

Création d'un GIF

Mettre en scène et tourner une courte vidéo mise en boucle traitant d'une thématique liée à Internet. GIF est l'acronyme de *Graphics Interchange Format*, littéralement « format d'échange d'images ». Ce format permet de stocker plusieurs images dans un fichier, à partir duquel on peut créer de brèves animations vidéo repassées en boucle.

Durée : 5 heures min.
réparties en 3 séquences
Séquence 1: 2 heures
Séquence 2: 1 heure
Séquence 3: 2 heures
Âge: dès 10 ans
Participants: min. 4





Le Collectif
pour la Promotion
de l'Animation
Jeunesse Enfance
est une Organisation
de Jeunesse
reconnue par
la Fédération
Wallonie-Bruxelles

C-paje ASBL
rue Henri Maus 29
4000 Liège
T. 04 223 58 71
F. 04 237 00 31
BE36 0010 7453 5381

www.c-paje.be

Sommaire

- . Objectifs
opérationnels
- . Prérequis
- . Matériel
- . Déroulement
- . Intérêts
- . Points d'attention
- . Retours d'expériences
 - . Prolongements
possibles
- . Bibliographie
et ressources
 - . Annexes

Objectifs opérationnels

Au terme de l'activité, les participants seront capables de :

- Percevoir le sens et l'interprétation des émoticônes.
- Utiliser les émoticônes pour mimer une situation donnée et de s'en servir comme support à l'expression d'un message.
- Comprendre une situation donnée et la traduire par le langage corporel.
- Décomposer les éléments pertinents de cette situation pour pouvoir la mimer devant les autres et ensuite la transformer en GIF.
- Apprendre à utiliser les Smartphones/tablettes (applications et techniques de cadrage) pour réaliser un GIF.
- Utiliser ses propres GIF sur les réseaux sociaux, les partager.
- Comprendre comment sont créés les GIF utilisés au quotidien.
- Mettre ses propres GIF dans les banques de données où les utilisateurs d'Internet se servent et ainsi les rendre accessibles à une plus large communauté.

Prérequis

Pour les animateurs: savoir utiliser une tablette et un Smartphone ainsi qu'au moins une application pour créer des GIF (Picpac, GIF maker, Giphy)

Matériel

- Des émoticônes variées, imprimées en A3 *Annexe 1 – Télécharger les émoticônes (zip)*
- Des tablettes/Smartphones/pieds
- Une connexion à Internet
- Des fiches « situation » *Annexe 2*
- Des cas pratiques *Annexe 3*
- Une fiche « scénario » *Annexe 4*
- Un projecteur et un ordinateur pour regarder des GIF

Déroulement

Séquence 1

- Analyser les émoticônes géantes *Annexe 1 – Télécharger (zip)*. Pour ce faire, placer les participants debout en cercle avec les émoticônes au centre du cercle. Chacun en choisit un en fonction de son humeur, de son état d'esprit. On fait un tour de cercle au cours duquel chacun explique la signification de son émoticône et pourquoi il l'a choisie. On refait un deuxième tour où chacun choisit une deuxième émoticône. Il ou elle choisit l'émoticône qu'il utilise le plus sur les réseaux sociaux et explique dans quelle circonstance. Ensuite, on passe en revue les autres émoticônes et leur signification.
- Répartir les participants en sous-groupes (2 ou 3 par sous-groupe).
- Donner les consignes ainsi qu'une fiche « situation » à chaque sous-groupe. *Annexe 2*
- Chaque sous-groupe lit sa fiche en secret et prépare une mise en scène afin de mimer la situation au reste du groupe. Les

jeunes peuvent alors utiliser les émoticônes durant leur mime pour faciliter l'expression de la situation et du message. Les émoticônes peuvent être utilisées à la façon d'un masque ou comme accessoire. Le rôle des émoticônes va être de faciliter l'expression corporelle et la compréhension du message.

- Chaque groupe présente sa situation en la mimant devant tout le monde. Les autres sous-groupes essaient de deviner ce qui est représenté.
- Si certains mimes ne sont pas clairs, le groupe peut réajuster son jeu en fonction des remarques des spectateurs.
- Il est possible de continuer le jeu en redistribuant d'autres fiches « situation ».
- À la fin de l'animation, l'animateur propose un *brainstorming* de mots-clés en lien avec ce qui a été vécu dans le groupe. Chacun peut alors dire ce qui l'a interpellé dans les situations mimées, ce qui fait écho avec son vécu, ce qui a un sens particulier pour lui. Cette liste de mots-clés sera utilisée lors de la séquence 3.

