

# GUIDE D'ÉTUDE

DISCIPLINE :  
**ARTS MÉDIATIQUES**

ARTIST :  
**SHAUN ELIE**

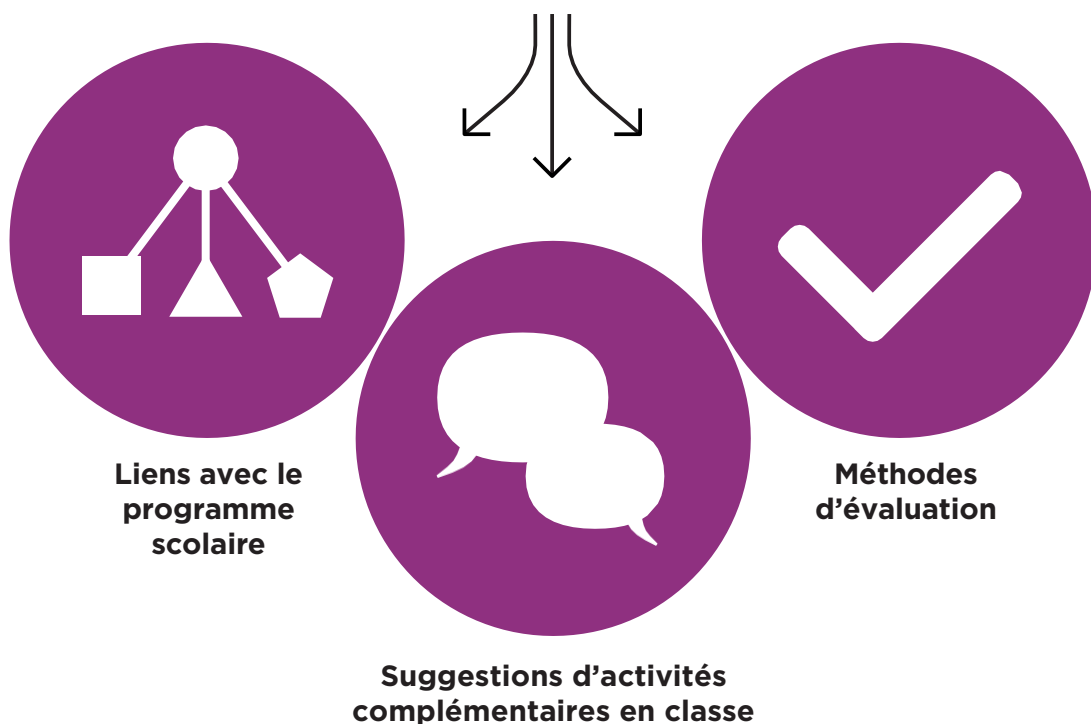


**Le dossier suivant est fourni à titre de ressource supplémentaire afin d'enrichir et d'accompagner la visite de l'artiste.**

Il comprend des liens avec le programme scolaire, des stratégies d'évaluation et des suggestions d'activités complémentaires à réaliser en classe. Tous les supports sont destinés à être utilisés à la discrétion de l'enseignant et peuvent être adaptés si nécessaire afin de répondre aux besoins spécifiques des élèves.

## GUIDE D'ÉTUDE

**Discipline / Exemple d'Artiste:**



# TABLE DE MATIÈRES

<b>GUIDE D'ÉTUDE: ARTS MÉDIATIQUES .....</b>	<b>4</b>
Présentation du programme .....	4
Liens avec le curriculum.....	6
Prolonger l'apprentissage (pistes de discussion) .....	7
<b>ARTS MÉDIATIQUES Aperçu.....</b>	<b>9</b>
<b>ANNEXE .....</b>	<b>10</b>
Banque de vocabulaire/glossaire:.....	10
Santé et bien-être des élèves .....	11
Ressources Supplémentaires .....	11

# GUIDE D'ÉTUDE: ARTS MÉDIATIQUES

## LA NARRATION VISUELLE : INTRODUCTION À LA PRODUCTION VIDÉO

### Présentation du programme

**Nom de l'artiste:** Shaun Elie

**Biographie de l'artiste:** Shaun Elie (VCR't) est un artiste vidéo d'Ottawa actif depuis 2006. Il crée des œuvres mêlant techniques analogiques et numériques, allant du stop motion aux projections en direct. Passionné par l'éducation artistique, il anime des ateliers adaptés à tous les niveaux où les élèves explorent la vidéo, développent leur créativité et réalisent des projets expressifs et collaboratifs.

