

# FACE À L'IMAGE

Ateliers itinérants dédiés à l'Image et aux Technologies de l'Information et de la Communication.

## I) ORIGINES DU PROJET

### - introduction

Les technologies de l'information et de la communication encadrent notre vie de tous les jours, elles permettent un accès rapide à l'information et diffusent les images à grande vitesse. Elles modifient les rencontres, diminuent les distances, facilitent les tâches de tous les jours, elles créent des loisirs et favorise l'accès à la culture et à l'art. Ces technologies sont basées aussi sur l'Image : l'image que l'on donne de soi, celle qu'on a envie de donner, l'image télévisuelle, des jeux vidéo, la publicité, l'image d'un écran d'ordinateur, de notre boîte de céréales, celle de notre appareil photographique ou de l'écran de cinéma.

Regarder ces images c'est se confronter à notre monde, c'est se poser les questions entre le vrai et le faux, c'est comprendre et analyser ce que je suis et ce que je souhaiterais être, c'est prendre du recul face à ce que l'on voudrait que je soit.



- *parcours personnel*

Je suis animateur polyvalent depuis 8 ans, j'ai travaillé dans de nombreuses structures (Maison de jeunes, CLSH, centre culturel, Foyer de jeunes Travailleurs), avec des publics à chaque fois différents, en France et à l'étranger.

J'ai grandi dans le milieu rural, dans une petite commune du Poitou-Charentes, je me suis très tôt investi dans le monde associatif, d'abord sportif, puis dans l'échange Franco-allemand, puis est venu le secteur culturel. Le monde rural doit son dynamisme à ses associations, elles favorisent la rencontre des gens, le brassage des idées, l'entraide, les valeurs de l'éducation populaire entre autres.

J'ai aussi grandi avec les nouvelles technologies, j'ai joué très tôt sur les consoles de jeux, taper sur les premiers ordinateurs « nouvelles générations », vu arriver l'Internet haut débit, je me suis toujours intéressé à ces outils, à la fois divertissant, enrichissant, réduisant les barrières de temps et de distances.

C'est pourquoi je me suis investi l'année dernière (2006) dans un BPJEPS (Brevet Professionnelle Jeunesse Education Populaire et Sport) Technologie de l'information et de la communication. Lors de cette formation j'ai approfondi mes savoirs faire et mes connaissances sur les atouts et les craintes que le multimédia apporte dans notre société.

J'ai pu rencontrer de nombreuses structures, professionnels, publics actifs et consommateurs, et j'ai réfléchi à ma place dans ce milieu de l'animation et des nouvelles technologies.

En Septembre 2006, je suis venu dans le Vaucluse pour des raisons personnelles. Je me suis tout de suite investi dans quelques associations locales soit en tant que bénévoles soit en tant que simple adhérent. J'ai aussi commencé à rencontrer les acteurs locaux dans le domaine du multimédia et des technologies de l'information et de la communication.

- *L'itinérance*

Personnellement je suis de nature à bouger, à ne pas rester figé, à chercher des nouveautés, de la créativité, l'itinérance est pour moi une manière de me réaliser en tant qu'animateur professionnelles, c'est aussi une manière d'aller à la rencontre des gens, des structures, du public, et de créer un réseau entre ces personnes.

L'itinérance est aussi un défi pour moi en tant que diabétique insulino-dépendant. Cette maladie, due à une déficience du pancréas, nécessite une bonne hygiène de vie. L'itinérance est pour moi une manière de bouger, d'être actif et mobile, ce qui permet une lutte contre la maladie et un meilleur traitement.

- *Le milieu rural*

L'utilisation des nouvelles technologies ne doit pas être un phénomène essentiellement urbain, le milieu rural doit s'appropriier ces nouvelles technologies, d'abord pour lutter contre cette fracture numérique, puis pour dynamiser les atouts que dispose ce milieu : son cadre de vie, son patrimoine, ces valeurs.

Le milieu rural doit être un milieu vivant, créatif, touristique aussi, et le multimédia doit être un outil permettant cette créativité.

## II) LE PROJET

### 1) L'idée

Le projet me vient de mes expériences passées dans l'animation, de mes motivations et de mes passions.