Séquence 2

- Dans cette séquence, les jeunes vont s'entraîner à réaliser des GIF.
- L'animateur propose un temps pour télécharger sur les Smartphones et tablettes l'application GIF nécessaire.
- Expliquer et montrer aux jeunes comment décomposer une action pour la rendre lisible et compréhensible et en conserver les moments clés.
- Diviser les jeunes en sous-groupes et leur proposer des cas pratiques **Annexe 3** mettant en scène des actions basiques et quotidiennes. Chaque sous-groupe choisit une situation du quotidien qu'il va traduire en GIF.
- L'animateur montre alors comment utiliser une application pour faire des GIF. L'animateur peut utiliser un projecteur à cette étape ou rassembler les jeunes autour de lui pour montrer le fonctionnement sur un Smartphone ou une tablette. Le

fait de montrer un exemple de GIF concret et rapidement aux jeunes les mettra en confiance. Ils verront que cela n'est pas compliqué et ne prend pas trop de temps.

- Laisser le matériel aux jeunes pour qu'ils puissent tester le tournage des GIF.
- Chaque sous-groupe peut réaliser un GIF d'entraînement (qui n'est pas nécessairement en lien avec la thématique) et l'envoyer aux autres par un réseau social comme Facebook ou Instagram. Un groupe Facebook peut être constitué au préalable pour centraliser les GIF dans une conversation commune.

Séquence 3

- On visionne ensemble les GIF réalisés lors de la séquence 2. On analyse les GIF en observant ce qui fonctionne bien ou moins bien, autant d'un point de vue de la réalisation technique que sur la compréhension du message.
- Relire les mots-clés qui ont été rassemblés à la fin de la séquence 1.
- Les jeunes sont répartis en sous-groupes.
- Chaque sous-groupe reçoit une fiche « scénario » **Annexe 4** À l'aide de cette fiche, les jeunes créent une situation. Cette situation illustre leur rapport à Internet, aux réseaux sociaux, à leur Smartphone. Pour rédiger cette situation, ils s'inspirent des mots-clés, mais peuvent aussi évidemment écrire un scénario sans utiliser ces mêmes mots (les mots-clés sont une aide, une source d'idées dans laquelle puiser).
- Chaque sous-groupe prépare et répète sa saynète.
- Chaque sous-groupe réalise son GIF à l'aide d'une tablette. Dans les classes avec des plus grands, on leur propose de réaliser le GIF avec leur Smartphone puis de l'envoyer.

Intérêts

- Grâce à une vraie implication liée au langage corporel dans le mime des différentes situations, les participants développent une meilleure compréhension d'un sujet et d'une thématique, mais aussi une meilleure communication et expression de leurs émotions.
- L'utilisation des émoticônes favorise une expression de chacun en toute sécurité devant le groupe. Ceci est particulièrement pertinent avec les ados ou les adultes qui craignent de s'exposer au regard des autres.
- L'animation GIF permet d'appréhender de manière pratique, ludique et créative l'utilisation de son Smartphone/tablette.
- Elle offre aussi la possibilité de découvrir la technique du Stop Motion/dessins animés.
- Nous parlons des rapports sociaux virtuels dans un contexte réel et physique.
- Nous abordons des situations plus compliquées vécues sur les réseaux sociaux, désamorçons des situations conflictuelles.

Points d'attention

- Lecture des émoticônes: nous avons dû les pousser à aller chercher l'émotion qui se cache derrière certains dessins (« policier », qu'est-ce que ça véhicule comme émotion: « attention », « sécurité »...)
- Certaines émoticônes ont eu des sens différents (« dans 2 minutes » ou « victoire »), d'autres ont fait l'unanimité.
- Les spectateurs ont parfois des interprétations très différentes des saynètes jouées; cela permet d'explorer différents points de vue.
- Il faut prendre le temps nécessaire pour s'échauffer, oser se représenter devant

les autres, exprimer une émotion, etc. Pour cela, des brise-glaces sont nécessaires.

- La réalisation d'un GIF nécessite, en fonction des scénarios et de la taille du groupe, des qualités acoustiques du lieu de l'animation, plus ou moins d'espace.