**Description du programme:** Dans cette expérience pratique immersive de l'art de la production vidéo avec le vidéaste Shaun Elie, les étudiants se familiariseront avec les outils et les techniques essentiels utilisés pour créer des vidéos créatives. Shaun guidera les étudiants tout au long du processus de développement d'idées, d'élaboration de récits convaincants et de traduction de ces idées en une vidéo attrayante. Aussi offert comme atelier pour les enseignants.

**Discipline Artistique:** Arts médiatiques



**Niveaux scolaires recommandés:** 5e - 12e

**Logistique de la session:** En personne ou en ligne

**Vocabulaire/Glossaire:** [Cliquez ici](#)



# LA NARRATION VISUELLE : INTRODUCTION À LA PRODUCTION VIDÉO

## Liens avec le curriculum

### Thèmes d'apprentissage

- Volet A - Création et présentation
  - Comprendre le cadrage, les angles, les types de plans et le mouvement. (5e - 6e)
  - Utiliser la lumière naturelle et artificielle pour créer une ambiance et une clarté. (7e - 8e)
  - Notions de base sur les types de microphones, leur placement et la prise en compte du son ambiant. (9e - 12e)
- Volet B - Réfléchir, réagir et analyser
  - Interpréter comment la composition, la couleur et le rythme affectent le sens. (5e - 6e)
  - Comprendre comment le style, le ton et la narration influencent les spectateurs. (7e - 8e)
  - Donner et recevoir des critiques constructives sur des montages bruts. (9e - 12e)
- Volet C : Exploration des formes et des contextes culturels
  - Explorer les formes narratives, documentaires, commerciales et expérimentales. (5e - 8e)
  - Comprendre comment le contenu vidéo façonne la perception du public et la culture. (9e - 12e)
  - Analyser la diversité, les stéréotypes et l'authenticité dans la narration visuelle.

# LA NARRATION VISUELLE : INTRODUCTION À LA PRODUCTION VIDÉO

## Prolonger l'apprentissage (pistes de discussion)

Voici quelques suggestions de questions pour prolonger la session avec l'artiste en classe. Elles sont recommandées, mais pas obligatoires. Utilisez celles qui conviennent le mieux à votre classe. Vous trouverez également des suggestions d'activités dans le dossier de ressources supplémentaires.

**4<sup>e</sup> - 6<sup>e</sup>**  
**ANNÉE**

### Avant

- Qu'est-ce qui rend une vidéo intéressante à regarder ?
- Comment pensez-vous que les angles de caméra peuvent modifier une histoire ?
- Quelle est la différence entre filmer quelque chose et raconter une histoire avec une vidéo ?

### Pendant

- Qu'est-ce que cet angle de caméra vous fait remarquer en premier ?
- Comment l'éclairage modifie-t-il l'aspect de la scène ?
- Comment les différentes prises de vue modifient-elles votre compréhension de la scène ?

### Après

- Quelle partie du tournage a été la plus facile ? La plus difficile ?
- Comment votre groupe a-t-il décidé des plans à utiliser ?
- Comment le montage modifie-t-il l'histoire que vous racontez ?

**7<sup>e</sup> - 8<sup>e</sup>**  
**ANNÉE**

**Avant**

- Comment la vidéo peut-elle communiquer quelque chose que les mots ou les images seuls ne peuvent pas communiquer ?
- Pourquoi la planification (story-boards, listes de plans) est-elle importante avant le tournage ?
- Comment la musique ou le son peuvent-ils influencer l'ambiance d'une vidéo ?

**Pendant**

- Comment les mouvements de caméra (panoramique, zoom) affectent-ils l'attention du spectateur ?
- Quelles décisions prenez-vous pour assurer la continuité entre les plans ?
- Comment vous assurez-vous que le public comprend le point principal de votre scène ?

**Après**

- Comment vos choix de montage ont-ils affecté le rythme de l'histoire ?
- Que changeriez-vous si vous filmiez à nouveau le même projet ?
- Comment pensez-vous que votre vidéo pourrait être reçue par différents publics ?