Le concept se présente ainsi :

- J'ai des compétences techniques au niveau du multimédia et de l'image
- J'ai des compétences pédagogiques au niveau du Public
  
- Ces compétences je les mets au service :
  - o Des associations
  - o Du public de ces associations
  
- Ces compétences consiste en :
  - o Des animations
  - o Des expositions

Après avoir clarifié mes envies, mes compétences, des thèmes d'animations, je suis allé à la rencontre de structure d'animations pour voir si ce projet pouvait avoir lieu dans le vaucluse.

### 2) Diagnostique

Le Vaucluse dispose de plusieurs réseaux multimédias :

- les ERIC (Espace Régionale Internet Citoyen) emmené par le conseil régional.
- Les points Cyb rattachés à la direction départementale Jeunesse et Sport.
- Des points d'accès public numérique implanté dans les bibliothèques et médiathèque.
- Des structures privés...

Pour certaines villes, comme Apt, une seule structure comporte un Eric et point Cyb, d'autres villes comme Isle Sur la Sorgue dispose de deux structures distinctes.

Structures rencontrées :

- o Cavaillon

Cavaillon, ville de 20000 habitants, ne dispose d'aucune structure labellisée sur son territoire. J'ai donc rencontré les acteurs locaux pour connaître leurs sentiments sur cette « désertification technologique ».

- Mme **PIRAS** Marie-Noëlle, MJC Cavaillon, m'a reçu dans ses locaux. La MJC avait prévu d'ouvrir un Espace Numérique, mais par manque de place, aucun projet n'a abouti.
- Mr **HUGUES** Alain, Coordinateur Jeunesse LE KIOSQUE, m'a expliqué l'historique des structures d'animations de cavaillon, lui aussi par manque de place, il ne peut accueillir un Point cyb, il est aussi question de personnel formé à l'animation d'un tel espace.
- Mr **VILLA** José, Directeur Centre Social La Bastide, dispose d'un parc informatique dans ses locaux. Cette station composée de quelques ordinateurs est gérée par une association de bénévoles à la retraite (informaticien). Ils occupent la salle quelques heures

par semaine et proposent quelques animations pour des retraités : pratique du traitement de texte, découverte d'Internet...

La salle multimédia est sous utilisée, car pour Mr Villa, le centre social n'a pas vocation à animer cette salle. Par contre la salle est disponible pour les associations qui veulent s'en servir.

Mr VILLA est aussi sensible à la communication par Internet et pense que son personnel n'est pas assez formé à l'utilisation des nouvelles technologies.

- Mme **PRINQUET** Martine, directrice de la Médiathèque La Durance, dispose dans ses locaux d'une salle multimédia, elle aussi sous utilisée, puisque personne n'est formé à l'animation multimédia. Quelques animations ponctuelles sont faites pour les enfants, il est possible aussi de venir en libre consultation pendant des horaires définis.

La médiathèque dispose aussi d'un espace de diffusion et de conférence.

- o Avignon

- Mr **Boufaïd Omar**, représentant de l'association « Arrêt du Image » dispose d'une station multimédia itinérante. Actuellement sans salariée, l'association peine dans la réalisation d'activités. Elle souhaite pouvoir développer ces ateliers d'itinérance et de création multimédia. Pour cela elle étudie la faisabilité d'une embauche.

- o Coustellet / maubec

- Mr **Stéphane Soler**, Coordinateur Jeunesse du centre d'animation et de culture musicale LA GARE, est actuellement dans une dynamique de création et d'accès à la culture multimédia. Jean-Yves BIRKER, animateur multimédia, souhaite recruter un autre animateur pour l'accompagner dans ces activités et développer de nouveau projet, notamment en direction des villages de la communauté de communes du Coustellet.

Le projet « Face à l'Image » les intéresse fortement et nous sommes depuis quelques mois en contact, pour étudier la faisabilité d'une embauche permanente au sein de la structure.

Cet été, l'association souhaite travailler avec moi pour des animations multimédia itinérantes dans les centres de loisirs de la communauté de communes du Coustellet.

