Guide pratique pour annoter sous ELAN

Version juin 2013

Isabel Colón de Carvajal

isabelle.colondecarvajal@ens-lyon.fr

Laboratoire ICAR (UMR 5191 - CNRS, Université Lyon 2, ENS de Lyon, Ifé)

Contenu présenté dans ce guide :

1	Int	roduction générale	.3
2	Ins	tallation du logiciel	.4
3	Pré	ésentation de l'interface	.5
4	Cré	éation d'un nouveau fichier ELAN vierge	.7
5	Mi	se en place de la partition de travail	.8
6	Cré	éation et gestion des annotations1	10
	6.1	Description des barres de navigation et de player vidéo1	10
	6.2	Insertion d'une annotation1	11
	6.3	Modification du contenu d'une annotation1	11
	6.4	Augmentation ou diminution temporelle d'une annotation1	12
	6.5	Suppression d'une annotation1	13
	6.6	Déplacement d'une annotation1	13
7	Enr	registrement	4
8	Cré	éation et utilisation d'un modèle/template1	15
	8.1	Enregistrement d'un modèle ELAN1	15
	8.2	Utilisation d'un modèle avec des médias dans une partition d'annotation ELAN1	15
9	Co	dage avancé : exploitation des fonctions de statistique1	16
	9.1	Création du vocabulaire contrôlé1	16
	9.2	Création des types linguistiques1	18
	9.3	Création de l'acteur dit « parent »1	19
	9.4	Création des acteurs dit « dépendant »1	19
	9.5	Coder/annoter la vidéo ou l'audio2	20
1	0 For	nction Import & Export2	22

Importation	22
Exportation	22
nction « Multiscope » pour aligner plusieurs sources vidéo	26
Solution 1 : Si la durée des clips sont strictement identiques	26
Solution 2 : Si la durée des clips n'est pas équivalente	26
	Importation Exportation nction « Multiscope » pour aligner plusieurs sources vidéo Solution 1 : Si la durée des clips sont strictement identiques Solution 2 : Si la durée des clips n'est pas équivalente

1 Introduction générale

ELAN signifie EUDICO Linguistic ANnotator.

ELAN est un instrument professionnel pour la création d'annotations complexes sur les ressources vidéo et audio. Un utilisateur peut ajouter un nombre illimité d'annotations aux sources audio et/ou vidéo. Une annotation peut être une phrase, un mot ou un gloss, un commentaire, une traduction ou une description de n'importe quelle caractéristique observée depuis la source. Les annotations peuvent être créées sur les couches multiples, appelées des tiers. Les tiers peuvent être hiérarchiquement interconnectés.

Sous ELAN, une annotation peut être alignée temporellement à la source audio ou vidéo ; ou il peut référer à d'autres annotations existantes. Le contenu écrit des annotations est toujours en Unicode et la transcription est conservée dans un format XML. ELAN fournit différentes vues des annotations, et chaque vue est reliée et synchronisée à la source concernée.

Il est possible d'associer jusqu'à quatre fichiers vidéo à un seul même document d'annotation. Chaque vidéo peut être intégrée dans la fenêtre du document principale ou être affichée dans sa propre fenêtre qui sera alors redimensionnable.

ELAN utilise le lecteur du fichier audio et/ou vidéo à un soft existant, comme Windows Media Player, QuickTime ou JMF (Java Media Framework). Par conséquent, une large variété de formats audio et vidéo est supportée par ELAN. Ce logiciel est écrit dans le langage de programmation de Java et les sources sont disponibles pour une utilisation non commerciale.

ELAN accepte en format d'entrée les fichiers audio .wav, les fichiers vidéo .mpg1, .mpg2, .mov, .avi, .wmv mais il est nécessaire que les vidéo aient été compressées avec un codec mpeg de préférence.

2 Installation du logiciel

Le logiciel est téléchargeable depuis ce site : <u>http://www.lat-mpi.eu/tools/elan/</u><u>download</u>. On y trouve également le manuel complet en ligne ou consultable au format pdf.

Sous Windows, l'installation ne comporte aucun problème majeur, donc il suffit de lancer l'exécutable et de se laisser guider par les instructions.

Sous Mac, l'installation peut connaître quelques problèmes selon la version de java préalablement installée sur l'ordinateur. Il est conseillé d'installer la version d'ELAN compatible avec le même numéro de la version de Java.

Elan - extrait02_saxe_010545.eaf							- 0 - ×
ichier Edition Annotation Acteur Type	Rechercher Affichag	je Options Fe <u>n</u> être Aide					
	Grille Texte	Sous-titres Audio Recognizer	Video Recognizer Video Actor	Contrôles			
	jeG						•
	Nr 1 pose la ta:	22.6	Annotatio			Temps de d temps de fin 00:00:03:537 00:00:05:428	Durée 00:00:01 891
	2 cherche d	ans les feuilles		B		00:00:11.582 00:00:14.162	00:00:02.580
	3 montre un 4 tourne feu	e feuille à SOP ille				00:00:14.167 00:00:16.367	00:00:02.200
PA A REAL	5 tourne feu	ille				00:00:27.873 00:00:28.628	00:00:00.755
c'A©' iit un [x/]	3						
AP nerde trois@	16						
00:00:02.095	tio	n: 00:00:00.000 - 00:00:00.000 0					
II4 I4 I4 F4 -4 ▶ ▶ ▶ ▶F ▶1		<i>ጿ</i> → ← → ↓ ↑	🔲 Mode de sélection 🔛 Mode de bou	ile			\$
a contra contra				1 I	1 1 1 1	1	
20.000 00:00:00 500		0.00.01.500 00.00.02.000	00:00:02 500 00:00:03 000	0.00.02.500 00.00.04.000	00:00:04-500 00:00:05:000	00:00:05 500 00:00:06 000	00:00:
	A	U.00.01.000 00.00.02.000	00.00.02.000			00.00.000 00.000	00.00.
all a second	· ·	The state of the s	WI NT			Party Merry	Second Second
- dian to -							
"साम" " म रू.ज	Ŧ	II	"Novil"			L. Abbusi	1
\$20.000 00:00:00.500	00:00:01.000 0	0:00:01.500 00:00:02.000	00:00:02.500 00:00:03.000	00:00:03:500 00:00:04:000	00:00:04.500 00:00:05.000	00:00:05.500 00:00:06.000	00:00
JEB j`te mets une s			[AH] merde troi	s [xx]		voila	
[8]							
jeP se dirige vers SO)P						se di
[3]	lauria ((• • • • • • • • •	Literation 1	Franki stani ilaina	12	4	- las ata
SOP	ouais/ (U	.2) deux meme	c'etait un [x/]	[ça fait] rien\ j'aime	bien quand clest bien su	icre	mais
Fi IFR				1			
soR reg JED							
[5]				nose la tasse		Í.	
jeG				p056 14 14556			
[b]			E			1	
jeR							
IM.							
faP							
	(0.3)	(0.4)				(0.5)	
SIL 161						<u></u>	
[9]		1	1				-

