

# L'audiovisuel

Au service du diaporama

*Par Vincent MARTIN*

# L'audiovisuel

Au service du diaporama

*Par Vincent MARTIN*

Il y a toujours deux personnes dans  
chaque audiovisuel : le réalisateur et le  
spectateur.

**COMMUNIQUER**



**Avec un langage audiovisuel  
2 médias culturels**



# Que ressentez-vous ?





# L'audio - musicale

*Il y a toujours deux personnes dans chaque audiovisuel : le réalisateur et le spectateur*

- Transmettre des émotions (film)
- Exprimer une atmosphère
- Installer un état psychologique
- Pressentir l'action future (coup sur la tête)



# L'audio – des bruits et des bruitages

*Il y a toujours deux personnes dans chaque audiovisuel : le réalisateur et le spectateur*



- Apporter du réalisme (porte, vieille porte)
- Traduire une action (visuelle ou non)
- Ponctuer le montage
  
- Bruits ou bruitages (naturels ou artificiels)
- Créer et exagérer les bruitages





# L'audio – et les effets sonores

*Il y a toujours deux personnes dans chaque audiovisuel : le réalisateur et le spectateur*



- Définir un contexte (lieu confiné, écho)
- Décrire des actions (éloignement)
- Exprimer des sentiments (peur, froid...)
- Amuser (attention à ne pas distraire)

# L'audio – la parole et la narration

*Il y a toujours deux personnes dans chaque audiovisuel : le réalisateur et le spectateur*



- Informative
- Type de voix (Hétérodiégétique / Intradiegétique)
- Signifiante au personnage
- Situer le narrateur (stéréo ou plus)
- Expressive sur les sentiments



# L'audio – les silences

*Il y a toujours deux personnes dans chaque audiovisuel : le réalisateur et le spectateur*

- Ponctuer le montage (Eveil du spectateur)
- Reposer le spectateur
- Renseigner les séquences (chapitre, contexte)
- Diriger l'attention (autre flux)
- Renvoyer à la réflexion



# Le visuel - textuel

Il y a toujours deux personnes dans chaque audiovisuel : le réalisateur et le spectateur

- Informer (ssi – capitale ou complément)
- Traduire la narration (succincte... )
- Préparer le spectateur (citation...)
  
- Imagé ou surajouté (commentaire)
- Pas trop long (2x temps d'affichage)
- Police lisible (police écran)





# Le visuel - imagé

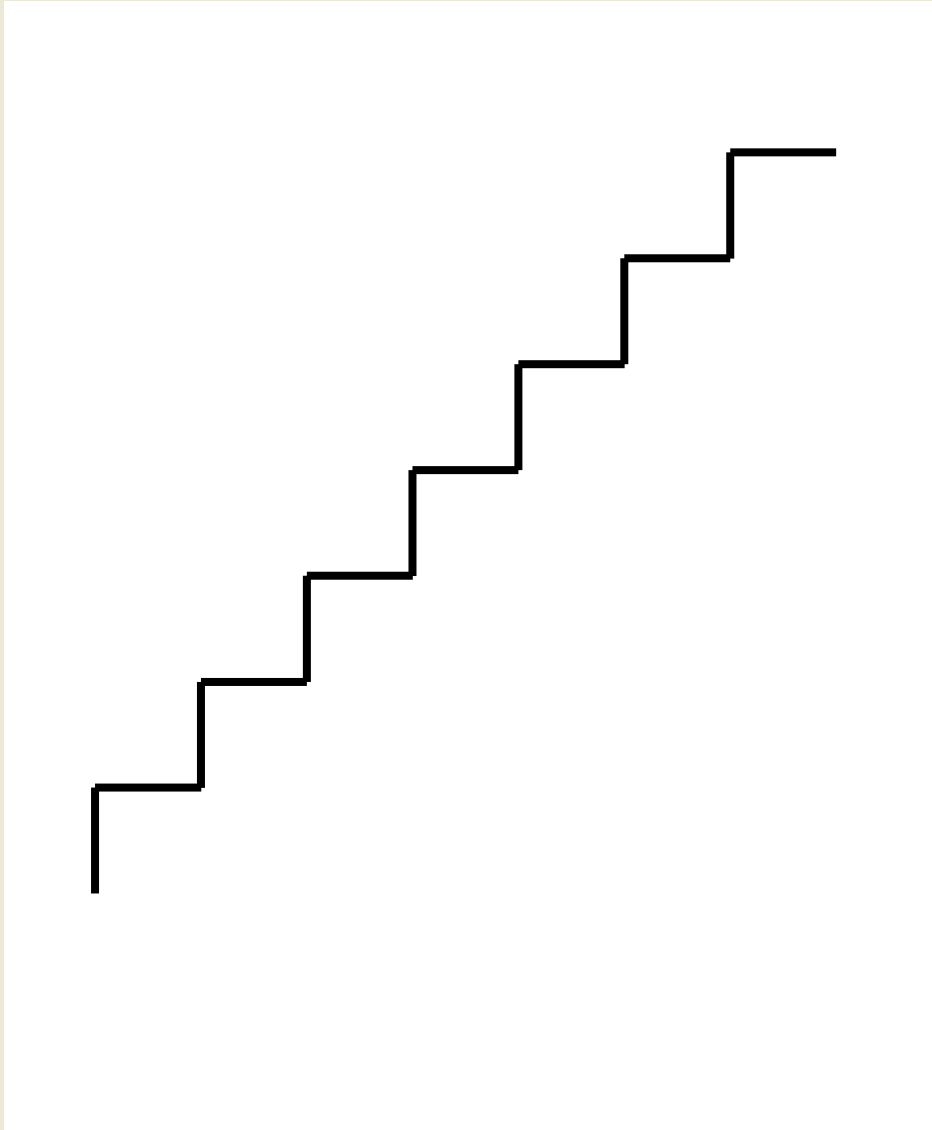
*Il y a toujours deux personnes dans chaque audiovisuel : le réalisateur et le spectateur*



- Décrire et illustrer le contexte (détails)
  - Informer (point fort, code de lecture)
  - Suggérer et universaliser (sans tête)
  - Impliquer le spectateur (vision subjective)
- 
- Rapport intime avec nos congénères
  - Meilleure image, image mentale
  - Image de toute nature (dessin, photo, scan...)