- récapitulatif des rencontres :

<b>Nom Prénom</b>	<b>Structure</b>	<b>Date de rencontre</b>	<b>objet</b>	<b>Suite</b>
<b>HUGUES</b> Alain	LE KIOSQUE Cavaillon	20/02/2007	Prise de contact explication du projet Recherche de partenaires	A contacter lors du passage du défi jeunes
<b>VILLA</b> José	CENTRE SOCIAL LA BASTIDE Cavaillon	06/03/2007 10/04/2007	Prise de contact explication du projet Recherche de partenaires	Intéressé par de la formation et la création de page web
<b>PIRAS</b> Marie-Noëlle	MJC Cavaillon	14/02/2007	Prise de contact explication du projet Recherche de partenaires	Intéressé par des ateliers multimédia itinérant et des expositions photos
<b>PRINQUET</b> Martine	Médiathèque LA DURANCE Cavaillon	15/03/2007	Prise de contact explication du projet Recherche de partenaires	Intéressé par des animations ponctuels sur des thèmes multimédia
<b>BOUFFAID</b> Omar	Arrêt sur Image Avignon	18/01/2007 16/02/2007	Prise de contact explication du projet Recherche de partenaires	Dispose d'une station multimédia itinérante
<b>BIRKER</b> Jean-Philippe	La Gare Coustellet	27/03/2007 03/05/2007	Prise de contact explication du projet Recherche de partenaires	Très intéressé par le projet, l'itinérance et l'éducation à l'image
<b>GAILLARDET</b> Nathalie	Autrement 10 Portage Salariale Avignon	09/03/2007	Recherche d'un statut	
<b>APROVA 84</b>	Aide à la création d'association Avignon	13/02/2007	Recherche d'un statut	Intéressé par l'éducation à l'image
<b>La Strada</b>	Cinéma itinérant Isle sur la Sorgue	Depuis octobre 2006	Prise de contact, Bénévolat recherche de partenaires	Mission temporaire dans les villages en tant que projectionniste

Lors de mes prises de contact, je me suis aperçu des difficultés de certaines structures à travailler en réseau, à développer des projets avec des partenaires, soit par manque de temps, soit par manque de personnels. Mes compétences techniques, pédagogiques et ma forte motivation intéressent de nombreuses structures.

### 3) Objectifs

#### 2.1 La réduction de la fracture numérique

##### a) Qu'es-ce que la fracture numérique ?

Les « nouvelles » technologies, que ce soit au travail, à l'école, dans nos loisirs, nous sont imposées comme nouveaux moyens de communications et d'informations.

La rapidité que nous offrent ces outils (Internet haut débit, emails) est un atout pour une meilleur informations.

Or ces technologies sont nouvelles pour la plupart d'entre nous, et une grande partie de la population en sont exclus soit parce que l'utilisation de ces nouvelles technologies nécessite une connaissance qui effraie son apprentissage, soit par la non proximité de structures qui aiderait la population à l'utilisation de ces techniques, soit enfin à cause du coût du matériel qui est un frein à l'utilisation des nouvelles technologies.

##### b) l'accès aux nouvelles technologies

« FACE À L'IMAGE » souhaite pouvoir intervenir là où aucune structures n'est implantée, et proposer à la population des ateliers de découverte, de sensibilisation aux nouvelles technologies.

##### c) diversifier les usages du multimédia

Payer ses impôts, faire ces changements d'adresse, créer et consulter sa messagerie, acheter un billet de train, taper un texte sur Word sont des activités courantes pour l'internaute et des bases à acquérir pour l'utilisateur désirent s'initier aux nouvelles technologies.

Mais avec les nouvelles technologies on peut désormais :

- prendre une photo, une vidéo et la partager avec le monde entier.
- Participer à des encyclopédies universelles
- Créer un site Internet et l'alimenter de n'importe qu'elle endroit de la terre.
- Regarder un endroit de la planète comme s'il on y était
- Apprendre le système solaire
- Regarder la télévision
- Créer sa propre radio et la partager
- ....

Diversifier les usages du multimédia, pouvoir les adapter à son public, être attentif aux évolutions technologiques, aux progrès technique, c'est anticipé des actions, des projets. Pour cela « Face à l'Image » souhaite entretenir une veille technologique par des contacts avec des réseaux déjà existants :

- Média-cité à Saint-Médard-en-Jalles/Bordeaux/Gironde

<http://www.medias-cite.org/>

médias-cité dans les grandes lignes.:

**objectif:** l'accès pour tous aux usages multimédias, donc à une démarche active vis-à-vis de la société de l'information.

