

EDITION DW AKADEMIE

#2018

DEVELOPPEMENT DES MEDIAS

Education aux médias et à l'information

Un manuel pratique pour formateurs

Soutenu par le



Ministère fédéral de la
Coopération économique
et du Développement

Mentions légales

EDITEUR

Deutsche Welle (DW)
53110 Bonn
Allemagne

RESPONSABLE

Carsten von Nahmen

AUTEURS

Sylvia Braesel
Thorsten Karg

TRADUCTION

Sébastien Martineau

RELECTURE

Isabelle Malmartel

PUBLICATION

Février 2019, traduction de la
version anglaise en français,
2^e éd., publiée en janvier 2018

© DW Akademie

CREDITS PHOTOGRAPHIQUES

104, 105, 106, 107, 109, 150, 152: Sylvia Braesel | 71, 110:
Thorsten Karg | 108: John R. Daily, [https://en.wikipedia.org/wiki/Composition_\(visual_arts\)#/media/File:Rule_of_thirds_photo.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Composition_(visual_arts)#/media/File:Rule_of_thirds_photo.jpg) | 109: fir0002 | [flagstaffotos.com.au](https://en.wikipedia.org/wiki/Composition_(visual_arts)#/media/File:Jonquil_flowers_at_f5.jpg), [https://en.wikipedia.org/wiki/Composition_\(visual_arts\)#/media/File:Jonquil_flowers_at_f5.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Composition_(visual_arts)#/media/File:Jonquil_flowers_at_f5.jpg) | 111, 112: Capture d'écran Pixlr par Sylvia Braesel | 159, 160: Capture d'écran Viva Video par Sylvia Braesel | 161, 162, 163, 164, 165: Capture d'écran Kinemaster par Sylvia Braesel | 193: Capture d'écran Facebook par Sylvia Braesel | 211: photo Sylvia Braesel © Thomas Podhostnik; photo Thorsten Karg © Vytautas Vaičeliūnas

5

Vidéo

Qu'est-ce que la vidéo ?

Comment définir la vidéo

La vidéo est un média qui transmet l'information par une suite d'images et de sons. Les images que nous pouvons voir sont la partie visuelle de la vidéo. Les sons que nous pouvons entendre sont désignés comme la partie auditive de la vidéo. Ainsi, la vidéo est un média audiovisuel, dans lequel à la fois l'image et le son sont importants.

Une caméra vidéo enregistre les images sous forme de signaux électriques. Techniquement, cela n'a été possible qu'à partir de la moitié du XXe siècle. Auparavant, les enregistrements ne pouvaient se faire que sur film. Les premières caméras vidéo étaient très encombrantes et très coûteuses. De nos jours, le progrès technique permet d'en construire qui sont beaucoup plus petites et bien moins chères. Elles sont également faciles d'utilisation, y compris pour des non-professionnels. Depuis 2003, des caméras vidéo sont même intégrées à des téléphones portables. Ainsi, de plus en plus de personnes ont la possibilité technique, si elles disposent du téléphone adéquat, de produire elles-mêmes des vidéos.

Qu'est-ce que le film et qu'est-ce qui le différencie de la vidéo ?

Les termes film et vidéo sont souvent utilisés de manière interchangeable, car le film, tout comme la vidéo, montre des images en mouvement et est média audiovisuel. La différence entre film et vidéo se trouve dans la technologie utilisée. Pour le film, l'image n'est pas enregistrée de manière numérique, mais grâce à un procédé chimique sur un matériau sensible à la lumière appelé cellulöid. Il peut avoir des formats différents (8 mm, 16 mm, 35 mm, 70 mm) qui permettent des résolutions différentes. La production sur film est beaucoup plus coûteuse que la production vidéo, car on ne peut pas effacer les prises et réenregistrer par-dessus. Le film est un développement issu de la photographie, dans lequel plusieurs images fixes sont alignées les unes à la suite des autres pour créer l'illusion du mouvement. Les frères Lumière ont créé l'un des tous premiers films en 1895. Il montrait l'entrée d'un train en gare. Ces premiers films, les films muets, n'avaient pas de son car il n'était pas encore possible techniquement d'enregistrer et de synchroniser le son et de l'image. Cela n'a été possible que dans les années 1920, période d'apparition du film parlant.

Avec le développement du film, de plus en plus de salles de cinéma sont apparues. Les cinémas ont de grands écrans qui nécessitent du matériel visuel en haute définition. Les réalisateurs de films ont continué ainsi d'utiliser la coûteuse pellicule pour les productions d'envergure même après l'invention de la vidéo. La raison en est que la qualité de l'image sur film – les couleurs, les contrastes – était bien supérieure à ce que permettait de faire la vidéo. De nos jours, toutefois, les caméras vidéo professionnelles sont si performantes que de nombreux films de cinéma sont produits sur vidéo, y compris à Hollywood, Bollywood et Nollywood, pour des questions de coûts.

Qu'est-ce qu'un genre cinématographique ?

Un genre regroupe des films qui ont des caractéristiques semblables et typiques. Plusieurs aspects sont déterminants : une forme de récit semblable, un type d'action semblable ou une atmosphère semblable. La classification en genres permet d'avoir un discours sur les films, de les analyser et de comprendre nos goûts et nos penchants. Mais tous les films ne peuvent pas être classés dans un genre particulier, car certains empruntent des éléments à différents genres.

Les genres les plus importants, si l'on se réfère à la forme du récit, sont les comédies, les drames et les biographies. Si l'on se concentre sur le type d'action, on trouve les films d'aventure, fantastiques, de science-fiction, les westerns, les films de guerre, les polars, les comédies musicales et les films de sports. Enfin les genres basés sur une atmosphère typique sont par exemple les films d'action, les thrillers, les films d'horreur, les comédies romantiques et les films érotiques.

Qu'est-ce que la fiction et qu'est-ce que la non-fiction ?

Pour prétendre à un certain niveau de compétence médiatique, il est important de savoir différencier entre œuvres fictionnelles et non-fictionnelles. Un film ou une vidéo de fiction montre quelque chose qui a été inventé, imaginé et mis en forme. Son créateur n'a pas nécessairement l'intention de représenter la vérité et la réalité, même s'il fait référence à des événements réels. L'intention derrière une fiction est d'exprimer une chose telle que le créateur la perçoit ou veut la mettre en images. Le créateur invente un univers fictionnel. La plupart des films diffusés au cinéma et à la télévision, mais aussi la plupart des clips musicaux sur YouTube, sont des œuvres de fiction. Ils s'appuient sur un scénario inventé et sont joués par des acteurs.

Le contraire de la fiction est la non-fiction. Ici, l'auteur tente de représenter la réalité et la vérité, de manière aussi exacte que possible. L'auteur d'une vidéo de non-fiction (par exemple un sujet du journal télévisé, un reportage pour un magazine ou un film documentaire) doit toujours présenter les événements et les personnes avec la plus grande précision possible. Toutefois, les médias ne peuvent jamais représenter la réalité dans sa totalité, ils ne peuvent en proposer qu'un fragment et ignorent ou oublient de ce fait d'autres aspects ou d'autres angles. Cela signifie que les choix de l'auteur et son point de vue ont toujours une influence sur les aspects de la réalité qui sont montrés et ceux qui ne le sont pas.

Quelles sont les caractéristiques typiques d'une vidéo ?

Etant un média audiovisuel, la vidéo est un média à facettes multiples qui peut être utilisé pour différentes finalités. Elle peut transmettre des actualités et des informations et peut être présente dans des documentaires, des portraits, des re-

portages magazine ou des tutoriels. La vidéo est aussi utilisée pour le divertissement. L'industrie du divertissement utilise la vidéo par exemple pour les films de cinéma et les téléfilms, les séries, les émissions de télévision, les clips musicaux et beaucoup d'autres choses.

Une vidéo de non-fiction peut transmettre au spectateur les impressions suscitées par des événements, des lieux ou des personnes. Les vidéos de fiction peuvent amener le spectateur à s'immerger tellement dans une histoire qu'il en oublie le monde réel. Les deux types de vidéos ont des aspects positifs, mais ils ont aussi des côtés négatifs, car ce qui est montré n'est qu'un petit segment sélectionné par l'auteur. Cela peut changer ou même manipuler les perceptions du spectateur.

Même si la vidéo est une combinaison d'images et de son, les deux éléments ne sont pas perçus de la même manière par le spectateur. En général, ce dernier perçoit plus consciemment les images que les sons, qui agissent davantage au niveau du subconscient. Les professionnels des médias en sont conscients et ils utilisent parfois les sons et la musique pour évoquer une atmosphère ou une certaine ambiance, de manière à influencer l'impact de la vidéo sur le spectateur. Ainsi, sans bruitages, les vidéos burlesques fonctionnent nettement moins bien. Sans son, les films d'horreur perdent leur atmosphère sinistre et ne sont plus aussi effrayants.

Dans le domaine non-fictionnel des informations, en revanche, ce type de manipulation par le son et la musique n'est pas souhaité. Dans une vidéo d'actualité, on n'utilise que le son d'origine enregistré sur place lors d'événements, des extraits d'interviews et la voix du journaliste pour garantir une grande authenticité. Dans le meilleur des cas, les images et le son se complètent, ils se renforcent mutuellement et racontent la même histoire.

Mais parfois, les journalistes d'actualité ne trouvent pas d'images appropriées pour illustrer leur sujet, par exemple lorsqu'ils doivent traiter de négociations politiques abstraites ou de réunions derrière des portes closes. Dans ce type de cas, ils incorporent parfois des images sans rapport direct ou même hors sujet, simplement parce qu'il n'en existe pas de meilleures. Lorsque cela arrive, les images ne racontent pas la même histoire que la narration. Il y a conflit entre les deux : l'information transmise à l'image diverge du texte parlé. Pour les spectateurs, ce type de vidéo est difficile à comprendre car ils perçoivent les images bien plus consciemment que le son ou la narration, qui transmet la véritable information. Les journalistes doivent éviter ce type de conflit image-son autant que possible.

Un autre facteur qui peut rendre difficile pour le spectateur de bien suivre ou de comprendre une vidéo est le fait que le rythme des images, des sons et des séquences est déterminé par l'auteur de la vidéo. Les spectateurs ne peuvent pas les faire aller moins vite ou plus vite. Au cinéma ou à la télévision, par exemple, les informations peuvent être présentées tellement rapidement que le spectateur en ratera une partie. Sur l'in-

ternet, par contre, il est possible de visionner à nouveau un passage ou l'intégralité d'une vidéo.

Que signifie séquence vidéo ou clip vidéo ?

Une séquence vidéo correspond à un passage de la vidéo qui présente une unité narrative, distincte, en termes techniques ou de contenu. Par exemple, une action comme le fait de cuire un œuf ou de passer un coup de téléphone peut être représentée en cinq ou six plans. Pris ensemble, ces plans forment une séquence qui raconte une histoire. Un autre exemple est la présentation d'une personne ou d'un lieu dans un film, à travers une suite de plan qui fonctionnent ensemble. Les clips vidéo sont des séquences audiovisuelles, souvent longues de quelques minutes seulement, mais qui constituent une œuvre à part entière.