# De quelle culture êtes-vous ?



- Lecture selon notre code de lecture
- Etude graphologique
- Connotation
- Direction et des sens (regards...)

<b>Inhibition</b> <b>Refoulement</b>	<b>Idéaux</b> <b>intellectuel</b>	<b>Elan</b> <b>Ambition</b>
<b>Passé</b> <b>Retour</b>	<b>↔</b>	<b>Avenir</b> <b>Aller</b>
<b>Accaparement</b> <b>Egoïsme</b>	<b>Sexualité</b> <b>instincts</b>	<b>Pessimisme</b> <b>Obstination</b>

- Horizontale : affectif
- Plongée : supériorité du lecteur
- Contreplongée : supériorité du sujet



# Le visuel - la couleur

*Il y a toujours deux personnes dans chaque audiovisuel : le réalisateur et le spectateur*



- Décrire l'espace temporel (actuel, passé...)
- Présenter qualité et disposition (paradis...)
- Apporter une vision onirique (poésie, comédie...)
- Marquer les séquences
- Symboles (Satan, danger...)

# Le visuel animé

*Il y a toujours deux personnes dans chaque audiovisuel : le réalisateur et le spectateur*



- Exprimer le mouvement (lent, surprise)
  - Traduire des actions (entrer...)
  - Dynamiser et rythmer
  - Illustrer (cinéma d'animation en multicouche)
- 
- Palliatif au mouvement diaporamique
  - Ni trop ni trop peu (pas de superflu)
  - OUI si gestion des points forts
  - Respect du code de lecture





# Le visuel entre 2 – les transitions

*Il y a toujours deux personnes dans chaque audiovisuel : le réalisateur et le spectateur*



- Exprimer un fait (surprise avec un cut)
- Traduire des sentiments (douceur...)
- Expression temporelle (avant, plus tard...)
- Dynamiser et rythmer
- Participe à l'écriture audiovisuelle
- Jamais négligée
- Gestion de l'espace (troisième image)



# L'expression audio-visuelle

*Il y a toujours deux personnes dans chaque audiovisuel : le réalisateur et le spectateur*



- 2 canaux sensoriels
  - 2 médias interprétables différemment
  - 2 médias selon une culture propre
  - Juxtaposition synchronisée
  - Juxtaposition complémentaire
- 
- Impacter le spectateur
  - Conforter un message



# L'audiovisuel

Au service du diaporama

*Par Vincent MARTIN*

Il y a toujours deux personnes dans  
chaque audiovisuel : le réalisateur et le  
spectateur.

**COMMUNIQUER**

# L'audiovisuel

Au service du diaporama

Par Vincent MARTIN

Il y a toujours deux personnes dans  
chaque audiovisuel : le réalisateur et le  
spectateur.

**COMMUNIQUER**

Je ne cesse de scénariser mentalement,  
à titre d'entraînement.

**SCENARISER**



**L'écriture audiovisuelle  
et des figures de style**



# Un montage, un couple à trois

*Je ne cesse de scénariser mentalement, à titre d'entraînement*



- Un montage = audio + visuel + sujet
- Une idée = un montage
  
- Est-ce développable ?
- Quel intérêt pour le lecteur (humour, info...)
- Quelle valeur ajoutée



# De l'idée au scénario, l'écriture

*Je ne cesse de scénariser mentalement, à titre d'entraînement*



- Travail d'écriture, première action
- Développer l'idée
- Synopsis développé : 10 lignes du récit
- Séquencer : Découper le montage en chapitre
- Imaginer l'audio et le visuel
  
- Scénariser : Décrire chaque seconde
- Avec le langage audiovisuel

# Organiser les informations, scénariser

Je ne cesse de scénariser mentalement, à titre d'entraînement



- Chaque seconde (visuel, audio)
- Chaque seconde (atmosphère, information)
- Visuel (illustration, connotation, texte)
- Audio (Voix, bruitages, atmosphère)
- Juger de la faisabilité (audiovisuel mental)
- Envisager les besoins (mezzanine)
- Gain de temps
- Conception à plusieurs plus aisée




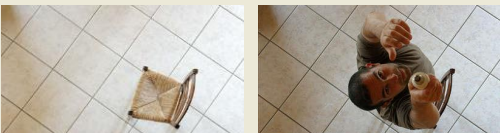




Visuel	Texte	Audio
Bureau avec peu de papiers, plante verte (Nature), un écran plat plus économique + vision du site "photosynthèse" (site nature)	<b>"et tout ce papier utilisé, cela se recycle"</b> (allusion à une autre image présentant beaucoup de papier)	LFDAP n°15 / / / / / /
Apparition par la gauche d'un robinet et de "eau potable" sur un mur (// fontaines à eau) puis disparition du robinet vers la gauche laissant apparaître Armelin qui donne vie (arrose) à la plante.	<b>"L'eau du Tibet, c'est pour les benêts, Elle est très bonne l'eau du robinet"</b>	/ / Bruitage Glouglou / /