3 Présentation de l'interface

Img. 1a : Fenêtre d'ELAN complète

A = zone du lecteur vidéo ; elle peut être détachée de la fenêtre d'ELAN par un clic droit de la souris dessus, puis choisir « détacher ». Pour l'associer de nouveau à la fenêtre d'ELAN, reproduire l'action clic droit puis « attacher ».

B = zone où sont affichées les annotations sous différentes formes (avec le timing, sans le timing) puis l'onglet « **contrôles** » afin de jouer sur la vitesse du son et/ou son volume.

C = zone du contrôleur vidéo et/ou audio, ainsi que celui des sélections (cf. section 6.1).

D = zone de la wave form. Si l'on importe un fichier son avec son fichier vidéo, il est possible de voir l'oscillogramme de la wave form. En faisant apparaître le menu contextuel sur la wave form, il est possible de modifier le degré de zoom sur la partition de travail et bien sur, sur la wave form également (cf. Img. 1b ci après). Si le signal de la piste son est trop linéaire, il est possible d'augmenter l'amplitude de l'oscillogramme en modifiant le zoom vertical (cf. Img. 1c ci-après).

E = zone de la partition de travail pour les annotations futures.



Img. 1b & 1c : Menu contextuel pour jouer sur le zoom de la wave form

4 Création d'un nouveau fichier ELAN vierge

Au préalable, il est recommandé de classer les fichiers vidéo/audio qui seront utilisés pour la même transcription dans un dossier unique.

- a) Lancer le logiciel
- b) Créer un nouveau fichier d'annotation par le menu **Fichier** > **Nouveau**. ELAN va d'abord demander de charger les fichiers vidéo/audio correspondant à la future transcription.
- c) Dans la partie gauche de la boite de dialogue, mettre en évidence le contenu du dossier qui contient les données vidéo et/ou audio :

🗶 Nouveau			
Rechercher dans	: Elan - A A B B -		Fichiers sélectionnés :
extrait02_sax	e_010545.MPG e_010545.wav		C:\Documents and Settings\Zazaguapa\E C:\Documents and Settings\Zazaguapa\E
wav test.wav		>>	
		Selection	
		 Media Template 	
<u>N</u> om de fichier :	rait02_saxe_010545.MPG" "extrait02_saxe_010545.wav"		× ↑ ↓
Fichiers du <u>ty</u> pe :	Fichiers Media (*.mpg, *.mpeg, *.wav)		Ajouter fichier streaming
			OK Annuler

Img. 2 : Boîte de dialogue de sélection des fichiers sources

Faire basculer les fichiers souhaités dans le champ vide à droite « fichiers sélectionnés » grâce au bouton [>>].

NB : si l'on souhaite insérer des fichiers au format autre que .mpeg ou .wav, il est possible de modifier le type de fichiers à ajouter grâce **au menu déroulant** situé en bas à gauche de la boite de dialogue.

d) Valider par OK

Votre fichier ELAN est créé, il faut passer à présent au travail proprement dit de transcriptions et d'annotations.

5 Mise en place de la partition de travail



Img. 3 : Partition vierge pour la transcription

Afin d'insérer des annotations dans la transcription, il est conseillé de préparer la partition de travail en créant les lignes des participants. On appelle ces lignes des « **tiers** ». Par défaut lors de la création d'une transcription ELAN vierge, un tiers « default » est créé : soit on le supprime, soit on le modifie par un pseudo de participant pertinent pour l'extrait à aligner.

NB : dans ELAN, le participant est appelé acteur.

a) Par le menu **Acteur** > Ajouter un nouvel acteur (ou par le raccourci clavier **ctrl+T**).

		0:.	autor · ·	n natour			
		Ajo	buteru	nacteur			
Acteur coura	nt						
Nom de l'acte	Parent (de l'ac Type lir	nguisti	Participant	Annotateur	Langue par o	
default	-	default-	-It			anglais (Etat	
Ajouter M	odifier 🦊	Supprimer	Importe	r			
			· ·			1	
		default					
Nom de l'acte	ur						
Nom de l'acteur		1					
Destisioned							
Participant							
Participant Annotateur							
Participant Annotateur	tour						
Participant Annotateur Parent de l'ac	teur	none					
Participant Annotateur Parent de l'ac Type linguistic	teur 1ue	none					
Participant Annotateur Parent de l'ac Type linguistic	teur que	none default-It					
Participant Annotateur Parent de l'ac Type linguistic Langue par de	teur que éfaut	none default-It français (Frai	nce) (Sys	stem default)			
Participant Annotateur Parent de l'ac Type linguistic Langue par de	teur que éfaut	none default-It français (Fran	nce) (Sys	stem default)			
Participant Annotateur Parent de l'ac Type linguistic Langue par de Plus d'opti	teur que éfaut ons	none default-It français (Fran	nce) (Sys	stem default)			

Img. 4 : Boîte de dialogue nouvel acteur / modification acteur

Voici la description des différents champs à renseigner :

- <u>Nom de l'acteur</u> = Pseudo tel qu'il sera affiché au début de la ligne du tiers.
- <u>Participant</u> = Nom détaillé de l'acteur (informations supplémentaires non affichées dans la fenêtre active d'ELAN)
- <u>Annotateur</u> = champ facultatif à renseigner.