Retours d'expériences

- Certains enfants ont montré une capacité surprenante à mimer et représenter de manière théâtralisée les situations. Le résultat était étonnant.
- Les débats qui ont suivi la première séquence (après avoir fait la liste des mots-clés) ont été très interpellants.
- Les jeunes ont exprimé avoir vécu ou connaître des personnes ayant subi des situations difficiles comme des harcèlements, des violences suite à des conflits sur les réseaux, des sentiments de manque de liberté, de surveillance, etc.
- Un jeune a résumé son rapport aux réseaux sociaux de cette manière: « *Soit tu es cool sur les réseaux sociaux (respecté, beaucoup de likes, de commentaires positifs, etc.) et à l'école tu es également respecté. Soit tu n'es rien (pas de réactions sur les réseaux, pas d'existence), tu te fonds dans la masse à l'école aussi. Soit tu es une m..., une p... (tu es harcelé sur les réseaux sociaux, on te critique, t'attaque, t'insulte), il en va de même à l'école: tu es rejeté, harcelé, etc.* »
- Ils se sont presque tous prêtés au jeu; cela change énormément du cadre scolaire; c'est dynamisant.

- Vraiment une grande surprise dans la préparation des mimes, beau jeu avec leur corps pour exprimer la situation en lien avec la citoyenneté numérique.
- La réalisation d'un GIF compréhensible nécessite un travail sérieux: avoir assez d'images, s'assurer que l'expression des enfants soit visible (ne pas hésiter à avoir recours aux gros plans), soigner le scénario.

Prolongements possibles

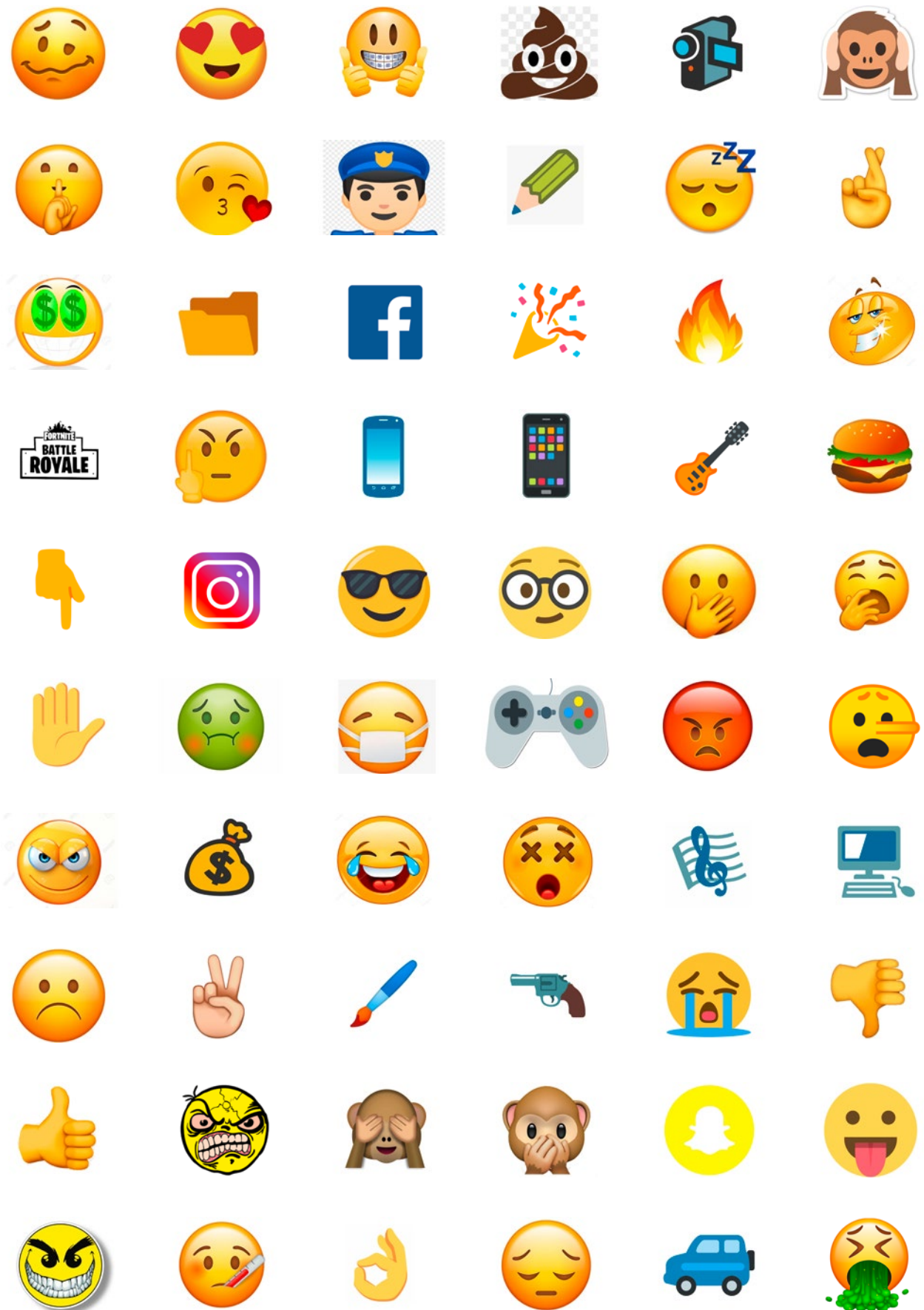
1. Exploiter et **approfondir les scénarios des GIF** par différentes techniques: chronophotographie, BD ou roman-photo, écriture (ajouter des bulles, donc du texte, travailler la forme du slogan), affiche politique...
2. **Créer de nouvelles émoticônes** par type de ressenti, concevoir ainsi un recueil d'émoticônes semblables à l'approche du livre « La couleur des émotions ».
3. **Mettre le GIF créé en situation réelle**, c'est-à-dire l'utiliser dans un message ou une conversation en ligne (mail, groupe de discussion sur Facebook).
4. Mettre le GIF créé dans **la base de données de Giphy** et ainsi le mettre à disposition de la communauté.
5. Se saisir de GIF existants et les **mimer** afin d'aborder l'expression théâtrale et corporelle.

