

SUSCITER LA CURIOSITÉ À L'ÈRE DU *REMIX* PRATIQUES NUMÉRIQUES MULTIMODALES AU SECONDAIRE

Moniques Richard, professeure,
Université du Québec à Montréal
Marie-Pierre Labrie, doctorante
Université Concordia

Introduction

Avec l'omniprésence d'Internet, le numérique bouscule nos manières d'appréhender l'apprentissage et la création. Depuis des décennies, les artistes s'approprient et détournent les codes et les pratiques du numérique. Au quotidien, les jeunes accèdent à un réservoir presque inépuisable de ressources alors qu'à l'école, le personnel enseignant manifeste encore des réticences à intégrer le numérique. Comment susciter alors curiosité, authenticité et créativité chez des élèves surexposés au numérique en cette ère de *remix*?

Pour répondre, nous présentons les résultats partiels d'un projet réalisé avec la communauté de recherche MultiNumériC (MNC)⁶ entre 2020 et 2023, dans le cadre d'une recherche-action. L'objectif de cette recherche consiste à favoriser le développement de la compétence numérique et de la compétence en littératie médiatique multimodale (LMM) au secondaire. À partir d'une proposition annuelle sur le cabinet de curiosités, cet article aborde le projet pédagogique d'une des équipes MNC en particulier, soit celui de la mobilisation de la curiosité chez les élèves en classe d'arts plastiques à partir de la mise en œuvre de ces compétences⁷.

⁶ Une subvention du Fonds de recherche du Québec – Société et culture a rendu possible la réalisation de cette recherche dirigée par Jean-François Boutin, de l'Université du Québec à Rimouski, campus Lévis.

⁷ Les deux autrices font partie du Groupe de recherche en LMM, dirigé par Nathalie Lacelle, dans lequel s'insère la communauté MNC.

Contexte de cocréation pédagogique avec une enseignante spécialiste en arts

Cette recherche MNC rassemble une communauté de pratiques provenant de trois universités ainsi que huit partenaires enseignant dans autant d'écoles québécoises. Investissant les disciplines du français, de l'univers social et des arts, elle vise à développer, mettre en œuvre et analyser des projets de cocréation pédagogique avec ses partenaires du milieu scolaire. Les huit projets ciblent plus particulièrement le développement chez les élèves et le personnel enseignant de la compétence numérique telle qu'énoncée dans le référentiel du ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur (2019), et de la compétence multimodale déployée par le Groupe LMM⁸.

Le projet décrit dans cet article a été réalisé en classe d'arts plastiques en milieu défavorisé, dans une école publique de Montréal. Il est la résultante d'une cocréation pédagogique entre l'enseignante spécialisée, trois chercheuses associées ainsi qu'une assistante de recherche⁹. Selon Thuot-Dubé (2020), « la cocréation pédagogique a pour objectif de créer une activité éducative à travers laquelle les élèves réaliseront des apprentissages » (p. 42). L'équipe de cocréation explore d'abord une situation problématique qu'elle analysera ensuite, avant d'élaborer le prototype d'une activité pour répondre à cette situation et d'évaluer cette démarche par une réflexion théorique.

Pour ce projet, la cocréation s'est amorcée en 2020-2021 avec l'identification de la problématique par l'enseignante et son exploration par l'équipe, puis la planification de la cocréation avec la communauté de recherche ainsi qu'avec le milieu scolaire spécifique. Elle s'est poursuivie lors de l'élaboration et de l'ajustement d'une séquence pédagogique qui a été mise en œuvre de 2021 à 2022. La recherche se terminera en 2022-2023 avec l'analyse et le bilan du projet mis en œuvre. Dans cet article, nous nous attardons sur cette deuxième année de travaux, autour des concepts de curiosité et de *remix*.

⁸ Ce document de travail inédit est en cours de révision par le Groupe LMM.

⁹ Il s'agit respectivement d'Amélie Bernard, Moniques Richard, Nathalie Lacelle, Eleonora Acerra et Marie-Pierre Labrie.

