

Hybridité/multimodalité

et pratiques de création informelles des jeunes



Moniques Richard
Nathalie Lacelle
AQÉSAP 2013
UQAM

Éva D'Aoust, 10 ans

Plan de la présentation

- Présentation de l'équipe
- Problématique
- Objectifs de la recherche
- Quelques concepts théoriques
- Exemples de pratiques multimodales
- Approche méthodologique
- Contribution des enseignants

Présentation de l'équipe



Direction



Collaboration



ARTS

Moniques Richard
Suzanne Lemerise
Christine Faucher



LANGUES

Nathalie Lacelle
Monique Lebrun
Prune Lieutier

Problématique

En art et en littérature, l'hybridation est privilégiée par nombre de créateurs qui détournent les fonctions utilitaires des médias; en études des médias, des chercheurs théorisent sur la multimodalité en incluant la création. En dehors de l'école, certains jeunes créent du sens à travers des pratiques qui combinent artéfact, image fixe ou mobile, son, texte ou performance (jeux vidéos, grandeur nature, bandes dessinées, vidéos amateurs et blogues); d'autres privilégient un seul mode (dessin, écriture, musique, etc.). La plupart naviguent aisément du cyberspace à la réalité matérielle, mais certains préfèrent des activités artistiques ou artisanales plus traditionnelles.

En articulant l'ancien et le nouveau, en recourant à divers modes, genres et styles, nous croyons que les jeunes acquièrent des compétences multimodales qui intègrent les technologies à divers degrés, mais qu'il faut aussi les amener à être plus critiques des aspects qui conditionnent leurs pratiques. En analysant ces dernières, nous cherchons à comprendre ces phénomènes complexes pour mieux les intégrer dans l'enseignement des arts et du français.

Car bien que les programmes placent l'élève au cœur des apprentissages, favorisent la création multimédia et intègrent l'étude des médias, l'accent mis sur la communication d'un message par l'image, le son ou le texte ne correspond plus à la conception de domaines en continuelle mouvance.

Objectifs de la recherche

Objectif général

Mieux connaître les pratiques de création informelles de jeunes afin d'identifier des stratégies didactiques susceptibles de les rejoindre et d'enrichir leur création hybride/multimodale en art et en français.

Objectifs spécifiques

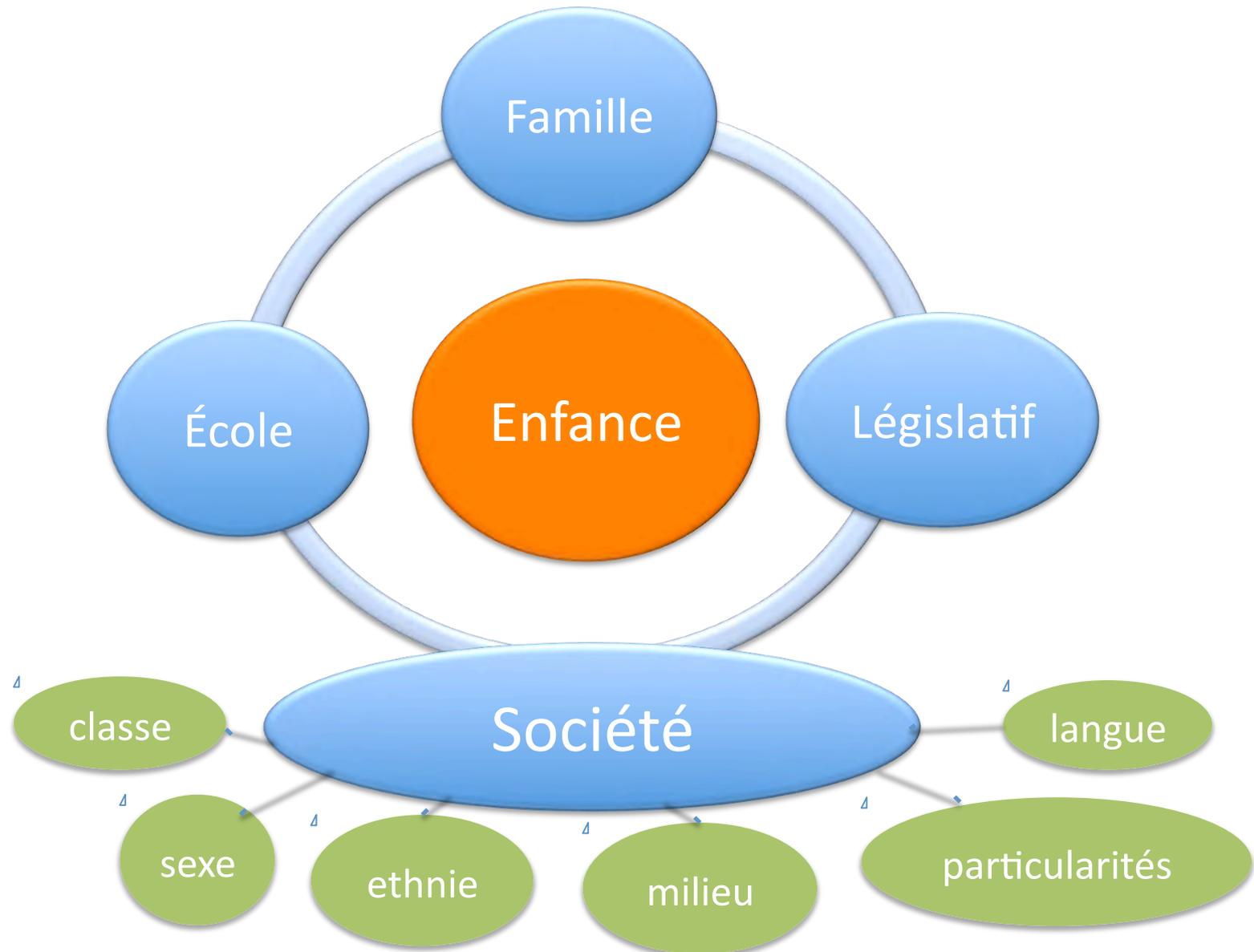
1. Développer un cadre d'analyse de ces pratiques
2. Répertorier et analyser divers types de pratiques de création informelles chez les jeunes et de pratiques multimodales chez des artistes
3. Proposer des stratégies qui favorisent la prise en compte de ces pratiques en enseignement des arts et du français