« Soit tu es cool sur les réseaux sociaux et à l'école tu es également respecté. Soit tu n'es rien (...) »

6. **Retoucher les photos** du GIF créé grâce aux outils graphiques de son Smartphone.
7. **Analyser les bases de données** de GIF et faire le lien avec la culture populaire: retrouver les œuvres dont les GIF s'inspirent, prendre conscience des références; décoder pourquoi ces GIF plaisent et parlent aux publics; apprendre à créer un GIF qui fait référence à une œuvre.

Bibliographie et ressources

- **Vidéo explicative** en anglais pour l'utilisation de l'application Pic Pac
- **Site** expliquant ce qu'est un GIF
- **Site** reprenant des outils pour créer des GIF
- *La couleur des émotions*, Anna Llenas, Éd. Quatre fleuves



Un couple de touristes
se tue en voulant
prendre un selfie.

Un cousin a envoyé
à tes amis une photo
de toi en pyjama
Bob le bricoleur.

FICHE 1

Quelqu'un se
prend un bus
parce qu'il regarde
son téléphone
en traversant.

Un automobiliste
écrase quelqu'un
parce qu'il regarde
son téléphone
en roulant.

On trouve l'amour de sa vie sur Internet.

Une famille récolte de quoi reconstruire sa maison détruite après un ouragan grâce à un groupe Facebook.

FICHE 2

Un élève en difficulté réussit ses examens grâce à un groupe d'entraide sur Facebook.

Des jumeaux séparés à la naissance se retrouvent à 16 ans grâce à Instagram.

Un élève ne veut plus aller à l'école à cause de moqueries sur Snap.

Quelqu'un pirate ton compte Instagram et publie des propos racistes en ton nom.

FICHE 3

Il retrouve sa famille 25 ans après, grâce à Google Map.

Un jeune joue énormément à Call of duty, il s'achète une mitrailleuse sur Internet et fait un massacre dans son école.

Un jeune n'arrive plus
à suivre les cours,
car il passe ses
nuits sur Fortnite.

Il gagne 1 million
d'euros à la coupe du
monde de Fortnite.

FICHE 4

Cas pratiques : animation GIF

- Ouvrir et fermer une porte

- Boire un verre d'eau

- Être étonné de voir un article dans le journal

- Marcher dans la rue et saluer un ami

- Faire une danse

- Cuisiner et manger un plat

- Mettre son pull

- Sentir quelque chose de bon

- Râler sur quelqu'un ou quelque chose

- Découvrir derrière une porte quelque chose de surprenant

- ...

Scénario

Qui fait quoi?

Acteurs et rôles:

.....

.....

.....

Message qu'on veut faire passer:

.....

.....

.....

Réalisateur:

.....

Caméra:

.....

Émoticônes:

.....