Problématique : attrait et réticences face au numérique

La problématique à l'origine du projet a été soulevée par l'enseignante partenaire lors des premières rencontres. Elle s'articule principalement autour des difficultés d'intégration du numérique en classe d'art en regard de l'authenticité peu présente dans les productions artistiques des élèves. Offrant des cours d'arts plastiques de la 1^{re} à la 5^e secondaire, l'enseignante a constaté que ses élèves faisaient face à un certain appauvrissement de leur imaginaire. Elle a observé leur tendance à recopier des contenus numériques consultés en ligne (images, sons, éléments graphiques) plutôt qu'à puiser dans leur univers personnel pour s'inspirer et créer leurs productions artistiques. Cette situation serait dû, selon notre partenaire, à la difficulté à cerner leur intention de départ et à conceptualiser des projets de création originaux. L'influence des images médiatiques et le manque d'idéation en début du processus semblent entraîner un certain manque d'authenticité et d'intention dans leur propre image.

Cette réalité a été notée davantage chez les jeunes du 2^e cycle, plus âgés et ayant davantage accès aux téléphones mobiles et à Internet sur une base constante. D'ailleurs, en interrogeant 325 élèves participant aux divers projets de la communauté MNC, on apprend que, dans leurs pratiques numériques, ces outils sont davantage utilisés pour consommer des contenus culturels que pour en produire¹⁰.

Ce constat s'inscrit dans les recherches et pratiques actuelles où l'omniprésence du numérique et de ses procédés de remixage (*remix*) bouscule les manières d'appréhender à la fois l'art, la création et l'apprentissage en milieu scolaire. Attirés par ces procédés, certains artistes s'approprient et détournent les codes du Net pour questionner l'identité numérique (Fourmentaux, 2015 ; Heinich, 1999) ou défier les normes de l'authenticité (Angelini, 2016 ; Heinich, 1999). Quant aux jeunes, ils et elles produisent des contenus en accédant à un réservoir inépuisable de ressources modales et sensorielles, en transgressant parfois les normes sociales (Duncum, 2013 ; Ito *et al.*,

¹⁰ Ces données inédites ont été recueillies dans le cadre d'un sondage sur les pratiques numériques mené par la communauté MNC auprès des élèves participant à la recherche en septembre 2021.

2020 ; Richard et Lacelle, 2020) mais, la plupart du temps, en s'appropriant formes et contenus. Pourtant, le personnel enseignant manifeste encore des réticences à intégrer le numérique en classe, soit par manque de temps, d'intérêt ou de soutien (Bereczki et Karpati, 2021 ; Fiévez, 2017).

Questions de recherche et objectif : création multimodale et compétence numérique

En enseignement des arts plastiques au Québec, on remarque qu'il existe toujours une propension à préserver l'authenticité et l'originalité des créations des élèves (ministère de l'Éducation, 2009), concepts déjà présents dans le programme d'arts plastiques de 1982 (ministère de l'Éducation), surtout par le recours aux aspects techniques et matériels des arts plastiques, certes non négligeables. Mais cela pourrait expliquer pourquoi, pour la plupart des élèves (et même du personnel enseignant), les techniques d'arts plastiques représentent la discipline (et définissent son authenticité même). Notre hypothèse est que ces aspects seraient perçus comme menant davantage à l'authenticité des productions par une utilisation originale de techniques et de matériaux. D'ailleurs, on perçoit un retour en force, chez les jeunes, mais aussi chez les artistes, de pratiques inspirées des arts traditionnels ou de l'autoproduction (DIY) (Bachand, 2022), se fondant sur l'utilité et la matérialité.

Compte tenu de l'accès inépuisable à des influences visuelles sur le Net, on peut déployer notre question de départ et se demander : comment susciter la curiosité chez les élèves? Pourquoi vouloir, encore aujourd'hui, préserver l'authenticité dans les productions des élèves? Comment encourager les spécialistes à intégrer une pratique numérique multimodale qui implique savoirs et pratiques d'autres disciplines? Dans ce contexte, l'objectif du projet consiste à favoriser le développement de la compétence numérique dans une classe d'arts plastiques au secondaire en mobilisant la curiosité à partir des intérêts des élèves, du croisement de pratiques matérielles et numériques, tout en s'inspirant du remixage dans les pratiques artistiques actuelles.

Cadre conceptuel : curiosité, authenticité et *remix*

Les concepts retenus dans cet article découlent directement de la problématique soulevée par l'enseignante. D'abord, compte tenu de la proposition annuelle choisie, il nous semblait pertinent de recourir à la curiosité comme concept principal. Celui de l'authenticité vient s'ajouter en fonction du besoin identifié par notre partenaire scolaire, tout en l'adaptant à celui d'(in)authenticité. Quant au concept de *remix*, il permet d'opérationnaliser les précédents.