Quelques concepts théoriques

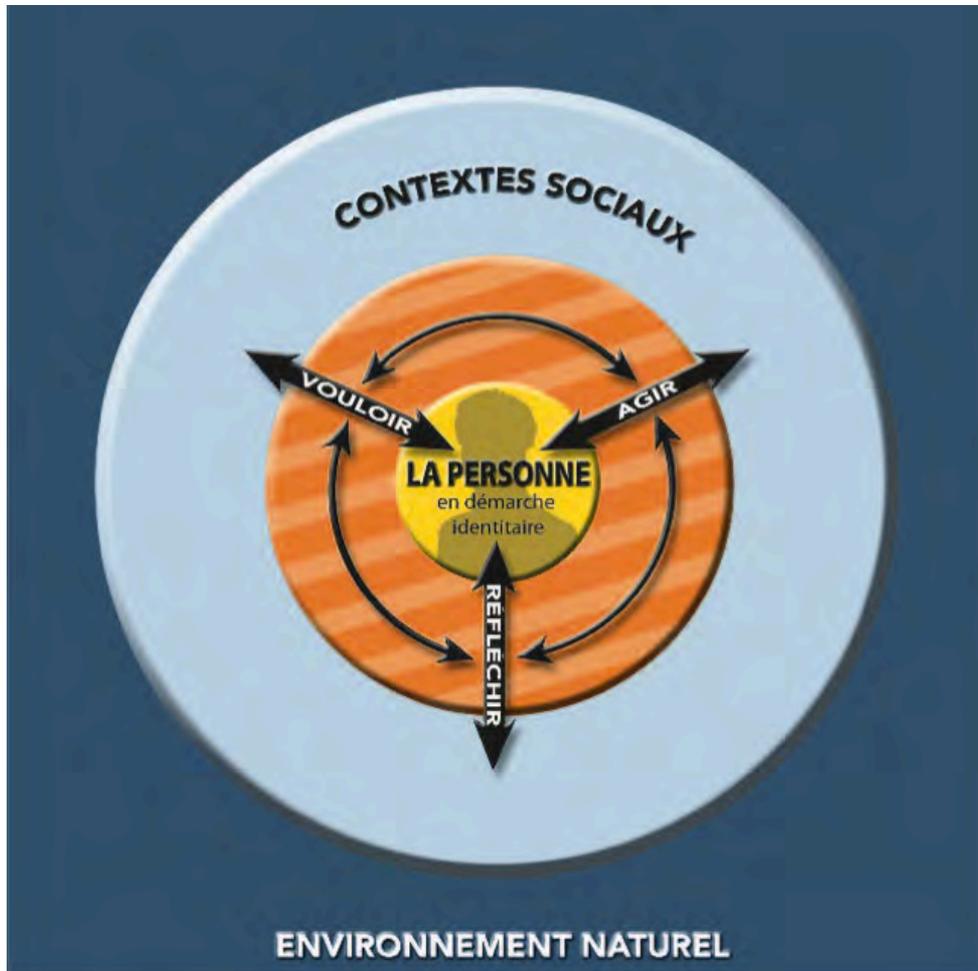
Changements sociaux et culturels

- Abandon de valeurs traditionnelles
- La jeunesse comme pratiques sociales et culturelles
- Parentage multiple : du détachement à la sollicitude
- Développement de nouvelles technologies
- Dominance des médias et du monde de l'image
- Programmes centrés sur l'élève et ses apprentissages

L'enfance en tant que pratiques sociales



La construction identitaire par les pratiques culturelles



(ACELF, 2008)

- Productrice de sens
- Forme un espace socioculturel commun

Pratique en amateur

- Formation
- Épanouissement
- Autonomie

Quelques définitions des termes

Multimodalité

Combinaison de plusieurs modes de signification dans la construction du sens. (New London Group, 1996)

Mode

Ressource socialement construite et culturellement transmise servant à créer du sens, par ex.: l'image, l'écriture, la gestuelle, la parole, la musique, etc., bref ce que Kress appelle des moyens de faire du sens (2009). (Groupe LITMEDMOD, 2013)

L'habillement, l'environnement

Pratique culturelle

Assemblage d'actions quotidiennes générant du sens pour l'acteur et pour son groupe d'appartenance. [...] la pratique culturelle se situe dans « un processus de production symbolique ou expressive [...] qui concourt à la formation et à l'affirmation de l'identité culturelle individuelle et collective » (Garon, 2006). (Faucher, 2013)

Pratiques informelles / formelles

- Producteur(s), contexte, processus, production(s)
- Multimodalité / cloisonnement des disciplines
- Plurilocalité : famille, communauté, parascolaire, école
- Multiâge : petite enfance à l'adulthood

Approche méthodologique

Ethnographie sensorielle (Pink, 2011)

Répertoire de pratiques à partir d'un questionnaire et de documents

Étude de cas de quelques jeunes à partir d'entretiens et d'observations

- Communication avec les jeunes et des artistes (vidéoconférence, courriel et blogue)
- Documentation des pratiques en collaboration avec des outils numériques (ordinateur, tablette, appareils photo, vidéo, cellulaire)
- Analyse des données avec le logiciel NVivo
- Diffusion dans un blogue ouvert au grand public, des articles en ligne et la publication d'un livre numérique

Entretien

Les aspects abordés

- Description des pratiques de création informelles
 - thème, démarche, mode, genre, style, format, support, matériau...
- Modalités de création
 - fréquence, durée, lieu de déroulement, collaboration, etc.
- Motivations
 - origine de l'intérêt, source d'idées, contexte de création, influences culturelles, intentions visées, etc.
- Acquisition et transfert de compétences
 - monomodale, multimodale, analogique ou numériques
 - support offert en milieu familial, communautaire, scolaire ou autre, diffusion des produits ou des pratiques

Contribution des enseignants

Nous aider à repérer des pratiques de création informelles chez vos élèves à partir de :

- vos observations personnelles
- accord écrit des jeunes et des parents
- questionnaire rempli en classe (+30 minutes)
- cueillette de productions multimodales informelles
- entretiens avec certains jeunes et observation de leurs pratiques

Cette collecte se déroulera entre janvier 2014 et mai 2016 auprès de jeunes de la 1^e à la 5^e secondaire, dans les classes des informateurs participants provenant de diverses régions du Québec. Les membres de l'équipe se chargeront de mener par la suite des entretiens avec certains jeunes sélectionnés à partir des informations recueillies dans les questionnaires et de

