



3. PORTRAITS VIDÉO

DURÉE

185' à 420'

INTRODUCTION

DESCRIPTION GÉNÉRALE

Le portrait photographique nous permet de nous représenter dans des contextes publics et privés de notre vie quotidienne. Parfois, les barrières entre public et privé sont floues, donnant lieu à des situations inconfortables. Dans cette activité, nous allons créer un portrait en direct, comme si une action était figée. Nous passerons par un ensemble d'activités dans lesquelles la narration visuelle, à travers des images photographiques, est combinée avec le son, à travers des fragments musicaux et/ou des sons ambiants. La combinaison de langages permettra des créations collectives autour des paysages urbains et des cultures urbaines, construites à partir de la double dimension de l'individuel et du collectif.

OBJECTIFS

- › Accroître les compétences en matière d'organisation du contenu numérique. Stimuler la réflexion sur sa propre vie privée et celle des autres.
- › Expérimenter les nouveaux outils numériques pour créer et éditer des images, des sons, et des vidéos.

PRÉPARATION

Avant l'activité :

- › Préparez les LIENS vers les exemples vidéo.
- › Installez l'application Improvisa (voir la boîte à outils).

Préparez l'espace/la salle :

- › Chaises et tables.
- › Accès Internet.
- › Un vidéoprojecteur et un ordinateur.
- › Un téléphone intelligent par groupe de participants (minimum).

COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

NIVEAU 3 : apprentissage d'un nouvel outil numérique

ÉTAPE PAR ÉTAPE

50' à 60'	L'animateur présente les activités de l'atelier, qui alterneront photographie de l'environnement, montage sonore, combinaison d'images et de sons, création collective par le biais d'activités collaboratives, interprétation, et réinterprétation. Les participants regardent des exemples de réalisations vidéo par Nan Goldin (1) et Robert Wilson (2).
	Installez et accédez à l'application Improvisa. L'animateur présente l'histoire, le fonctionnement, et le potentiel de l'application, ainsi que quelques exemples (liés au thème de l'atelier). Les participants prennent le temps de jouer avec l'application.
	Les participants recherchent du matériel photographique lié aux environnements simultanément privés et collectifs d'une personne (tels que les photographies de Nan Goldin (1)), comme des groupes d'amis, etc. Les animateurs présentent et discutent des exemples et aident à analyser certaines des images (selon le modèle d'analyse d'image des parties 1 - 7 du Guide de l'éducateur).
0' à 90'	PRÉPARATION DE LA SESSION DE PHOTOGRAPHIE : L'animateur aide à organiser le travail de cette session et la création des groupes de travail. Chaque groupe, de manière indépendante, décide qui sera photographié et quel type d'environnement privé-collectif il.elle va photographier, et prépare la séance de photographie. Le lieu de prise de vue, les moyens nécessaires, les horaires, etc. sont prévus. ASTUCE : chaque groupe peut faire un tableau avec les sujets du plan de photographie. SESSION DE PHOTOGRAPHIE : Chaque groupe se réunit pour la session de photographie prévue. Avis : en guise d'alternative, RECHERCHEZ DES IMAGES DE PERSONNES SE RÉUNISSANT DANS LE LIEU où vous vivez, SUR INTERNET, DANS DES MAGAZINES, ETC. En ce qui concerne l'utilisation d'images 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.
45' à 60'	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 (4) et montre des fragments de vidéo de Robert Wilson (2) dans lesquels le rapport image/son est particulièrement pertinent. Les participants écoutent et décortiquent.
	L'animateur explique certains sujets pertinents sur les droits d'auteur et certaines des possibilités d'utilisation du matériel visuel et sonore existant (consultez la partie 1 - 7 du Guide de l'éducateur).
	Explorez le matériel sonore et utilisez l'application Improvisa pour une première expérimentation de la combinaison du son et de l'image.
0' à 90'	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 avec 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 (5) ou de la collection d'Improvisa (4) 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.
45' à 60'	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 ce logiciel IMPROVISA APPTUTORIAL (6). 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.
45' à 60'	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 langages 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.

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

Exemples d'œuvres d'art combinant image et son :

(1) Nan Goldin:

http://search.freefind.com/find.html?si=61902956&pid=r&n=0&_charset=UTF-8&bcd=%C3%B7&query=nan+goldin

https://ubu.com/film/goldin_life.html

<http://collection.emst.gr/en/projects/Ολομόναχη/>

(2) Robert Wilson: Portraits vidéo

<http://www.robertwilson.com/video-portraits>

<https://www.youtube.com/watch?v=ARozD3YStGI>

<https://www.youtube.com/watch?v=ILDq0TIPHwo>

<https://www.youtube.com/watch?v=PmKrvoneTU>

<https://www.youtube.com/watch?v=Md-WjgFpB5A>

<https://www.youtube.com/watch?v=8yAlNdMT2c>

(3) Tutoriels - Manuel d'Audacity

<https://www.audacityteam.org/>

(4) Collection d'Improvisa - Sons et Musique Urbains

[lien vers le pdf](#)

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

(6) Tutoriel Improvisa App:

[lien vers pdf](#)