

Compte-rendu de l'atelier sur l'annotation audiovisuel – 06.12.19

L'atelier *Annotation audiovisuelle* du 6 décembre 2019 a été animé par Rémy Besson, chercheur postdoctoral (Université de Montréal) et coordonnateur scientifique du partenariat international de recherche [TECHNÈS](#). Cet atelier a été l'occasion d'un dialogue avec [Michael Bourgatte](#) (maître de conférence à l'Institut Catholique de Paris). Ce dernier a contribué à de nombreux articles et livres sur le sujet de l'annotation multimédia et il a présenté le projet [Celluloid](#). Cette rencontre est également l'occasion pour le GRAFICS et le partenariat TECHNÈS d'exposer de manière informelle le projet de vidéos annotées sur la technique au cinéma. Alex Delagrave et Marion Charroppin, tous deux chargés de mission pour TECHNÈS et le GRAFICS, ont expliqué les avancées de ce projet, mais également les choix qui ont menés au projet tel qu'il apparaît aujourd'hui. Rémy Besson a tenu à remercier Louis Pelletier et Louise Brunet, qui ont beaucoup travaillé sur le projet de vidéos annotées et dont la collaboration fut indispensable.

Intervention d'Alex Delagrave et Marion Charroppin

Une fois le corpus de vidéos constitué, il a fallu faire le choix éditorial de la typologie des annotations. Il existe deux types d'annotations. Celles textuelles, ou visuelles, qui peuvent être consultées directement dans la vidéo ; et les annotations qui sont des liens renvoyant vers d'autres extraits ou encore des articles scientifiques. Parfois, plusieurs types d'annotations sont créés pour une même vidéo.

Il était ensuite nécessaire de choisir un outil. La condition principale était de pouvoir annoter directement sur l'image, et non autour de l'objet. Le choix s'est porté sur h5p, un outil gratuit et open source, qui est pensé pour l'imbrication de différents objets web. C'est un outil qui a pour avantage d'être aisé à prendre en main, et que l'on peut utiliser comme un plug-in dans le CMS Wordpress. La structure des vidéos annotées pose une question de la pérennité, puisque de nombreux maillons interdépendants s'enchaînent pour permettre à ces vidéos d'être diffusées : serveur technès - Internet Archive - h5p via Wordpress - site Wordpress.

Ce projet a demandé à l'équipe de découper six heures de rushes en extraits portant sur des démonstrations techniques ou des entretiens dans lesquels des contenus sont intéressants pour l'annotation, comme, par exemple, des termes particuliers ou des sujets évoqués qui peuvent être développés. L'équipe est partie de 22 vidéos, pour arriver à 48 capsules annotées, chacune durant généralement de 3 à 5 minutes.

Lors du visionnage de la capsule choisie, la personne en charge prend en note un timecode, afin d'identifier les moments importants pour le travail d'annotation, prépare ensuite le carton d'ouverture de la capsule et enfin s'attelle à l'annotation précise. Il s'agit alors d'identifier les annotations intéressantes, le sujet et la forme de l'annotation. Cela suppose un choix éditorial concernant le degré de vulgarisation ou de granularité, afin de ne pas "noyer" la capsule sous les annotations. Ces choix se font au cas par cas pour chaque

capsule. Il est également nécessaire de se pencher sur les questions de droits d'auteurs, par exemple pour les illustrations utilisées.

Plusieurs types de sources sont utilisés, comme Wikipédia (lorsqu'il s'agit d'articles sûrs) ou encore des dictionnaires spécialisés sur le cinéma. Il y a une hiérarchie des sources selon la difficulté du contenu annoté. Certaines définitions sont retravaillées et recrées par Louis Pelletier, membre de TECHNÈS, afin que la définition soit à la fois la plus précise et la plus concise possible pour correspondre au format d'annotation des vidéos. De nombreuses traductions sont également faites dans les annotations pour éviter les confusions liées à l'oralité ou encore pour traduire les anglicismes.

Si la banque d'images créées par TECHNÈS n'est pas suffisante, l'équipe va utiliser Wikimedia, afin de trouver des illustrations libres de droit. Toutes les sources sont citées dans les annotations. Le site renvoie également vers la base de données de l'Encyclopédie TECHNÈS.

Il y a un réel enjeu sur la place des annotations dans l'image. La capsule n'est pas toujours filmée de manière à ce que l'annotation ne soit pas invasive, il s'agit alors de trouver la manière la plus ergonomique d'insérer la capsule dans l'image.

Présentation Michael Bourgatte

Michael Bourgatte a été engagé sur le projet CinéCast (2010-2012), un projet d'interfaçage de métadonnées textuelles et audiovisuelles avec, entre autres, la question du développement de l'annotation audiovisuelle. De nombreuses expérimentations ont été conduites dans cette perspective pour le projet, principalement en partenariat avec la bibliothèque du centre [Georges Pompidou](#) (Paris).