Compétences Arts plastiques

Multimédia

Création
d'images
spatiotemporelle
s à l'aide d'outils
technologiques

Créer des images
médiatiques

Créer des
images
personnelles

Créer des images
personnelles

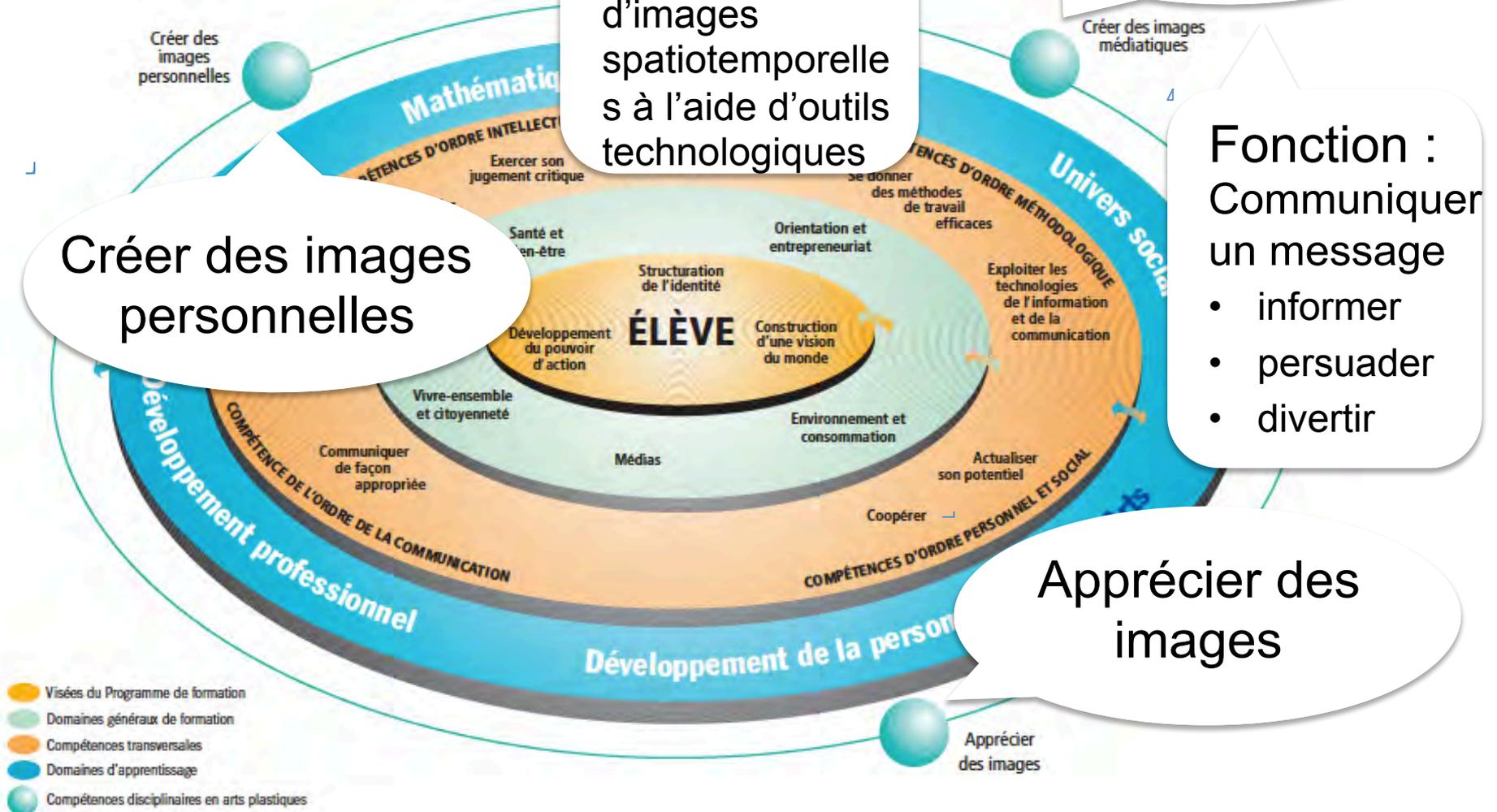
Créer des images
médiatiques

Fonction :
Communiquer
un message

- informer
- persuader
- divertir

Apprécier des
images

Apprécier
des images



Contexte informel Entrevue avec Nicolas

Go Bookmarks 329 blocked Check AutoLink AutoFill Send to

[Rencontre sur la Ville](#)
Rencontres Faciles et Rapides |
Chat Webcam + Photos et
Vidéos
VisioFlirt.com/Rencontre_Webcam

[Aquabel](#)
Le monde des techniques de
peinture Conseils, échanges,
école, forum...

[le temps de Claude](#)
Blog Recettes Généalogies
Histoire Photos Politique
Animaux sauvages
www.claude.dupras.com

[Ateliers Nemesis](#)
Accessoires de GN haut-de-
gamme Armes de latex,
costumes, masques
www.ateliers-nemesis.com

Annonces Google

Le Blog de Nicolas

Toutes les illustrations sont

« MARS 2008

07 janvier 2007

dim lun mar mer jeu ven sam

1

2 3 4 5 6 7 8

9 10 11 12 13 14 15

16 17 18 19 20 21 22

23 24 25 26 27 28 29

30 31

Contactez l'auteur

AMIS TALENTUEUX

[Duv](#)

[Karl](#)

[Steve Deschênes](#)

[Unknown](#)

[Vromb](#)

[Yves Rodier](#)

J'habite mes personnages, les mets en scène dans mes BD. J'interagis dans mon blogue.

LES TRUCS À VICTOR
Tracer un cercle

Les trucs à Victor
extrait de la BD
2006

Nicolas Plamondon
en *Victor*
16 ans
sur son blogue
2006

Cadre théorique

- Construire son identité



- Consommer

Génération C

- Communiquer
- Collaborer
- Créer des contenus

CEFRIO

Pratiques culturelles des jeunes

Quelques statistiques

QUELLE EST TON ACTIVITÉ PRÉFÉRÉE PARMI CELLES-CI ?

Écouter de la musique	26 %	①
Utiliser l'ordinateur	21 %	②
Aller au cinéma	14 %	③
Créer soi-même (musique, vidéos, théâtre, etc.)	12 %	④
Aller voir un spectacle	11 %	⑤
Regarder la télévision	8 %	⑥
Lire un livre	6,5 %	⑦
Aller au musée ou voir des expositions	1 %	

Source : Sondage La Presse

(12-24 ans)

Ordinateur ... 64%

Console de jeu ... 60%

Accès Internet ... 77 - 93%

MP3, Ipod... ... 84%

Cellulaire ... 57%

2008

CEFRIO



(12-17 ans)

Télévision ... 15 hrs

Internet ... 16 hrs

2008

CEFRIO

Publié le 13 mars 2010 à 05h00 | Mis à jour le 14 mars 2010 à 14h16

Ces jeunes qui créent: mon ordi et Moi



PHOTO THÉQUE: LA PRE

Philippe
Renaud,
Paul
Journet,
Sylvie
Saint-
Jacques



Statistiques varient
selon :