Que signifie la fréquence d'images par seconde ou « frames per second » (fps) ?

La fréquence d'images par seconde indique le nombre d'images montrées à la suite pendant une seconde de vidéo. À partir de 14 à 16 images par seconde, le cerveau humain perçoit un mouvement fluide. Si la fréquence est plus faible, les images sont perçues individuellement. Le mouvement devient saccadé. Les normes à la télévision sont de 25 images par seconde ou 29,97 images par seconde.

Que signifie « valeur de plan » ?

Une valeur (ou type) de plan est définie en fonction de la distance entre la caméra et l'objet. Plus la caméra est proche de l'objet, plus il est possible de percevoir des détails mais cela signifie aussi que l'on voit moins ce qui l'entoure. Si la caméra est éloignée de l'objet, le spectateur obtient une vue d'ensemble du lieu ou de la situation. Les réalisateurs utilisent différentes valeurs ou types de plan pour rendre leurs vidéos intéressantes et passionnantes, et pour que l'action progresse à un rythme soutenu. L'agencement des types de plans influence la perception du spectateur. Les trois types de plans les plus utilisés sont le plan d'ensemble, le plan moyen et le gros plan.

Que signifient le rapport largeur-hauteur et la définition de l'image ?

Le rapport largeur-hauteur ou « ratio d'aspect » désigne le rapport entre la largeur et la hauteur d'une image. Longtemps, la norme à la télévision était un rapport 4:3. Désormais, 16:9 est devenu la norme, car cela correspond davantage au champ de vision humain. Avec l'apparition des smartphones, le rapport 1:1 s'est popularisé. Les vidéos sont alors carrées. La résolution d'une vidéo est mesurée en pixels. Les pixels sont les points

de couleur qui constituent une image vidéo. Plus le nombre de pixels est important, plus la qualité de l'image est élevée. Sur l'internet, les normes pour les vidéos 16:9 sont la haute définition (HD), avec 1280×720 pixels, et le « full HD », avec 1920×1080 pixels.

Que signifient le montage vidéo, le bout à bout, le montage final ?

Le montage vidéo consiste à assembler différentes scènes ou prises de vues pour obtenir une vidéo cohérente. Dans un premier temps, lors du premier montage ou « bout à bout », les prises de vues sont assemblées selon une suite logique et le matériel inutile est effacé. Il devrait y avoir une alternance des types de plan pour donner à la vidéo une structure intéressante. Dans un second temps, lors du montage final, les transitions entre les plans ou les scènes sont peaufinées pour parvenir à un mouvement fluide. Si nécessaire, les couleurs sont filtrées ou modifiées si nécessaire, du texte, de la musique, des voix et des bruitages sont ajoutés.

Que signifient ligne temporelle (« *timeline* »), piste vidéo et piste audio ?

Dans les logiciels de montage vidéo, une fenêtre est particulièrement essentielle : la « *timeline* » (ou ligne temporelle). Les différents extraits de matériel vidéo y sont représentés, alignés les uns à la suite des autres, afin d'obtenir un aperçu visuel. Les segments peuvent être déplacés d'avant en arrière le long de la ligne temporelle ou supprimés. Une piste vidéo est le positionnement de matériel visuel sur la ligne temporelle. Une ligne temporelle peut comporter plusieurs pistes vidéo. Une piste audio est l'assemblage de matériaux sonores sur la ligne temporelle. Il y a souvent plusieurs pistes audio, qui sont empilées les unes sur les autres comme des couches superposées : une pour le son d'origine de l'extrait vidéo, une pour des bruitages supplémentaires, une pour la musique et une pour les voix enregistrées.

La vidéo sur l'internet et sur les réseaux sociaux

Les contenus audiovisuels sous forme vidéo ont acquis une place majeure sur l'internet depuis qu'il est possible de transmettre de grandes quantités de données rapidement. Mais la rapidité et la capacité de l'internet ne sont pas suffisantes dans tous les pays ou régions du monde pour permettre aux spectateurs de voir, publier ou télécharger des vidéos de manière satisfaisante.

À la fin des années 1990, la diffusion de vidéos sur l'internet était surtout réservée à la presse établie et aux grandes entreprises. Les chaînes d'information mettaient en ligne une partie des contenus produits pour la télévision et pouvaient ainsi atteindre d'autres spectateurs. Les entreprises faisaient

la promotion de leurs produits grâce à des vidéos promotionnelles. Lorsque MySpace a été lancé en 2003, il s'agissait de la première plateforme de réseau social surtout laquelle des personnes « ordinaires » pouvaient publier des vidéos. MySpace était principalement utilisé par des musiciens et des personnes passionnées de musique pour distribuer des vidéos musicales. Rapidement, d'autres plateformes ont suivi l'exemple. YouTube a fait ses débuts en 2005 et est devenu depuis la plateforme de partage de contenus audiovisuels la plus populaire au monde, avec plus d'un milliard d'utilisateurs. Parmi les autres plateformes, on trouve Vimeo, avec 170 millions d'utilisateurs dans le monde, ou encore Vine, créé en 2012 pour le partage de clips vidéo très courts. Facebook permet également à ses utilisateurs de mettre en ligne, de regarder et de partager des vidéos.

Un autre aspect essentiel de la vidéo sur l'internet est la diffusion en direct – ou *live-streaming* – de vidéos sur l'internet. Dans ce domaine aussi, ce sont les entreprises de médias et les chaînes d'information qui ont développé les technologies nécessaires, afin d'informer leur public sur les événements d'actualité. De nos jours, n'importe quel internaute peut utiliser un smartphone et Facebook ou bien une application comme Periscope ou YouNow pour produire et partager une vidéo en direct pour une grande quantité de spectateurs.

Qu'est-ce qu'un « vlog » ?

Un « vlog » ou vidéo-blog est comme un journal vidéo dans lequel un internaute produit et publie régulièrement du matériel vidéo sous la forme d'un journal vidéo en ligne. A la différence du blogueur, qui publie régulièrement de nouveaux textes et de nouvelles images, le vlogueur publie ses contenus en vidéo, la plupart du temps sur YouTube. La plupart des vlogueurs évoquent leurs expériences personnelles et leurs idées. Leurs thèmes vont de sujets personnels à des récits de voyage, d'observations ou pensées à des opinions argumentées, de hobbies comme la cuisine, le sport ou la musique à des activités sociales. Pour un vlogueur, il est important d'avoir un public et il tente de fidéliser ses visiteurs par différentes techniques. Un vlogueur peut par exemple remercier les spectateurs d'avoir regardé ses vidéos, d'avoir posté des commentaires et des idées ou de s'être abonnés à sa chaîne YouTube. A la fin de ses vidéos, il peut annoncer les prochaines vidéos ou conseiller aux spectateurs de consulter des vidéos déjà existantes. Avec un smartphone adapté et un accès internet, techniquement, chacun peut créer un vlog. Mais pour tenir sérieusement un vlog, les thèmes traités doivent être intéressants pour un public potentiel et le vlogueur doit avoir de la patience, l'envie de se mettre en scène et d'entrer en discussion avec d'autres.

Quelles sont les caractéristiques les plus importantes d'un vlog ?

Une vidéo vlog a des caractéristiques spécifiques, qui le différencient d'autres vidéos. La plupart du temps, il n'y a qu'une seule personne assise ou debout face à la caméra, qui s'adresse à elle : le vlogueur. Les destinataires sont les personnes qui regardent la vidéo, le public du vlogueur. Le vlogueur regarde directement dans l'objectif et renforce ainsi le lien avec les spectateurs. Ces derniers ont l'impression que le vlogueur interagit avec eux personnellement. La plupart du temps, une vidéo vlog est enregistrée avec un seul type de plan. La caméra est généralement posée sur un trépied et ne bouge pas. Le seul qui bouge, c'est le vlogueur : par sa gestuelle et de ses expressions faciales, il donne à ses mots une signification particulière. Une vidéo vlog dure généralement entre une et cinq minutes. Les vidéos les plus simples ne nécessitent pas de montage. Certains vlogueurs travaillent avec des faux raccords « *jump cuts* » pour stimuler l'attention du spectateur : il s'agit de coupes brusques dans un plan qui reste inchangé, en fait un faux raccord délibéré. On remarque seulement que le personnage a changé de place ou de position dans le plan suivant. Cela crée une impression de saute dans l'image. Certains vlogueurs ajoutent au montage du texte, des liens ou des images. Les commentaires sous les vidéos sont une possibilité d'interaction pour les spectateurs, qui donnent leur feedback sur le travail du vlogueur.

Vidéo et droits d'auteur

Les droits d'auteur s'appliquent pour toutes les vidéos qui sont mises en ligne sur l'internet. Cela signifie qu'un internaute n'a le droit de mettre en ligne que des contenus pour lesquels il dispose des droits d'auteur. Si, par exemple, quelqu'un enregistre une émission ou un programme sportif diffusés à la télévision et les publie sur YouTube sans autorisation, cela constitue une violation des droits d'auteur de la chaîne de télévision. Si vous produisez et publiez vos propres vidéos musicales, assurez-vous de bien prendre en compte les droits d'auteur des musiciens et du label. Pour des tutoriels de jeu vidéo ou des parties commentées de type *Let's Play*, c'est l'éditeur du jeu vidéo qui dispose des droits d'auteur. Etant donnée l'énorme quantité de vidéos mises en ligne chaque jour, il n'est pas toujours aisé de déterminer quel internaute a contrevenu aux droits d'auteur avec quelle vidéo, mais ce n'est pas impossible. Certains YouTubers ont déjà été poursuivis en justice. C'est pourquoi il est important de ne mettre en ligne que des vidéos autoproduites ou de travailler avec des contenus sous licence Creative Commons (licence CC).



Objectifs d'apprentissage

Connaissances

Comprendre ce que sont une vidéo, un film, les genres de film, l'effet produit par les médias audiovisuels, un vlog, la relation avec le public, les valeurs de plans vidéo, la règle des cinq plans, comment préciser un sujet, les messages visuels, le story-board.

Compétences

Analyser une vidéo, créer une vidéo, montage vidéo, réfléchir sur ses préférences personnelles, discuter, préciser un sujet, maîtriser les codes visuels, exprimer une opinion, développer un concept, faire preuve de créativité, travail individuel, travail par deux ou en groupe, travail médiatique actif, jeu de rôles, présentation.

Programme

Pour initier de jeunes gens aux médias et à l'information et leur transmettre des compétences importantes, un formateur peut choisir parmi une variété de thèmes, d'approches spécifiques et de méthodes d'apprentissage. Avant de faire ces choix, il est nécessaire de réfléchir sur les objectifs pédagogiques que vous souhaitez atteindre, le temps disponible pour la formation et les connaissances préalables des apprenants, ainsi que leur motivation.

Cet ensemble de matériels offre une gamme de différents exercices et de feuilles de travail pour vous aider dans vos formations. Vous êtes libres de choisir les exercices convenant le mieux et de les adapter pour vos apprenants. Les exercices sont subdivisés en un exercice introductif, plusieurs exercices pratiques et un exercice pour conclure.