**méthode:** lever les freins pour rendre possible les projets multimédias à vocation culturelle, éducative, artistique et d'éducation populaire

**forme:** mutualisations des ressources, mise en réseaux, partages de savoir-faire, actions transversales, actions collectives & d'utilité sociale

- APTE à Poitiers

<http://www.apte.asso.fr/>

APTE est :

- un mouvement d'éducation à l'image et aux médias
- un organisme de formation spécialisé dans les questions visuelles et l'Internet.

## 2.2 Education à l'image et aux médias

### a) Qu'es-ce que l'éducation à l'image ?

De nos jours l'image est présente partout : sur notre boîte de céréales le matin, à la télévision bien sûr, sur les affiches publicitaires de 3m sur 2 m au bord de nos routes, sur Internet, au cinéma, dans les jeux vidéo...

Mais au fait, c'est quoi une image ? A quoi ça sert ? Et qui est-ce qui les fabriquent ? Et pour qui ?

L'éducation à l'image, c'est essayé de répondre à ces questions, en ayant une approche directe à l'image, c'est-à-dire que pour mieux comprendre l'image, il faut en fabriquer soi-même.

### b) Compréhension et fabrique d'image

- Objectifs :
  - o S'approprier les mécanismes de fabrication d'images animés et fixes de manière ludique.
  - o Regarder, analyser, créer et critiquer

Exemples de thèmes :

La photo argentique et numérique

Le film d'animations

Les jouets optiques

Le cinéma : processus de création d'un film jusqu'à son exploitation.

Chaque thème est accompagné d'ateliers d'animations.

### c) L'éducation aux médias

Que ce soit la presse écrite ou télévisée, la radio, le blog et Internet, les médias entourent notre quotidien et nous proposent des flux d'informations. L'éducation aux médias c'est l'appropriation de ces moyens de communiquer et d'informer, en favorisant la création, la prise de recul, et l'analyse des médias.

### d) Compréhension et fabrique d'un média

- Objectifs :
  - o S'approprier les mécanismes de fabrication d'images animés et fixes de manière ludique.
  - o Regarder, analyser, créer, critiquer

- Communiquer

Exemples de thèmes :

Le journal télévisé ou écrit : analyse et création

La publicité : processus de création d'un spot publicitaire

Internet : le blog informatif et les systèmes de mise en ligne de podcast vidéo et audio

Chaque thème est accompagné d'ateliers d'animations.

### 2.3 Accompagnement de projet/formation

F.A.L.I souhaite accompagner toutes structures, dans la réalisation de projets mettant en scène l'image et les nouvelles technologies, en favorisant le plus possible les logiciels libres.

- Qu'est ce qu'un logiciel libre ?

*« Un logiciel libre se dit d'un logiciel qui donne à toute personne qui en possède une copie le droit de l'utiliser, de l'étudier, de le modifier et de le redistribuer. »*

*(Source : <http://fr.wikipedia.org/>)*

- Objectifs :

- **Proposer des ateliers sur des outils et logiciels liés aux nouvelles technologies, s'appropriier ces outils et être autonome**

Bien utiliser son logiciel de traitement de texte, sa messagerie internet, comment modifier la taille d'une photo pour l'inclure dans une pièce jointe...

Proposer des journées de formations à thèmes pour les animateurs, les salariées de structures associatives :

Exemple de thèmes :

Créer un diaporama sur Open Office Impress

Participer à un travail collaboratif, exemple de wikipedia.

- **Proposer un service de création de site web collaboratif et d'outils de communication**

Le système associatif a souvent besoin de créer du lien entre ses adhérents, son public et ses activités. Internet est une façon de pouvoir informer en temps réelle, le problème est de s'approprier l'outil Internet. Pour cela de nombreuses associations ont recours à des entreprises de communication très onéreuses, qui propose des sites web clé en main sans leurs montrer les systèmes pour gérer leurs sites et l'alimenter.

C'est pourquoi F.A.L.I souhaite :

- développer et héberger des sites Internet collaboratifs basée sous système SPIP, et mettre en place des ateliers de formations sur le personnel afin qu'ils soient le plus autonome possible dans la gestion de leurs flux d'informations.
- Créer des outils de communication : plaquette, affiche, support vidéo.

- SPIP ?

