

2. LE ROMAN-PHOTO

DURÉE

230' à 390'

INTRODUCTION

DESCRIPTION GÉNÉRALE

Explorer comment la photographie peut représenter une identité collective commune et partagée. Le pouvoir des images pour communiquer des récits, en utilisant principalement des photos de portraits. Utiliser le format du photo-roman pour raconter des histoires significatives pour un groupe ou une communauté.

Dans cet atelier, après avoir analysé le format du photo-roman, les participants réaliseront leur propre photo-roman, mais en expérimentant les concepts de linéaire et non-linéaire, ou avec des thèmes et des concepts non utilisés traditionnellement dans le format du photo-roman.

OBJECTIFS

- › Accroître les compétences en matière d'organisation du contenu numérique. Faire prendre conscience que les gens appartiennent et s'identifient à plusieurs cultures.
- › Faire prendre conscience que la culture est fluide et dynamique.
- › Expérimenter de nouveaux outils numériques pour créer et modifier des images.

PREPARATION

Avant l'activité :

- › Préparez les LIENS vers les exemples vidéo.
- › Installez l'application Improvisa (voir la Boîte à outils).
- › 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 la projection.
- › Un téléphone intelligent par groupe de participants (minimum).

FACULTATIF : applications d'édition d'images.

COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

NIVEAU 3 : apprentissage d'un nouvel outil numérique

ÉTAPE PAR ÉTAPE

45' à 60'	<p>L'animateur présente les objectifs de l'atelier et le format du photo-roman : « travailler et expérimenter autour de la construction et de la déconstruction de formats narratifs populaires et classiques tels que le photo-roman. Le photo-roman est un format traditionnellement linéaire, dans lequel l'image et le texte sont combinés pour construire des histoires, généralement d'amour, de passion, de trahison, etc., à travers la narration d'événements de la vie quotidienne, et avec l'utilisation de personnages aux caractéristiques personnelles et physiques très marquées et facilement identifiables.</p> <p>Des éléments tels que la posture corporelle ou les vêtements sont essentiels pour transmettre les émotions et les valeurs souhaitées, et pour faciliter l'immersion, ou la distanciation du spectateur vis-à-vis de tel ou tel personnage ».</p> <p>Les objectifs de l'atelier sont les suivants : combiner les langages pour une narration riche d'une perception multidimensionnelle et la construction de significations personnelles ; discuter de la représentation et de l'imaginaire de soi et de la collectivité ; réaliser une création collective en tant que pratique artistique et expressive.</p> <p>Les activités seront alternées avec la photographie de l'environnement, le montage sonore, la combinaison de l'image et du son, la création collective à travers des activités collaboratives, l'interprétation et la réinterprétation.</p>
	<p>Installer et accéder à l'application Improvisa.</p> <p>L'animateur présente l'histoire, le fonctionnement et le potentiel de l'application, ainsi que quelques exemples (1). Les participants prennent le temps de jouer avec l'application.</p>
	<p>L'animateur aide les participants à se familiariser avec le roman-photo - l'histoire, les types d'images et l'esthétique utilisés, le mélodrame : la visualisation du matériel photographique des romans-photos. Analyse des images, notamment du point de vue de l'esthétique, des intentions artistiques et communicatives.</p>
50' à 60'	<p>SESSION DE PHOTOGRAPHIE pour créer des séquences d'images fixes : L'animateur aide à organiser le travail de cette session et la création de groupes de travail.</p> <p>Les participants doivent réfléchir au type de séquences qu'ils veulent réaliser et faire un plan de travail (un très petit Storyboard). Cette session peut se dérouler dans différents endroits, en fonction des plans de travail. Par exemple, les groupes peuvent capturer des images dans la rue ou vous pouvez réaliser un décor dans une pièce.</p>
45' à 60'	<p>TRAVAIL SUR LE SON : Le son sera travaillé comme un élément essentiel pour une narration multimédia. L'animateur fait écouter différents matériaux sonores liés à l'environnement urbain, à la musique, aux sons ambiants, etc., issus de la collection d'Improvisa (2). Les participants écoutent et analysent.</p>
	<p>L'animateur explique certains sujets pertinents sur les droits d'auteur et certaines des possibilités d'utilisation du matériel visuel et sonore existant (consultez les parties 1 à 7 du Guide de l'éducateur).</p>
	<p>Explorez le matériau sonore et utilisez l'application Improvisa pour une première expérimentation avec la combinaison du son et de l'image.</p>
0' à 90'	<p>SESSION SONORE : L'animateur aide les participants à apprendre à utiliser le logiciel Audacity pour créer leurs propres samplers - Manuel Audacity (3). Les participants explorent le logiciel Audacity et expérimentent la création de samplers en utilisant ce logiciel et du matériel audio libre de droits mis à leur disposition. Les participants peuvent capturer des sons ou utiliser des sons provenant de FreeSound (4) ou de la collection d'Improvisa (2) pour les rééditer et créer de nouveaux sons. Remarque : Vous pouvez SAUTER CETTE ÉTAPE et utiliser les sons de la collection FreeSound (5) ou Improvisa (4) sans les éditer sur Audacity. Ces sons peuvent être utilisés pour être combinés avec les images.</p>
45' à 60'	<p>Les participants créent avec l'application Improvisa. Dans un premier temps, les animateurs les aident à apprendre à créer et à partager des albums avec l'application Improvisa TUTORIAL IMPROVISA APP (5). Les groupes de participants peuvent créer leurs propres albums dans l'application Improvisa en combinant des images et des sons. Les groupes décident ensemble du nombre d'albums qu'ils publieront pour les rendre accessibles aux autres. En ce qui concerne l'utilisation des images et des créations d'autres personnes, l'animateur peut rechercher les 'droits à l'image' dans l'annexe du Guide de l'éducateur > En savoir plus > Ressources juridiques.</p>
45' à 60'	<p>En groupe, présentez brièvement les albums que vous avez créés/partagés (3 minutes maximum par groupe). Chaque participant peut, individuellement, interagir avec les albums créés par les autres groupes et créer ses propres compositions et enregistrements audiovisuels. L'animateur oriente les participants pour discuter du processus de l'atelier consistant à combiner les langues pour obtenir un récit riche de perceptions multidimensionnelles et de construction de significations personnelles. Discutez de la représentation et de l'imaginaire personnels et collectifs ; comment chaque groupe a réalisé une création collective en tant que pratique artistique et expressive.</p>

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.

Autres options

L'animateur peut modifier la structure de l'atelier selon sa volonté, imagination, et ses connaissances en sautant ou en ajustant toute activité en fonction des besoins et des intérêts du groupe.

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

(1) Débat sur ce qu'est un roman-photo : <https://necsus-ejms.org/the-photo-novel-a-minor-medium-by-jan-baetens/>

https://elpais.com/cultura/2018/01/08/babelia/1515414579_173485.html

(2) Collection Improvisa - Sons et Musiques urbains
[Lien vers le pdf](#)

(3) Tutoriels - Manuel d'Audacity
audacityteam.org

(4) <https://freesound.org/> (nécessite un login)

(5) Tutoriel de l'application Improvisa
[Lien vers le pdf](#)