

K

I

T

O

R

A

P

X

L

Q

U

F

LE KIT GRAPHIQUE : GRAPHISME CITOYEN À L'ÉCOLE PRIMAIRE

Pistes réflexives
et pratiques :
de la planification
à l'exposition

Le kit graphique

Graphisme citoyen
à l'école primaire

Pistes réflexives
et pratiques :
de la planification
à l'exposition

Valérie Yobé
Catherine Nadon

Atelier 5
Une tache
vaut mille mots
94



Atelier 6
La tracterie
110



Atelier 7
Typozine
122



Atelier 8
L'affiche, parole
citoyenne!
138



Ponts multidisciplinaires **152**
La réalisation d'une exposition **154**
Médiation de l'exposition par les élèves **174**
Pistes pour guider l'évaluation **186**
Glossaire **194**
Bibliographie **198**
Remerciements **200**

Retourner la pédagogie

Moniques Richard

« Coffre à outils » incontournable, le kit graphique offre des pistes de travail innovantes, riches et efficaces pour les enseignantes et les enseignants en arts plastiques, les généralistes du primaire ainsi que tous ceux et celles qui s'intéressent à l'enseignement des arts, à la créativité et à la médiation culturelle. Avec leur coffre sous le bras, Valérie Yobé et Catherine Nadon nous transportent dans un champ encore peu exploité d'une certaine pratique des arts en territoire scolaire : celui du design graphique, dont les balises ouvrent ici de nouveaux horizons. Autre exploit, elle nous offre l'occasion d'explorer une problématique qui touche de près les élèves dans leur quotidien et leur avenir : celle de l'exercice d'une écologie sociale par le graphisme citoyen. Ce coffre regorge d'astuces pour nous aider à rejoindre les jeunes autrement. À la fois incubateur d'idées et dispositif pédagogique, on y trouve des outils qui engagent une pratique créatrice mobilisatrice, collaborative et réflexive.

Tout en respectant la démarche de création prônée par les programmes scolaires et en s'inspirant de la pensée design, le dispositif mis en place par les autrices permet aux élèves de s'engager en co-création avec leurs pairs dans des projets signifiants. Il leur permet de « produire un maximum d'idées [...] jusqu'au [...] plus farfelues », de « faire du pouce sur la pensée des autres », « d'accepter que ses idées ne soient pas retenues », mais également de prendre « plaisir d'être ensemble », tout en développant « une aisance [face] à l'incertitude ». Autant de retournements d'une pédagogie plus traditionnelle qui meuble encore le parcours scolaire ! Une pédagogie retournée où les registres de l'agentivité sont sollicités en exerçant sa créativité : compétence par le développement de ses habiletés, confiance en ses capacités, accroissement de son autonomie et initiation au sens des responsabilités. Y est également abordée la différenciation pédagogique qui permet d'adapter les stratégies d'enseignement à ses élèves de façon inclusive, égalitaire et responsable. Les autrices fournissent pour cela un tableau à quatre axes autour des contenus, structures, processus et productions. Ce cadre ouvert permet à l'enseignante ou l'enseignant de différencier son approche.

À travers une série de huit ateliers, la problématique se déroule progressivement en construisant sur les apprentissages précédents. On y trouve des indices nous informant tant sur le lieu, le format des activités que le temps imparti. Chaque activité débute par une situation brise-glace qui suscite surprise et motivation chez les élèves. Ces derniers pourront participer au choix personnel ou démocratique d'une thématique

ou s'initier à la gestion du temps en projet. On leur proposera d'exercer leur autonomie en choisissant les éléments à évaluer dans leurs productions. De plus, chaque atelier est accompagné d'une partie théorique à l'attention du corps enseignant. Le langage de cette section, qui se veut plus réflexif, permet de mieux saisir certains concepts tels la tempête d'idées, les pictogrammes comme langage visuel, la cartographie comme traces de notre passage, etc. Une section des ateliers offre aussi des stratégies qui permettront aux lectrices et aux lecteurs de réinvestir les ateliers proposés dans leur propre proposition pédagogique. Cette série culmine dans la réalisation d'une affiche qui fait la synthèse des apprentissages au dernier atelier. Mais là ne s'arrête pas le parcours : l'élève s'initie ensuite au montage d'une exposition et à la médiation devant public.