- Groupe d'âge
- Sexe
- Revenus
- Milieu

Livingstone et Helsner

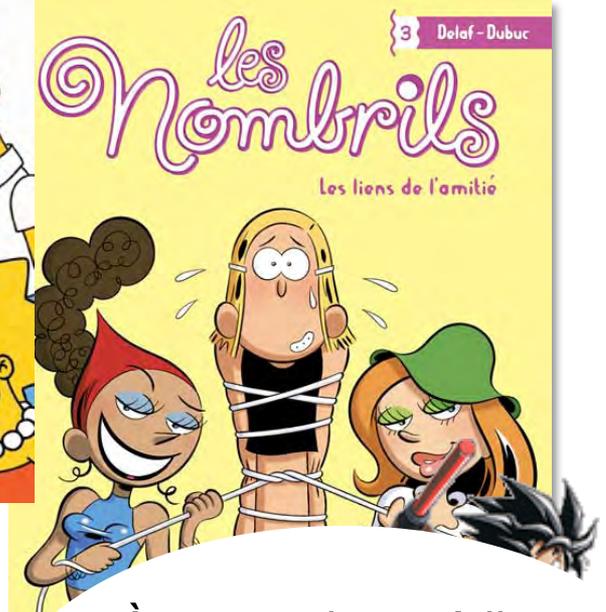
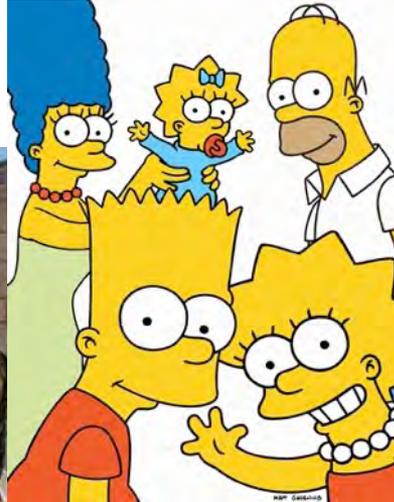
Création chez les jeunes



- 47% des jeunes exercent une activité de création au moins trois fois par semaine.
- Un sur trois peint ou dessine.
- Le tiers utilise son ordinateur pour créer ou partager des créations audiovisuelles

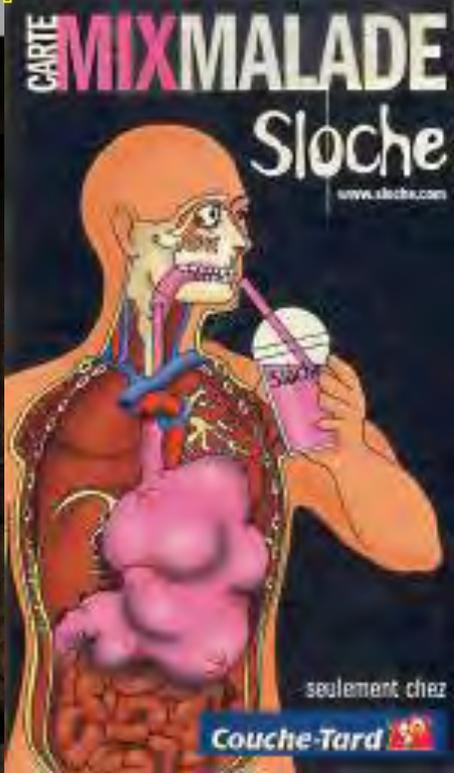
Cyberpresse

Consommation



À travers les médias,
je consomme pour
me nourrir, vêtir, divertir,
instruire, interagir,
appartenir...

Publicité Sloche



YouTube Wikipédia Informations Divers

PAPARMANE
PRENDS UN COUP DE VIEUX



Google



★ *Jean-Francois Derome* ★

Crème à barbe

Communication



Les médias nous permettent de communiquer entre nous sous divers modes : oral, écrit, visuel, gestuel...



The Palace Visual Chat Software

Downloads | Palace Directory | Guides | Resources & Hosting | Community Forum | FAQ's

Connect to a Chat Server

Palace In Wonderland	Avatar Palace
--------------------------------------	-------------------------------

[Update Palace Directory](#)

Most Populated Servers

The Palace	78 (German)
Chat Palace	51 (English)
Avatar Palace	41 (English)
MAVI BONCLIK INTERNATIONAL	29 (Turkish)
Todito	24 (Spanish)
ChatboxX Palace Chat	19 (Dutch)
Renatus	17 (English)
FunPalace4All	16 (All)



Broadcast Yourself™



Blogue de Nicolas

Collaboration



Je consulte des tutoriels vidéos réalisés pour et par des pairs.

Je me connecte en réseau et en multitâche pour jouer et apprendre avec d'autres.

Je collabore dans l'organisation de GN.



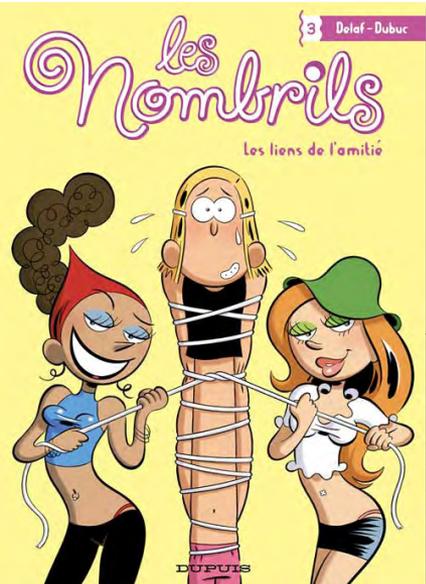
Création

Tagg de Jays
graffiteur
québécois
de 17 ans tué par
un train en 2010



Entre consommation / création

Appropriation et détournement



Vicky par une fan sur Deviant art



Post sur le [fanblog](#) des Nombres 2012



Éva D'Aoust, 11 ans, Luna, 2011
Diffusé sur le blogue d'une amie



« Pour mon cour de peinture, j'ai eu l'idée de reprendre des peintures célèbres avec des personnages de BD qui fitent [sic] autant avec l'aspect d'un tableau qu'avec son concept. J'ai prit 2 personnages de BD québécoise [sic] dont l'un d'eux est Vicky pour La vénus d'Urbin. »

Francis, fanblog des

Nombrils

<http://fbtnombrils.canalblog.com/>



Production d'un site de consommateurs et de créateurs de manga



The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying "mangaamateur.wix.com/entreprise-de-manga#!membres/cfvg". The page features a colorful geometric background with the text "Manga Amateur! Une Merveilleuse entreprise!" and navigation buttons for "Accueil", "Mangas", "Dessins", and "M". Below this is a section titled "Les membres:" followed by a list of names and roles.

Manga Amateur | Membres | Wix.com

mangaamateur.wix.com/entreprise-de-manga#!membres/cfvg

Manga Amateur!

Une Merveilleuse entreprise!