# Un scénario imagé

Je ne cesse de scénariser mentalement, à titre d'entraînement

Séquence du réveil et agissements d'Armelin	Visuel	Description visuelle	Texte	Audio
		<p>Même vue initiale avec papillon (Capucine) sur la plante verte ayant remplacée la plante plastique</p>	<p><b><i>Dans le fond c'est vrai,</i></b></p>	<p>LFDAP n°15 (synchronisé avec les images) + bruit de réveil</p>
		<p>Armelin dans le lit (première vue de l'histoire) suivie du lit sans Armelin pour montrer ses agissements rapides</p>	<p><b><i>Toutes ces attitudes stupides à endurer, Sans attendre cela doit être corrigé.</i></b></p>	<p>LFDAP n°15 (synchronisé avec les images)</p>
		<p>Vue de l'eau et rasoir à main suivie du robinet fermé avec rasoir électrique</p>	<p><b><i>L'eau du rasage sauvée par l'électricité</i></b></p>	<p>LFDAP n°15 (synchronisé avec les images)</p>
		<p>Chaise en plongée et Armelin avec une ampoule économe (trouver une mezzanine pour la vue en plongée)</p>	<p><b><i>Adieu les vieilles ampoules qui ont la fringale, Vive les modernes qui sont frugales</i></b></p>	<p>LFDAP n°15 (synchronisé avec les images)</p>
		<p>Excès de papiers suivi d'une main avec éponge (flou de la main pour exprimer le mouvement)</p>	<p><b><i>Les essuies tout qui ne servent qu'une fois, remplacés par l'éponge ma foi.</i></b></p>	<p>LFDAP n°15 (synchronisé avec les images)</p>
		<p>Bouchon automobile – vue des toits, angle rasant (quartier X-rousse)</p>	<p><b><i>dans son 4x4 seul comme un ours, pour le boulot ou faire les courses</i></b></p>	<p>LFDAP n°15 (synchronisé avec les images)</p>
		<p>Armelin en vélo dans un cadre Nature (vélo gratuit, VéloV, parc de la tête d'Or)</p>	<p><b><i>pour la ville rien ne vaut un bicycle</i></b></p>	<p>LFDAP n°15 (synchronisé avec les images)</p>

# Choisir les supports audio-visuels

*Je ne cesse de scénariser mentalement, à titre d'entraînement*

- Choix du support (scan, dessin, 3D...)
- Format (16/9, carré etc...)
- Gérer l'espace ou l'histoire du média
- Musique variée ou non (Amélie Poulain)
- Homogénéiser la graphie (couleur, aspect...)





- Utiliser un pré-générique (citation, image...)
- Prétexter (recherche du chat)
- Flash-back, flash-forward (retour temporel)
- Boucler le scénario
- Préparer le spectateur (générique)



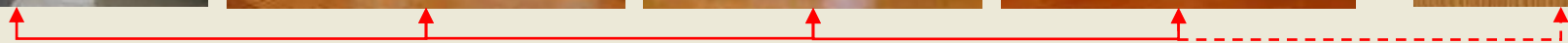


# Conduire le spectateur avec des relais

*Je ne cesse de scénariser mentalement, à titre d'entraînement*



- Créer des relais (blague...)
- Utiliser des synonymes
- Utiliser des signifiants (AV, Pavloff...)





Qu'évoquent pour vous ces images ?





# Traduire et rendre complémentaire

*Je ne cesse de scénariser mentalement, à titre d'entraînement*

- Suggérer et connoter (symbole culturel, picto)
  - Montrer sans montrer (pas déshumaniser)
  - Détourner le spectateur (cas de chute...)
- 
- Eviter les répétitions
  - Diversifier le visuel
  - Apporter une sensibilité
  - Universaliser selon le même code





# Exploiter le hors-champ

*Je ne cesse de scénariser mentalement, à titre d'entraînement*

- Hors-champ visuel et audio
- Effet d'élargissement
- Effet de coulisse
  
- Définir un espace (spectateur ou autrui)
- Jouer avec le spectateur (concept)
- Juxtaposer les 2 médias
- Eviter les redites
- Capturer le spectateur autrement
- Aider à imaginer



# Exprimer le mouvement

*Je ne cesse de scénariser mentalement, à titre d'entraînement*

- Utiliser les ellipses
- Jouer du filé
- Animer les calques
- Séquence d'images
- Bruitage et audio





# Interpeler le spectateur

*Je ne cesse de scénariser mentalement, à titre d'entraînement*

- Attirer le regard (code de lecture, cadrage)
  - Humaniser pour interpeller (AV, Pavloff...)
  - Poser une réflexion (citation, question, boucle)
  - Donner du temps au spectateur
  - Faire vivre des concepts
  - Vision subjective – applaudissement
- 
- Le spectateur devient acteur
  - Le spectateur fait son interprétation





# Coudre les 2 médias

*Je ne cesse de scénariser mentalement, à titre d'entraînement*



- Diaporama, 2 médias inter-liés
- Audio-visuel indissociable
- Eviter les répétitions
- Narrer avant le visuel (oiseau...)
- Respecter le temps de déchiffrage
- Appauvrir un média au profit de l'autre
- Désynchroniser volontairement



Armelin n'aime pas : Descendre les poubelles au petit matin



Se faire dépasser dans son 4x4 turbo





# Que voyez-vous ?



"Pour que la ga  
soit fidèle à ses val  
déterminée à ch  
la vie quotid"