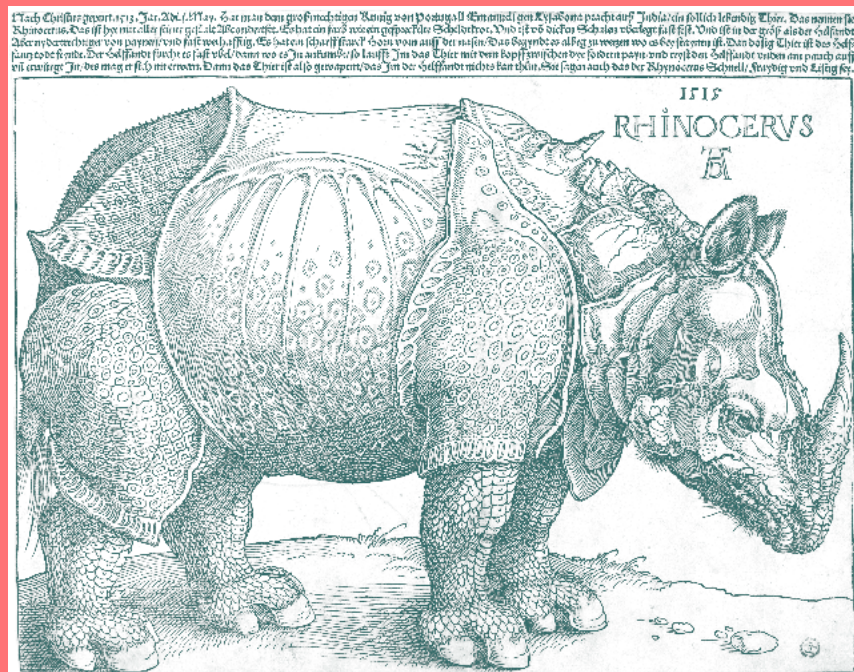
Avec son esthétique *vintage*, ses couleurs saturées en bichromie (*duotone*), son retour au fait main (*DIY*) et son iconographie scolaire, ce guide rappelle la belle époque des cahiers de dessin destinés aux élèves, édités au début du XX^e siècle. Mais là s'arrête la comparaison : ici, point de règles strictes à suivre, mais un parcours didactique novateur, retournant cette fois les nouveaux diktats d'un environnement numérique à tout prix. D'ailleurs, comme le rappelle Suzanne Lemerise en 2018, dans *La fabuleuse histoire de l'enseignement du dessin et des arts plastiques au Québec*, cet héritage graphique remonte à 1876. Les arts dits utiles, dessin industriel, décoratif et autres, y trouvent leur place. Cependant, depuis 1968, date des premiers programmes ministériels d'arts plastiques québécois, le trajet du design à l'école devient plutôt obscur...

Ce guide pédagogique intrigant, mais sans prétention, produit local entièrement réalisé au Québec, mais tout à fait adaptable aux différents contextes de la francophonie, se glisse dans les plis de l'histoire à faire, en nous faisant découvrir le design social dans sa « fabuleuse » simplicité ! Papier, crayons, encre et ciseaux, on peut tout accomplir, avec les élèves, dans un processus dynamique et différencié !

Régénérer les imaginaires

Malte Martin

Quand on parle design, c'est toujours intéressant de clarifier d'abord de quoi on parle : d'un *label de standing* ou d'un projet de démocratisation culturelle ?



Albrecht Dürer, The Rhinoceros, 1515. Gravure sur bois.

du design pour tous...

Les protagonistes du Bauhaus, de Stijl, Arts and Craft ou les constructivistes avaient eu pour ambition de contribuer à l'émancipation civique, à une utopie sociale. Le projet moderniste des années 1920 s'est réalisé dans la rencontre des artistes et artisans d'art avec des industriels éclairés dans l'idée de ne plus réserver l'artisanat d'art à quelques privilégiés qui en avaient les moyens, mais d'utiliser les nouvelles technologies de reproduction de l'époque pour produire une qualité visuelle et d'objets du quotidien à destination du plus grand nombre. Pour les industrielles, c'était peut-être d'abord une manière d'élargir le marché; pour les designers et artistes, c'était un nouveau champ de création lié à un projet de démocratisation culturelle.

Le kidnapping du terme design depuis les années 80 par le marketing des agences de communication comme un *label de standing* a mis à mal cette compréhension. La dénomination design devient un prétexte pour vendre un produit plus cher et devenir moins accessible. D'un design du partage, on a glissé vers un design de distinction.

... à un design producteur de communs

Mais aujourd'hui, il ne suffirait pas de retourner à l'idée du « design pour tous » du mouvement moderne avec aussi ses travers de surproductions industrielles qui ont effacé en grande partie l'idée émancipatrice.

Je pense qu'aujourd'hui se pose la question de se réapproprier le design comme un projet pour repenser nos usages et de questionner nos modes de production pour ne pas prendre plus à la nature que ce qu'elle peut régénérer. Le designer peut contribuer à donner forme à cette nécessité incontournable face à l'urgence écologique et sociale.

Les démarches de design social permettent de créer une synergie entre l'expertise du concepteur et l'expérience des usagers, des habitants, des citoyens.