Accueil Mangas Dessins M

Les membres:

- Clara ("co-boss" , informations et dessinatrice)
- Audrey ("co-boss" et dessinatrice)
- Amélie ("co-boss" , dessinatrice , web site , contact...)
- Florence (dessinatrice)
- Thomas (Pré-Dessinateur)
- Megan (publicité)
- Félix (publicité et informations)



Croisement des fonctions & genres dans des dispositifs multimodaux



Q-Otaku.com • Voir le sujet - Photoshoot cosplay à Québec !?

http://q-otaku.com/forum/viewtopic.php?f=2&t=1

Q-Cosplay Québec

Q-OTAKU
Site de réunion des Otaku du Québec

Connexion Inscription

FAQ Rechercher

Nous sommes actuellement le Jeu Mai 26, 2011 3:09 pm

Voir les messages sans réponses | Voir les sujets actifs

Index du forum » Nouvelles » Événements

Heures au format UTC - 5 heures [Heure d'été]

Photoshoot cosplay à Québec !?
Modérateurs: Mireime, News_Captor

nouveau répondre Page 1 sur 6 [79 messages]

Aller à la page 1, 2, 3, 4, 5, 6 Suivant

Imprimer		Sujet précédent Sujet suivant	
Auteur		Message	
nakiay	Sujet du message: Photoshoot cosplay à Québec !?	D Publié: Lun Mar 15, 2010 12:17 pm	
[hors-ligne] Super-Otaku!	J'aimerais savoir si plusieurs personnes serait intéressé à un éventuelle photoshoot ce printemps. (le temps de trouver photographes willings et bc de monde)		
		Je voudrais aussi (peut-être) pouvoir en faire sur un base annuel (ou semi-annuel) si ça vous plait! Comme ça n'existe pas à Québec je prend l'initiative car j'adore moi-même faire du shoot en cosplay et je n'ai malheureusement pas souvent les disponibilités pour monter a Mtl lors des photoshoots là-bas.	
Inscrit le: Jeu Avr 30, 2009	Si vous connaissez des photographes qui aimerait participer laissez moi leur		

Entre communication et création

Smile Style



J'assiste aux défilés de mode et les commente. Je crée des *outfits* en combinant vêtements vintage, de marques et DIY. Je documente mes projets de loisirs et d'arts plastiques.



AFFICHER MON PROFIL COMPLET



Zola, blogueuse québécoise, 13 ans



Instagram

Connectez-vous



J'assiste aux défilés de mode et les commente. Je crée des *outfits* en combinant vêtements vintage, de marques et DIY. Je documente mes projets de loisirs et d'arts plastiques.





Les filles à fleur de peau
Dansent avec des chameaux
Elles portent des chapeaux
Avec des chaussures Kenzo

Les garçons si jolis
Dansent au soleil de midi
Ils mangent des onigiris
Avec des lunettes Fendi



C'est de l'art moderne et même si, d'habitude, un graffiti ça me fait penser au vandalisme, je ne trouve pas ceux-là violents ni offensants et ça amène une touche de créativité dans notre quartier!

Entre création et critique



Trouvez votre
propre démarche
artistique!

Nicolas, 16 ans

Interview Christine Faucher (2006)

<http://portfolionico.canalblog.com/>

ÉTUDE DE CAS

Robin des bois (12 à 16 ans)

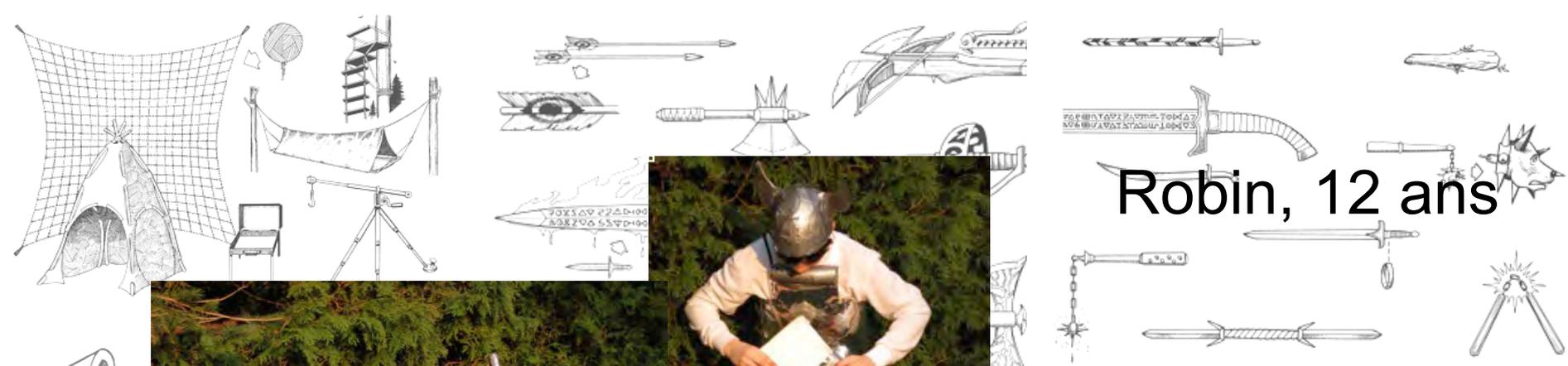


Intérêts spécifiques

À 12 ans, Robin aime les jeux vidéo médiévaux et les émissions de Ztélé



Jeu et personnage de *Runescape*



Robin, 12 ans



Je fabrique mes costumes et accessoires de GN.





Mon ami dessine un jeu de parcours qui complète notre jeu médiéval en réseau.

Jeu de parcours pour GN, jeune de 12 ans

Sur Minecraft,
je crée une catapulte
en réseau.



Je soude un circuit DEL
pour ma lampe/tapis
de souris.



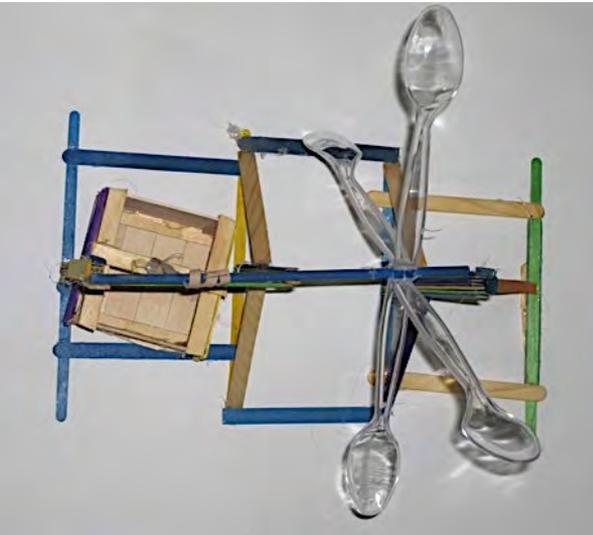
À 9 ans, Roger
guerre
puis cesse

line des dispositifs de
A 15 ans, il fabrique des
armes par divers
ment de dessiner
procédes



Négociier

Catapulte à cuillères, Robin des bois, 2010



Sites pédagogiques

- *Premier site* : culture des jeunes
- *Second site* : classe d'art
- *Troisième site* : **pédagogie négociée**

(Wilson, 2008)

Je récupère un pont en bâtons de popsicle pour une vidéopub pour le cours d'anglais

Venez relever le défi!