INTRODUCTION | 2 HEURES

Profil vidéo

Echanger ses expériences personnelles en matière de vidéo et de genres cinématographiques ; comprendre les caractéristiques d'une vidéo et observer quels effets émotionnels une vidéo peut avoir sur une personne

EXERCICE | 3 HEURES

Vlogging : plan d'action

Explorer la diversité des contenus et les caractéristiques d'un blog vidéo ou « vlog » ; apprendre à présenter et à parler clairement ; apprendre à enregistrer une vidéo et à créer une vidéo vlog ; présenter une vidéo vlog

EXERCICE | 4 HEURES

Action ! Créer une séquence

Observer et comprendre les codes de la narration vidéo ; savoir comment mettre en images une action simple ; comprendre les valeurs de plans et le principe d'une séquence ; comprendre le langage narratif visuel ; créer une séquence vidéo et la présenter

POUR CONCLURE | 3 HEURES

Jeu de rôle : star de YouTube

Observer les différents types de vidéos sur les médias sociaux ; discuter du succès de certaines vidéos ou stars de YouTube ; jeu de rôle sur une star de YouTube et l'interactivité autour d'elle



Vidéo

TOURNER UN FILM EST UN TRAVAIL D'EQUIPE

« Compte à rebours... action »

Ce jeu n'est pas seulement divertissant, c'est aussi un bon entraînement pour diriger une session d'enregistrement vidéo. Commencez par demander aux apprenants de se tenir en cercle, les bras tendus devant eux et les paumes des mains vers le haut. Lancez maintenant un compte à rebours jusqu'à ce que le signal « action » soit donné. Appelez un numéro au hasard, par exemple « 10 » et, en même temps, tapez votre main droite avec la main droite de la personne à votre gauche. Cette dernière fait de même avec son voisin de gauche et continue le compte à rebours en disant le nombre suivant, « 9 ». Quand le compte à rebours est arrivé à « 1 », le signal « action ! » est donné. Tous les participants peuvent alors quitter le cercle, faire un signe de tête et faire bonjour de la main. Ils ne sont pas autorisés à émettre des sons et doivent pour s'en souvenir garder leur index devant la bouche pour signifier « chut ». Tous ceux qui ne sont pas attentifs et qui parlent par mégarde ou font du bruit après le signal « action » sont disqualifiés. Dès que la personne qui a dit « action » dit « coupez », tous ceux qui ne sont pas disqualifiés peuvent recommencer à parler et forment un nouveau cercle jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une ou deux personnes.

PARTAGER DES EXPERIENCES AVEC DES FILMS ET DES EMOTIONS

« As-tu déjà ? Films et émotions »

Ce jeu est une activité de groupe divertissante et active pour explorer la diversité des expériences personnelles en matière de films. Il fonctionne bien avec de grands groupes. Demandez aux apprenants de s'asseoir en cercle avec une chaise manquante. La personne qui n'a pas de chaise se tient debout au centre et pose une question fermée sur les films et les émotions, par exemple : « Avez-vous déjà pleuré devant un film romantique ? » ou bien « Vous êtes-vous déjà caché les yeux devant un film d'horreur ? ». Ceux qui répondent « oui » à la question se lèvent et se cherchent une nouvelle place, de même que le poseur de question. La personne qui ne parvient pas à trouver une chaise reste au centre et pose la prochaine question sur les expériences en matière de films et d'émotions.

FAIRE DES BETISES EN RESTANT SERIEUX

« Le maître des grimaces »

Cet energizer est très amusant, permet de briser la glace tout en préparant les apprenants à prendre leur rôle au sérieux. Répartissez les apprenants en deux groupes de taille équivalente. Expliquez que l'objectif est de devenir le maître des grimaces, mais seuls ceux qui ne rient pas ont une chance de le devenir. Les deux groupes se positionnent en rang l'un face à l'autre. Donnez le signal au premier groupe de se mettre dos à l'autre groupe et de faire une grimace drôle, triste, idiote, loufoque, etc. Dites-leur alors de se retourner et de montrer leur gri-

mace pendant quelques secondes. Si leur partenaire de l'autre groupe rit, il est éliminé. Puis c'est au tour du second groupe de montrer ses grimaces. Les groupes alternent jusqu'à ce que tous les membres d'un groupe aient été éliminés. L'autre groupe devient maître des grimaces.

CAPACITES ASSOCIATIVES ET CREATIVES

« Qu'est-ce que c'est ? »

Ce jeu permet de stimuler les capacités créatives et associatives. Demandez aux participants de se tenir debout en cercle tandis que vous choisissez un objet que vous devez décrire par des gestes avec les pieds, les mains et le reste du corps, sans faire de sons. Tout le monde doit deviner de quel objet il s'agit. Dès que quelqu'un a trouvé, mimez sans émettre de sons la remise de l'objet à une personne de votre choix. Cette personne décrit alors, par ses gestes, un nouvel objet, tandis que les autres tentent de deviner de quoi il s'agit. Et ainsi de suite.

STIMULER LA PERCEPTION

« Soyez attentifs »

Avec cet energizer, les participants stimulent leur perception de ce que font les autres. Commencez par demander aux apprenants de se déplacer en silence dans la pièce à la même vitesse que vous. Ils doivent s'arrêter quand vous vous arrêtez. Le groupe reste un moment immobile jusqu'à ce que vous donniez le signal de recommencer à bouger. Faites varier la vitesse, de très lent à très rapide, afin de rendre le jeu plus dynamique. Vous pouvez aussi désigner un apprenant pour fixer le rythme, lancer et arrêter l'action et encourager tout le monde à prêter attention aux actions des autres membres du groupe.

CREER UNE IMPRESSION DE MOUVEMENT AVEC DES IMAGES INDIVIDUELLES

« Course stop-and-go »

Ce jeu permet d'aborder le thème de la création du mouvement dans un film, par la succession d'images individuelles. Répartissez les apprenants en plusieurs groupes. A chaque tour, chaque groupe envoie un de ses membres participer à la course stop-and-go. Ces personnes se placent sur la ligne de départ. Mais à la différence d'une course normale, les coureurs n'ont le droit de se déplacer que par à-coups, au signal donné, d'une image figée à l'autre, comme dans un film d'animation. Entretemps, ils doivent se figer. Décomptez « 3, 2, 1... et action ! » pour donner le signal de chaque mouvement ou désignez un apprenant pour le faire. Les coureurs doivent avancer le plus loin possible à chaque mouvement. Le groupe dont le coureur atteint le premier la ligne d'arrivée gagne.

STIMULER L'OUÏE EN S'AMUSANT

« Animaux aveugles »

Ce jeu permet d'apprendre l'importance de bien écouter, mais aussi que cela peut être très amusant. Vous donnez à chaque apprenant le nom d'un animal à représenter, en le chuchotant à l'oreille de l'apprenant afin que personne d'autre n'entende. Chaque animal peut être attribué entre 2 et 8 fois. Lorsque tous les apprenants savent quel animal ils représentent, dites-leur de fermer les yeux et d'imiter les sons produits par cet animal. Sans ouvrir les yeux, les apprenants doivent trouver les autres animaux de la même tribu. Ceux qui trouvent leur tribu le plus vite ont gagné. Faites attention à ce que les animaux aveugles ne se cognent pas quelque part.

BOUGER COMME UN CAMERAMAN

« Gros plan ou plan d'ensemble »

Demandez aux participants de se déplacer à travers la pièce tout en plaçant les mains devant leurs yeux, formant une caméra. Commencez par nommer un objet ou une personne présente dans la pièce, en précisant « gros plan » ou « plan d'ensemble ». Tout le monde doit s'approcher ou s'éloigner de l'objet ou de la personne pour obtenir le plan choisi. A partir du deuxième tour, ce sont les participants qui désignent l'objet ou la personne à filmer.

COMPRENDRE LA VIDEO COMME DE L'IMAGE ET DU SON

« Piste vidéo cherche piste audio »

Ce jeu permet de jouer sur la fusion entre éléments visuels et éléments auditifs pour obtenir une vidéo audiovisuelle. Plusieurs groupes peuvent s'affronter. L'idée de départ est que des pistes vidéo et audio ont été mélangées et doivent être remises en ordre. Faites d'abord une liste d'actions simples, par exemple « remuer la soupe », « démarrer une mobylette », « être énervé », « rire d'une plaisanterie ». Vous avez besoin d'un nombre d'actions équivalent à la moitié de la taille des groupes. Si vous avez 10 apprenants dans chaque groupe, vous avez besoin de cinq actions différentes. Notez chaque action sur deux morceaux de papier, l'un avec la mention « piste vidéo – silencieuse » et l'autre avec « piste audio – son ». Chaque apprenant tire au sort un morceau de papier avec une action et une instruction. Quand vous donnez le signal du départ, les « pistes vidéo » miment leur action en silence et les « pistes audio » produisent le son demandé, sans bouger. Lorsque les pistes correspondantes se sont trouvées, elles se mettent par deux et se placent dos-à-dos sans bouger ni faire de sons. Le groupe qui parvient à remettre en ordre toutes les pistes le plus vite a gagné.

UNE COMPETITION DE MONTAGE VIDEO

« Coupez »

Cet energizer permet de se familiariser de manière ludique avec le montage vidéo. Répartissez les participants en deux groupes. Demandez aux groupes de former un rang et de se tenir par la main. La première personne du rang lâche la main de son voisin et devient le monteur, tandis que les autres membres de son groupe sont ses « rushs », qu'il doit ordonner et monter ensemble pour en faire une nouvelle séquence. Dites aux monteurs comment ils doivent organiser leurs rushs, par exemple par genre, par taille, par âge, par longueur de pantalon, par couleur de cheveux, etc. Puis donnez le signal qu'ils peuvent commencer à organiser leur séquence. Les monteurs utilisent leurs bras pour couper la liaison entre deux mains. Après avoir fait une coupe, ils doivent replacer chaque partie coupée avant de faire une nouvelle coupe. Le groupe qui a terminé en premier a gagné.

RACONTER ET METTRE EN SCENE DES HISTOIRES CREATIVES

« Film muet »

Ce jeu stimule la créativité du groupe et permet d'aborder le thème de la dramaturgie. Il s'agit de s'entraîner à raconter une histoire et à incarner différents rôles. Divisez les apprenants en deux groupes : celui des « narrateurs » et celui des « acteurs ». Le premier narrateur commence à raconter une ou deux phrases du début d'une histoire inventée, en incluant les premiers personnages. Quelques uns des acteurs réagissent au récit en jouant ces rôles comme dans un film muet : sans parler, avec des gestes exagérément marqués et des mimiques, ils jouent ce qui est dit par le narrateur. Le deuxième narrateur ajoute une ou deux phrases à l'histoire, d'autres acteurs sont ajoutés, et ainsi de suite. Il est important que chaque narrateur poursuive bien l'histoire commencée, pour que les parties s'enchaînent bien et que des rôles soient créés au fur et à mesure pour tous les acteurs.