La création contextuelle n'est pas focalisée sur l'objet final, qui deviendrait une sorte de fétiche finissant dans un salon d'ameublement, mais elle contribue à créer des situations de transformation de l'environnement global. Le meilleur moment du design social, c'est celui qui augmente la capacité des usagers à agir eux-mêmes. C'est cette idée émancipatrice qui est, je pense, au cœur des démarches de design social et du graphisme citoyen.

... du graphisme citoyen

En particulier, le design graphique a heureusement toujours gardé sa capacité d'être un moyen d'expression formidable : de l'intime à la chose publique, pour réinventer l'agora comme espace de l'expression citoyenne. D'apprendre à manier les lettres, les signes, les images comme une manière de donner forme à ses désirs,

ses émotions, ses réflexions...d'inventer des signes qui parlent aux autres.

Dans des ateliers avec des habitants ou dans des situations d'enseignement, nous sommes souvent confrontés à ce préjugé répandu « mais moi je ne sais pas dessiner » ou « je ne suis pas artiste » comme si c'était inné et immuable.

Personne ne répond à un enseignant « ah, je ne peux pas apprendre à écrire, je ne suis pas écrivain... ». La question n'est pas de produire des *bestsellers*, mais de s'approprier l'écriture comme un moyen pour se faire comprendre...comme le graphisme.

C'est d'autant plus nécessaire dans une société de l'image de savoir décrypter les codes qui nous entourent, de se repérer dans cette jungle de signes dans laquelle nous vivons. L'espace public est aujourd'hui loin de l'idée de l'agora comme espace où se déploierait l'imaginaire des citoyens. Il est dominé par des messages commerciaux ou administratifs, une sorte de privatisation du regard. Découvrir le graphisme comme moyen d'inventer ses propres langages visuels est une manière de permettre des choix et d'échapper à cette standardisation.

J'ai toujours rêvé dans ces situations d'avoir à ma disposition un tel manuel pour permettre aux enseignants de mettre en capacité leurs élèves de se saisir des moyens graphiques pour augmenter leur capacité d'expression puisque dorénavant ils et elles pourront donner forme au-delà de l'apprentissage de l'alphabet scolaire : choisir la silhouette des lettres, inventer des signes, composer des textes et des images leur fera découvrir que les outils graphiques permettent mille et une manières de s'exprimer.

... pour régénérer les imaginaires

J'ai souvent raconté l'histoire du rhinocéros de Dürer à mes élèves, cet animal curieux arrivé au Portugal en 1517 et que Dürer n'avait jamais vu, mais qu'il a imaginé à partir des récits et de croquis d'autres personnes. C'est sa gravure reproduite à quelques milliers d'exemplaires qui a fait le tour de l'Europe et a marqué nos représentations et nos mémoires pendant deux cents ans. Voilà le pouvoir du graphisme pour générer et incarner des imaginaires.

Face à la situation de pandémie qui rétrécit nos espaces de projection, face à la crise écologique et sociale, je pense essentiel de régénérer les imaginaires, de pouvoir se projeter de nouveau.

Ce manuel contribuera à transmettre le design comme un outil pour repenser nos usages et le graphisme comme une manière de régénérer les imaginaires pour un monde vivant.

Introduction



Le kit graphique propose aux enseignantes et aux enseignants ainsi qu'aux élèves un ensemble d'ateliers, d'outils et d'informations pour la pratique du design social à l'école primaire. Ce kit permettra aux élèves de se sensibiliser à une pratique des arts engagés pour s'exprimer et expliciter leurs opinions sur une problématique sociale actuelle. Par leur voix unique et collective, ils contribueront à l'innovation et au changement sur une thématique ou un sujet phare du moment.

Le kit révèle le potentiel de la pratique des arts engagés dès le troisième cycle du primaire. Il est constitué d'un livret — ressource à l'intention des enseignantes et des enseignants — proposant une série de huit ateliers avec l'option de divers scénarios quant à leur réalisation complète ou sélective selon une logique propre aux dispositifs proposés. Ils sont à utiliser avec le groupe classe pour aborder avec les élèves les notions clés du design social. Ce kit souhaite contribuer à la sensibilisation des élèves en leur apportant des clés de lecture des signes qui les entourent en leur proposant une pratique concrète, axée sur la co-création.

La publication présente chaque atelier en proposant une durée, une séquence, les objectifs, le matériel nécessaire, l'aménagement des lieux, le déroulement — activités brise-glace, théorie/présentation, activité, distanciation — et des pistes de réinvestissement. Il est complété par des présentations sur chaque notion clé abordée dans chacun des ateliers, des exemples visuels, des propositions de ressources, un lexique, ainsi que des pistes pédagogiques qui enrichissent la réflexion des enseignantes et des enseignants. Les multiples propositions de ce guide ont pour ambition de stimuler la réflexion et la créativité des enseignantes et des enseignants. L'ouvrage est, en quelque sorte, une invitation qui leur est lancée à les contextualiser à leur milieu et à les modifier en toute liberté!