*« **SPIP** (Système de Publication pour l'Internet Partagé ou Participatif) est un logiciel libre destiné à la conception de site Web, de type système de gestion de contenu (SGC, en anglais*

*CMS pour Content Management System) orienté magazine collaboratif, inspiré des métiers de l'édition. »*

*(Source : <http://fr.wikipedia.org/>)*

## 2.4 La diffusion

### a) Exposition

« Face à l'Image » propose des expositions autour de l'Image et des nouvelles technologies. Ces expositions sont disponibles pour toutes structures intéressées, elles sont accompagnées d'animations en rapport avec le thème.

Les expositions sont des supports d'animations pour un public, elles peuvent être aussi objet de décoration et de communication pour un Espace Numérique.

- Exposition : logiciel libres
  - o Exposition promouvant la philosophie du libre, ses techniques, ses applications. Cette exposition a été créée par Media-cité et est disponibles en Open-source.
- Exposition : comment ça marche
  - o Exposition expliquant les mécanismes d'un ordinateur et démystifie le vocabulaire du multimédia.
    - Web 2.0, le disque dur, Fil RSS, USB...
- Exposition : photo anthropomorphisme
  - o Exposition photo sur les objets du quotidien qui ressemble à une tête d'humain !
- Exposition : effet d'optiques
  - o Exposition sur les jouets et les images qui trompe l'œil !

### b) Ressources pédagogiques

« Face à l'Image » souhaite être un espace de documentation et de veille technologique, en proposant des revues, livre, Cd-rom sur les nouvelles technologies et l'image.

## 4) Le public

Les ateliers « Face à l'image », dans une approche de diffusion des savoirs et d'éducation populaires, sont à destinations :

- du personnel de structures d'animations, lors de stage de formations :
  - o points d'accès public numérique
  - o CLSH
  - o MJC
  - o Foyers ruraux
  - o Centre sociaux
  - o Ecole, collègue
  - o ...
- du public de ces structures, lors d'ateliers, de prestations
  - o Enfants, adultes, adolescents, pré-adolescents...

- du grand public, lors de manifestation

## 5) Mode et méthodes d'intervention

### a) Matériels - voir devis (annexe 1)

Les animations sont partagées sous forme de valise pédagogique. Chaque valise dispose de matériels. Ce matériel peut être transférable d'une valise à l'autre et toutes les valises sont complémentaires les unes des autres.

### b) Moyen d'interventions (voir annexe 2)

Valise pédagogique « multimédia »

- Objectifs :
  - Installer un parc informatique là où il n'y en a pas !
  - Proposer des ateliers d'initiations, de perfectionnement, itinérant
    - ordinateurs portables, rétroprojecteur, scanner, imprimante

Valise pédagogique « jeu vidéo »

- Objectifs :
  - Désacraliser le jeu vidéo, connaître les intérêts à jouer mais aussi ces risques
  - Créer du lien social entre les générations, entre les personnes.
    - ordinateurs portables, consoles de jeux

Valise pédagogique « Education Image/média »

- Objectifs :
  - Comprendre et créer des images, un média
  - Diffuser ces images
  - Communiquer
    - Jouets Optiques, Ordinateurs, Caméra, Appareil photos

Valise pédagogique « Multimédia et audiovisuel »

- Objectifs :
  - Connaître le fonctionnement des outils et les techniques
  - S'approprier ces outils pour favoriser une création collective
    - Ordinateurs, Caméra, Appareil photo numérique

Valise pédagogique expo / documentation :

- Objectifs :
  - Permet un support d'animations afin d'accompagner les autres valise
  - Disponible pour d'autres structures d'animations pour qu'elle soit libre de leurs utilisations.
    - exposition carton plume

### c) Méthodes d'intervention

- Chaque valise pédagogique propose des animations, des thèmes de travail avec leurs objectifs
- Ces interventions sont sous forme d'ateliers jusqu'à 12 personnes par ateliers
- La durée des interventions est variable et à discuter avec la structure.

### d) Communication et information

- Les ateliers, réalisations, projets, seront consultables à partir d'un site web « Face à l'Image »
- Plaquette à envoyer à toutes les structures d'animations
- Faire un calendrier consultable à partir d'Internet et disponibles dans les structures d'animations

## 6) **Partenariat et financement**

### a) **Partenariat**

Le partenariat est essentiel dans ce projet, il permet de mieux centraliser des idées, des animations, afin de créer une dynamique de projets œuvrant pour une même personne : le public !