**9<sup>e</sup> - 12<sup>e</sup>**  
**ANNÉE**

**Pre**

- De quelle manière les angles de caméra, l'éclairage et le montage peuvent-ils être utilisés pour créer un sous-texte ?
- Comment les considérations éthiques peuvent-elles influencer la manière dont vous filmez et montez ?

**Pendant**

- Comment conciliez-vous les choix créatifs et les exigences techniques ?
- Quelles stratégies utilisez-vous pour attirer l'attention du spectateur ?

**Après**

- Dans quelle mesure le montage final correspond-il à la vision originale du story-board ?
- De quelle manière la collaboration a-t-elle influencé le résultat créatif ?



# ARTS MÉDIATIQUES

## APERÇU

Les arts médiatiques offrent aux étudiants un moyen dynamique de s'exprimer à l'aide d'outils numériques tels que le cinéma, l'animation, la photographie et la conception sonore. Ils reflètent et façonnent la culture, amplifient les voix sous-représentées et promeuvent l'équité, la diversité, l'inclusion et la réconciliation. Grâce aux arts médiatiques, les élèves acquièrent une culture numérique, une pensée critique, une collaboration et une résolution créative des problèmes. Ces compétences les aident à devenir des créateurs confiants et éthiques et des consommateurs réfléchis de contenu numérique.

**Les processus de création et d'analyse critique** guident les élèves dans le développement, l'affinage et l'évaluation de leur travail, favorisant ainsi l'appropriation, l'innovation et la sensibilisation culturelle. Ces processus s'alignent sur les valeurs fondamentales du MASC en promouvant des expériences d'apprentissage accessibles, inclusives et sensibles à la culture. Les ateliers dirigés par des artistes permettent aux élèves de devenir des créateurs numériques confiants et des consommateurs de médias réfléchis.

Les arts médiatiques soutiennent l'apprentissage transversal en se connectant à des sujets tels que les langues, l'histoire, les sciences, les mathématiques et les études sociales. Les sessions dirigées par des artistes explorent des thèmes tels que l'identité, la justice environnementale, l'héritage culturel et la citoyenneté numérique, encourageant les élèves à exprimer leur apprentissage de manière pertinente et créative.



# ANNEXE

## Banque de vocabulaire/glossaire:

- **Angle** : Position à partir de laquelle la caméra voit le sujet (par exemple, angle haut, angle bas).
- **B-roll** : Séquence supplémentaire utilisée pour ajouter un intérêt visuel ou couvrir les montages.
- **Gros plan (CU)** : Plan serré montrant des détails, généralement le visage d'une personne ou un objet important.
- **Composition** : Comment les éléments visuels sont disposés dans le cadre.
- **Continuité** : Cohérence des éléments visuels et narratifs entre les plans.
- **Coupe** : Transition entre deux plans dans le montage.
- **Réalisateur** : Personne chargée de superviser les aspects créatifs de la production.
- **Montage** : Sélection et agencement des séquences pour raconter une histoire.
- **Plan d'établissement** : Plan large qui plante le décor pour le spectateur.
- **Fondu** : Transition progressive vers ou depuis un écran vide.
- **Cadrage** : Décider de ce qu'il faut inclure dans le plan et comment le positionner.
- **Éclairage** : La façon dont la lumière est utilisée pour éclairer un sujet et créer une ambiance.
- **Long Shot (LS)** : Plan montrant le sujet de la tête aux pieds ou une vue large d'un lieu.

# Santé et bien-être des élèves

## Comment l'activité d'aujourd'hui t'a fait sentir dans ton corps et dans tes pensées?

- Choisis une couleur pour décrire ce sentiment. Trouve un mot pour expliquer comment ton énergie a changé après l'activité.

## Mini-activité : Tableau des émotions

- Demande aux élèves de créer un tableau vivant qui montre comment ils se sentent tout de suite après l'activité.
- Ensuite, ils peuvent :
  - Le partager avec un partenaire ou un petit groupe
  - Dessiner leur tableau dans un journal
  - Écrire ou parler de ce qui les a fait se sentir ainsi

## Ressources Supplémentaires

- Guide d'évaluation
- Guide sur le protocole culturel et la sensibilité culturelle
- Document d'évaluation
- Base de données de ressources pour approfondir vos connaissances