La genèse de cet ouvrage est née d'une série d'ateliers menés au cours d'une résidence que nous avons menée à l'École internationale du Village, une école primaire de Gatineau, au Québec, à l'hiver et au printemps 2018. Le 17 septembre 2017, trois tornades ont dévasté plusieurs quartiers de la région de l'Outaouais. Cette catastrophe climatique et humaine est devenue le fil conducteur de nos interventions. Cette expérience a nourri le fruit du travail que nous vous livrons dans les pages suivantes.

Du design social au graphisme citoyen



Le design social caractérise une pratique artistique engagée dans laquelle le graphiste conçoit et met à la disposition de publics variés des dispositifs plastiques visant à leur permettre de s'exprimer dans l'espace public.

Au cœur de la démarche se trouve l'importance d'œuvrer en co-création autour d'une préoccupation sociale qui rejoint les convictions du graphiste tout autant que celles de la communauté dans laquelle il s'insère.

Dans ce cadre, nous revendiquons le terme de graphisme citoyen. Ce dernier s'inscrit au sein des pratiques du design social. En le situant comme moyen d'action au cœur de l'école, il qualifie une pratique du design qui a pour objectif de donner une voix à nos jeunes citoyens qui découvrent et explorent des outils et des dispositifs leur permettant de s'exprimer et de les concevoir ensemble, comme collectivité. Cette trousse permet le développement de l'agentivité et le déploiement de la voix citoyenne d'élèves du primaire.

Les élèves, citoyens à part entière et apprenants

Les jeunes sont aujourd'hui amenés à jouer un rôle prépondérant face aux problématiques sociales, notamment parce qu'ils représentent la génération qui a le plus à gagner ou à perdre des décisions prises par les générations qui les précèdent (Morin, Therriault et Bader, 2019). C'est dans ce contexte que le développement de leur agentivité est devenu une priorité en éducation (Ferreira, 2013).

L'agentivité réfère à la conception que la personne a d'elle-même comme sujet agissant et se définit comme pouvoir d'action du sujet sur sa réalité (Giddens, 1979).

L'école agit très souvent comme lieu de rencontre entre l'enfant et la société civile. Ainsi, la qualité des expériences que les enfants vivent à l'école et par l'école peut être garante — ou non — de la construction de relations de reconnaissance de leur voix citoyenne (Heckmann, 2008).

Le kit graphique propose aux enseignantes et aux enseignants ainsi qu'aux élèves un ensemble d'ateliers, d'outils et d'informations pour la pratique d'un graphisme citoyen. Par leur voix unique et collective, ils contribueront à l'innovation et au changement social.

Depuis, nombreux sont ceux qui reconnaissent les enfants et les adolescents comme des acteurs sociaux, mais ils demeurent tout de même invisibilisés en raison d'une conception étroite de la citoyenneté légale et parce qu'ils représentent des citoyens vulnérables et dépendants des adultes.

— Breviglieri, 2014

Les productions réalisées offrent une voix à nos jeunes apprenants en favorisant le développement de leur agentivité et la consolidation de leur posture citoyenne. Nos jeunes citoyens de la classe accèdent à une tribune pour s'exprimer par le biais de la création d'images, le choix des mots, leur traitement graphique et l'action. C'est l'occasion de mettre en œuvre leur rôle en tant qu'acteurs de l'innovation sociale, et ce, tout en prenant conscience de la force, des limites et des impacts que chacun peut avoir en communiquant ainsi.



dugudus

Dugudus, *Libres d'aimer*. Marche des Fiertés, 2012. Affiche, sérigraphie.



Ne Rougissez Pas! Osez désirer, soyez insatiable. *Manifestation contre l'austérité*, 2013.
Papillon, impression mobile dans la rue, sérigraphie.

Afin d'aiguiller l'enseignante ou l'enseignant dans le choix de la thématique, nous proposons une liste non exhaustive. Dans le but de favoriser un engagement plus soutenu de la part des élèves, il est conseillé de sélectionner une thématique fortement contextualisée à la réalité que vivent les apprenants (contexte social, événement de l'actualité, contexte propre à la communauté de l'école, voire un contexte vécu dans l'enceinte même de l'école).