GAUCHE POPULAIRE E  
COMMUNISTE FRANÇAIS ET DE

NICO... S...  
NICOLA... S... XOZ

CARITE

er empl

es vid  
je des pi  
ers

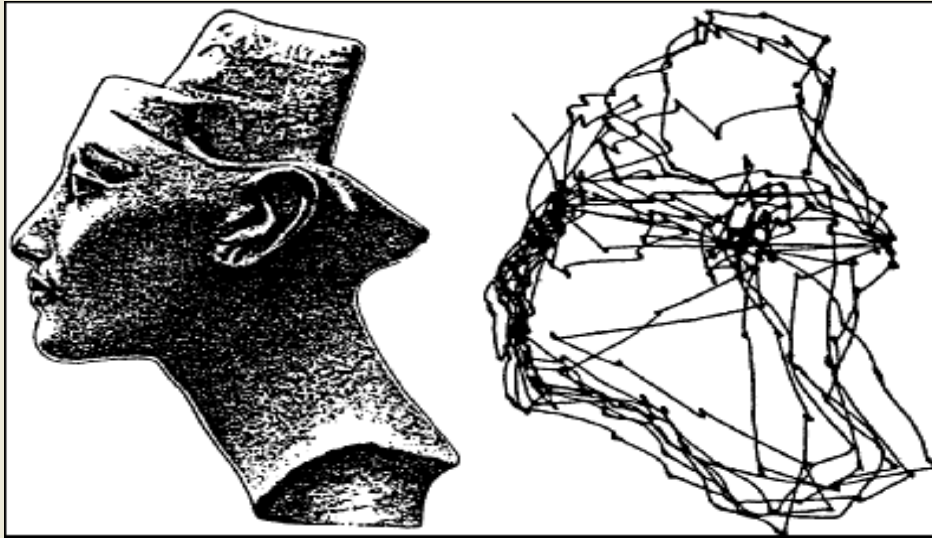
YS

se  
to



# Respecter l'interprétation du message

*Je ne cesse de scénariser mentalement, à titre d'entraînement*



- Trop d'information tue l'information
- Eviter le superflu (fausse fin...)
- Supprimer les doublons (AV)
- User du bon mouvement (image..)
- Rythmer l'audiovisuel
- Choisir une chanson non interprétée
- Graphie harmonieuse





# L'audiovisuel

Au service du diaporama

Par Vincent MARTIN

Il y a toujours deux personnes dans  
chaque audiovisuel : le réalisateur et le  
spectateur.

**COMMUNIQUER**

Je ne cesse de scénariser mentalement,  
à titre d'entraînement.

**SCENARISER**

# L'audiovisuel

Au service du diaporama

Par Vincent MARTIN

Il y a toujours deux personnes dans chaque audiovisuel : le réalisateur et le spectateur.

**COMMUNIQUER**

Je ne cesse de scénariser mentalement, à titre d'entraînement.

**SCENARISER**

Si je pouvais raconter l'histoire avec des mots, je n'aurais pas besoin de trimbaler un appareil photographique et un enregistreur.

**RACONTER**

# UN MEDIA UNIVERSEL

*Si je pouvais raconter l'histoire avec des mots, je n'aurais pas besoin de trimbaler un appareil photographique et un enregistreur*

- Exprimer, raconter
- Convaincre un peuple (Irak, pub...)
- Profiter des 3h44 journalier
- Diffuser largement (portable, FT, )





# Raconter à autrui avec un langage

*Si je pouvais raconter l'histoire avec des mots, je n'aurais pas besoin de trimbaler un appareil photographique et un enregistreur*



**Et maintenant  
Action!**

# Le Diaporama

## Ou l'Art de faire de l'audiovisuel

Par Vincent MARTIN

UNE IDEE

UN SCENARIO

UN DIAPORAMA

Voir Analyser Revoir Démontrer Eviter Argumenter Délivrer le message Graphisme Hors-champ Contexte Couleur  
Découper Dynamiser Rencontrer Confronter Prouver Déposer à la critique Associer Infographie Silence Enregistrement  
Emmener le spectateur Rythmer Ponctuer Temporiser User d'ellipses Critiquer Gérer Effet Matière Bibliographie 3D  
Image Faire comprendre Enchaîner Flash-forward SCENARISER Effet de coulisse Concentrer Point de vue Zoom Dessin  
Histoire juxtaposer Couper Interleurer le hors-champ  
Actualité Voyage Séquencer Effet de coulisse Traduire Impliquer Flux d'information Retraitement DIAPORAMA Audio  
Documentaire Evénement Infographier Détourner Suggérer Connoter Boucler Interpeler Transition Fade Narration  
Chanson Sujet Blague Poésie Accentuer Elargir Créer des relais Flash-back Synchroniser Police Voix Musique  
IDEE Chute Sujet Reportage Graphique Message Conceptualiser Prétexter Pré-générique Bruitage Scan image