DEVINER LES GENRES

« Jeu de genres »

Répartissez les participants en plusieurs groupes et demandez à chaque groupe de tirer au sort un papier avec un genre de film inscrit dessus. En fonction de l'expérience des participants, ces genres peuvent être : comédie, drame, action, science-fiction, film romantique, film d'horreur, thriller ou polar. Les groupes préparent alors une courte scène en tenant compte du genre, sans le citer. Les groupes jouent ensuite leur scène et les autres doivent deviner de quel genre il s'agit. Chaque fois qu'un groupe trouve la bonne réponse, il reçoit un point. Une fois le jeu terminé, une discussion peut être organisée sur les caractéristiques des différents genres.



Profil vidéo

Objectifs	Echanger des expériences personnelles en matière de vidéo et de genres cinématographiques ; comprendre les caractéristiques de la vidéo et observer quels effets émotionnels une vidéo peut avoir.
Durée	2 heures
Préparation	Téléchargez et imprimez ou copiez la feuille de travail
Matériel	Feuille de travail « Profil vidéo de... », tableau de conférence et marqueurs
Méthodes	Travail individuel, travail par deux, discussion ouverte
Technologie	-

POSITIONNEMENT - GENRES | 30 MIN., GROUPE ENTIER

Souhaitez la bienvenue aux apprenants et présentez le thème de la vidéo. Tracez une ligne à travers la pièce, une extrémité étant « un » et l'autre « dix ». Expliquez alors que vous allez prononcer des phrases et que les apprenants doivent se positionner sur la ligne en fonction de leur réponse : l'emplacement « un » correspond à « pas d'accord » et « dix » à « tout à fait d'accord ». Le milieu correspond à « plus ou moins d'accord ».

Les phrases peuvent par exemple être :

- J'aime regarder des films à la télévision / au cinéma / sur l'internet.
- Il est préférable de regarder des documentaires plutôt que des films basés sur un scénario et joués par des acteurs.
- J'aime le genre : comédie / polar / film romantique / film d'horreur / science-fiction / action / drame / documentaire.

Après que les apprenants se sont positionnés, demandez à certains d'entre eux pourquoi ils se sont placés ici ou là et ce qui explique leurs préférences ou aversions. Puis insistez sur le rôle des spectateurs, qui finalement décident si un film, une émission de télévision ou une vidéo sur l'internet est un succès ou un flop.

BRAINSTORMING : QU'EST-CE QUE LA VIDEO ? QUE PERMET DE FAIRE LA VIDEO ? | 30 MIN., GROUPE ENTIER

Faites un brainstorming avec les apprenants pour établir une liste des caractéristiques les plus essentielles d'un film ou d'une vidéo. Vous pouvez utiliser le tableau de conférence pour rassembler les aspects les plus importants et expliquer des termes comme « clip vidéo », « séquence vidéo », « genres », « valeur de plan », « audiovisuel », « piste vidéo », « piste audio » et « coupe ». Evoquez les différences entre film et vidéo.

TACHE : PROFIL VIDEO | 30 MIN., TRAVAIL INDIVIDUEL, TRAVAIL PAR DEUX

L'objectif est que les apprenants partagent leurs impressions et expériences en matière de films, de télévision et de vidéos en ligne avec le reste du groupe. Ils doivent tout d'abord remplir leur profil vidéo individuellement, puis comparer leurs résultats avec leur voisin. Ils peuvent alors ajouter des choses qui ont émergé pendant la discussion. Le profil vidéo va leur permettre de réfléchir sur leurs propres préférences et de mieux comprendre quelles formes et quel contenu peut avoir une vidéo.

- Il existe des milliers de films, d'émissions de télévision et de vidéos en ligne à travers le monde. Tout ne peut pas plaire à tout le monde. Lesquels vous ont marqué au point que vous en ayez un souvenir clair ? Et pourquoi ? Merci de remplir le profil vidéo.
- Comparez vos expériences avec celles de vos voisins. Discutez en particulier des réactions que vous avez eues : avez-vous ri ou pleuré pendant un film, avez-vous été choqué ou impressionné au point que cela a changé votre vie ?

PRESENTATION ET DISCUSSION | 30 MIN., DISCUSSION OUVERTE

Collectez les profils vidéo puis affichez-les de manière à ce que tout le monde puisse les voir. Quand les apprenants ont eu assez de temps pour regarder les profils des autres, le formateur lance la discussion :

- Était-il facile ou difficile de remplir le profil vidéo tout seul ?
- Comment ce voyage dans vos souvenirs a-t-il changé quand vous avez commencé à parler avec votre voisin ?
- Dans quelle catégorie avez-vous fourni le plus d'exemples : les films de cinéma, les émissions de télévision ou les vidéos en ligne ? Pourquoi ?
- Qu'est-ce qui peut être choquant dans un film, une émission de télévision ou une vidéo en ligne ? A quel point ces éléments choquants ressemblent-ils à la réalité ?
- Comment un film de cinéma, une émission de télévision ou une vidéo en ligne peuvent-ils avoir autant d'impact sur la vie, les émotions et les perceptions des spectateurs, alors même qu'ils ne font que les regarder passivement ? Qu'est-ce qui leur donne autant de pouvoir ?
- Connaissez-vous des exemples montrant comment un film, une émission ou une vidéo en ligne ont changé la manière de penser ou même la vie non pas d'une personne, mais d'un large public ? Quels étaient ces changements ?



Profil vidéo de ...

TACHE

Il existe des millions de films, d'émissions de télévision et de vidéos en ligne à travers le monde et chacun a ses propres préférences. Desquels vous souvenez-vous le mieux ? Et pourquoi ?



Qu'est-ce qui m'a fait rire et pourquoi ?		
Film de cinéma	Émission de télévision	Vidéo en ligne
Qu'est-ce qui m'a fait pleurer et pourquoi ?		
Film de cinéma	Émission de télévision	Vidéo en ligne
Qu'est-ce qui m'a choqué et pourquoi ?		
Film de cinéma	Émission de télévision	Vidéo en ligne
Qu'est-ce qui a changé ma vie et pourquoi ?		
Film de cinéma	Émission de télévision	Vidéo en ligne



Vlogging : plan d'action

Objectifs	Explorer la diversité des contenus et les caractéristiques d'un vlog ; apprendre à présenter et parler clairement ; apprendre à enregistrer une vidéo, créer une vidéo vlog et la présenter
Durée	3 heures
Préparation	Téléchargez et imprimez ou copiez la feuille de travail ; trouvez un ou deux bons exemples de vlogs
Matériel	Feuille de travail « Vlogging : planifier et préparer », tableau de conférence et marqueurs
Méthodes	Discussion guidée, travail par deux, présentation
Technologie	Ordinateur, projecteur, connexion internet, téléphones portables avec fonction caméra vidéo pour le vlogging

DEFINIR UN « VLOG » | 30 MIN., GROUPE ENTIER, DISCUSSION GUIDÉE

Demandez aux apprenants s'ils savent ce qu'est un vlog et s'ils peuvent citer les principales caractéristiques d'un vlog. Notez les descriptions sur le tableau de conférence. Avant d'expliquer ce qui est correct ou non, faites regarder le groupe un ou deux extraits de vlog sur YouTube. On compare alors les vlogs avec les descriptions au tableau. Si des caractéristiques manquaient encore, elles sont ajoutées à la liste.

PLANIFIER : VOS CENTRES D'INTERET, VOS THEMES, VOTRE VLOG | 30 MIN., TRAVAIL PAR DEUX

Faites la transition avec la partie exercice. Les apprenants vont devoir créer une vidéo vlog de deux minutes maximum sur un thème de leur choix. Ils travaillent par deux. Chaque groupe de deux dispose d'au moins un smartphone doté d'une fonction vidéo. Les prochaines étapes vont aider les apprenants à trouver et préciser le thème de leur vlog :

- Quels sont vos centres d'intérêt ? Lequel d'entre eux pourrait être un bon thème pour une vidéo vlog ? Écrivez vos idées sur la feuille d'exercice.
- Présentez vos idées aux autres apprenants et écoutez leur feedback. Laquelle de vos idées pourrait être passionnante ou intéressante pour vos spectateurs ? Choisissez alors votre thème.
- Discutez maintenant des différents aspects de ce thème avec les autres apprenants.
- Choisissez un aspect sur lequel vous avez beaucoup à dire et qui est pertinent pour vos spectateurs. Définissez une question centrale ou une idée directrice qui vous servira de fil rouge pendant votre vlog.

Aidez les apprenants dans leur recherche d'un thème. La palette des sujets possibles pour un vlog est large : du sport à la cuisine et aux voyages, des opinions personnelles à des sujets de société comme la pollution et le changement climatique. Si un groupe de deux s'intéresse au changement climatique, par exemple, il est possible d'axer la vidéo sur ses ramifications globales ou locales, ou sur la gestion durable des ressources. Pour ce dernier cas, la question pourrait être : « Comment peut-on protéger l'environnement ? »

Quand les groupes de deux ont trouvé leur thème, ils présentent leurs idées aux autres apprenants. En tenant compte de leur feedback, évaluez si l'idée est réalisable et si elle permet au vlogueur une approche personnelle. Proposez éventuellement des corrections et des idées pour élargir ou recentrer l'approche du sujet.

S'ENTRAÎNER ET PRODUIRE : VOTRE VIDEO VLOG | 60 MIN., TRAVAIL PAR DEUX, DISCUSSION GUIDÉE, TRAVAIL MEDIATIQUE ACTIF

Avant de passer à l'enregistrement réel de la vidéo, il est important que le vlogueur et la personne qui tient la caméra s'entraînent. En s'appuyant sur les feuilles de travail, donnez aux apprenants des conseils sur la manière d'utiliser le langage et le texte, la voix, la gestuelle et les expressions du visage. Faites des suggestions sur les réglages pour l'image et le son. En fonction du matériel disponible, vous pouvez montrer aux apprenants comment utiliser une application de montage vidéo pour raccourcir proprement le début et la fin de l'enregistrement.

Laissez les groupes de deux préparer leurs vidéos de manière indépendante et sans avoir recours à la technologie, au moins au départ. Quand les vlogueurs se sentent à l'aise avec leur texte et leur mise en scène, chaque groupe de deux cherche un endroit convenable et calme pour l'enregistrement. Encouragez les apprenants à tester l'équipement et à s'assurer que le niveau de son est bon avant de commencer l'enregistrement. Dès que les deux membres du groupe sont prêts, ils peuvent commencer l'enregistrement du vlog. Si nécessaire, ils peuvent utiliser une application de montage pour couper proprement le début et la fin du vlog.

PRESENTATION ET CONCLUSION | 60 MIN., GROUPE ENTIER, PRESENTATION

Les apprenants présentent tour à tour leur vidéo vlog au groupe. Les smartphones peuvent être reliés à un ordinateur ou à un projecteur pour montrer les vidéos. Les apprenants peuvent aussi mettre en ligne leurs vidéos sur un groupe Facebook ou sur une chaîne YouTube.

Demandez aux apprenants de donner un feedback constructif pour chaque vidéo vlog présentée. Ils doivent considérer les aspects suivants : le choix du thème, la structure du vlog, la présentation du vlogueur, la proximité avec le public virtuel, l'intégration d'expériences personnelles, les types de plan utilisés, la perspective et le son.

Rappelez aux apprenants que le feedback doit toujours commencer par un aspect positif.

Terminez la session en demandant aux apprenants quelles conclusions ils tirent de leur expérience de production de vlog.