Il s'agit d'être aussi une force de propositions et d'innovations, pour garder ses partenaires et en trouver de nouveaux.

C'est pourquoi les ateliers « Face à l'image » sont basés sur une philosophie du Libre sous licences Creative Commons, pour une libre circulation des idées et des connaissances.

#### o Créative Commons

« Creative Commons est une organisation dédiée à l'expansion des œuvres afin qu'elles soient faciles à la réutilisation et/ou à la distribution.

Ces licences autorisent certains usages librement définis par les auteurs, parmi onze possibilités combinées autour de quatre pôles :

Ⓘ Attribution : signature de l'auteur initial (choix obligatoire en droit français)

Ⓞ Non Commercial : interdiction de tirer profit commercial de l'œuvre sans autorisation de l'auteur

⊖ No derivative works : impossibilité d'intégrer tout ou partie dans une œuvre composite, par exemple échantillonnage (sampling) impossible

Ⓒ Share alike : partage à l'identique, obligation de rediffuser selon la même licence »

(Source : <http://fr.wikipedia.org/>)

### b) **Financement**

Le but est de proposer des prestations, des ateliers, moyennant une contribution financière de la part de la structure demandeuse. Cette contribution doit permettre de financer une partie de mon salaire et d'être investi dans de nouveaux projets.

La question du financement est une question cruciale dans les associations, la large part du subventionnement est un problème pour la pérennisation et la stabilité des emplois associatif.

De plus en plus de petites entreprises se sont implantés, ici ou là, dans le service à la personne et les nouvelles technologies. Le système associatif ancré dans l'éducation populaire se doit d'arriver à proposer des formations, des ateliers autour des nouvelles technologies n'ont pas pour rentrée en concurrence face aux entreprises, mais pour créer du lien entre les personnes, leurs fournir un service d'utilité sociale, et leurs montrer des alternatives économiques.

## 7) Budget

*Voir annexe 3*

## 8) Les manques

### a) Le statut

A l'heure actuelles plusieurs solutions sont envisagées

- le portage salarial
- la création d'une association
- le paiement par chèque emploi associatif

### b) Matériel

Un tel projet demande un investissement matériel très onéreux.

## 9) Exemples d'animations

**A destination d'un public individuel et groupe :**

- Sous forme d'ateliers périodique :
  - o loisirs numériques
    - initiation à l'image animée
    - création sonore
  - o multimédia
    - traitement de texte...
- Sous forme d'ateliers sur plusieurs jours en partenariat avec une structure d'animations
  - o « Une autre image »

« Ceci n'est pas une pipe », célèbre tableau de Magritte, résume le but d'une éducation à l'image : non ceci n'est pas une pipe, mais la représentation d'une pipe...

Quel image as-t-on de soi, de sa famille, de sa rue, de sa ville, de son quartier, et quel image veut-on donner de soi, de sa famille, de sa rue de sa ville, de son quartier.

Faire le choix de montrer les choses d'une manière ne veut pas forcément dire que cette manière est vérité !

Il faut donc apprendre à jouer avec ces images, choisir un point de vue et le confronter à d'autres points de vue...

- « Vacances Image Multimédia »

Mettre en Image le projet que la structure a entrepris de mettre en œuvre avec son public, et être du côté du public !

- Vous proposez un camp « découverte de la forêt », ou bien un thème bien précis, pourquoi ne pas utiliser un outil multimédia pour le faire découvrir aux autres ?

Vous souhaiteriez faire un petit film pédagogique sur les risques liés à la route, « Face à l'Image » se propose de vous aider, en :

- apportant le matériel nécessaire à la conception de votre projet
- apportant aux animateurs une aide pédagogique et technique.

### **A destination d'animateurs, de personnels de structures associatives :**

- Etablir sur l'année 6 journées de Formations sur un thème précis :
  - Création d'un Diaporama animée
  - Découverte des outils collaboratifs sur Internet.
- réaliser son propre site web et se former à son utilisation
  - SPIP
- réaliser un court métrage d'animations avec son public
  - Connaître l'histoire du film d'animations, ses techniques
  - Connaître le vocabulaire lié à la réalisation
  - Réalisation, production, et diffusion

## **10) ANNEXE**