Michael Bourgatte a ensuite été recruté comme maître de conférence en 2013 à l'ICP notamment pour gérer un centre de recherche en humanités numériques axé sur la pédagogie. Beaucoup de cours sont donnés à distance à l'ICP, il existe donc une très grande utilisation de la vidéo dans le cadre pédagogique. Les systèmes de commentaires sur les forums nécessitent de nombreux aller-retour entre la vidéo et le forum afin de retrouver les éléments visés par les commentaires et entamer un dialogue.

Il y a, derrière le projet [Celluloïd](#), une volonté de développer un outil d'annotation qui permet la coopération entre élèves ou entre professeurs et élèves. Nous sommes vraiment dans la perspective du dialogue (voire de classe inversée) et de l'enseignement distanciel, même dans le cadre de cours en salle, afin de prendre une longueur d'avance avant le cours donné par le professeur.

Utiliser l'annotation permet également d'attirer l'attention sur la dimension visuelle de la vidéo, car les élèves vont surtout écouter les vidéos. Du point de vue de l'intervention sur le contenu visuel, le cinéma est parfois sanctuarisé, comme l'était le livre avant l'apparition du livre de poche, qui a ouvert la pratique de l'annotation privée. Ce qui existe aujourd'hui dans l'audiovisuel tient avant tout de l'annotation marginale. Il y a donc une volonté de désacraliser le cinéma en annotant directement sur le film, mais dans le cas de l'annotation numérique, le contenu reste indépendant du geste d'annotation.

Celluloïd est un service web [accessible en ligne](#). C'est un outil qui distingue le corps professoral et les élèves. Les projets sont créés pour des vues d'éducation. Il est possible de rendre un projet public, pour servir d'inspiration, mais sans pouvoir y participer. Ces

projets peut être participatifs, collaboratifs ou non. Les commentaires peuvent être modulés par la personne en charge du projet. Les modalités de connexion sont très simple, avec un nom ou un pseudo et un code alphanumérique dispensé par le créateur du projet. Ce sont des outils qui visent également les enfants de moins de 10 ans, il est donc nécessaire de rendre la connexion possible facilement sans que l'enfant ait à laisser des traces numériques. Celluloid est libre et open source, accessible sur [GitHub](#). Le choix de l'open source s'est fait d'un point de vue éthique mais également dans un souci de pérennité dans le cadre d'un budget minimal, où la communauté d'utilisateurs va permettre de réutiliser et de pérenniser le projet.

Discussion

Lors des échanges entre les différents participants de l'atelier, il a été souligné que ce sont deux projets qui poursuivent un but commun, explorer et utiliser l'annotation audiovisuelle, mais qui divergent dans les étapes mises en place pour y parvenir. Que se soit dans les plateformes qui supportent les vidéos (Youtube vs Internet Archive), dans les licenses (MIT License vs Licence CC) ou encore dans la stratégie pour assurer la pérennité du projet (création d'un outil et d'une communauté vs utiliser un outil qui possède une communauté stable), les projets *Celluloïd* et *Vidéos annotées sur la technique au cinéma* s'appuient sur des choix stratégiques différents. Notons toutefois que Celluloid cherche actuellement à fonctionner avec d'autres sites web d'hébergement de vidéos que Youtube. L'effort et les moyens ont été mis, dans le cas de TECHNÈS, sur l'annotation, son contenu et les choix éditoriaux qui les déterminent, tandis que dans le cas de Celluloïd, l'objectif était, en plus de permettre l'utilisation de l'annotation audiovisuelle pédagogique, de créer un outil indépendant et pérenne grâce à un code en source libre, et la création d'une communauté tant autour de l'utilisation de cet outil particulier que de la réappropriation de son code. Ces différences ne doivent cependant pas occulter certains points communs essentiels tels que la volonté d'annoter directement sur l'image, de s'adresser à un public composé de non-spécialiste de l'annotation et d'adopter un outil le plus simple possible à utiliser et des vidéos annotées simples à consulter.

Autres projets d'annotation audiovisuelle et articles

[Mediascope](#)

[Vialogues](#)

[Lignes de temps](#)

Un [article d'Alice Leroi](#) portant sur l'annotation vidéo

Un [article de Michael Bourgatte](#) sur les formes de l'annotation vidéo

L'introduction du livre *Expérimenter les humanités numériques*

Le premier chapitre du même livre traitant de [l'annotation vidéo pour la recherche](#)

Une [présentation](#) de l'outil Celluloïd

Liens

<http://technes.org/>

<https://www.icp.fr/bourgatte-michael-15591.kjsp>

<https://celluloid.hypotheses.org/>

https://savoir.tv/emission/connaissance_du_cinema

<https://www.centrepompidou.fr/>

<https://www.icp.fr/>

<https://celluloid.hypotheses.org/>

<http://celluloid.huma-num.fr>

<https://github.com/celluloid/celluloid>