Ensuite, laisser par défaut les autres champs restants.

b) Valider en cliquant sur Ajouter.

NB : la fenêtre d'ajout d'acteur ne se ferme pas automatiquement après l'ajout d'un acteur : il est possible d'ajouter d'autres acteurs, sinon, pour retourner à la fenêtre de travail, cliquer sur **Fermer**.

Remarque : la fonction **Plus d'options** permet de modifier la couleur d'un tiers ou bien la police de ce même tiers.

6 Création et gestion des annotations

6.1 Description des barres de navigation et de player vidéo

						27.747.747													
	M	1∢	F◀		•	▶+	▶F	▶1			⊳s	×		←	→	t	1	Mode de sélection	Mode de boucle
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	5 14	15	16	17	18	19	20

Description de chaque option en partant de la gauche :

- 1 -aller au départ du média
- 2 aller au curseur précédent
- 3 placer le temps 1 seconde en arrière
- 4 aller à la frame précédente
- 5 aller au pixel précédent
- 6 -lire / mettre en pause le média
- 7 aller au pixel suivant
- 8 aller à la prochaine frame
- 9 placer le temps 1 seconde en avant
- 10 aller au prochain curseur
- 11 aller à la fin du média
- 12 lire la sélection
- 13 effacer la sélection
- 14 placer le curseur à droite / gauche de la sélection
- 15 aller à l'annotation précédente (horizontalement)
- 16 aller à la prochaine annotation (horizontalement)
- 17 annotation précédente (verticalement)
- 18 annotation suivante (verticalement)
- 19 mode sélection = lorsque la case est cochée, et que l'on lit le média, une sélection est automatiquement effectuée dans la partition de travail.
- 20 mode boucle = lorsque la case est cochée, et qu'on lit une sélection, elle est jouée en boucle, en répétition.

6.2 Insertion d'une annotation

	00:00:47 600				00:00:10 000	
	00.00.17.800	00.00.18.000	00.00.18.500	00.00.19.000	00.00.19.000	00.00.2
		a and a second se		and the set of the second s		-
[8]	00:00:17.500	00:00:18.000	00:00:18.500	00:00:19.000	00:00:19. 500	00:00:
jeR [0]						
jeG [6]						
jeP [3]						
SOP						
SOR		reg	JEB			
soG						
faP				se rapproche de JE	в	
[1] SIL	1				(3.	2)
[6]						

a) Sélectionner le bloc temporel correspondant au contenu textuel qui va être transcrit.

Si l'acteur sélectionné en rouge est celui qui correspond au segment sélectionné :

- b) Insérer l'annotation par trois manières différentes :
 - Par le menu **Annotation** > Nouvelle annotation ici
 - Par le menu contextuel → clic bouton droit (ou ctrl + clic sur mac) et choisir
 Nouvelle annotation ici
 - Par le raccourci clavier Alt Gr + N

Si l'on décide d'insérer l'annotation dans la ligne d'un acteur autre que celui qui est sélectionné en rouge, il suffit de double cliquer dans la ligne correspondante de l'acteur dans la zone bleue sélectionnée.

- c) Taper le texte correspondant à l'annotation que l'on veut écrire ou décrire.
- d) Valider par **ctrl + Entrée** (ou **pomme + Entrée** sur mac)

NB : si on valide par la touche Entrée uniquement, le contenu textuel ne sera pas sauvegardé et il apparaitra uniquement une ligne dans le bloc temporel.

1			
)	0.000 00:00:00.200	00:00:00.400	00:00:00.60 0
IED	j` te mets une sucrette/		
<u>368</u>			
200			

Img. 6 : Résultat obtenu après validation de l'annotation

6.3 Modification du contenu d'une annotation

Lorsqu'une annotation a déjà été créée, et que l'on souhaite modifier son contenu textuel :

- soit on double-clique sur le bloc temporel correspondant afin de réactiver le mode « saisie de texte ». Il est important alors de bien valider les nouvelles corrections par la combinaison de touche **ctrl+Entrée** sur pc ou **pomme+Entrée** sur mac.
- soit on sélectionne l'annotation à modifier en cliquant UNE fois sur le bloc dont on souhaite modifier le contenu. La ligne horizontale du bloc doit alors être surlignée en bleue (cf. img. 6); et l'ensemble du bloc doit être bleuté ce qui marque sa sélection. Puis :
 - par le menu contextuel : clic bouton droit de la souris (sur l'annotation même) + Modifier la valeur de l'annotation.
 - ou par le menu Annotation > Modifier la valeur de l'annotation.
 - ou par le raccourci clavier Alt+M (ou pomme+M sur mac).

6.4 Augmentation ou diminution temporelle d'une annotation

Lorsqu'une annotation a été créée, et que sa valeur temporelle a été déterminée, il est encore possible d'en modifier les frontières temporelles.

- a) Cliquer UNE fois sur le bloc dont on souhaite modifier la valeur temporelle. La ligne horizontale du bloc doit alors être **surlignée en bleue** (cf. img. 6); et l'ensemble du bloc doit être bleuté ce qui marque sa sélection.
- b) Vérifier que la ligne verticale rouge du curseur de la sélection soit placée à GAUCHE du bloc si l'on veut augmenter ou diminuer la valeur du temps de l'annotation. Si elle ne l'est pas, modifier sa position grâce au bouton située au dessus
- c) Pour augmenter la valeur temporelle de l'annotation : maintenir la touche SHIFT du clavier (majuscule gauche) et cliquer à droite du bloc sélectionné.

	p.000 00:00:00.200 00:00:00.400 00:00:00.600 00:0 0:00.8	, 's	0.000	00:00:00.200	00:00:00.400	00:00:00.600	00:00:00. <mark>800</mark>
		- •	······································				
IED	j' te mets une sucrette/	n	0.000 i`te met	00:00:00.200 s une sucrette(00:00:00.400	00:00:00.600	00:00:00.800
181		JEB	j të met	s and satisfies			
ieR							

Img. 7a : sélection augmentée

Img. 7b : après validation

d) Pour diminuer la valeur temporelle de l'annotation : maintenir la touche SHIFT du clavier (majuscule gauche) et cliquer à l'intérieur du bloc sélectionné.