Suggestions

Citoyenneté

- ▶ Mon quartier
- ▶ Ma ville
- ▶ Accessibilité au logement
- ▶ Identité culturelle
- ▶ Moi et les autres (altérité)
- ▶ Minorités
- ▶ Les genres
- ▶ Religions / laïcité
- ▶ Inclusion
- ▶ L'entraide
- ▶ Justice sociale
- ▶ Rapport intergénérationnel
- ▶ Démocratie et participation citoyenne
- ▶ Liberté d'expression
- ▶ Achat local / commerce de proximité
- ▶ Fausses nouvelles / faits alternatifs (*fake news*)
- ▶ Racisme
- ▶ Orientation sexuelle
- ▶ Santé mentale
- ▶ Dépendance (jeux vidéo, réseaux sociaux)
- ▶ Cyberintimidation
- ▶ Troubles alimentaires
- ▶ Diversité corporelle

Environnement

- ▶ Développement durable
- ▶ Énergie
- ▶ Pollution
- ▶ Déchets (réduire, réutiliser et recycler)
- ▶ Climat
- ▶ Réchauffement climatique
- ▶ Catastrophe naturelle
- ▶ Qualité de l'air
- ▶ Monoculture / OGM
- ▶ Droits des animaux
- ▶ Mobilité durable (covoiturage, etc.)
- ▶ Pesticide dans l'alimentation

Humanitaire

- ▶ Aide humanitaire (régionale, nationale internationale)
- ▶ Faim
- ▶ Paix
- ▶ Répartition des richesses / justice
- ▶ Entraide
- ▶ Communautaire
- ▶ Collectivité
- ▶ Migration / Immigration
- ▶ Frontières
- ▶ Engagement
- ▶ Droit des enfants (charte de l'UNICEF)

Politique

- ▶ Engagement
- ▶ Prendre la parole
- ▶ Voter / participation
- ▶ Candidat
- ▶ Représentativité des minorités

Culture

- ▶ Monoculture artistique
- ▶ La préservation du patrimoine
- ▶ Patrimoine familial
- ▶ Droit d'auteur
- ▶ Liberté artistique / droit de parole
- ▶ Accès à la culture

Les trois phases de la dynamique de création



Les ateliers proposés dans le kit graphique sont structurés selon trois phases pour respecter le plus possible la dynamique de création. Inspirées par le modèle de création de Gosselin (2006) et de Gosselin *et al.* (1998), les différentes activités du kit graphique y sont regroupées en trois phases, soit la phase d'ouverture, la phase d'action productive et la phase de séparation. À ces trois phases, ajoutons l'importance de proposer à l'élève des pistes pour qu'il puisse rendre compte de son expérience de création. Les prochains paragraphes décrivent chacune de ces phases afin de définir sommairement la structure des projets de création proposés dans cet ouvrage.

La phase d'ouverture (brise-glace)

L'objectif de la phase d'ouverture est d'activer les connaissances antérieures de l'élève ou de lui offrir le bagage nécessaire afin de lui permettre de se projeter avec plus d'aisance dans le projet à venir. À l'image d'un sportif en période d'échauffement, la phase d'ouverture souhaite placer l'élève dans de bonnes prédispositions à la création, tant physiques que psychologiques. Cette phase d'introduction au projet crée un moment charnière entre ce que l'élève a vécu dans sa journée et le moment où il centre son attention sur le projet à concevoir (par exemple, de la récréation à la création). L'objectif est aussi de mettre en branle la pensée divergente de l'élève et de susciter sa créativité. Par les activités proposées lors de cette amorce, il lui est demandé d'explorer toutes les possibilités, et ce, en ne discriminant pas les pistes qui émergent, que ce soit de manière consciente ou inconsciente. Étant un moment d'exploration, la phase d'ouverture peut être facilitée par plusieurs types d'activité brise-glace : tempête d'idées sous forme de carte conceptuelle ou de liste, réalisation d'esquisses ou par la proposition d'activités ludiques. Le partage d'idées en petits groupes peut représenter un remède efficace contre le syndrome de la « page blanche ». Ce moment peut aussi constituer une belle occasion chez l'enseignante ou l'enseignant d'observer les réactions de sa classe en ce qui a trait à la maîtrise de nouvelles techniques ou à son appropriation d'outils de création inédits afin de lui offrir une rétroaction aidante pour la réalisation du projet à venir.

La phase d'action productive (activité)

La phase d'action productive permet de discriminer la quantité d'émergences initiées dans la phase d'ouverture. L'élève choisit alors les pistes qui lui semblent les plus fécondes, celles qui sont les plus pertinentes à développer dans son projet de création. Si ses idées sont plus floues dans la phase initiale, elles deviennent peu à peu plus développées, elles se modifient et se transforment pour conduire à la création d'une œuvre externe tangible. L'élève confronte donc ses idées à leur incarnation matérielle alors qu'il s'adonne à l'usage de différentes techniques. Ce processus donne lieu à une forte interaction entre le monde intérieur de l'élève, là où se logent ses idées, et ses intentions de création, avec ce qui prend forme extérieurement. Cette phase ne se résume donc pas simplement à traduire matériellement une idée qui aurait été préalablement toute circonscrite. Dans la phase d'action productive, on demande à l'élève d'être ouvert aux nouvelles pistes qui font surface en cours de création, notamment celles qui surviennent devant les nœuds, les défis, les accidents et de nouvelles découvertes qui apparaissent.