Curiosité

Pour les besoins de ce projet, nous définissons la curiosité comme l'attitude d'une personne qui désire apprendre des choses nouvelles, rares ou cachées, tout comme la chose curieuse que l'on cherche à appréhender. Selon Arnone *et al.* (2011), elle comporte les éléments suivants : un **déclencheur** (stimulus caractérisé par l'incertitude) ou un scénario multi-déclencheur évoqué par des environnements multimédias dynamiques ; une **réaction** (qui peut impliquer divers médias) ; une **compétence** (multitâche, cognition distribuée, intelligence collective) ; une **résolution** (degré de satisfaction, collaboration ou participation) (p. 185).

Dans le contexte des nouveaux environnements médiatiques, la curiosité est également perçue comme un désir d'acquérir des informations ou expériences activées par des technologies omniprésentes. Toutefois, ces technologies peuvent encourager ou nuire à la curiosité, par leur lourdeur, leur inaccessibilité ou leur complexité d'utilisation. Cette nuisance pourrait expliquer, à tout le moins en partie, la réticence du personnel enseignant face à ces technologies.

Par ailleurs, des recherches en psychologie du développement démontrent que ce désir d'acquérir de nouvelles informations augmente l'activité neuronale dans les régions cervicales associées à la mémoire (Fandakova et Gruber, 2020). Des situations attisant la curiosité peuvent donc déclencher ce désir, motiver la recherche d'information et la volonté d'expérimenter tout en augmentant la mémoire, faculté essentielle à l'apprentissage et à la création.

(In)authenticité

En art, Dutton (2004) distingue « l'authenticité nominale » (AN) d'un objet, qu'on attribue à une personne autrice (origine, appartenance, conformité ou propriété), de « l'authenticité expressive » (AE) d'un objet, qui reflète les valeurs d'un individu, d'une époque ou d'une culture (distinction, sincérité, originalité, etc.) (p. 2). Dans les programmes en arts plastiques québécois, on pourrait comparer cette distinction, par exemple, au dessin qui origine d'un élève (AN) ou aux valeurs d'originalité qu'il peut contenir (AE). Au nom de l'authenticité, ces programmes répriment toujours la copie et les « clichés » pourtant présents en art actuel.

Selon Heinich (1999), la personne qui crée peut « déléguer » une partie de la création à une tierce personne ou bien encore, la fabrication de son œuvre à une machine : c'est ce qu'elle appelle la « fabrication de l'inauthentique » (p. 1). Angelini (2016) décrit ce phénomène comme une « singularité sans authenticité » (s. p.). De plus, pour distinguer l'autorat ou la provenance originale d'objets collectionnés de la « propriété » de ces objets par la personne qui collectionne, Dutton utilise l'exemple du cabinet de curiosités du 18^e siècle « où des objets de diverses origines et cultures se côtoient dans une “splendide indifférence” » (p. 7). Toutefois, il ne considère pas la curation d'un cabinet comme pratique de création, alors que l'art actuel s'approprie de plus en plus le travail de commissariat (Provost, 2016).

Empruntant à Heinich, nous avons déjà décrit l'(in)authenticité comme un jeu de bascule entre l'authentique et l'inauthentique, une forme d'autorat issu de la transformation et de l'emprunt (Richard *et al*, soumis). Cette dérivation typographique de notre cru permet d'aménager une « marge de création existant dans la dialectique entre ces termes opposés » (s. p.). C'est ce terme que nous privilégions pour cette recherche. Il nous mène à reconsidérer la créativité puisque, selon Bereczki et Karpati (2021), la curiosité est nécessaire à son exercice et, d'après Brandt (2021), on peut la mesurer à l'aune de l'intention de la personne créatrice, ce qui répondrait bien à la problématique exprimée par l'enseignante.

Remix

Le *remix* est une forme de production omniprésente dans le microcosme numérique et médiatique contemporain. Il consiste à réutiliser, combiner ou se réapproprier du contenu préexistant pour produire une nouvelle création. Pour Frosio (2021), son usage n'est pas nouveau et existait même au début de l'histoire occidentale, alors que l'expression orale se développait à partir de récits anciens. Cependant, l'avènement du numérique a provoqué un développement fulgurant du phénomène. Au sein d'une culture numérique participative, de nouvelles productions prolifèrent, constituées à partir de contenus partagés par différents utilisateurs sur Internet. Frosio rappelle également que ce phénomène bouscule d'autant la notion de propriété intellectuelle en remettant en question son exclusivité.