Img. 7c : sélection diminuée

Img. 7d : après validation

NB : Cette manipulation afin d'augmenter ou diminuer un bloc de sélection est possible également sur une sélection vierge, c'est-à-dire vide de contenu d'une annotation. Il suffit d'insérer par la suite le contenu (cf. section 6.2).

6.5 Suppression d'une annotation

Pour supprimer une annotation qui a été créée, il faut d'abord la sélectionner, c'est-à-dire cliquer UNE fois sur le bloc dont on souhaite modifier la valeur temporelle. La ligne horizontale du bloc doit alors être **surlignée en bleue** (cf. Img. 6) ; et l'ensemble du bloc doit être bleuté ce qui marque sa sélection. Ensuite,

- soit on passe par le menu contextuel : clic bouton droit de la souris (sur l'annotation même) + Effacer Annotation.
- soit on passe par le menu Annotation > Effacer Annotation.
- Soit par le raccourci clavier Alt+D (ou pomme+D sur mac).

6.6 Déplacement d'une annotation

Pour déplacer une annotation dans un tiers différent, il faut la copier ou la dupliquer dans le tiers souhaité de la transcription.

Pour déplacer une annotation sur un même tiers, il faut sélectionner l'annotation, et en maintenant ensemble la touche du clavier **Alt**, faire glisser l'annotation vers la droite ou la gauche.

NB : la ligne horizontale devient alors verte lorsque le déplacement est possible.

OP .				
	ouais/ (0.2) de	ux même	C'1	é <mark>r</mark> ait un [x/]

Img. 8 : Déplacement d'une annotation sur un même tiers

7 Enregistrement

Le format natif d'ELAN est un fichier .eaf

- Lors du premier enregistrement sous ELAN, le logiciel va demander de donner un nom au fichier créé. Pour enregistrer le document pour la première fois, aller dans le menu Fichier > Enregistrer sous. Il faudra également spécifier l'endroit où le fichier va être stocké (de préférence dans le même dossier où sont stockées les sources vidéo et/ou audio).
- Lors des enregistrements suivants, soit on repasse par le menu **Fichier** > **Enregistrer**, ou bien on utilise le raccourci clavier **ctrl+S** (sur pc) ou **pomme+S** (sur mac).

NB : il existe également une option <u>d'enregistrement automatique</u> où l'on peut spécifier la l'intervalle de répétition de l'enregistrement automatique. Afin de paramétrer cette option, il faut aller dans le menu **Fichier > Enregistrement automatique**, puis dans le menu déroulant qu'il propose, spécifier 1, 5, 10, 20... minutes.

Une fois enregistré, on peut fermer le document et le ré-ouvrir ultérieurement, et cette fois ci, <u>en ouvrant uniquement le fichier .eaf</u>. ELAN ouvrira automatiquement les sources vidéo et/ou audio correspondantes. Si entre temps, elles ont changé d'emplacement dans l'ordinateur, ELAN demandera alors de spécifier de nouveau leurs emplacements.

8 Création et utilisation d'un modèle/template

8.1 Enregistrement d'un modèle ELAN

Après avoir créé ses différents acteurs (normaux, parents ou enfants), la liste des vocabulaires contrôlés et des types linguistiques correspondant (cf point 9.), il est possible d'exporter sa partition (vierge de toutes annotations) au format « modèle » d'ELAN. Pour cela, choisir **Fichier** > **Enregistrer sous Template** > puis donner un nom de fichier à votre modèle qui aura l'extension **.etf**.

NB : une fois le modèle créé, il est conseillé de ne pas revenir dessus lorsque celui sera associé à des médias.

8.2 Utilisation d'un modèle avec des médias dans une partition d'annotation ELAN

2 Nouveau		×
Look in : 🖸 02_DanielJD_2013 💌 🗟 🛱 🖬 📴		Fichiers sélectionnés :
 Elan Codage 02_DanieIJD_Ortho_2013-02-18.mp4 02_DanieIJD_Ortho_2013-02-18_intro.mp4 02_DanieIJD_Repas_2013-03-09.mp4 02_DanieIJD_Repas_2013-03-09.wav 	>> Selection Media Template	
File Name _2013-03-09.mp4" "02_DanielJD_Repas_2013-03-09.wav" File Format Fichiers Media (*.mpg, *.mpeg, *.wav, *.mp4, *.mpg4, *.mov,		⊥ ⊥ Ajouter fichier streaming
		OK Annuler

Pour associer un modèle à des médias (vidéo et/ou audio) :

- Lancer l'application ELAN
- Choisir Fichier > Nouveau
- Sélectionner les médias souhaités dans la fenêtre de gauche (correspondant à votre espace de stockage sur votre ordinateur)
- Les faire basculer à droite en cliquant sur les doubles flèches [>>]
- Sélectionner l'option « **Template** » qui se trouve sous les doubles flèches.
- Dans la fenêtre de gauche, aller chercher l'endroit où est enregistré votre modèle précédemment créé.
- L'ajouter aux fichiers sélectionnés en cliquant sur les doubles flèches.
- Valider par **OK**.

Vous verrez alors associer dans une partition, vos médias et votre modèle créé avec les différents acteurs, vocabulaires et types linguistiques. Cette nouvelle partition de travail associé à des médias sera alors enregistrer au format ELAN .eaf

9 Codage avancé : exploitation des fonctions de statistique

En plus des annotations manuelles que l'on peut faire avec ELAN, en tapant soi-même le contenu des blocs d'annotations, le logiciel permet également de coder ses données audio et vidéo à des fins d'analyses statistiques. Pour cela, il est intéressant de déterminer un ensemble de variables que l'on souhaite observer/coder avec ELAN et de créer des listes d'items automatiques que l'on mobilisera par la suite dans notre partition.