La phase de séparation (distanciation)

Ce moment représente le temps où la phase d'action productive est terminée. La phase de séparation a pour objectif d'amener l'élève à prendre du recul par rapport à sa réalisation afin de mieux réfléchir aux sens qu'il lui accorde. Pour faciliter l'appréciation de son œuvre, on l'invite à poser un regard sur sa réalisation comme s'il était son premier spectateur.

Comme son nom l'indique, au cours de cette phase, l'élève se sépare et se détache de sa création. Il se montre sensible aux effets qu'elle suscite sur les autres et il est en mesure de reconnaître que leur point de vue lui offre l'occasion de bonifier sa propre appréciation de sa réalisation. La phase de séparation demande à l'élève l'ouverture nécessaire afin de soumettre sa création à un public. Ses camarades de classe représentent bien souvent le premier niveau de diffusion. Par la suite, ses projets peuvent être exposés dans l'enceinte de l'école, mais aussi dans une communauté plus élargie. À cet effet, vous retrouverez, dans le kit graphique, une section entièrement réservée à l'organisation d'une exposition et à sa médiation par les élèves.

Bien que cette dernière phase représente l'aboutissement du processus de création, il ne doit pas être compris comme une fin en soi. Elle se veut plutôt un tremplin qui permet à l'élève de prendre conscience du nouveau bagage afin de lui permettre de se projeter dans un nouveau projet avec confiance, intérêt et enthousiasme.