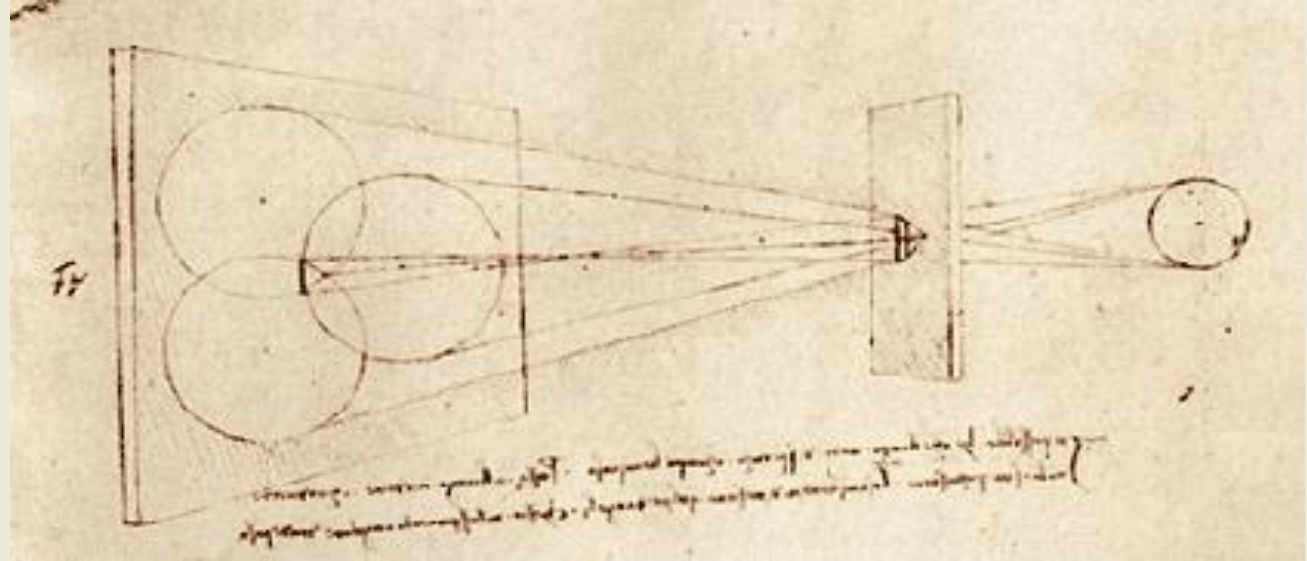
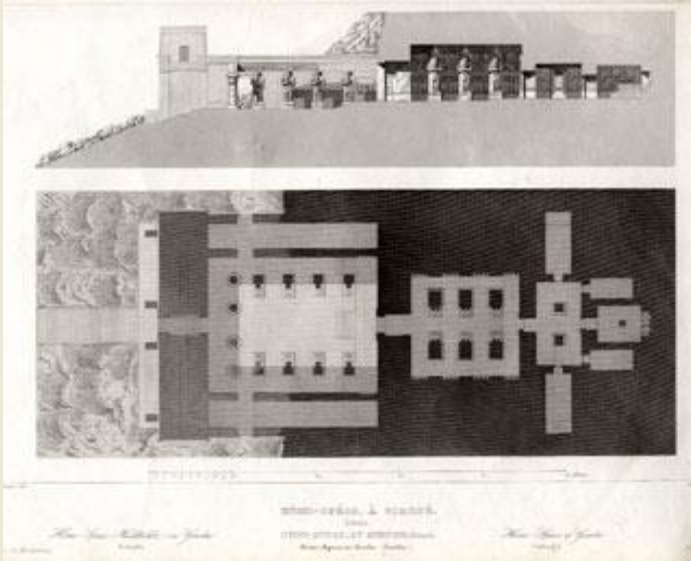


# De la projection d'images au diaporama

Par Vincent MARTIN



# Des phénomènes lumineux



Le miroir d'eau, vite qualifié de magique (Pline l'ancien 23-79après J.C.). Phénomène dans les spéos (Aristote, El Hazen XIe). Premiers « spectacles » lumineux en usage par les prêtres et magiciens qui exercent un pouvoir sur les âmes.