Pour exemplifier plus clairement ces fonctionnalités supplémentaires, nous allons expliquer la procédure détaillée à partir d'un corpus précis, dans lequel nous avons codé certaines informations pertinentes pour notre analyse linguistique, et dont nous souhaitons avoir des résultats quantitatifs grâce à ELAN.



Img. n°9 : Liste d'acteurs dépendant d'un acteur dit « parent »

Pour arriver à cela, il faut procéder en 4 étapes :

- Créer les vocabulaires contrôlés
- Créer les types linguistiques
- Créer l'acteur dit « parent »
- Créer les acteurs dépendant du « parent »

Nous allons détailler chaque étape au fur et à mesure.

9.1 Création du vocabulaire contrôlé

Ce qu'ELAN appelle « vocabulaire contrôlé » correspond à une liste de termes que l'on définit au préalable et qui va être précisément le contenu de nos blocs d'annotation. Dans notre exemple ci-dessus, il s'agit des termes écrits sur les lignes de blocs (ex : |Emma|; |UT 1|; |Milieu|).

Menu Edition > Editer le vocabulaire contrôlé

뛽 Editer le voca	bulaire contrôlé		×
	Editer le voca	bulaire contrôlé	
Vocabulare co	ontrôlé		
CV courrent	Participant 💌		
Nom du CV	Participant		Ajouter
Description			Modifier
			Supprimer
			Importer
			External CV
Entrées			
		Valeur de l'entrées	
		Description de l'entree	
		ISO Data Category	
			Rechercher
		Ajout	er
		Modifi	er
		Supprii	ner
		More Opt	ions
		★ ◆	Z S G
Sort	A-Z Sort Z-A		
	Fei	rmer	

<u>Nom du CV</u> = dans mon exemple, on l'appelle « **Participants** », valider par **Ajouter** (à **droite**).

<u>Valeur de l'entrées</u> = dans mon exemple, on va définir la liste de tous les participants de notre vidéo, en validant chaque entrée par **Ajouter (en bas)**. On tapera « **Emma** » puis **Ajouter ;** « **Philippe** » puis **Ajouter (en bas)**, etc.

Pour créer une autre liste de vocabulaire, on retourne dans <u>Nom du CV</u>, et on saisit l'intitulé d'une autre liste. Par exemple, « **Equipe** », et valider par **Ajouter (à droite)** pour créer une nouvelle zone vide d'entrées à renseigner. Dans notre exemple toujours, nous attribuerons à « Equipe » les items suivant qu'il nous intéresse de coder et de quantifier : « **Bleu** » puis Ajouter (en bas) ; « **Rouge** » puis Ajouter (en bas) ; « **Individuel** » puis Ajouter (en bas), etc.

On recommence la procédure autant de fois qu'on a une nouvelle liste de vocabulaire à créer.

NB : il est possible de modifier la liste de vocabulaire contrôlé après sa création, en revenant dans cette boite de dialogue.

9.2 Création des types linguistiques

Pour associer un vocabulaire contrôlé créé à un acteur donné, il faut au préalable créer ce qu'ELAN appelle un « **type linguistique** » associé à un « stéréotype » prédéfinie par le logiciel (il existe que 4 stéréotypes possibles). Pour le vocabulaire contrôlé, il faut choisir le stéréotype <u>Included In</u>.

🏂 Ajouter Type		Contraction of the local division of the loc	_		×			
Ajouter Type								
Type courant								
Nom du type	Stéréotype	Utiliser le vocabulaire	DC ID	Alignable dan.	Références a			
default-It	-			✓				
Locuteurs	Included In	Participants -		✓				
TypeJeu	Included In	Type Jeu -		✓				
ResultatPartie	Included In	ResultatPartie -		✓				
PhaseJeu	Included In	MomentPartie -		✓				
EquipeProducteur	Included In	Equipe Prod		✓				
DelaiReponse	Included In	Delai -		✓				
Nom du type Stéréotype		default-It						
		None						
Utiliser le vocabulaire	contrôlé	Time Subdivision						
Lexicon connection		Included in						
		Symbolic Subdivision						
ISO Data Category		Symbolic Association						
Alignable dans le temp	os	V						
Références aux graph	iques authorisées							
		Ajouter Fermer						

Menu Type > Ajouter Nouveau Type linguistique

<u>Nom du type</u> = mettre un nom explicite en fonction du vocabulaire contrôlé que l'on associe ensuite. Dans notre exemple, nous souhaitons créer un type linguistique en lien avec la liste des prénoms des participants que l'on a créé dans le vocabulaire contrôlé. Nous appellerons donc notre type linguistique « **Locuteurs** ».

<u>Stéréotype</u> = choisir « Included In ».

<u>Utiliser le vocabulaire contrôlé</u> = dans le menu déroulant, choisir celui que vous avez au préalablement créé, et correspondant à l'intitulé de votre type linguistique (d'où l'importance de la cohérence dans vos intitulés). Dans notre exemple, nous choisirons « **Participants** » comme vocabulaire contrôlé.

Valider par **Ajouter**.

Renouveler la procédure pour chaque type linguistique à créer.

NB : un même type linguistique pourra être utilisé pour n+1 acteur dépendant. De plus, un type linguistique doit être créé pour chaque liste de vocabulaire contrôlé créée. Un type linguistique ne peut contenir qu'une liste de vocabulaire contrôlé.

9.3 Création de l'acteur dit « parent »

Cf. point 5.

Menu **Acteur** > Ajouter un nouvel acteur (ou par le raccourci clavier **ctrl+T**). <u>Nom de l'acteur</u> = Dans notre exemple, il s'agit de l'acteur nommé « **Identification** ».

Valider par Ajouter.

9.4 Création des acteurs dit « dépendant »

NB : nous expliquons la procédure à partir de notre exemple, les choix des noms des acteurs est donc vraiment à titre d'exemple. Chacun décide de intitulés en fonction de ses objectifs, intérêts analytiques.