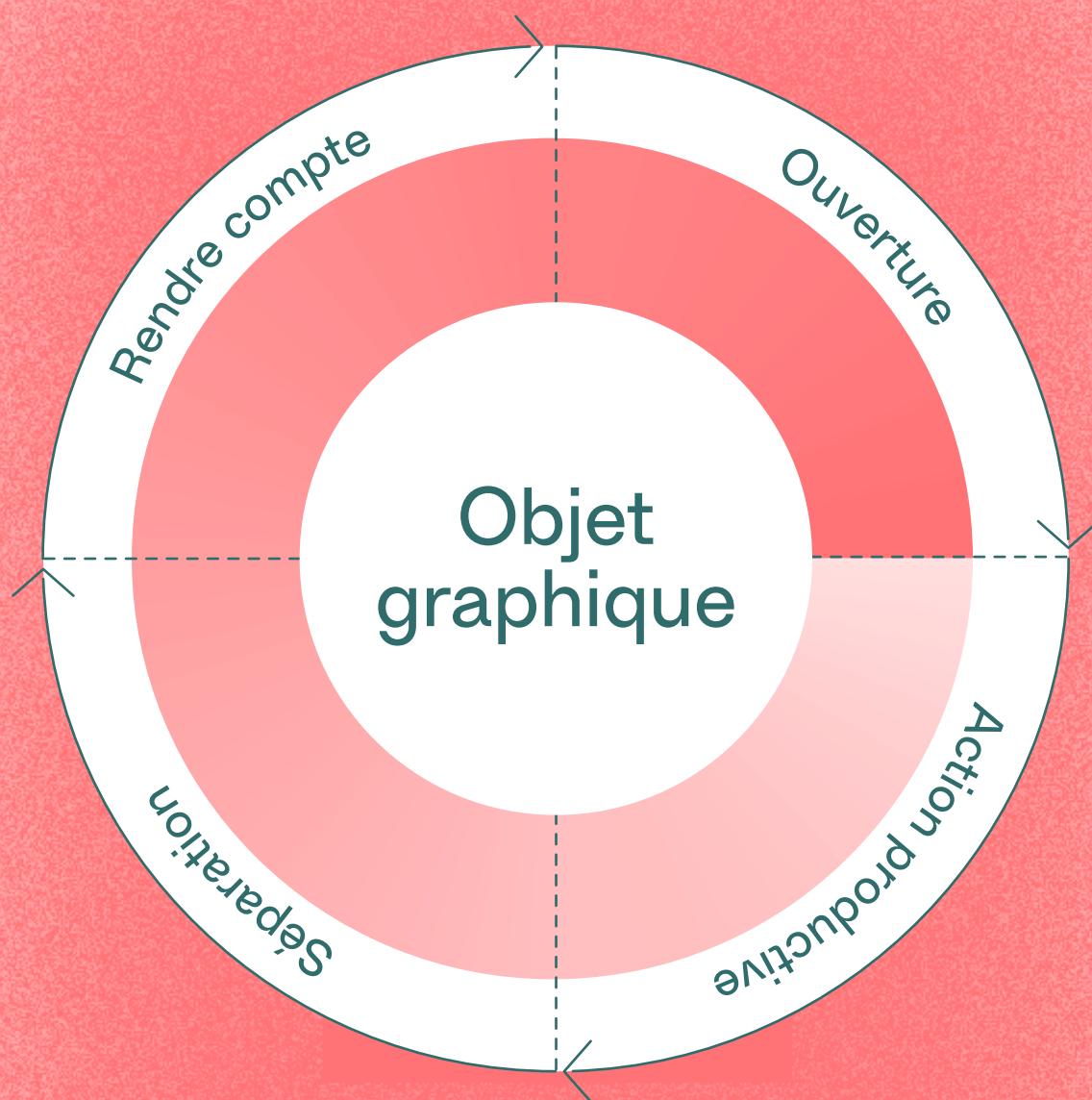
Rendre compte de son expérience

Le fait de rendre compte de son expérience de création ne fait pas formellement partie de la dynamique de création, mais il est primordial dans un contexte d'apprentissage comme celui du cadre scolaire. Ce moment offre à l'élève un instant privilégié pour lui permettre de dresser un bilan métaréflexif de son expérience de création et de faire l'inventaire de ses nouveaux apprentissages. Le fait de mettre en mots l'expérience de création va non seulement permettre à l'élève d'être plus conscient des avancées qu'il a réalisées, mais il favorise également le partage avec l'enseignante ou l'enseignant, notamment à l'égard de son évaluation.

Cette réflexion peut être réalisée de multiples manières, et ce, à l'écrit ou à l'oral, de manière individuelle, en petites équipes ou en grand groupe. À cette fin, le kit graphique propose plusieurs pistes sous forme de questionnement pour alimenter ces retours. Bien qu'ils soient souvent associés à la fin de la dynamique de création, précisons que ces moments d'arrêt peuvent parsemer la démarche de création des élèves à différentes phases (d'ouverture, d'action productive et de séparation).

Les phases de la dynamique de création

(telles qu'adaptées par le service national RÉCIT domaine des arts)



Les aptitudes sollicitées par la dynamique de création

La dynamique de création est un processus riche qui mobilise un grand registre d'aptitudes chez les élèves. L'enseignante ou l'enseignant peut accompagner le développement de la compétence de création de ses élèves en s'attardant tout particulièrement sur les aptitudes à développer, et ce, à chaque phase de la dynamique de création. Le tableau synthèse ci-dessous présente les aptitudes sollicitées à chacune de ces phases.

Aptitudes développées à chacune des phases de la dynamique de création (Gosselin, 2006)

Phase de la dynamique de création	Aptitudes sollicitées chez l'élève
Phase d'ouverture	<ul style="list-style-type: none">▶ Prêter attention à ce qui peut être digne d'intérêt et mis à profit dans le projet de création▶ Conserver des traces des idées et des orientations qui émergent▶ Apprivoiser le fait d'être déstabilisé et de ne pas savoir
Phase d'action productive	<ul style="list-style-type: none">▶ Apprendre à discriminer les propositions afin de choisir les pistes qui semblent plus pertinentes▶ Être en mesure de se centrer en cours d'action▶ Mettre en œuvre une articulation conceptuelle et technique afin d'incarner ses idées dans les qualités matérielles du projet de création▶ Peaufiner le développement du geste et de la motricité fine▶ Démontrer sa capacité à prendre des décisions▶ Faire preuve de détermination et de persistance afin de faire face aux défis que représente l'incarnation de l'idée de création dans une œuvre matérielle▶ Apprécier la prise de risques
Phase de séparation	<ul style="list-style-type: none">▶ Être en mesure de lâcher prise et de mettre fin à son projet de création▶ Démontrer une capacité réflexive à l'égard de sa création▶ Développer sa confiance et son ouverture à l'égard des points de vue d'autrui sur sa création lors de présentations publiques

Ainsi, bien que la structure de la dynamique de création peut paraître linéaire — de la phase d'ouverture à la phase de séparation —, cette organisation souhaite toutefois permettre de nombreux allers-retours. Par exemple, il n'est pas rare que de nouvelles idées jaillissent durant la phase d'action productive même si l'on croyait que la phase d'ouverture était complétée. La dynamique de création offre une certaine organisation pour l'enseignement du design citoyen à l'école primaire, mais sa configuration ne doit pas pour autant le figer. La dynamique de création doit permettre au contraire un enseignement souple qui favorise l'exploration, l'expérimentation, les échanges entre les élèves et promouvoir une vision positive de l'erreur.

La co-création



Pour favoriser l'engagement collectif, la dynamique de création, telle que nous avons décrite précédemment, doit être adaptée à la création réalisée en collaboration, appelé co-crédation. En engageant les éléves, les enseignantes et enseignants dans un tel processus, les ateliers proposés dans cet ouvrage se voient transformés en un réel outil de mobilisation qui engage la classe entière.

Le choix d'une thématique à portée sociale sert d'assise aux développements, à la création et à la production de dispositifs graphiques pensés conjointement par les éléves et par l'enseignante ou enseignant, à insérer dans des espaces et des événements. Ce processus permet de développer une école où la participation de tous est au cœur du projet éducatif.