Cette prégnance du *remix* résiderait également dans la grande accessibilité des contenus sur les sites de partage en ligne (Waysdorf, 2021), une constatation qui trouve écho dans les observations de l'enseignante lors du projet. Par ailleurs, Waysdorf questionne les différents buts du *remix* afin de mieux définir l'intentionnalité de la création au sein des pratiques contemporaines. Le remixage peut avoir une intention esthétique et être conçu sous la forme d'une œuvre artistique. D'autre part, il peut être dédié à la communication, par exemple dans une critique ou un message humoristique. Ou encore, il peut être conceptuel, entre autres lors d'un partage de contenus d'une plateforme à l'autre, témoignant ainsi de la facilité à juxtaposer ou classer des contenus accessibles et navigables en ligne, comme on le voit par exemple sur Tumblr ou Pinterest.

C'est dans une intentionnalité artistique de *remix* que nous avons entraîné les élèves dans le cadre de ce projet. En effet, les procédés d'emprunt et de remixage sont de plus en plus présents dans les pratiques artistiques actuelles. Les ruses créatives dont font preuve les artistes en employant les procédés propres au *remix* illustrent de façon notable l'appropriation à partir de la culture populaire et médiatique, ou même d'œuvres d'art. Ces pratiques sont exploitées, dans une moindre mesure, par les jeunes, de même qu'en enseignement des arts (Duncum, 2013 ; Faucher, 2016 ; Richard, 2016). Selon une recherche récente sur la question, cette aptitude à créer du nouveau en interprétant des

contenus existants est un atout à développer chez les élèves dans la classe d'art (Boucher, 2022). Au Québec, la compétence à « interpréter » est d'ailleurs déjà ancrée dans les programmes de formation des autres arts (musique, arts dramatiques et danse).

Approche méthodologique : recherche-action collaborative

Dans le cadre de cette recherche, la communauté MNC a eu principalement recours à la recherche-action sous sa forme collaborative (Guay et Prud'homme, 2018). Elle puise également à la recherche design en éducation (RDE) comme approche itérative, et à celle de la cocréation pédagogique. Cette dernière recourt aux étapes de la pensée design, « puisqu'elle se concentre sur l'idéation (pédagogique), la représentation de solutions (activités éducatives) et qu'elle nécessite parfois la réalisation de prototypes » (Thuot-Dubé, p. 46). Le processus de design d'activités éducatives en cocréation permet donc de produire collectivement des contenus pédagogiques qui seront ensuite réinvestis en classe.

Rappelons qu'initialement l'enseignante en arts plastiques a identifié une problématique liée à l'intégration du numérique à sa pratique. Puis, par un maillage de nos expertises, nous avons procédé à la cocréation d'une séquence pédagogique destinée aux élèves de 5^e secondaire. La conception de cette séquence a été documentée à l'aide de comptes-rendus et d'enregistrements de rencontres sur Zoom. Sa mise en œuvre en classe d'arts a ensuite été principalement menée par l'enseignante, mais soutenue régulièrement par nous, au moyen d'interventions directes et d'outils pédagogiques conçus spécifiquement pour les besoins du projet. Les observations ont été notées au fur et à mesure de la réalisation ; une documentation photographique des interventions et des travaux d'élèves en production a été colligée ; des entretiens ont été menés avec l'enseignante et des élèves. Tout au long, le processus demeurerait itératif, circulant entre l'observation, l'action et la réflexion, conformément à la RDE. Pour cet article, les données retenues sont les observations et la documentation photographique, en plus des contenus des activités artistiques intégrés dans la séquence pédagogique.

Susciter la curiosité à l'ère du *remix* : pratiques numériques multimodales au secondaire

Pour notre partenaire et nous, compte tenu de la problématique, il semblait essentiel de concevoir un projet pédagogique qui susciterait la curiosité des élèves et les inciterait à cerner leur intention de création, à puiser à des sources d'inspiration dans leur imaginaire et non seulement sur Internet, à conceptualiser leur projet de création et à réinvestir leurs sources dans une création personnelle (in)authentique à l'aide du *remix*. Nous insistons donc, dans cette section, sur la mise en œuvre de la séquence pédagogique par une description des activités en relation aux concepts clés ainsi qu'aux compétences multimodale et numérique.