# La lanterne magique, XIIIe

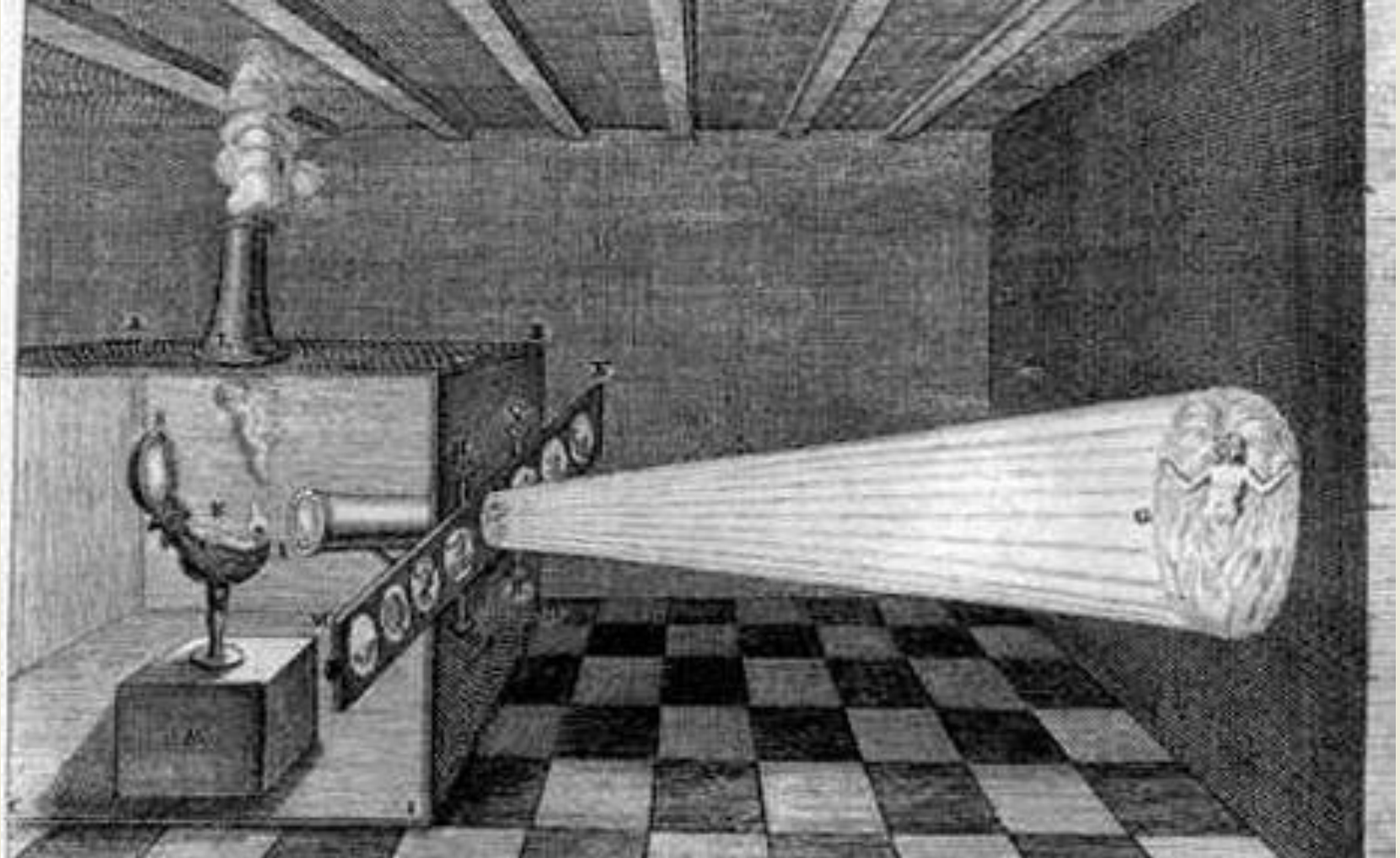
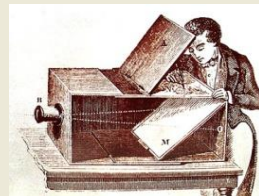


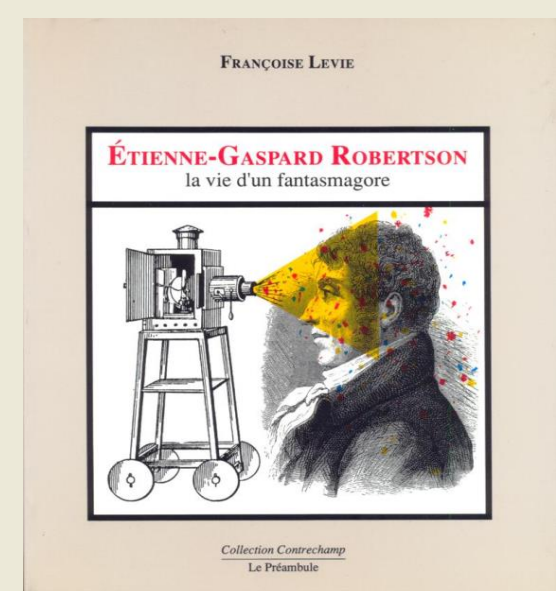
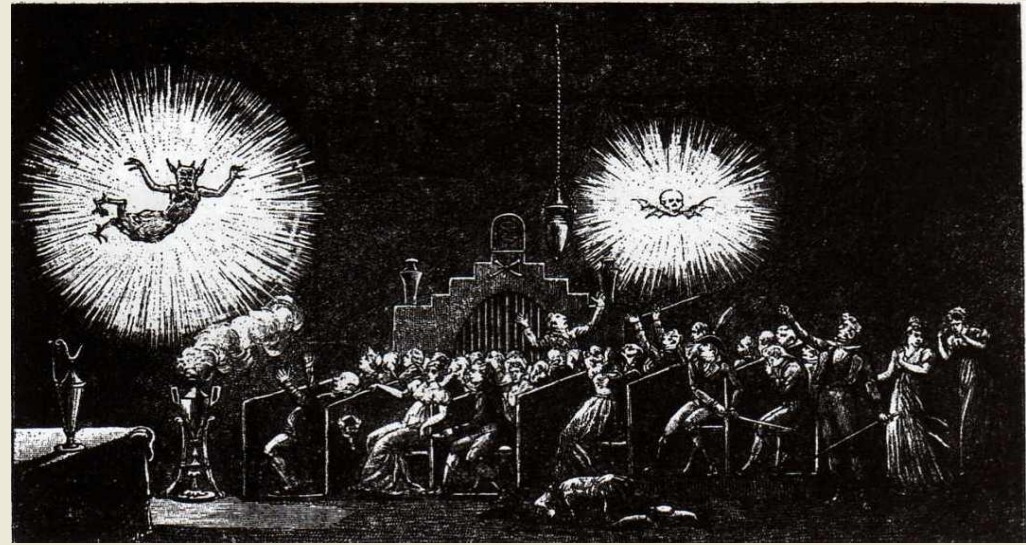
illustration de la lanterne magique, du livre de **Kircher** (1671)

Néanmoins, certains ont su populariser la lanterne magique ; Roger Bacon (1214-1294), Giovanni Da Fontana (1385-1455), Thomas Walgens et notamment Athansius Kircher (1601-1680) a qui on attribue la plus ancienne description dans "Ars Magna Lucis et Umbrae" (édition 1671) sans oublier l'abbé Nollet qui après perfectionnement, rendra populaire la lanterne magique, vers 1760... Mention dans le journal d'un bourgeois à Paris sous François 1<sup>er</sup> (1515). Apparition de la lanterna magique avant la chambre à dessiner (XVe).