Vlogging : planifier et préparer

Quels thèmes vous intéressent ?



Entourez le thème qui serait le plus intéressant pour vos spectateurs et sur lequel vous avez le plus de choses à dire. Quels peuvent être les différents aspects de ce thème ?



À présent, entourez les aspects qui sont susceptibles d'intéresser vos spectateurs. Formulez une question centrale que vous voulez aborder dans votre vlog.



Conseils pour le langage et le texte

Pour un vlogueur, il est toujours important de penser à son public. Trouvez une manière appropriée de vous adresser à votre public et parlez directement à vos spectateurs. Ne vous écartez pas de votre fil rouge.

- **Introduction** : Comment souhaitez-vous présenter le thème à vos spectateurs ? Avec un exemple personnel ? Ou avec une question ?
- **Corps de la vidéo** : Quels autres aspects, exemples ou questions voulez-vous encore aborder et quand ? Voulez-vous surprendre vos spectateurs ? Comment ?
- **Conclusion** : Comment souhaitez-vous terminer votre vlog ? Avec une conclusion ? Une question ouverte ? Avec une référence à un lien, un autre vlog, ou en incitant les spectateurs à faire ceci ou cela ?

Conseils pour la voix, la gestuelle et les expressions du visage

Un vlogueur peut utiliser différentes méthodes pour renforcer l'impact de son texte

- **Voix** : Vous pouvez jouer avec votre voix : parlez fort, parlez doucement, faites des pauses de temps en temps. Néanmoins, faites toujours en sorte de prononcer distinctement.
- **Expressions du visage** : Regardez directement dans la caméra et utilisez votre visage pour faire comprendre ce que vous voulez dire, que ce soit de manière sérieuse ou humoristique
- **Gestuelle** : Utilisez vos gestes pour appuyer ce que vous dites.

Conseils pour l'image et le son

- **Image** : Placez la caméra au niveau des yeux. Assurez-vous que le plan montre le vlogueur à partir de la poitrine et que les expressions du visage et les gestes peuvent être vus facilement.
- **Son** : Le son d'ambiance peut être gênant. Choisissez un endroit calme, où personne d'autre ne parle en même temps que vous. Faites un test de son.

Conseils pour l'enregistrement

Lancez l'enregistrement avant que le vlogueur ne commence à parler. Laissez la caméra tourner environ cinq secondes puis indiquez au vlogueur qu'il peut commencer. Tenez la caméra bien stable : vous pouvez poser le coude sur une table pour vous stabiliser. Attendez cinq secondes à la fin avant de stopper l'enregistrement. Il est toujours possible de couper ce qu'il y a en trop, mais on ne peut jamais enregistrer quelque chose qui est déjà passé.



Action ! : créer une séquence vidéo

Objectifs	Observer les codes de la narration vidéo ; comment mettre en images une action simple ; comprendre les valeurs de plans et le principe des séquences ; comprendre le langage de la narration visuelle ; créer une séquence vidéo et la présenter
Durée	4 heures
Préparation	Cherchez deux ou trois courts exemples de vidéos pour examiner les valeurs de plans employées ; téléchargez et imprimez ou copiez les feuilles de travail et le guide ; tester l'application de montage vidéo
Matériel	Feuilles de travail « Story-board » et « Quiz : types de plans vidéo » ; guide « Règle des cinq prises »
Méthodes	Discussion guidée, travail de groupes, quiz, présentation
Technologie	Ordinateur, projecteur, connexion internet, téléphones portables avec fonction vidéo

DISCUSSION GUIDÉE : CODES DE LA NARRATION VIDEO | 20 MIN., GROUPE ENTIER

Commencez par écrire « Codes de la narration vidéo » sur un tableau de conférence et demandez aux apprenants de deviner ce que cela peut signifier. Les idées sont notées sur le tableau sans commentaire. Montrez ensuite une brève vidéo dans laquelle une action particulière a été décomposée en sections selon la valeur de plan utilisée.

Conseil : Sur YouTube, tapez « *video sequencing* » ou « *five-shot rule* » pour trouver des exemples. Visualisez et discutez les différents types de plans en vous basant sur les exemples de vidéo.

LES VALEURS DE PLANS VIDEO | 20 MIN., TRAVAIL DE GROUPES, QUIZ

Les apprenants ont maintenant l'occasion d'appliquer leurs nouvelles connaissances. Répartissez-les en groupes qui sont en concurrence les uns avec les autres. Ils ont le droit d'utiliser leurs feuilles de travail pendant le quiz.

Montrez-leur deux vidéos sélectionnées par vos soins, qui utilisent différentes valeurs de plans. Chaque groupe doit identifier les dix premières valeurs de plans et les noter sur leurs feuilles de travail, avec un croquis de chacun. Les apprenants n'ont pas besoin de regarder les vidéos en entier, mais il ne devrait pas y avoir plus de trois visionnages, de manière à renforcer l'esprit de compétition. Les résultats sont ensuite comparés et le groupe qui a identifié correctement le plus de plans gagne.

THEORIE : LA REGLE DES CINQ PLANS | 5 MIN., GROUPE ENTIER

Distribuez le guide sur la « règle des cinq prises » et expliquez comment les actions et événements de la vidéo sont plus intéressants si on les met en image en utilisant plusieurs types de plans.

TACHE : DEVELOPPER UN STORY-BOARD POUR UNE ACTION | 45 MIN., TRAVAIL DE GROUPES

Les apprenants mettent maintenant en pratique ce qu'ils ont appris. Le point de départ doit être une seule phrase qui décrit une action ou une activité. Vous pouvez fournir la phrase ou bien laisser les apprenants décider ensemble d'une phrase. Mais celle-ci ne doit pas être trop complexe. Voici quelques exemples :

- Le mystérieux étranger confie une lettre à la femme.
- L'étudiant cherche nerveusement son téléphone portable dans son sac.
- Par une chaude journée, la femme boit tout un verre d'eau en une gorgée.

- L'homme passe la porte avec précipitation et regarde nerveusement autour de lui.
- Deux amis se rencontrent par hasard dans la rue et sont heureux de se voir.

L'objectif est que les apprenants mettent en image ce « scénario » ou cette action d'une phrase dans une séquence vidéo en utilisant la règle des cinq prises et une variété de valeurs de plans. Ils doivent utiliser un story-board pour planifier leur travail. Faites-leur dessiner leurs idées d'images dans un story-board, en notant sous chaque croquis la valeur de plan utilisée. Les sautes trop brutales, comme passer directement d'un plan d'ensemble à un gros plan, sont à éviter. Avant que les apprenants ne commencent à filmer, jetez un œil aux story-boards et vérifiez si :

- l'action décrite dans la phrase est bien rendue dans la vidéo
- chaque plan fait avancer l'action dans un mouvement fluide
- les valeurs de plans sont assez variées pour maintenir l'intérêt du spectateur sans l'embrouiller

TACHE : ENREGISTRER LA VIDEO | 30 MIN., TRAVAIL DE GROUPES

En s'aidant de leurs story-boards, les apprenants tournent leurs différents plans. Si nécessaire, vous pouvez leur venir en aide de manière individuelle, fournir des conseils ou des suggestions. Rappelez aux apprenants de laisser un peu de marge au début et à la fin de chaque prise, de manière à pouvoir faire le montage plus tard. Il est recommandé de faire plusieurs prises pour chaque plan : on peut alors choisir la meilleure pour le montage. Les panoramiques et les zooms sont à éviter, car ces mouvements ne peuvent pas être coupés au montage – les professionnels ne font jamais de coupes au milieu d'un plan panoramique tant que la caméra n'est pas immobilisée, et ils ne coupent pas non plus pendant un zoom, tant que celui-ci n'est pas terminé. Une fois que tous les plans du story-board ont été tournés, les groupes passent en revue l'ensemble des prises de vues et choisissent les meilleures prises, qui seront utilisées pour le montage.

THEORIE : APPLICATIONS POUR LE MONTAGE | 30 MIN., GROUPE ENTIER

Avant que les apprenants ne commencent le montage, donnez-leur un aperçu de la procédure à suivre. Montrez aux apprenants quels logiciels ou applications peuvent être utilisés pour le montage vidéo et comment les télécharger. Puis distribuez les guides pour les applications VivaVideo et Kinemaster. Vous pouvez aussi montrer des exemples de la façon de réaliser un premier bout à bout, puis de peaufiner les détails lors du montage final.

TACHE : MONTER, EXPORTER, METTRE EN LIGNE LA VIDEO | 60 MIN., TRAVAIL DE GROUPES

Dans leurs groupes, les apprenants commencent par travailler sur leur bout à bout en alignant les différentes prises dans l'ordre souhaité afin d'obtenir la structure de base de la vidéo. Une fois les clips organisés et raccourcis, les apprenants peuvent se concentrer sur les détails. Proposez-leur une aide individuelle et visionnez chaque vidéo avant que celle-ci ne soit exportée, signalez les erreurs éventuelles et proposez d'autres conseils et feedback. Les apprenants exportent ensuite les vidéos depuis l'application et les sauvegardent sur l'ordinateur ou les mettent en ligne sur une chaîne YouTube ou un groupe Facebook.

PRESENTATION ET CONCLUSION | 30 MIN., GROUPE ENTIER

Une fois les vidéos produites, les apprenants se rassemblent pour une présentation en groupe. Chaque visionnage de vidéo est suivi par des applaudissements et le feedback de tous les groupes. Les points qui peuvent être abordés sont entre autres les différentes valeurs de plans utilisés (ou non), leur enchaînement, l'exécution technique, la fluidité, la clarté et la créativité de la vidéo.

Quand toutes les vidéos ont été présentées, demandez aux apprenants de résumer ce qu'ils ont appris pendant cette unité. Encouragez-les à prêter attention aux différentes valeurs de plans et de perspectives utilisés, ainsi qu'au montage, lorsqu'ils regarderont des vidéos à l'avenir, afin de renforcer leur compréhension de la façon dont une histoire peut être racontée.



Quiz : types de plans vidéo



Plan d'ensemble



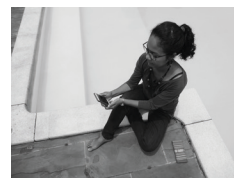
Plan rapproché



Gros plan



Plan par-dessus l'épaule



Plan atypique


TACHE

Analysez les dix premiers plans de la vidéo 1. Pour chacun d'entre eux, identifiez le type de plan et notez-le dans la partie basse de la case. Décrivez ou faites un croquis de l'action dans la partie supérieure.



TACHE

Analysez les dix premiers plans de la vidéo 2. Pour chacun d'entre eux, identifiez le type de plan et notez-le dans la partie basse de la case. Décrivez ou faites un croquis de l'action dans la partie supérieure.





Règle des cinq prises



Gros plan de l'action

Quelle est l'action en train de se dérouler ? Captez l'attention du spectateur et créez un peu de mystère en allant très près de l'action et en montrant un détail.