Cabinet comme dispositif pédagogique

Lors de l'idéation, l'enseignante a proposé d'explorer le genre du cabinet de curiosités comme dispositif de création/diffusion. En effet, pour l'enseignante, le cabinet permettait de réunir une collection d'objets et de petits projets de création analogique et numérique afin d'investir les processus de création autour d'un thème unique tout au long de l'année scolaire. Nous avons également choisi de l'utiliser comme dispositif pédagogique en y regroupant des outils didactiques, définitions de termes, exemple de ressources, etc. Le cabinet servirait aussi à rassembler tout le travail accompli par l'élève dans un dispositif dont l'appellation même, celle de curiosité, orientait vers la quête d'éléments inouïs, insolites ou étonnants.

Lors d'une présentation Prezi, nous avons présenté aux élèves des définitions du terme « cabinet » comme lieu réservé au travail ou à l'exposition d'objets, et de « curiosité » comme pratique où l'on explore avec un certain soin une chose qui mérite attention, désir ou passion. Sous forme de jeu-questionnaire, nous avons discuté avec les jeunes des valeurs et des variations qui sont associées à ce dernier terme, selon l'époque, la culture, le genre, etc. (telle la curiosité féminine jugée plus indiscrete ou frivole (Buisson, 1911)).

Carnet de traces du processus de création

En ouverture du projet, à l'aide d'un procédé DIY, les élèves ont été invités à fabriquer à la main leur propre carnet de traces pour documenter et stimuler les idées à la base de leur processus de création. Par une combinaison de notes, de croquis, de collages ou de broderie spontanée, ce carnet fondait progressivement les origines de chaque cabinet par des explorations multimodales spontanées (texte, photographie, dessin, éléments graphiques, etc.) sur un sujet choisi par l'élève. Avec reliure maison et personnalisation propre à la singularité de chaque jeune, cet objet artistique assemblait une multitude d'informations et d'artéfacts sur leur sujet, tels que des photographies découpées dans des revues, des dessins personnels, des découpures de textes dans des livres ou dictionnaires. De fait, il alimentait leur curiosité pour le développement des projets de création à accumuler dans le cabinet.

Recherche documentaire sur un sujet d'intérêt personnel

À l'aide de présentations Genially et d'une fiche de travail, nous avons abordé avec les élèves les étapes à suivre lors d'une recherche documentaire. Nous leur avons posé quelques questions sur le droit d'auteur, leurs droits en tant qu'élèves et sur la citation des sources d'information. Les élèves devaient ensuite réaliser un exercice de citation, remplir progressivement la fiche puis déposer ces documents dans la collection Wakelet¹¹ de la classe. Entre autres, cette recherche fournissait l'occasion de définir leur sujet, de pratiquer l'idéation en réalisant une carte conceptuelle et de cerner leur intention de création, tout en activant leur compétence numérique.

Exploration visuelle de la curiosité en photographie

Dans le but de stimuler la production visuelle, nous avons fait vivre aux jeunes une séance d'appréciation esthétique d'œuvres photographiques contemporaines. Cette

¹¹ Wakelet est une plateforme de partage de contenus au moyen de laquelle on peut colliger, classer, intégrer et partager des médias issus d'Internet, comme des hyperliens, des images, des vidéos, des articles. Il est aussi possible d'y intégrer ses propres images. Sous la forme d'une collection, l'outil est collaboratif et accessible par un groupe-classe.

démarche consistait à relever le langage de la photographie tout en dégagant les éléments clés pour interpréter des œuvres. En animant l'acuité visuelle des élèves, tant sur le plan de l'esthétique que de la production de sens, cette expérience a servi de tremplin vers une activité de création. À l'intérieur ou dans les environs de l'école, nous leur avons demandé de dénicher et de capturer en photographie des éléments inédits reliés à un détail curieux, un coin curieux et un son curieux. La créativité et la curiosité ont été stimulées par la nature investigatrice des consignes, déclenchant le désir de trouver des choses cachées ou peu remarquées dans l'espace scolaire. Par ailleurs, la complémentarité visuelle et sonore de la dernière consigne, exigeant de photographier un son, avait pour intention de mobiliser leurs capacités conceptuelles et de jouer avec l'ambiguïté sensorielle, stimulant leur désir de résolution de problèmes visuels. Leurs photographies ont ensuite été déposées dans Wakelet.