Acteur « Production » :

Menu **Acteur** > Ajouter un nouvel acteur (ou par le raccourci clavier **ctrl+T**). <u>Nom de l'acteur</u> = dans notre exemple, il s'agit de l'acteur nommé « **Production** ». <u>Parent de l'acteur</u> = dans notre exemple, mettre « **Identification** ». <u>Type linguistique</u> = dans notre exemple, mettre « **Locuteur** ».

Valider par Ajouter.

Une dépendance est à présent établie entre l'acteur « Identification » et l'acteur « Production ».

Acteur « Réponse » :

<u>Nom de l'acteur</u> = dans notre exemple, il s'agit de l'acteur nommé « **Réponse** ». <u>Parent de l'acteur</u> = dans notre exemple, mettre « **Identification** ». <u>Type linguistique</u> = dans notre exemple, mettre « **Locuteur** ».

Valider par Ajouter.

Une dépendance est à présent établie entre l'acteur « Identification » et l'acteur « Réponse ».

NB : ici « **Production** » et « **Réponse** » sont tous les deux dépendant de « **Identification** », et sont tous les deux associés au type linguistique « **Locuteur** », lui-même associé au vocabulaire contrôlé « **Participants** ».

Acteur « Equipe producteur » :

<u>Nom de l'acteur</u> = dans notre exemple, il s'agit de l'acteur nommé « **Equipe producteur** ». <u>Parent de l'acteur</u> = dans notre exemple, mettre « **Identification** ». <u>Type linguistique</u> = dans notre exemple, mettre « **Equipe** ».

Valider par Ajouter.

NB : nous avions créé un vocabulaire contrôlé « **Equipe** », et dans la logique nous avions créé un type linguistique « **Equipe** » qui **Included In** le vocabulaire contrôlé correspondant. Nous avons donc créé un acteur « **Equipe producteur** » qui ne permet de savoir à quelle équipe appartient le participant qui initie une question.

Une dépendance est à présent établie entre l'acteur « Identification » et l'acteur « Equipe producteur ». De plus, tous les acteurs dépendants d' « Identification » sont alors interdépendants entre eux également.

Pour regrouper tous les acteurs interdépendants, il suffit de faire un clic droit sur la liste des acteurs depuis la partition générale, choisir **Trier par acteur**, puis **Trier par hiérarchie**.



9.5 Coder/annoter la vidéo ou l'audio

Une fois que le vocabulaire contrôlé, les types linguistiques, l'acteur parent et les acteurs dépendants sont créés, on peut commencer le codage, l'annotation de ses données.

a) De la même façon que l'on crée des annotations manuelles (cf. point 6.2), on commence par créer une première annotation dans l'acteur « **Identification** » (dans notre exemple ici) qui délimite le passage, la séquence, la phrase, le tour, le syntagme, etc. que nous avons repéré et qu'il nous intéresse de coder. Dans notre cas, on va noter par exemple le contenu de la séquence d'identification initiée « *moi je sais pas qui je suis moi* » (cf. image ci-dessous).

b) Ensuite, on va coder, à l'aide des différentes variables définies auparavant, la séquence ici sélectionnée. Dans notre cas, on s'interrogera sur qui a initié la séquence, qui a réagi à la séquence initiée, dans quelle équipe le locuteur initiateur fait partie, etc.

On voit alors l'intérêt d'avoir créé un liste de vocabulaires contrôlés précis, puisque lorsqu'on double clic sur un des blocs des acteurs dépendants (associé à l'acteur parent), un menu déroulant proposant le vocabulaire listé est proposé.

Ainsi, pour l'acteur « **Production** », on double clic dans le bloc correspondant (sous le bloc d'annotation manuelle créé juste avant), et on voit apparaitre la liste des prénoms des participants. On sélectionne alors celui qui a initié la séquence d'identification.

	4 4 14 F4	-₩ ▶ ▶₩ ▶₽			↓ T Mode de	sélection 🔄 Mode de bou	cle 📢))		
	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1				·				
▲ <u>≂</u>	02:47:22.000	02:47:23.000	02:47:24.000	02:47:25.000	02:47:26.000	02:47:27.000	02:47:28.000	02:47:29.000	02:47
Identification					moi j' sais pas qi	ui je suis moi			
Production [131]					Emma Dominique		^		
Reponse [133]					Philippe		=		
Type Jeu					Etienne				
Equipe Produ					Sylvain		•		
Resultat Partie									
Moment Partie									
Phase Jeu/Ho [129]	r								
Delai Repons									
Regard									

Ensuite dans l'acteur « **Réponse** », on double clic aussi dans le bloc correspondant, et cet acteur-là ayant le même type linguistique que l'acteur « **Production** », on voit apparaitre aussi la liste des prénoms des participants.

Ainsi de suite, on fait dérouler chaque menu déroulant correspondant à l'acteur créé avant. Ici, un troisième exemple avec l'acteur « **Equipe Producteur** » qui nous permet de visualiser la liste de vocabulaire contrôlé créée dans le type « **Equipe** ».

		14 F4 - 4 🕨 🌬	•	DS <u>8</u> →	$\begin{array}{c c} \leftarrow \rightarrow \downarrow \uparrow \end{array}$	Mode de sélection	Mode de bou	icle 📢))		
									1	1
Identif [206] Proc [130] Rep [133]	luction	02:47:24.000	02:47:25.000	02:47:26.00	00 02:47:27.00 Das qui je suis moi	0 02:47:28		02:47:29.000	02:47:30.000	02:47:31.000
- Type (129) - Equi (130) - Res (128) - Mon (129)	e Jeu pe Produc ultat Partie nent Partie			Bleu Rouge Individuel Contre Terro Terroriste	oriste					
Pha [129] Dela [128] Regar [1] Action	se Jeu/Hor i Repons d Avatar									

10 Fonction Import & Export

10.1 Importation

ELAN donne la possibilité d'importer différents type de fichiers créés sous d'autres logiciels. Il est possible d'importer les formats suivant :

- Shoebox
- Toolbox
- Fichier Textgrid (Praat) : ELAN supporte des fichiers .Textgrid Praat encodes en UTF-8 et UTF-16.
- **Chat (Clan) (.cha uniquement) :** ELAN supporte les anciens fichiers CHAT et CHAT-UTF8, non les fichiers XML CHAT.
- Fichier Transcriber
- CSV (fichier texte délimité par des tabulations) (.txt ou .csv)

NB : différents paramètres sont à renseigner en fonction du type d'import choisi.