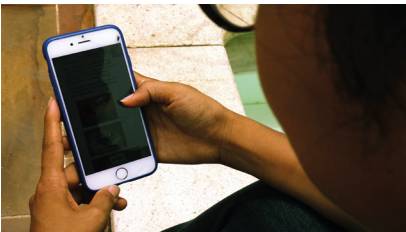
Gros plan du visage

Qui effectue l'action ? Que ressent-il ou elle ? Allez très près de la personne et n'hésitez pas à couper le haut de la tête.



Plan rapproché ou plan d'ensemble

Où se passe l'action ? On montre les environs, une ambiance, un endroit, des informations sur ce qui entoure la personne.



Plan par-dessus l'épaule

Comment se passe l'action ? Filmez juste au-dessus de l'épaule pour montrer le point de vue de la personne. Le spectateur peut s'identifier à la personne qui agit.



Plan original / atypique

Le spectateur devrait-il savoir autre chose ? Soyez créatifs, montez sur une chaise, mettez-vous à plat ventre, variez le premier plan ou l'arrière-plan.



Story-board

TACHE

Planifiez les plans de votre scénario avec ce story-board. Utilisez la règle des cinq prises et faites varier les types de plan. Faites un croquis de votre idée pour chaque plan et notez la valeur de plan sous chaque croquis. Eviter les sautes trop brutales, comme passer directement d'un plan d'ensemble à un gros plan.

Titre :





Jeu de rôle : star de YouTube

Objectifs	Observer les différents types de vidéos sur les médias sociaux ; discuter de la popularité de certaines vidéos et stars de YouTube ; utiliser sa créativité pour se mettre dans la peau d'une star de YouTube ; interactivité hors ligne
Durée	4 heures
Préparation	Cherchez un exemple de vidéo YouTube à succès ; téléchargez et imprimez ou copiez les feuilles de travail
Matériel	Feuilles de travail « Regarde ça ! Vidéo YouTube » et « Présente ! Chaîne YouTube »
Méthodes	Discussion guidée, travail de groupes, jeu de rôle, présentation interactive
Technologie	Téléphone portable, connexion internet

INTRODUCTION : TYPES DE VIDEOS SUR LES MEDIAS SOCIAUX | 30 MIN., GROUPE ENTIER, DISCUSSION GUIDEE

Commencez par montrer aux apprenants une vidéo YouTube à succès. Il peut s'agir de la vidéo d'une star de YouTube ou d'une vidéo qui est devenue virale. Il est également possible de chercher un exemple sur la chaîne « YouTube Spotlight » : <https://www.youtube.com/user/Youtube>

Après avoir regardé la vidéo ensemble, demandez aux apprenants de discuter des raisons possibles du succès de cette vidéo ou de cette star de YouTube. Insistez sur le rôle particulier joué par le public dans les médias sociaux. Grâce à l'interactivité des plateformes sociales, chaque personne peut décider de ce qu'elle souhaite regarder ou non, de ce qu'elle aime ou non, et de ce qu'elle choisit de partager ou de commenter. Echangez sur ce qui motive les gens à regarder des clips vidéo sur les médias sociaux, par exemple :

Prendre du plaisir	Participer à des discussions
Etre à la page	Tromper l'ennui
S'informer	Trouver de l'aide
S'orienter	Apprendre
Se divertir	

Demandez maintenant si les genres cinématographiques classiques peuvent être appliqués aux vidéos présentes sur les médias sociaux. Ensemble, les apprenants cherchent des exemples de vidéos qu'ils ont vues ou dont ils se souviennent. Ils vont découvrir que de nouveaux types de vidéos se sont développés sur et à travers les médias sociaux. Travaillez avec les groupes pour définir des catégories pour les vidéos de médias sociaux, comme par exemple :

Vidéo musicale	Comédie	Mode/maquillage
Bavardage	Sports et fitness	Chanson
Accident	Bricolage	Tutoriels
Jeux vidéo	Vlogs	Mode de vie
Animaux	Danse	Cuisine
Savoir	Trucs et astuces	Inepties

TACHE : TROUVER DES EXEMPLES ET LES ANALYSER | 60 MIN., TRAVAIL DE GROUPES

En fonction du matériel disponible et des préférences des apprenants, répartissez les apprenants en groupes. Chaque groupe doit disposer d'au moins un smartphone ou ordinateur portable ayant une connexion internet. Chaque groupe choisit une catégorie de vidéo de médias sociaux. Puis le groupe analyse la catégorie en s'appuyant sur un exemple de vidéo populaire relevant de ce genre. Distribuez la feuille de travail et donnez les explications nécessaires sur les différentes questions. Demandez aux groupes d'analyser les caractéristiques de la vidéo prise en exemple et notez les caractéristiques sur la feuille de travail ou au tableau de conférence.

PLANIFIER ET PREPARER : STAR DE YOUTUBE INTERACTIVE | 30 MIN., TRAVAIL DE GROUPES, JEU DE ROLE

Une fois que les groupes ont échangé sur les caractéristiques des différentes catégories de vidéos, ils doivent faire appel à leur créativité. Expliquez aux apprenants qu'ils doivent développer une idée pour une vidéo entrant dans la catégorie qu'ils ont analysée et préparer une présentation sous forme de jeu de rôle. Les membres de chaque groupe imaginent un nom pour leur chaîne YouTube fictive, réfléchissent au type de spectateurs qu'ils veulent attirer et au contenu et à la durée qu'ils souhaitent donner à leur vidéo-jeu de rôle. Ils décident qui va être le présentateur et qui tiendra la caméra. Ils choisissent aussi un décor. Comme sur les médias sociaux, les spectateurs auront ensuite la possibilité de faire des commentaires. Chaque groupe doit préparer une feuille de tableau de conférence à cette fin (voir la feuille de travail « Présente ! » Chaîne YouTube ». La vidéo et la chaîne fictive sont précisées sur la feuille. Un espace important est laissé pour les commentaires et il y a également des boutons « J'aime » et « Je n'aime pas ». Une fois que le groupe a développé son idée et son affiche, il se consacre aux répétitions pour la présentation.

PRESENTATIONS ET COMMENTAIRES | 30 MIN., GROUPE ENTIER, PRESENTATION INTERACTIVE

Commencez la session en demandant au premier groupe de présenter son jeu de rôle. Des applaudissements suivent chaque présentation. Puis le public est autorisé à écrire des commentaires sur l'affiche préparée pour cela et à indiquer « J'aime » ou « Je n'aime pas ».

ANALYSE | 30 MIN., GROUPE ENTIER

Après les présentations des vidéos des chaînes fictives de tous les groupes, en jeu de rôles, les participants analysent leurs expériences. Demandez tout d'abord aux apprenants de réfléchir sur leur propre manière de jouer :

- Était-ce facile ou difficile ? Qu'est-ce qui était le plus amusant ?
- Qu'est-ce qui était différent de ce à quoi vous vous attendiez ?

Pour la prochaine étape, les apprenants doivent s'interroger sur les « J'aime », les « Je n'aime pas » et les commentaires qu'ils ont reçus.

- Comment se sent-on lorsqu'on reçoit les commentaires d'autres personnes ?
- Que signifient pour vous les « J'aime » et « Je n'aime pas » ?
- En quoi était-ce différent de vos attentes ?

La troisième étape consiste à choisir des vainqueurs pour trois catégories différentes. Le formateur place trois boîtes et chaque apprenant reçoit trois bulletins de vote : une par catégorie et donc par boîte. Entendez-vous sur les critères pour chaque boîte. Voici quelques suggestions : « divertissant », « informatif », « correspond bien à la catégorie », « créatif » ou « inhabituel ». Les membres d'un groupe n'ont pas le droit de voter pour leur propre groupe. Une fois les bulletins comptés, le formateur nomme le vainqueur de chaque catégorie.



Regarde ça ! Vidéo YouTube

TACHE



Analysez un exemple de vidéo à succès d'une des catégories que vous avez sélectionnées.

Catégorie de la vidéo : _____

Vidéo choisie : _____

Qui possède la chaîne YouTube ? _____

Contenu

Quel est le thème ? Où se situe l'action de la vidéo ?

Qui sont les acteurs ou personnages ? Comment sont-ils, comment parlent-ils ?

Quels sont les problèmes et comment sont-ils résolus ?

Images

Quels éléments visuels donnent des indications sur le lieu ? Y a-t-il des accessoires et des costumes ?

Quels sont les types de plans utilisés ? La caméra est-elle fixe ou en mouvement ?

Y a-t-il des coupes dans la vidéo ? Si oui, comment sont-elles et quel effet produisent-elles ?

Son

Quels sons ont été ajoutés lors de la postproduction ? Y a-t-il de la musique ? Quel genre ?

Impact

Vous sentez-vous bien informé ? Pourquoi ou pourquoi pas ?

Avez-vous trouvé cela divertissant ? Pourquoi ou pourquoi pas ?

Quels thèmes, personnes ou aspects vous semblent authentiques et lesquels vous semblent exagérés ?

La vidéo est-elle parvenue à capter intensément votre attention et par quelles méthodes ?



Présente ! Chaîne YouTube

TACHE

Préparez une grande affiche pour votre présentation en utilisant le modèle ci-dessous. Ajoutez le titre de votre vidéo et le nom de votre chaîne, dessinez une image représentant votre

vidéo et laissez de l'espace pour les « vues », « J'aime », « Je n'aime pas » et les commentaires de vos spectateurs.



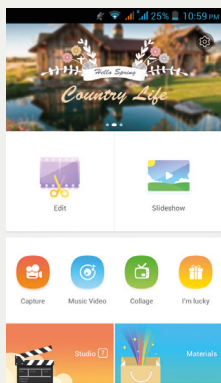
You Tube

The form is a large, empty rectangular frame with a thin grey border, intended for drawing a YouTube video player interface. It is positioned below the text instructions and above the page number.



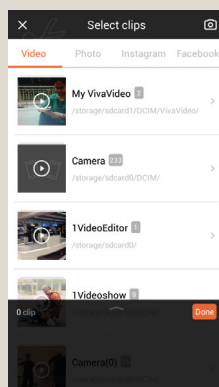
Montage vidéo : VivaVideo (smartphone)

Menu démarrer



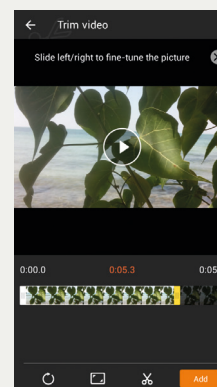
Lancer l'application. Choisissez *Edit* (modifier) pour un projet nouveau ou *Studio* pour un projet existant.

Sélectionner des clips



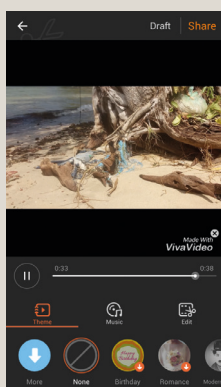
Ajoutez le premier clip à partir de vos enregistrements.

Monter la vidéo : structure



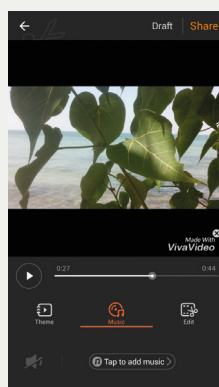
Déterminez le début et la fin de votre clip. Appuyez sur *Add* (ajouter) pour ajouter le clip suivant.