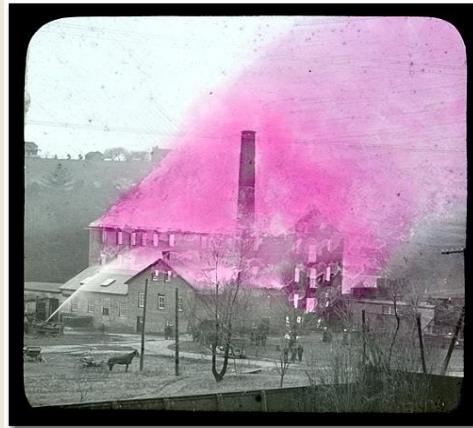
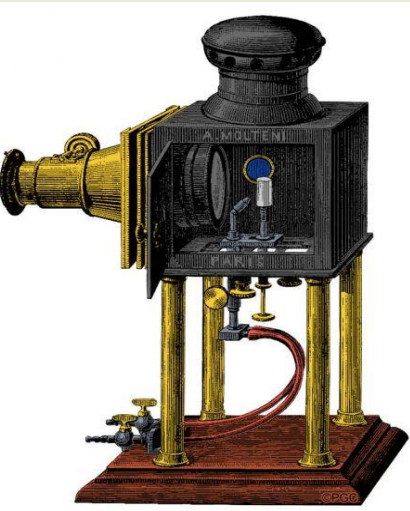
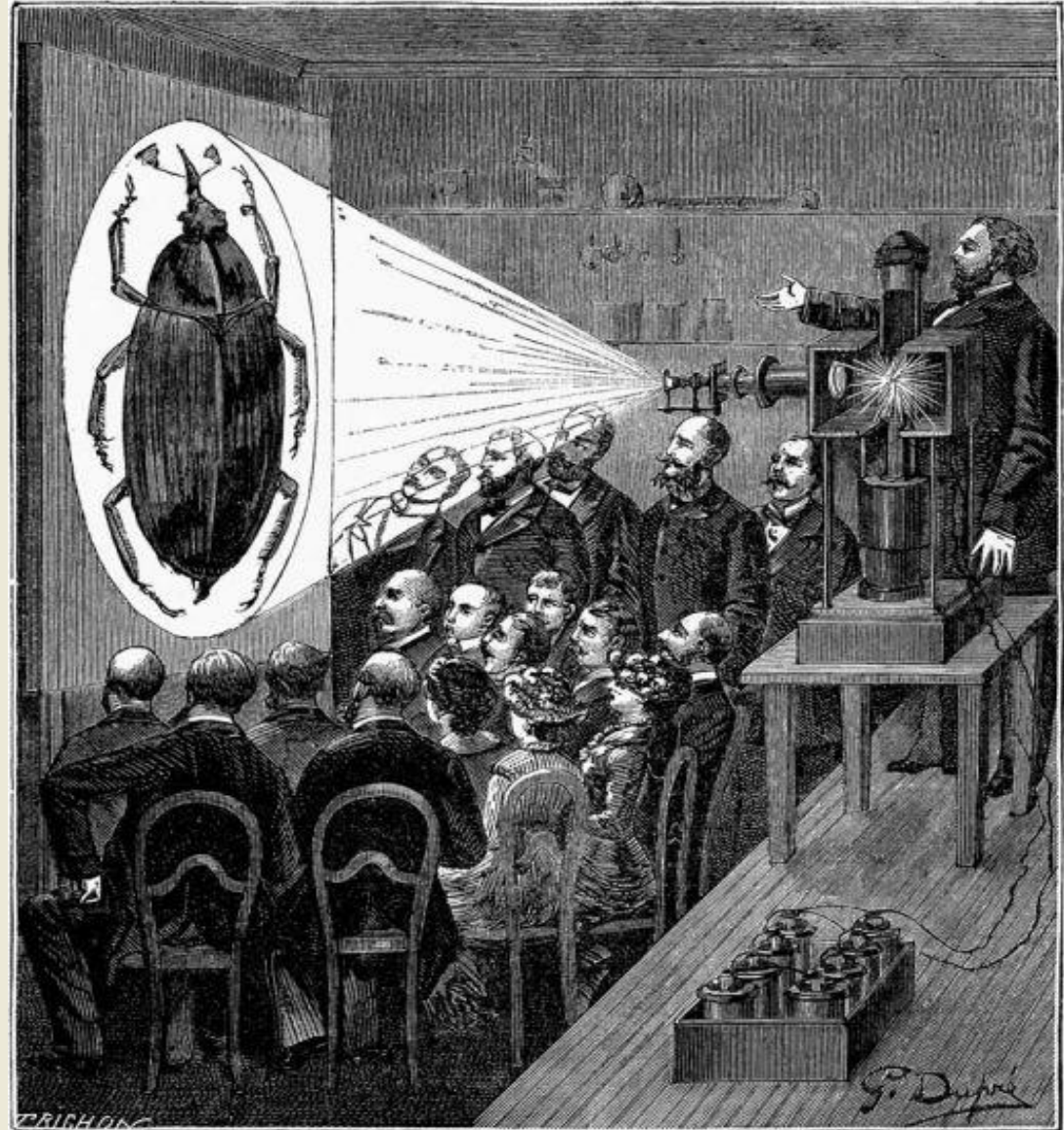
# Les fantasmagories de Robertson (1763-1837)



Fin XVIIIe, Etienne Gaspard Robert met en place la rétroprojection et le contrôle de la lumière avec l'usage d'œil-de-chat. Montée sur roulettes de feutre, il nomme sa lanterne fantascopie. Avec l'aide de nombreux opérateurs munies de lanternes fixées sur leur poitrine, l'usage d'écrans de fumé et des bruits de tonnerre, il ressuscite les morts à la demande du tout Paris (couvent des capucins) jusqu'à la révélation de son secret en fin du siècle.



