-to-caption-photos-with-deep-learning/>

L'IA transforme un discours libre en dessin animé :

<https://experiments.withgoogle.com/scribbling-speech>

Texte théorique sur la manipulation d'image :

https://www.researchgate.net/publication/281827307_Image_Manipulation

Sujets de discussion sur la manipulation d'images :

- . Les images ont-elles toujours été manipulées, ou seules les images numériques le sont ?
- . Comment définissez-vous le concept de manipulation d'images ?
- . Selon vous, quels médias utilisent la manipulation d'images ?
- . Dans quelle mesure pensez-vous que la manipulation d'images est courante ?
- . Que pensez-vous de la manipulation d'images ?
- . Pouvez-vous voir si une image est manipulée ?