PontPop ÉTS 2011

PARTICIPEZ À LA 9^e COMPÉTITION ÉTUDIANTE DE CONSTRUCTION DE PONTS EN BÂTON DE BOIS!

Construisez, seul ou en équipe, votre propre pont à l'aide de bâtons de bois, de cure-dents, de colle blanche et de soie dentaire!

Samedi 19 février 2011 (participants des écoles)
Lundi 21 février 2011 (participants de secondaire 3, 4 et 5)

Plusieurs prix en argent totalisant 10 000 \$ seront attribués pour :

- la résistance
- la conception
- l'esthétique

Date limite d'inscription : Le vendredi 17 décembre 2010 (nombre de places limité)
Frais d'inscription : 40 \$ par équipe

Pour information : www.etsmtl.ca/pontpop

Stéphane Bellavance, porte-parole de Pontpop ÉTS

ÉTS
Le génie pour l'industrie

SYNTHÈSE D'ANALYSE

Apprendre des enfants eux-mêmes

Une démarche exploratoire longitudinale

□ Croiser des dimensions

- Cognitive
- Culturelle
- Ludique

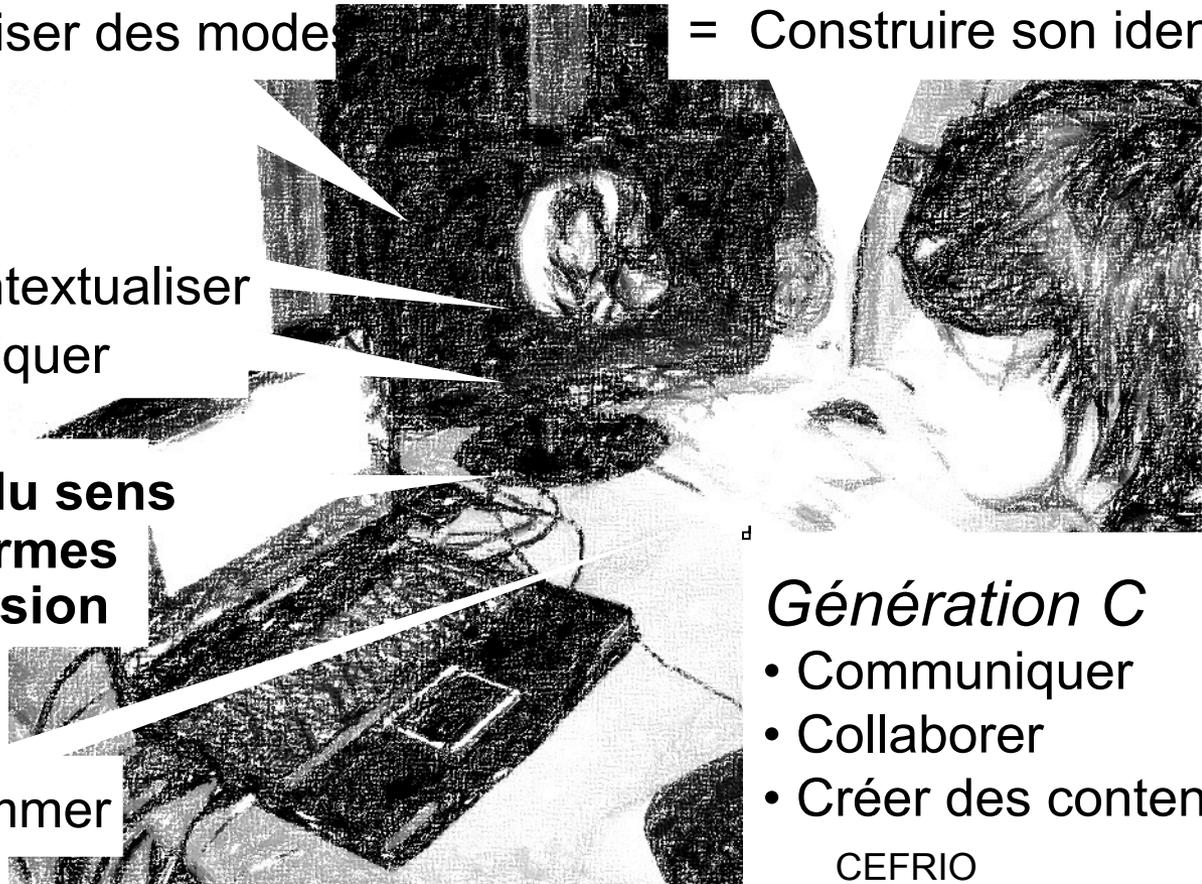
□ + Croiser des modes

□ + Contextualiser
+ Critiquer

□ + Créer du sens
et des formes
d'expression

□ + Consommer

□ = Construire son identité



Génération C

- Communiquer
- Collaborer
- Créer des contenus

CEFRIO

Vers une pédagogie négociée

Réception

- Accéder aux diverses cultures des jeunes
- Explorer des référents variés et signifiants
- Évaluer la crédibilité des sources
- Contextualiser les pratiques

Production

- Simuler des modèles de la réalité
- Varier les modes d'expression et faire circuler le flux narratif
- Combiner les pratiques (formelles/informelles, analogiques/numérique)
- Collaborer dans des projets et résoudre des problèmes

