



**HAL**  
open science

## Instrumenter la recherche sur des corpus audiovisuel avec Celluloid et e-spect@teur

Laurent Tessier, Cécile Chantraine-Braillon

### ► To cite this version:

Laurent Tessier, Cécile Chantraine-Braillon. Instrumenter la recherche sur des corpus audiovisuel avec Celluloid et e-spect@teur. *Humanistica* 2023, Association francophone des humanités numériques, Jun 2023, Genève, Suisse. hal-04136920

**HAL Id: hal-04136920**

**<https://hal.science/hal-04136920>**

Submitted on 21 Jun 2023

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

# Instrumenter la recherche sur des corpus audiovisuel avec *Celluloid* et *e-spect@teur*

**Laurent Tessier**

Institut catholique de Paris

[l.tessier@icp.fr](mailto:l.tessier@icp.fr)

**Cécile Chantraine-Braillon**

La Rochelle Université

[cecile.chantraine\\_braillon@univ-lr.fr](mailto:cecile.chantraine_braillon@univ-lr.fr)

## Résumé

Les animateurs de cet atelier présenteront et feront expérimenter aux participants deux outils développés dans le cadre du consortium *Huma-Num CANEVAS* : *Celluloid* et *e-spect@teur*. Ces deux outils permettent à des groupes de chercheurs d'annoter des vidéos et de partager ces annotations et répondent ainsi à une partie des problématiques soulevées par l'exploitation de corpus vidéographiques dans le cadre de recherches en SHS.

## 1 La vidéo : un enjeu

Le traitement de corpus audiovisuels constitue aujourd'hui un enjeu fondamental pour les Sciences Humaines et Sociales (SHS). Il ne s'agit d'ailleurs pas là d'une problématique récente. En Histoire par exemple, la pratique de l'analyse filmique est répandue et même institutionnalisée depuis des dizaines d'années, depuis les travaux pionniers de Marc Ferro (1974) jusqu'à ceux de Christian Delage et Vincent Guigueno (2004). Elle concerne aujourd'hui une multiplicité de champs disciplinaires tels que la Sociologie, les Etudes théâtrales ou les Sciences de l'éducation (Sebag et Durand, 2020; Leblanc et al., 2013). À cela s'ajoutent bien sûr les disciplines telles que les Sciences de l'information et de la communication ou les Études cinématographiques, pour lesquelles l'usage de documents audiovisuels est pour ainsi dire natif. Le passage au numérique en a cependant modifié significativement les modalités et les potentialités. Avec la production de plus en plus massive de *documents audiovisuels numériques* et leur circulation accélérée sur Internet, ce sont véritablement de nouveaux continents qui émergent aujourd'hui pour la recherche (Côté-Lapointe, 2019).

Malgré l'ancienneté des travaux en SHS s'appuyant sur des documents audiovisuels, les chercheurs manquent encore d'outils adaptés et appropriés à ces pratiques. Plus largement, ils manquent aussi de formation, de normes et de standards qui

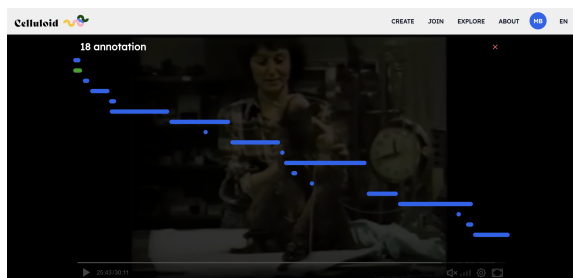
leur permettent de rendre accessibles leurs travaux de manière large et sur le long terme. Jusqu'à aujourd'hui, dans ces recherches, des formes de bricolage subsistent, qui contrastent avec les avancées réalisées autour de la fouille et de l'analyse instrumentée de textes. Pourtant, comme le soulignaient les auteurs du volume des *Cahiers du numérique* consacré au thème des « humanités délivrées », l'un des principaux enjeux actuels des Humanités numériques est précisément de se saisir de nouvelles formes de littératies « hors du livre » qu'il s'agisse de nouvelles formes de cultures orales, visuelles ou multimédiatiques (Vinck et Clivaz, 2014).