Choisir un thème



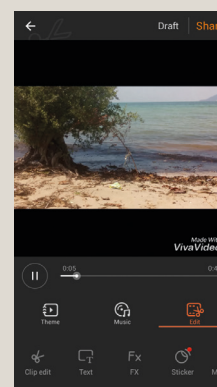
Une fois tous les clips en place, appuyez sur *Done*. Un nouveau menu s'ouvre, avec *Theme* (choisissez *None*, aucun), *Music* et *Edit*.

Choisir la musique



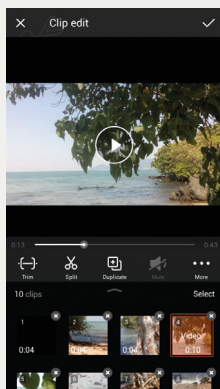
Si vous le souhaitez, ajoutez de la musique disponible dans l'application. Si vous utilisez d'autres musiques, respectez les droits d'auteur.

Améliorer les détails



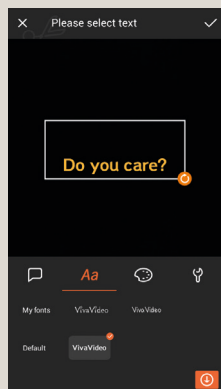
Commencez le travail de montage final en appuyant sur *Edit* (modifier).

Peaufiner les détails



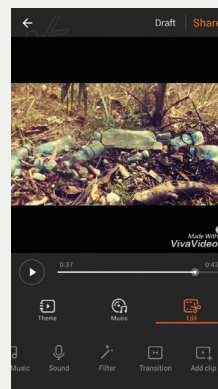
Peaufinez la structure en ajustant les coupes et en réorganisant les clips.

Titre



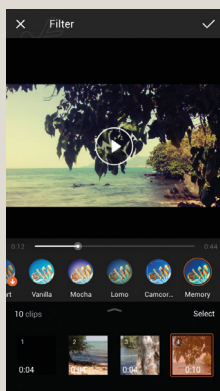
Par exemple, vous pouvez mettre le titre sur un fond noir. Choisissez la police, la couleur et la taille des caractères.

Enregistrer une voix



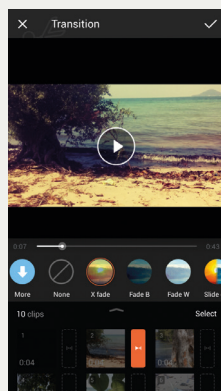
De la musique et des voix peuvent aussi être ajoutées pendant la phase de peaufinage.

Modifier les couleurs



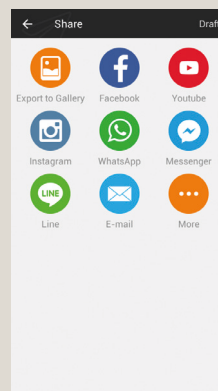
Choisissez *Filter* (filtre) et modifiez la coloration de vos clips pour obtenir tel ou tel effet.

Transitions entre les clips



Vous pouvez utiliser des effets de fondu pour modifier la transition entre vos clips.

Exporter et partager

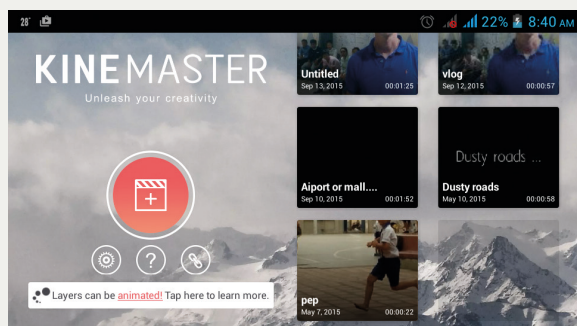


Quand le montage est terminé, appuyez sur *Share* (partager). Puis sur *Export to Gallery* (exporter vers la galerie).



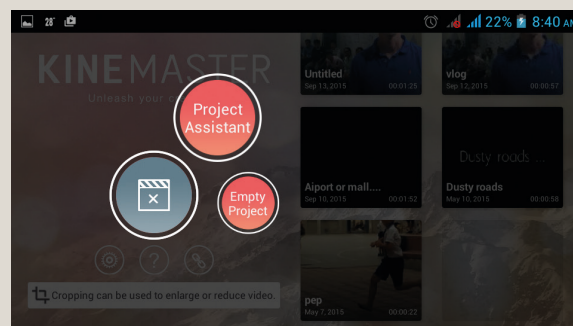
Montage vidéo : KineMaster (smartphone)

Démarrer l'application



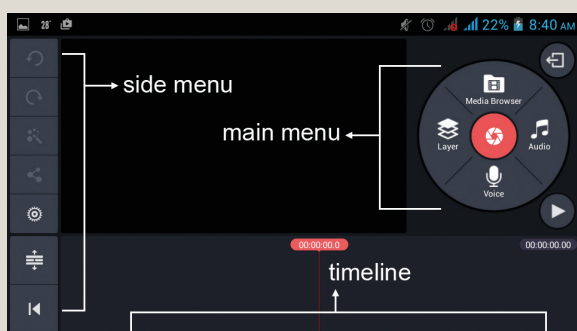
Démarez l'application et appuyez sur « + » pour créer un nouveau projet.

Choix de base



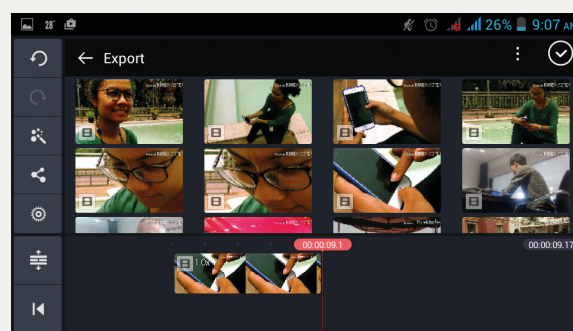
Choisissez *Empty Project* (projet vide).

Comprendre la structure du menu



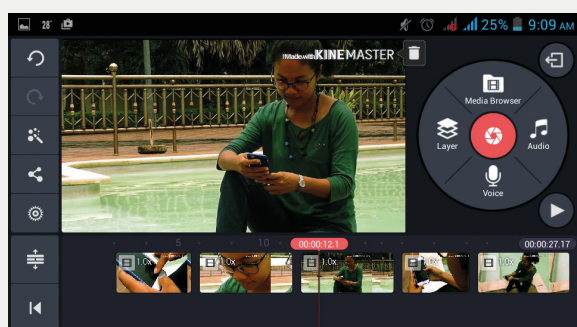
Familiarisez-vous avec les menus. Dans le menu latéral (*side menu*), vous pouvez gérer les caractéristiques générales du projet. Utilisez le menu principal (*main menu*) pour faire le montage. Placez toutes les vidéos et les sons de votre projet dans la *timeline*.

Montage bout-à-bout : premier clip



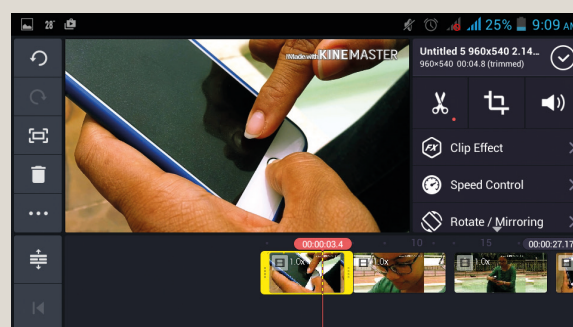
Dans le menu *Media Browser*, sélectionnez le clip que vous souhaitez mettre au début de votre vidéo. Le clip apparaît automatiquement dans votre *timeline*.

Bout-à-bout : clips supplémentaires



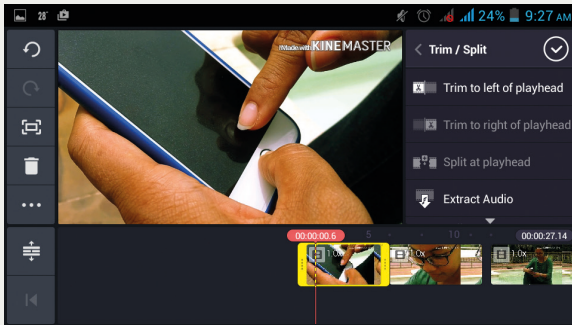
Dans le *Media Browser* (galerie de médias), ajoutez les autres clips dans l'ordre souhaité.

Pour peaufiner : le menu clip



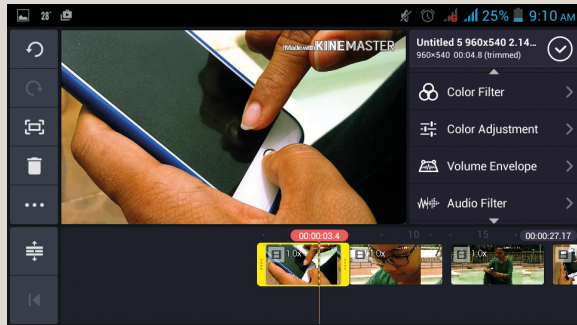
Si vous souhaitez modifier un clip en particulier, appuyez dessus pour ouvrir le menu *Clip* à la place du menu principal.

Peaufiner : raccourcir les clips



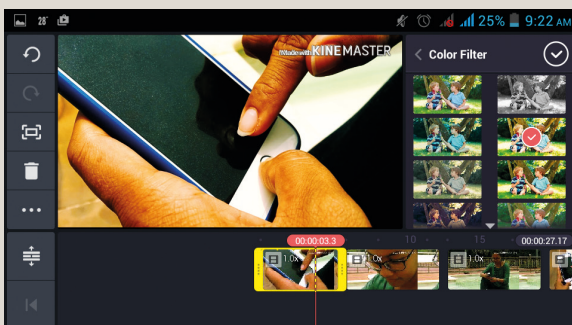
Dans le menu *Clip*, choisissez les ciseaux. Raccourcissez le clip sélectionné en déplaçant le début et la fin d'avant en arrière. Vous pouvez également raccourcir un clip grâce aux options du menu.

Peaufiner : couleurs, volume



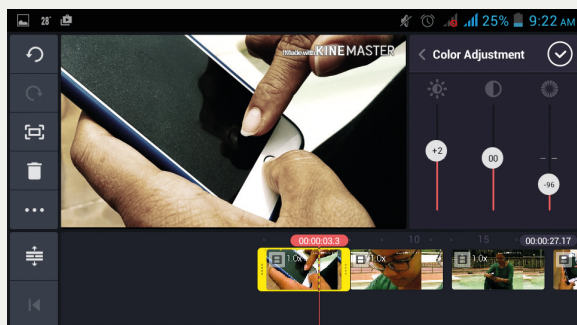
Une fois que les clips ont tous été raccourcis, vous pouvez retravailler les couleurs des différents clips. Dans le menu *Clip*, choisissez *Color Filter* (filtre couleur) ou *Color Adjustment* (ajustement couleur).