Le résultat obtenu de l'importation n'est pas nécessairement fidèle aux informations présentes dans le fichier d'origine >> Il est donc souvent demandé de revoir l'alignement de la transcription une fois sous ELAN.

10.2 Exportation

ELAN permet d'exporter sa transcription alignée sous différents formats de fichiers afin de les exploiter dans d'autres logiciels (d'alignement ou de traitement de texte). Il est possible d'exporter dans les formats suivant :

- Fichier Shoebox
- Fichier Toolbox
- Fichier CHAT (=> logiciel CLAN)
- Texte délimité par des tabulations (=> Traitement de texte)

🌠 Exporter en texte délimité par des tabu	lations 👘 🗶 👘
Exporter le ou les acteu	ırs en texte délimité par des tabulations
Selectionner les acteurs	
JEB	
jeR	
jeg ieP	
SOP	
soR	
Options de sortie	
Limité à l'interval de temps sélection	ınée
🗌 Ajouter l'offset temps média principa	al à l'annotation
Colonne séparée pour chaque piste	
✓ Repeat values of annotations spa	nning other annotations
Only repeat within annotation hier	rarchies
Inclure la colonne d'houre nour :	Inclure le format d'houre :
Temps de départ	▶ hh:mm:ss.ms
🖌 temps de fin	✓ ss.msec
✓ Durée	msec
	SMPTE Timecode (hh:mm:ss:ff)
	PAL
	○ NTSC (drop frame)
	OK Fermer

Img. 9 : Options au moment de l'export en .txt

- **Tiger-XML** : Il est possible d'exporter vers Synpathy, qui est un outil pour annoter, analyser et éditer graphiquement la structure syntaxique des énoncés. Cet outil a été développé par le Max Planck Institute de Psycholinguistique. Il est basé sur le Syntax Viewer provenant du projet de recherche TIGER.
- Texte interligne
- HTML

							Acteurs				
тс			00:00:00.013 -				JEB	10			
			00:00:04.146				🖌 jeR	10			
SIL	SIL (0.3)						⊯ jeG	10			
				00.00.00	656 -		JeP V SOP	11			
TC				00:00:00.	995		✓ soR	10			
								Prodeia de entreda para apara@fere fr. Thur			
	=							banuela de enviada para casa zaza entres nº i nur			
							Quoi				
JEB			[AH] mero	le trois			🖌 Montrer uniquemen	t la sélection			
TC 00:00:02.705 - 00:00:03.537							☑ Montrer les étiquettes d'acteur				
				[ça fait] nien\ j'aime bien		Montrer le Time Coo	le hh:mm:ss.m			
SOP		c'était un [x/]		q	uand c'est bien sucré\	M 🗹 Montrer les Slots vides://interlinearizerOptionsDlg.ShowTierLabels = Montrer les étiquettes d'acteurs					
тс		00:00:02.462	-	0	0:00:03.536 -		Cacher les lignes vi	des			
		00:00:03.167		0	0:00:05.428		O Montrer tous les acteurs				
SIL	(0.4)						_				
	00:00:02.083 -						Afficher numéros de	e pages			
тс	00:00:02.462						Comment				
							Largeur:	800			
							Longueur:				
JEB	[xx]			voilà			Envelopper les Blocs	Aux frontières du bloc			
	00.00.02.527			00.00.07.5	0.67		Envelopper les lignes				
TC	00:00:03.537-			00:00:053	263		Trier	A lire depuis le fichier			
jeG		pose la tasse					Interliane:				
-		00.00.02 527					Esnacement des Blocs	2			
TC		00:00:05.428					Lapucoment des Diocs	2			
	I					•	Appliquer Changeme	nts Enregistrer sous			
			-								

JEB			[AH] merde trois			
тс			00:00:02.705 - 00:	00:03.537		
SOP		c'était un [x/]			[ça fait] rien\ j'aime	bien quand c'est bien sucré\
тс		00:00:02.462 - 00:00:03.4	167		00:00:03.536 -	00:00:05.428
SIL	(0.4)					
тс	00:00:02.083 - 00:00:02.4	62				
JEB	[xx]			voilà\		
тс	00:00:03.537 - 00:00:03.852			00:00:05. 00:00:06.	957 - 263	
jeG		pose la tasse				
тс		00:00:03.537 - 00:00:05.428				
jeP						se dirige vers le banc
тс						00:00:06.263 - 00:00:09.466
SIL		(0.	.5)			
тс		00	0:00:05.414 - 0:00:05.958			
jeP						s'assoit
						_ 331 00·00

Img. 10 : Options au moment de l'export en HTML

Img. 11 : *Résultat de l'export dans le navigateur*

- Transcription de texte traditionnel
- Textgrid Praat
- Liste de mots

Fichier SMIL : Le **Synchronized Multimedia Integration Language** (SMIL, prononcé « smile ») permet de faire des présentations audiovisuelles interactives. SMIL est typiquement utilisé pour des "medias enrichis", des présentations multimédia qui intégrant des flux audio et vidéo avec des images, du texte ou tout autre type de média. SMIL est un outil facile à apprendre, comme le langage HTML, et de nombreuses présentations SMIL sont écrits en utilisant un simple éditeur de texte.