## 2 Travaux récents

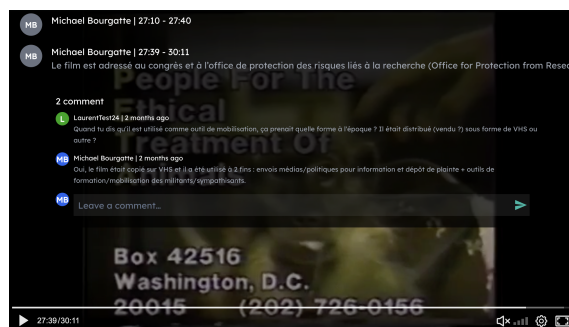
Comment alors traiter, investiguer et analyser la profusion contemporaine de documents audiovisuels numériques ? C'est précisément là l'objet du Consortium pour l'ANnotation, l'analyse Et l'archive de la Vidéo appliquées aux Activités Scientifiques (CANEVAS), labellisé par Huma-Num en 2022. Son objectif est d'instrumenter les recherches en SHS autour de corpus vidéo en facilitant des actions telles que : annoter, commenter, analyser, fouiller, partager, archiver des corpus vidéo. Pour cela, les membres du consortium contribuent à développer des standards (FAIR), des bonnes pratiques et des outils dédiés aux disciplines concernées. Le carnet du consortium permet d'accéder à différentes ressources présentant ces enjeux (articles, webinaires et tutoriels)<sup>1</sup>. Par ailleurs, les travaux du consortium ont fait l'objet d'une première synthèse dans le cadre d'un livre blanc librement accessible (Besson et al., 2023).

L'une des pratiques fondatrices du travail de recherche en SHS réside en particulier dans la prise de notes et l'annotation de matériaux (Chantraine-Braillon, 2022). Annoter un texte est une pratique, pour ainsi dire, aussi vieille que l'écrit lui-même

1. <https://canevas.hypotheses.org>.



(a) visualisation des séquences annotées dans *Celluloid*.



(b) Fils d'annotations collaboratives dans *Celluloid*.

FIGURE 1 – Captures d'écran de *Celluloid*.

qui s'est vue démultipliée par les possibilités du numérique. Originellement, il s'agit d'insérer un commentaire, des éléments d'analyse ou une note marginale sur un document textuel, graphique ou iconographique. Il peut exister différents types d'annotations : écrites, visuelles ou multimédiatiques. Leur point commun est d'anticiper un usage asynchrone. Autrement dit, une annotation est un commentaire produit pour être consulté plus tard, par soi-même ou par un tiers.

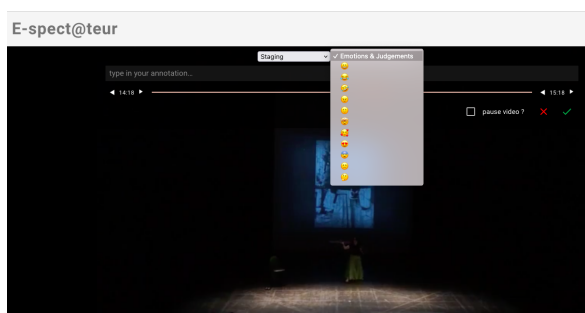


FIGURE 2 – Vue de l'application *e-spect@teur* utilisée en mode performance. Le jeu d'émoticônes permet d'annoter la vidéo en exprimant des émotions et des jugements simples.

Face à cette pratique immémoriale, le principal apport du numérique réside dans l'insertion d'une annotation qui est prise entre deux balises informatiques et donc techniquement indépendante et dissociable du contenu premier, ce qui n'était pas possible avec l'annotation traditionnelle, imprimée dans le papier et donc difficilement dissociable du contenu annoté. Ces questions, déjà complexes quand il s'agit d'annotations de textes, prennent une autre dimension avec l'annotation de documents audiovisuels.