Peaufiner : filtre couleur



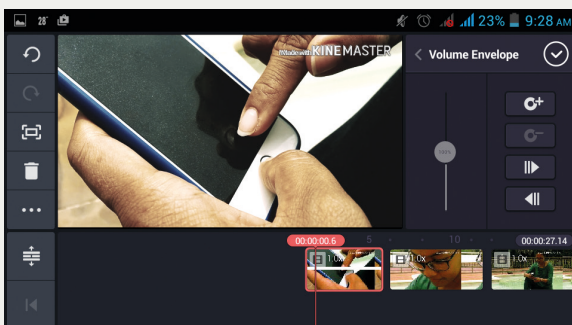
En utilisant des filtres de couleur, vous pouvez modifier l'effet produit par une image. Demandez-vous si c'est bien ce que vous souhaitez et si oui, quel effet doit être produit. Plus le filtre est fort, plus l'image semble artificielle. Un filtre couleur s'applique uniquement au clip sélectionné.

Peaufiner : ajustement couleur



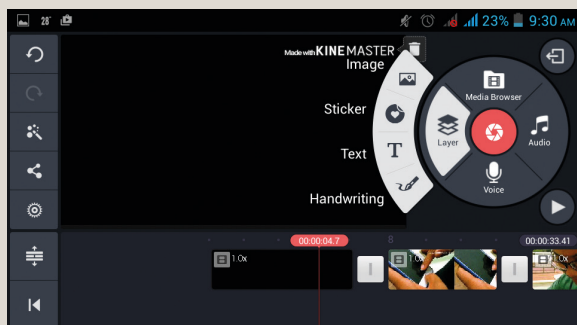
Avec la fonction « ajustement couleur », vous pouvez modifier la luminosité, les contrastes et la saturation des couleurs (de gauche à droite) d'un clip. Là aussi, pensez à l'effet que vous souhaitez produire et ajustez les réglages de manière à ce que les différents clips s'enchaînent de manière harmonieuse.

Peaufiner : volume sonore



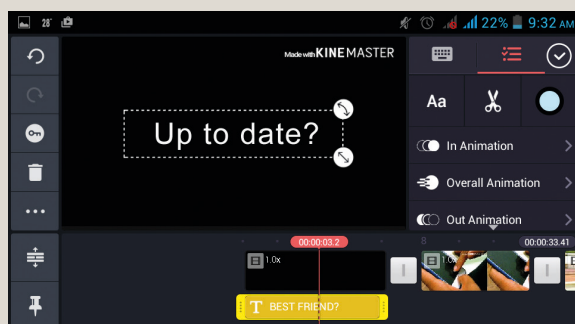
Harmonisez les volumes des différents clips. Sélectionnez un clip, choisissez *Volume Envelope* dans le menu *Clip* et ajustez le volume.

Menu principal : Layer, Voice, Audio...



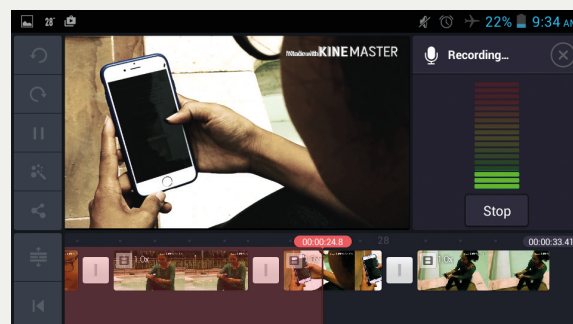
Retournez au menu principal en appuyant sur un espace encore libre de la timeline. Vous pouvez ajouter d'autres éléments à votre vidéo : du texte ou des autocollants (en appuyant sur *Layer*), de la musique (*Audio*) et une ou plusieurs voix (*Voice*).

Peaufiner : Titre



Pour ajouter un titre, choisissez *Text* et entrez votre texte. Sélectionnez une police et une couleur pour le texte. Si vous souhaitez que le titre apparaisse sur fond noir, ajoutez un morceau de vidéo noir au début du montage.

Peaufiner : voix off



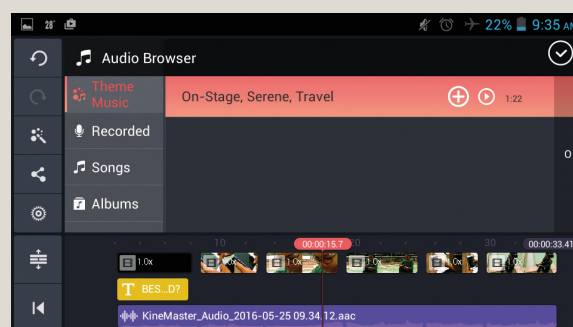
Pour ajouter une voix off ou une narration, choisissez *Voice* (voix) et sélectionnez l'endroit de la *timeline* où l'on doit commencer à entendre la voix. Appuyez sur *Start* pour enregistrer puis sur *Stop*.

Peaufiner : voix off



L'enregistrement de voix a sa propre piste audio (en violet). Comme avec les clips vidéo, vous pouvez couper le début et la fin de l'enregistrement, effacer les parties inutiles et ajuster le volume.

Peaufiner : musique / sons



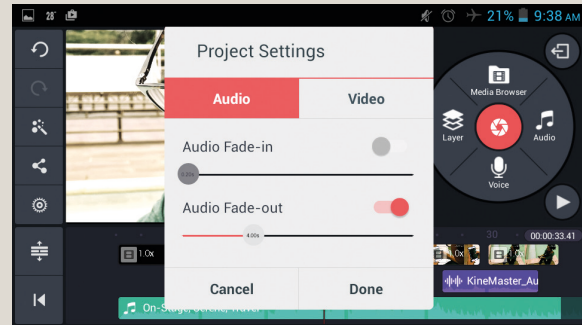
Pour ajouter de la musique ou des sons, choisissez *Audio* dans le menu principal. Cherchez dans votre bibliothèque de sons et lorsque vous avez trouvé le son voulu, appuyez sur « + ». Attention : si vous souhaitez publier ou partager votre vidéo, vous risquez des poursuites si vous ne respectez pas les droits d'auteur du compositeur ou des musiciens. N'utilisez que votre musique ou des morceaux sous licence « Creative Commons » (CC).

Peaufiner : pistes audio



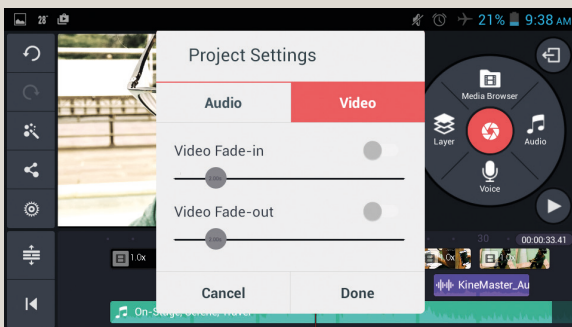
Lorsque vous ajoutez du son, une nouvelle piste audio apparaît (en vert). Comparez les pistes et ajustez le volume si nécessaire. Vous pouvez également raccourcir la piste et supprimer des passages.

Menu latéral : réglages de projet « Audio »



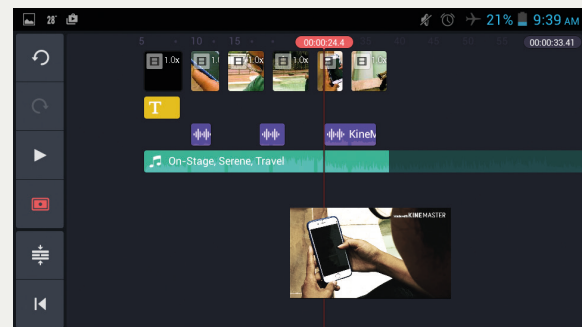
Vous pouvez ajuster les réglages pour ajouter automatiquement un fondu sonore au début et à la fin de vos sons. Cela rend les transitions moins brusques. Pour cela, allez dans le menu latéral et appuyez sur la roue. Choisissez *Project Settings for Audio* (réglages de projet pour l'audio).

Menu latéral : réglages de projet « Vidéo »



Tout comme pour les réglages de projet audio, vous pouvez décider d'ajouter automatiquement un fondu en entrée et en sortie sur les clips vidéo.

Menu latéral : Affichage (View)



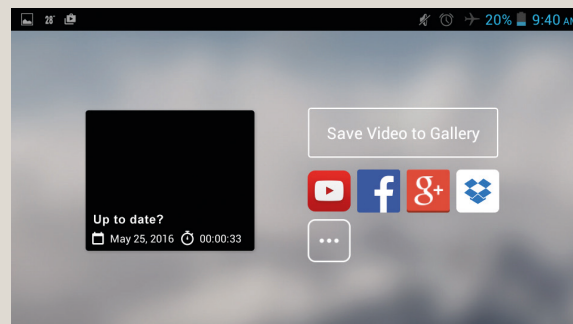
Dans le menu latéral, vous pouvez modifier l'affichage de votre *timeline* et des images. Le bouton *Play* (lecture) vous permet de voir votre vidéo montée en plein écran.

Menu latéral : Partager (Share)



Une fois le montage achevé, vous devez l'exporter depuis l'application. Choisissez pour cela le bouton *Share* (partager).

Exporter (Export) : sauvegarder la vidéo



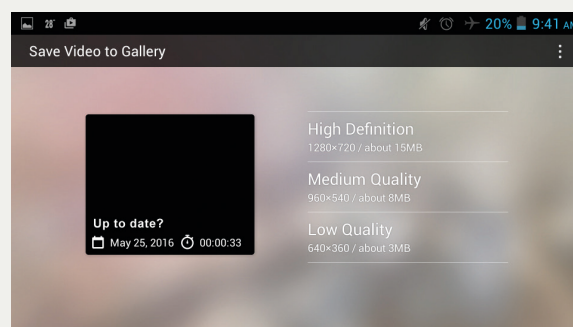
Pour sauvegarder durablement la vidéo, appuyez sur *Save Video to Gallery* (sauvegarder la vidéo dans la galerie). Si vous souhaitez la partager directement via une application comme Facebook, appuyez sur le bouton correspondant.

Exporter : version gratuite avec filigrane



Si vous utilisez la version gratuite de Kinemaster, vous pouvez uniquement exporter votre vidéo avec un marquage en filigrane. Pour cela, sélectionnez *No Thanks, Continue with Watermark* (Non merci, continuer avec filigrane).

Exporter : Choisir la qualité



Vous devez maintenant choisir un niveau de qualité. Pour un simple visionnage, une qualité moyenne (*Medium Quality*) suffit. Mais pour sauvegarder votre version finale, choisissez *High Definition* (haute définition) pour la qualité la plus élevée. En fonction de la qualité choisie et de la durée de la vidéo, l'exportation peut prendre plusieurs minutes.

DW Akademie

La DW Akademie est la principale organisation allemande de développement des médias et le centre d'excellence de la Deutsche Welle (DW) pour l'éducation et le transfert de connaissances. En tant que partenaire stratégique du Ministère fédéral de la Coopération économique et du Développement, nous renforçons les droits de l'Homme universels que sont la libre expression, l'éducation et l'accès à l'information.

-  facebook.com/DWakademie
-  dw.com/newsletter-registration
-  [@dw_akademie](https://twitter.com/dw_akademie)
-  dw.com/mediadev



dw-akademie.com