- Texte QuickTime : fichier au format .txt comprenant une ligne de code propre pour QuickTime, où l'on peut ensuite personnaliser l'apparence du texte (couleur de fond, couleur de texte, etc...). Ce fichier peut être insérer dans la vidéo correspondante sous QuikTime Pro pour obtenir les annotations en sous-titre de la piste vidéo.
- Texte des sous-titres : fichier au format .srt qui permet d'insérer les annotations en sous-titres dans n'importe quel lecteur vidéo (ex : VLC) gérant la fonction sous-titre. Ce fichier peut s'ouvrir sous Word ou Writer.
- Image depuis fenêtre ELAN

🏂 Elan - extrait02_saxe_010545.eaf		
Eichier Edition Annotation Acteur Type Recherche	Affi <u>c</u> hage <u>O</u> ptions Fe <u>n</u> être A <u>i</u> de	
	Grille Texte Sous-titres Audio Recognizer Metadata Contrôles	
	Appointion	Tomps do de tomps do fin Duráo
	1 j' te mets une sucrette/	00:00:00.013 00:00:00.656 00:00:00.643
	2 [AH] merde trois	00:00:02.705 00:00:03.537 00:00:00.832
	3 [xx]	00:00:03.537 00:00:03.852 00:00:00.315
	4 (VOIIa) 5 Inuais	00:00:10:271 00:00:10:594 00:00:00:323
	6 ouais ouais i` m'a dit tiens i` m'a filé (elle)	00:00:12.527 00:00:13.995 00:00:01.468
	7 =d'aut` données euh\ (0.5) c'est quoi (0.7) c'est l` poids (0.2) du nomb` de magasins/	00:00:14.877 00:00:19.652 00:00:04.775
	8 le poids des acteurs bon c'est::\\ (0.3) combien représente euh\ (1.0)	00:00:24.648 00:00:29.038 00:00:04.390
00.00.00.000		
	VS S F V V V Mode de selection Mode de boucle	$\overline{\nabla}$
0.000 00:00:01.000 00:00:02	000 00:00:03.000 00:00:04.000 00:00:05.000 00:00:06.000 00:00:07.000 00:00:08.000	00:00:09.000 00:00:10.000 00:0
	······································	
0.000 00:00:01.000 00:00:02	000 00:00:03.000 00:00:04.000 00:00:05.000 00:00:06.000 00:00:07.000 00:00:08.000	00:00:09.000 00:00:10.000 00:0-
JEB	Prightende de [KA]	[out
ioR		
[0]		
jeG	pose la tasse	
[5] se dirige vers SOP	se dirige vers le banc	l s'assoit
jeP I31	as ango roto to sarto.	0.0000
cop ouais/ (0.2) deux m	c'était un [x/] [ça fait] rien\ j'aime bien quand c'e mais c'était euh::\ en tout cas i` connaît bier	n son sujet hein [ouais] il a
soR reg JEB	reg JEB	reg JEB
[5]		I I I
SOG IDI		
toP		
[1]		
SIL (0.3)	(0.5)	(0.8)
[6]		
4		•

Img. 12 : Résultat de l'export en image

11 Fonction « Multiscope » pour aligner plusieurs sources vidéo

ELAN permet d'aligner une source vidéo et audio simultanément. Il est également possible d'associer par exemple 2 vues vidéo d'une même scène (lié à une source audio aussi).

11.1 Solution 1 : Si la durée des clips sont strictement identiques

NB : Le timing de départ des différents clips doit être le même sinon cela provoquera un décalage dans la lecture des vues simultanées.

La gestion des fichiers multimédias liés se fait par le menu Edition > Fichiers liés :

🗲 Fichiers liés							U ×		
Fichiers liés									
Fichiers média liés	Fichiers secondair	es liés							
Nom de fichier	URL du fichier	Type MIME		Extrait de	Offset	Media princi	Statut		
240_1530_2113.m	file:///C:/Documents	video/mpeg	-		0	✓	✓		
24e_1530_2217.m	file:///C:/Documents	video/mpeg	-		0		✓		
24o_1530_2113.wav	file:///C:/Documents	audio/x-wav	f	file:///C:/Documents	0		✓		
Description du lien média Nom de fichier URL du fichier Type MIME Extrait de Offset Media principal Statut									
Ajouter fichier stre	outer fichier streaming Ajouter			Supprimer		Mettre à jour			
	Placer	pal	Placer l'extrait v	/ers	~	~			
		Appliqu	ler	Fermer					

Img. 13 : Boîte de dialogue Fichiers liés

Grâce à l'option **Ajouter**, on peut rajouter une autre source vidéo si on ne l'a pas déjà associée lors de la création du fichier ELAN vierge de départ.



Img. 14 : Résultat d'association de 2 vues vidéo et 1 audio

11.2 Solution 2 : Si la durée des clips n'est pas équivalente

NB : Ici, le timing de départ des clips peut être différent, l'option permet de définir un timing de départ sur une ou plusieurs vues vidéo secondaires.

L'option nécessaire s'appelle « Mode synchronisation de média ». Après avoir ouvert un nouveau fichier ELAN composé des différentes vues vidéo à synchroniser (minimum 2), il est possible d'activer le mode de synchronisation par le menu **Options** > **Mode synchronisation de média** :



Img. 15 : Boîte de dialogue Mode synchronisation de média

- a) Faire le choix dont le time code sera définie :
 - - Offsets absolus = pour chaque vidéo, son propre timing sera affiché et la lecture des médias synchronisés lors des annotations se fera à partir du point d'ancrage fixé.
 - - Offsets relatifs = la vidéo du player 1 est défini comme « le maitre » (le principal), c'est-à-dire que la position du timing des autres vidéo seront exprimées au point de départ de cette vidéo principale, qui commencera au timing 00:00:00.000.
- b) Sélectionner le player 1 uniquement, puis définir un moment distinct de la vidéo qui est facile à repérer (point d'ancrage commun aux différentes vues)
- c) Sélectionner ensuite le player 2 et faite ce même repérage du même moment distinct de la vidéo 1.
- d) Enfin, valider par le bouton Appliquer l'offset courant.
- e) En sélectionnant le bouton de l'ensemble des vidéo, il est possible de les jouer simultanément et de vérifier si la synchronisation qui vient d'être définie est correcte. Si elle ne l'est pas, il faut alors répéter les étapes b) à d) jusqu'à ce que le résultat soit correct.
- f) Pour quitter le mode synchronisation afin de procéder aux annotations de ces vues à présent synchronisées, il faut aller dans le menu Options > Mode annotation. Il est possible de créer les annotations sur la partition.