Exploration sonore de la curiosité avec une artiste invitée

Une artiste professionnelle, Anne-Françoise Jacques, est venue présenter sa pratique en art sonore, en offrant une performance à l'aide de sons issus d'objets curieux et amplifiés (radiateur, tiges de métal, petits moteurs, bandes de plastique, etc.). Amenant les élèves au-delà de la musique, cette rencontre avec l'artiste les éveillait aux qualités sonores et texturales des objets. Un atelier d'exploration et de production sonore a été réalisé en utilisant différents matériaux apportés par l'artiste ou trouvés dans la salle de classe. Cet atelier a permis aux élèves de vivre une nouvelle expérience à partir d'objets ordinaires, de produire et d'enregistrer différents sons avec une application sur leur téléphone mobile. À la fin de l'atelier, les élèves ont présenté le fruit de leur collecte et de leurs enregistrements sonores. Par exemple, les jeunes se sont amusés en groupe à performer différents gestes sur des objets métalliques comme des radiateurs ou des tuyaux ; d'autres exploraient les manifestations sonores d'un bâton de bois cognant sur les parois d'un verre de styromousse rempli d'eau. Les enregistrements ont servi de matière à un montage dans le logiciel Audacity, destiné à créer une dimension sonore au cabinet de curiosités.

Échantillonnage de procédés de *remix*

La notion de *remix* a été introduite auprès des élèves dans son intentionnalité artistique, comme une création originale à élaborer en empruntant et modifiant des contenus médiatiques ou des œuvres provenant d'une ou de plusieurs sources (site web, livre, blogue, etc.) ou médias (chanson, texte, vidéo, photo, etc.), à partir de divers procédés tels que le découpage, le recouvrement, la déchirure ou la *Blackout* poésie. Pour illustrer ces procédés, nous avons montré quelques exemples d'œuvres de *remix* dont le tattoo de Lee d'Angelo¹² qui emprunte à l'œuvre *Vanity* de Shary Boyle (2009)¹³, dans une transmédiation de son dessin d'origine à la technique de tatouage. Le collage *Larmes acides* de Naomi Vona (s. d.)¹⁴, le découpage du quotidien *Le Devoir* de Myriam Dion (2013)¹⁵ et le *Blackout* du roman de Maria Chapdelaine, *Aria de laine*, de Meb (2017) ont également fait l'objet d'une présentation aux élèves. La découverte des processus de *remix* a permis d'aborder la notion d'autorat, tout en sensibilisant à la question de propriété intellectuelle. Si les tenants et aboutissants du droit d'auteur s'assouplissent par le recours à l'utilisation équitable dans un contexte éducatif, nous avons tout de même voulu attirer l'attention sur des contenus en *Creative Commons*, permettant aux élèves de contribuer à une culture numérique de partage et de collaboration.

Les élèves ont ensuite été invités à produire un projet de *remix* basé sur une image trouvée sur le Net ou sur une création personnelle de leur choix, issue de leur cabinet de curiosités. Elles et ils ont presque tous choisis de travailler à partir de leur propre création, en mode analogique, renforçant ainsi l'authenticité de l'image remixée, mais corroborant également l'hypothèse de leur préférence pour les techniques analogiques en cours d'arts plastiques.

¹² Ce tattoo de l'artiste tatoueur ontarien Lee d'Angelo est visible à l'adresse suivante : <https://www.tattoodo.com/tattoos/816219>. On le retrouve aussi sur le site web de l'artiste Shary Boyle.

¹³ Shary Boyle, *Vanity*, 2009. Gouache, encre et acrylique sur papier, 110 x 100 cm. Récupéré de <https://www.sharyboyle.com/drawing/#jp-carousel-170>

¹⁴ <https://www.artspace.com/artist/naomi-vona>

¹⁵ Voir *Vie des arts* à <https://viedesarts.com/visites/myriam-dion-denteliere-du-chaos/>

Assemblage et diffusion d'un cabinet de curiosités multimodal et numérique

Les élèves devaient trouver un point de vue singulier et créatif pour traiter de leur sujet lors du montage multimodal et numérique de leur cabinet de curiosités. Ce cabinet leur permettait de mettre à l'épreuve et d'affiner leurs compétences numérique et multimodale avec l'application de présentation en ligne Genially. Pour faciliter l'exploitation des ressources trouvées et créées durant l'année, ainsi que l'intégration de leur démarche artistique, nous avons préparé et remis à l'enseignante et aux élèves une fiche de contenus comprenant les éléments les plus pertinents à photographier selon leur sujet ainsi que la liste des contenus multimodaux à préparer pour les diverses sections du cabinet (page titre, index ou plan, description et définition du sujet, intention artistique, carte d'exploration, sources d'inspiration et processus). Ce cabinet permettait de remixer les pratiques et les contenus tout en leur donnant une forme muséale. Il était accessible au public grâce à un code QR.