Diffusion et interprétation

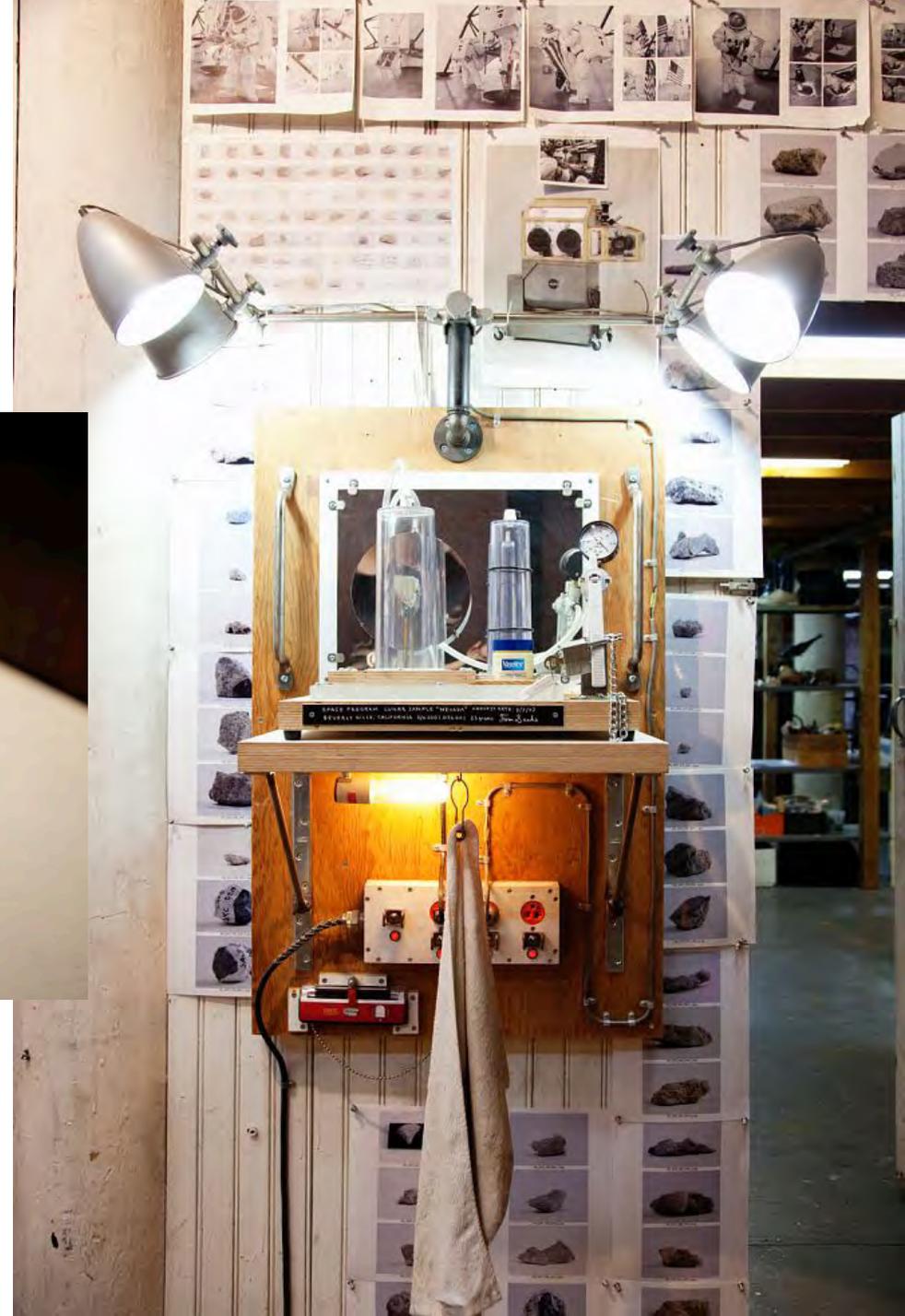
- Diffuser les pratiques dans des dispositifs interactifs
- Dialoguer sur les médias et les pratiques
- Négocier les différences culturelles et autres

Parrainage synchronique

<http://www.tomsachs.org>



Robin et
Tom



Alexandre Castonguay

Robin et
Alexandr
e

LHOOQ

Atelier d'électronique sur la persistance
de la vision
2012





Julie Doucet
Je n'ai pas la conscience tranquille
 1996

Ève et
 Julie



Julie Doucet, *Pantalitaire*
 MACM, 2008



Zola et JSV



Jean Sébastien Vague

Dessin collaboratif improvisé hybride : bédé, graffiti, design

RENCONTRE

DUY THANG NGUYEN BÉDÉISTE

PAR CHRISTINE FAUCHER

Cette entrevue a été réalisée avec Duy, un jeune artiste de Sherbrooke qui terminait sa 4e secondaire lorsque nous avons commencé à échanger, au printemps 2008, sur ses pratiques de bédéiste. Dans cette entrevue, créée pour la revue VISION et pour l'équipe de recherche Corps + fictions technologiques¹, Duy parle de son implication dans la création et dans la mise à jour de son blogue². Cette entrevue, s'inscrivant dans mon travail de recherche³, constitue une entrée dans la culture des jeunes. Mais pourquoi est-il important de comprendre les pratiques numériques et culturelles des jeunes? Le PFÉQ offre une excellente réponse : «[...] l'école prendra appui sur la culture propre aux jeunes pour les amener à s'ouvrir à d'autres dimensions des multiples manifestations de l'activité humaine et à actualiser leur créativité dans tous les domaines⁴. Ne serait-il pas important en enseignement des arts, d'aménager des passerelles entre divers types de cultures : culture des jeunes, culture de l'art scolaire, culture de masse, culture populaire et culture savante. Le lecteur remarquera que, dans la pratique artistique de ce jeune Sherbrookoïse aux origines très particulières, plusieurs univers culturels cohabitent de manière