# De la distraction familiale à l'instruction 1830-1910



Vers 1830, auvergnats et savoyards sillonnent les rues avec leur orgues et lanternes pour vendre leurs histoires. Dès 1840, Henry Langdon Child s'intéresse aux *dissolving view* avec son polyrama (ensemble de 2 lanternes ou d'une lanterne bi ou tri-objectifs pour des effets de neige). Avec l'usage de la lumière chimique (pétrole ou oxhydrique) et le positif sur verre (1848, Frères Langenheim - 1870 diapositive Louis Duco du Hauron) vient l'instruction scien. ou morale.



# La révolution de 1935



Autochrome 1907, Film souple EASTMAN 1889, 35mm EDISON, Leica 1912.

L.D. MANNES et L. GODOWSKY mettent au point pour Kodak l'émulsion Kodachrome en 1935. Dès lors le projecteur de diapositive remplace la lanterne magique et le luciphone (1903). Inventé en 1898 par Valdemar POULSEN, AEG fabrique en 1935 un magnétophone à bande plastique.

# La naissance du diaporama, 1958



Entre 1955 et 1957, Kodak entame sa tournée de montages photographiques sonorisés. 1957, premier concours. En 1958, Claude MADIER président du photo-club, propose le terme diaporama et organise le grand festival de Vichy ainsi que de nombreuses représentations promotionnelles. En 1961 naît LE festival international de l'image (Epinal) avec l'usage de la table de BOURGUEDIEU. Livre en 1961, Emission de radio « Musiques pour vos images ou Arts et techniques sonores sur France musique entre 1963 et 1966.

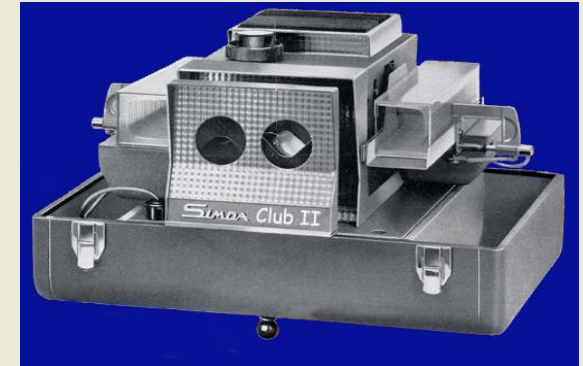


# Toujours plus.... Et plus vite

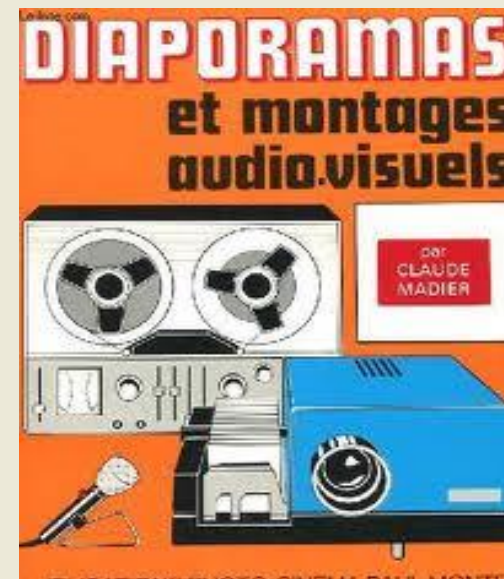
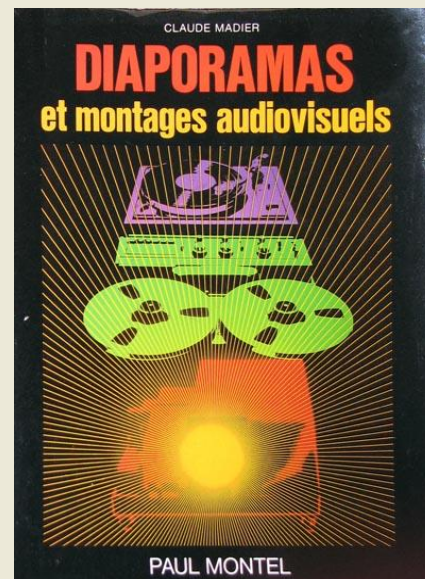


1961 premier projecteur fondu enchainé  
1965 Kodak commercialise le carrousel  
1997 premières expérimentations numériques  
2002 premier concours numérique + argentique  
2005 concours exclusif numérique

Culte de la troisième image  
Culte de l'Art de suggérer (représentation humaine?)  
Evolution des vitesses, des éléments et des écritures



# Collections de diaporamas ?



Patrimoine du diaporama  
FIAP, fédération internationale de l'Art photographique  
FPF, fédération photographique de France  
Diaporamistes

Conservation par migration  
Festival international de l'image (Epinal)  
AID, Atelier inter-club de diaporama (Montpellier)  
Diaporamistes

Mémoire du diaporama  
Festivals  
Musées ?



# Où voir des diaporamas ?



Festivals diaporama, festivals de voyage, festival photo, forum....., diaporama, court métrage photo, DCCN, POM...