Conclusion : retour sur les concepts et les questions de recherche

En nous basant sur les trois questions dégagées dans notre problématique, nous aimerions revenir sur les attraits et les réticences éprouvées par notre partenaire et sa classe. Cela permettra de mieux saisir comment le projet a suscité la curiosité des élèves, permis de préciser leur intention et engager leur investissement dans la création en mobilisant à la fois des pratiques matérielles, multimodales et numériques.

En réponse à notre questionnement sur la curiosité, nous avons constaté, chez les élèves, une stimulation de l'imaginaire et de la mémoire des gestes lors des pratiques artisanales proposées par l'enseignante, ainsi que par la variété des processus de création employés. De plus, les jeunes ont manifesté un certain intérêt pour les jeux de langage et une curiosité marquée pour la collecte d'images et de sons. Ils ont particulièrement apprécié les références à des œuvres artistiques surprenantes par leur caractère inusité ou multimodal. Malgré leur réticence à investir le numérique en classe d'arts plastiques, nous croyons que nos stratégies pour susciter la curiosité agissaient comme moteur de leur créativité, les amenant à mieux observer, reproduire et transformer les informations

glanées au cours de leur recherche documentaire ou explorées dans leur production artistique. L'exercice du choix d'un sujet et sa déclinaison dans plusieurs projets réalisés avec des techniques et procédés variés a permis de dépasser quelque peu leur réticence au numérique, mais aussi de favoriser leur curiosité et de soutenir leur intérêt.

Notre interrogation sur l'authenticité dans les productions d'élèves nous a menés à recontextualiser ce concept avec l'enseignante, en fonction des dimensions créative, éthique et critique des pratiques contemporaines d'emprunt et de *remix*. Nous avons choisi pour cela de proposer le concept d'(in)authenticité pour refléter ce jeu entre les deux termes.

Quant à encourager les spécialistes à intégrer une pratique numérique multimodale dans le contexte d'une tâche déjà exigeante, nous croyons que le support et le suivi offerts par l'équipe ont été déterminants pour offrir une meilleure prise en compte des compétences numérique et multimodale sur un projet à long terme. Malgré cela subsistait toujours une certaine réticence de la part de l'enseignante à l'usage du numérique en fonction d'une discipline dédiée aux arts plastiques. D'où la nécessité d'opérer périodiquement une convergence analogique / numérique, comme celle de l'activité de *remix*, pour stimuler leurs intérêts et leur curiosité (Richard *et al.*, soumis).

Dans un contexte où les élèves accèdent facilement aux ressources d'Internet, recopient surtout les formes et les contenus diffusés, et consomment plus que ne produisent des contenus culturels en utilisant des outils numériques, il nous semble opportun de recommander au personnel enseignant de s'investir d'abord dans de petits projets. Par la suite, l'ensemble des stratégies exemplifiées et des outils fournis progressivement par la communauté MNC et par ce projet devrait leur permettre, à long terme, de s'investir dans de plus gros projets. Nous croyons que cette dynamique participe à une diversification temporelle, modale et processuelle, suscitant la curiosité et l'intérêt des élèves tout en favorisant l'intégration de pratiques numériques versatiles à leur pratique matérielle en arts plastiques.

Références

- Angelini, C. (2016, avril). *L'art contemporain : défaite de l'authenticité?* [communication]. Colloque L'authenticité dans les arts, Bruxelles, Belgique.
<http://hdl.handle.net/2078.1/173932>
- Arnone, M., Small, R. Chauncey, S. et Mckenna, H. P. (2011). Curiosity, interest and engagement in technology-pervasive learning environments: A new research agenda. *Educational Technology Research and Development*, 59, 181-198.
<https://www.jstor.org/stable/41414933>
- Bachand, N. (2011). Do it yourself (DIY): entretien avec Alexandre Castonguay. *Inter*, (109), 30–34.
- Bereczki, E. O. et Karpati, A. (2021). Technology-enhanced creativity: A multiple case study of digital technology-integration expert teachers' beliefs and practices. *Thinking Skills and Creativity*, 39. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100791>
- Boucher, A.-C. (2022). *Répertoire culturel Influx : interface hypernumérique d'œuvres d'art québécois pour le développement des compétences en arts* [thèse de doctorat inédite]. Université du Québec à Montréal, Canada.
- Brandt, A. (2021). Defining creativity: A view from the arts. *Creativity Research Journal*, 33(2), 81-95. <https://doi.org/10.1080/10400419.2020.1855905>
- Buisson, F. (1911). *Nouveau dictionnaire de pédagogie et d'instruction primaire*. Hachette. <https://veille-eip.org/fr/content/nouveau-dictionnaire-de-pedagogie-et-dinstruction-primaire>
- Dufour, C. (2017). Myriam Dion. Dentelière du chaos. *Vie des arts*, 247, s. p.
- Duncum, P. (2013). Youth's remix culture off and on line. *Australian Art Education*, 35(1-2).