Recherche de personnages, crayon de mine et peinture numérique, mai 2008

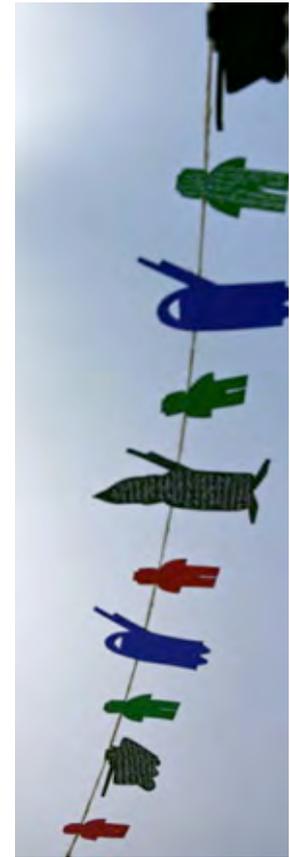


Collectif EN MASSE, *Big Bang*, MBAM, 2011

Marie Pier



<http://mpiigotchi.hostoi.com/>



Sayeh Sarfaraz
Artiste montréalaise d'origine iranienne
Mémoire d'éléphant
2012

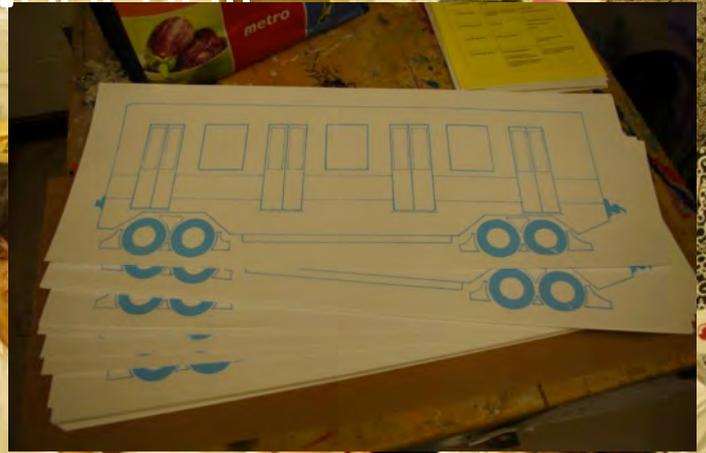


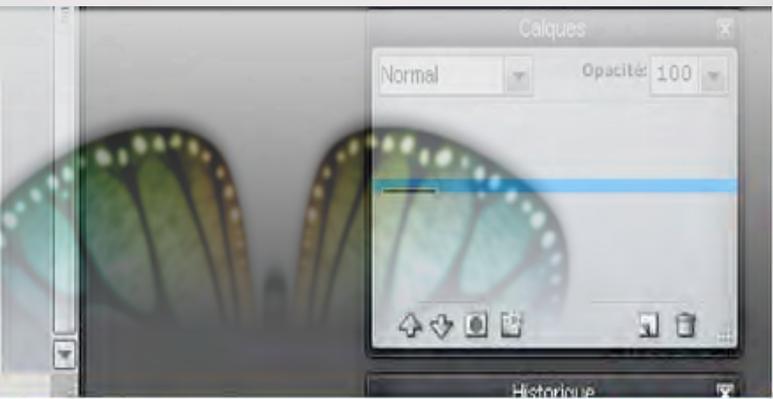
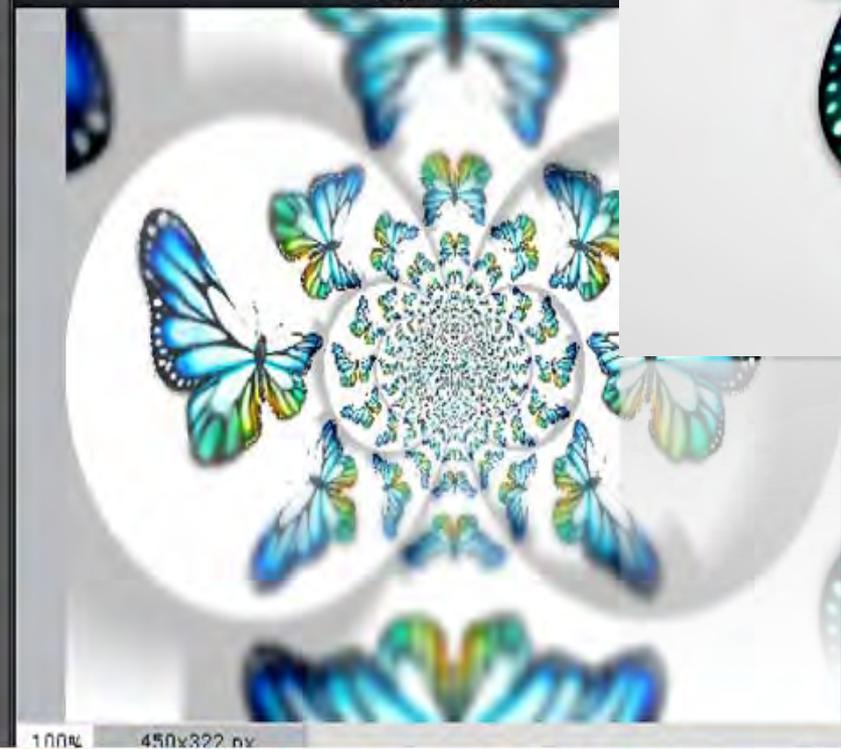
Exemple d'une pratique liée à l'art de la rue

Arnaud Grégoire



Visite artiste graffiteur Impression lithographie Réalisation au pochoir

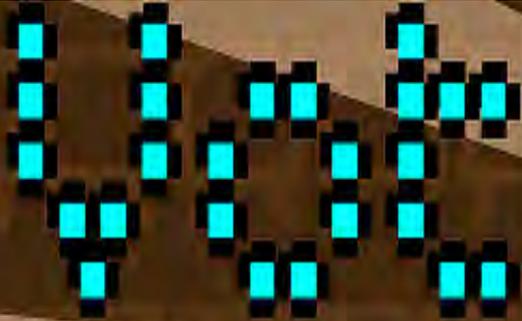
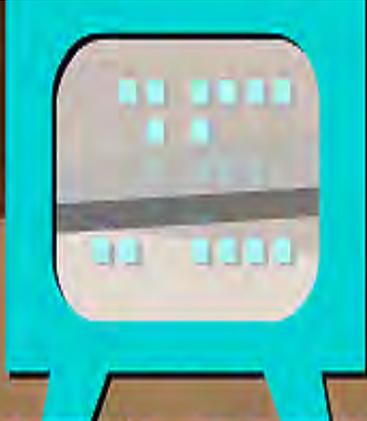




« [...] moi j' écris une **histoire** et c' est comme si je la coécrivais avec mes amies. Puis je leur envoie les versions. [...] Pis ensuite, elles me donnent d' autres idées. » (lignes 1139 à 1141)



ca eu ar trebui sa scriu pe
...
stra o ia mai usor si probabil nu
abdatoare decat crezi
...
multe povesti.
ste vorba despre Mike care isi
o zi gaseste o clepsidra neagra
ziu , Mike afla ca are leucemie
La Clepsidra Neagra am si
iar Claudia(iubita lui Mike)
ei? Mike..!El incearca
asca sa faca o mare
(vara asta)
ganu
lui i-a placut foarte mult si mi-a
pagini, care nici macar nu au nume



> ACCUEIL

> ARCHIVES

> ÉQUIPE

> NOUS CONTACTER

ENCORE UNE ANNÉE A PASSÉ

La fin d'année approche à grands pas, et avec elle les examens, les travaux, les projets, l'été, les vacances, les sorties culturelles, le bulletin... Aussi, entre autres, la fin du J.E. pour cette année scolaire.

En effet, le journal du collège s'interrompt comme chaque été puisque tout le monde prend des vacances bien méritées et reprend à la rentrée scolaire prochaine.

Toute l'équipe du J.E. et moi, nous vous souhaitons de merveilleuses vacances !
Bonne fin d'année ! Rien que sûrement occupée. ()



- Un regard global sur la cyberpratique de Mirella permet de saisir la primauté de la production visuelle, de l'écriture collaborative et journalistique ainsi que de la lecture.
- Prédominance, également, d'actions exploratoires formant une pratique intentionnellement constructrice de sens.

Habiletés :
culture de la participation
(Jenkins, 2009)

performance

jeu

simulation

appropriation

cognition
distribuée

multitâche

intelligence
collective

jugement

navigation
transmédia

réseautage

négociation



Vers un modèle pédagogique multimodal

- Retracer la genèse et les parcours de création sous divers modes de représentation
- Explorer des genres et codes de divers domaines
- S'ancrer dans les pratiques artistiques actuelles
- Clarifier ses intentions
- Encourager la collaboration multidisciplinaire
- Intégrer des compétences médiatiques
- Transposer des pratiques artistiques et médiatiques dans un projet de création pédagogique signifiant

Insérer l'enseignement dans l'espace liminal entre l'art, l'école, les médias et la culture des jeunes



Éva D'Aoust, 10 ans