Les animateurs de cet atelier présenteront et feront ainsi expérimenter aux participants deux outils développés dans le cadre de ce consortium, qui

répondent à une partie de ces problématiques : *Celluloid* (cf. fig. 1a et 1b)<sup>2</sup>, une plateforme collaborative en ligne permettant d'annoter des vidéos hébergées sur PeerTube, et *e-spect@teur* (cf. Chantaine-Braillon et Idmhand 2023 et fig. 2)<sup>3</sup>, spécifiquement dédiée à l'annotation de captations vidéo de spectacles vivants, notamment dans les conditions du direct.. Ces deux outils libres et *open source*<sup>4</sup> permettent à des groupes de chercheurs d'annoter des vidéos et de partager ces annotations. Dans le cadre de cet atelier, on testera également une solution d'hébergement pouvant leur être associée : *PeerTube*<sup>5</sup>. Cette solution elle aussi libre et ouverte<sup>6</sup> crée en effet une alternative pertinente aux solutions propriétaires de type *Youtube* ou *Vimeo*, qui sont paradoxalement souvent utilisées dans un champ des Humanités numériques par ailleurs largement concerné par l'usage de solutions libres et open-source.

### 3 Tutoriels

Du matériel pédagogique est déjà à disposition. On trouvera une introduction aux fonctionnalités de *Celluloid* sur le carnet de recherche du consortium CANVAS<sup>7</sup>. Pour ce qui est de *e-spect@teur*, un tutoriel est en ligne sur le cours en ligne *e-spect@teur* (Unit III) disponible sur la plateforme de cours en ligne *DariahTeach*<sup>8</sup>.

2. <https://celluloid.huma-num.fr>.

3. <https://espectateur.huma-num.fr>.

4. <https://github.com/celluloid-camp>.

5. Le lecteur pourra tester l'instance PeerTube hébergée par le consortium Canevas à l'adresse suivante : <https://celluloid-media.huma-num.fr>.

6. Pour une présentation de la philosophie de PeerTube par l'organisation qui porte ce projet (Framasoft), voir : [https://joinpeertube.org/fr\\_FR](https://joinpeertube.org/fr_FR).

7. <https://canevas.hypotheses.org/560>.

8. <https://teach.dariah.eu/mod/hvp/view.php?id=1655>.

## Bibliographie

- Rémy Besson, Marie Lavorel, Michaël Bourgatte, et Laurent Tessier. 2023. *L'annotation vidéo pour la recherche. Usages et outils numériques*. MkF.
- Cécile Chantraine-Braillon. 2022. *L'École du spectateur : informatiser la recherche en arts de la scène. Humanités numériques*.
- Cécile Chantraine-Braillon et Fatiha Idmhand. 2023. *E-spect@tor for performing arts. Education for Information*, 39 :1–13.
- Simon Côté-Lapointe. 2019. *Les documents audiovisuels numériques d'archives. Documentation et bibliothèques*, 65(3) :39–57.
- Vincent Delage, Christian et Guigueno. 2004. *L'Historien et le film*. Gallimard, Paris.
- Marc Ferro. 1974. *Analyse de film, analyse de sociétés : une source nouvelle pour l'Histoire*. Hachette, Paris.
- Serge Leblanc, Luc Ria, et Philippe Veyrunes. 2013. *Vidéo et analyse in situ des situations d'enseignement et de formation dans le programme du cours d'action. In Instrumentation de la recherche en Education. Le cas du développement d'une base de vidéos de situation d'enseignement et d'apprentissage ViSA*, Paris. Maison des Sciences de l'Homme.
- Joyce Sebag et Jean-Pierre Durand. 2020. *La Sociologie filmique*. CNRS Editions, Paris.
- Dominique Vinck et Claire Clivaz. 2014. *Les humanités délivrées. Savoir et culture réinventés hors du livre. Revue d'anthropologie des connaissances*, 8(4) :681–704.