Dutton, D. (2004). Authenticity in art. Dans J. Levinson (dir.), *The Oxford handbook of aesthetics* (p. 258-274).

Fandakova Y. et Gruber, M. J. (2020). States of curiosity and interest enhance memory differently in adolescents and in children. *Developmental Science*, 24(1), 1-15.

<https://doi.org/10.1111/desc.13005>

Faucher, C. (2016). Informal Youth Cultural Practices: Blurring the Distinction Between High and Low. *Visual Arts Research*, 42(1), 56-70.

Fiévez, A. (2017). *L'intégration des TIC en contexte éducatif : modèles, réalités et enjeux*. Presses de l'Université du Québec.

Fourmentraux, J.-P. (dir.). (2015). *Identités numériques. Expressions et traçabilité*. CNRS.

Frosio, G. (2021). A brief history of remix. Dans E. Navas, O. Gallagher et X. Burrough (dir.), *The Routledge handbook of remix studies and digital humanities* (19-35). Routledge.

Guay, M.-H. et Prudhomme, L. (2018). La recherche-action. Dans T. Karsenti et L. S. Zajc (dir.), *La recherche en éducation : étapes et approches* (p. 235-267). Presses de l'Université de Montréal.

Heinich, N. (1999). Art contemporain et fabrication de l'inauthentique, *Terrain* [en ligne], 33. <https://doi.org/10.4000/terrain.2673>

Ito, M., Arum, R., Conley, D., Gutiérrez, K., Kirshner, B., Livingstone, S. Michalchik, V. Penuel, W., Peppler, K., Pinkard, N., Rhodes, J., Tekinbaş, K.S., Schor, J., Sefton-Green, J., Craig Watkins, S., Blum-Ross, A., Carfagna, L.L., Martin, C., Sedas, R. M., Soti, N. (2020). *The connected learning research network. Reflections on a decade of engaged scholarship*. Connected Learning Alliance.

MEB (2017). *Aria de laine*. Moulé éditions.

Ministère de l'Éducation. (1982). *Programme d'études. Secondaire. Arts plastiques*.
Gouvernement du Québec.

Ministère de l'Éducation. (2009). *Programme de formation de l'école québécoise*.
Gouvernement du Québec.

Ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur. (2019). *Cadre de référence de la compétence numérique*. Gouvernement du Québec.

Provost, G. (2016). *Art commissarial. Des approches interdisciplinaires dans la création*.
[Mémoire de maîtrise, Université du Québec à Montréal].

Archipel : <https://archipel.uqam.ca/9881/1/D3178.pdf>

Richard, M. (2016). Risquer d'autres postures entre l'art et l'enseignement : la création pédagogique et la création informelle des jeunes. Dans A.-M. Ninacs (dir.), *Interdire, susciter, combattre. La prise de risque en création* (p.100-108). École des arts visuels et médiatiques de l'UQAM.

Richard, M., Labrie, M.-P., Acerra, E. et Bernard, A. (soumis). Création, art ou créativité à l'école? Susciter divergence processuelle et convergence analogique/numérique. *Revue de recherche en littératie médiatique multimodale*.

Richard, M. et Lacelle, N. (dir.). (2020). *Croiser littératie, art et culture des jeunes. Impacts sur l'enseignement des arts et des langues*. Presses de l'Université du Québec.

Thuot-Dubé, M. (2020). *L'objet culturel numérisé comme déclencheur d'un enseignement transdisciplinaire : la cocréation par l'intégration des arts* [Mémoire de maîtrise, Université du Québec à Montréal]. Archipel. <https://archipel.uqam.ca/14678/>

Waysdorf, A. S. (2021). Remix in the age of ubiquitous remix. *Convergence: The international journal of research into new media technologies*, 27(4), 1129-1144.