Nos ateliers ont pour objectif de renforcer le tissu social et améliorer le vivre-ensemble, dans un souci de développer une pensée graphique engagée sur le terrain du social, du culturel et du politique. En engageant la « communauté-classe » et plus largement la « communauté-école » dans une démarche singulière de la pratique des arts à l'école primaire, nous cherchons à provoquer un incubateur de la pensée créative engagée, celle qui contribue au dialogue, à l'innovation et au changement.

La notion de co-crédation ou co-design, remet en question le principe de hiérarchie formelle. Elle est revue dans une mouture en perpétuelle évolution. Il faut être ouvert au dialogue et à la prise de position et qui plus est, à la notion d'erreur porteuse de surprenants résultats. Sous un modèle démocratique, l'horizontalité des positions, des processus et de la prise de parole permet à chacun de devenir producteur de sens et d'idées.

Lorsque les éléves sont initiés à la co-crédation, cela sous-tend de leur part une certaine agilité, une ouverture et une volonté partagée deviennent les mots d'ordre. Il en émerge des méthodes qui conviennent à tous, se discutent et se partagent.

La dimension humaine de la co-crédation

La co-crédation permet de rendre le projet plus engageant et offre aux éléves la possibilité de découvrir la force créative du partage, de l'échange et du dialogue.

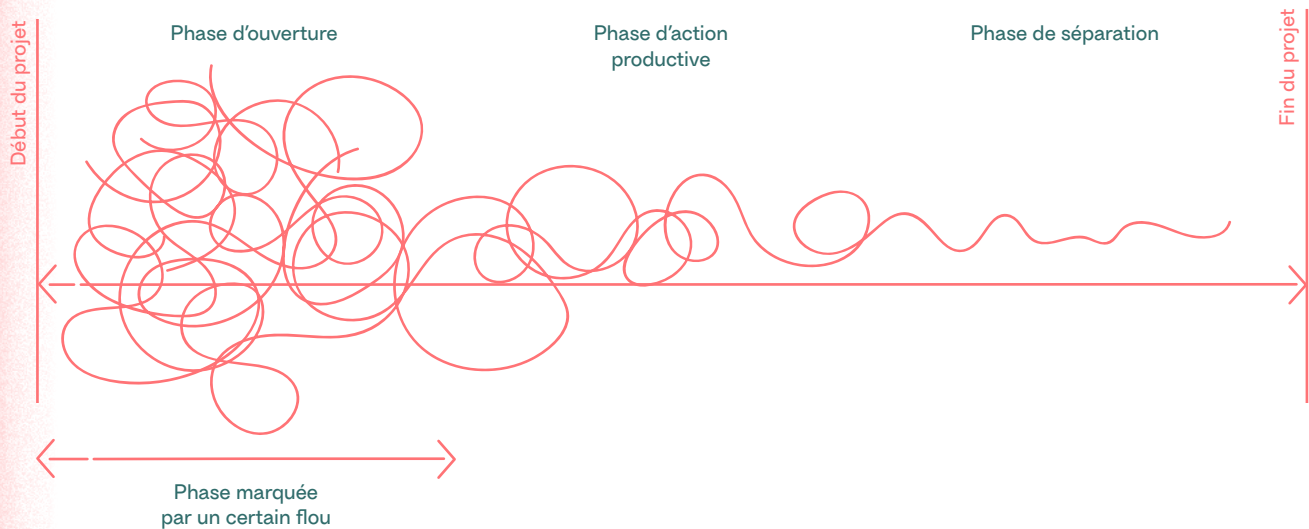
En faisant participer le groupe-classe, il ne faut pas exclure la communauté constituante d'une école. Par des activités d'information, par exemple l'affichage hebdomadaire de productions réalisées dans le cadre d'un atelier, sur les murs de l'école, la distribution de tracts ou autres, on s'assure qu'elle réponde et soutienne l'initiative. Cette dimension est importante, car elle permet aux éléves participants de diffuser leurs messages engagés au sein du lieu qu'ils fréquentent quotidiennement et des gens qu'ils côtoient de près ou de loin. Il ne s'agit plus d'un seul point de vue, mais de plusieurs identités différentes convergentes vers un pluriel créatif et participatif.

Propre à la pensée divergente, la première phase de la co-crédation doit être exempte de tout jugement négatif, sans discriminer aucune avenue. Ce n'est que dans un deuxième temps que l'on pourra sélectionner et transformer les idées en concepts en lien avec le sujet.

Divergence et convergence dans une expérience de co-création

Comme lors de tout processus de création, la pensée du graphisme s'éclaircit et le projet se précise progressivement. Toutefois, lorsque l'on crée à plusieurs mains, il est possible que ces moments d'incertitude durent plus longtemps que si la création s'effectue de manière individuelle. Cela enrichira certainement la démarche de création, mais peut également représenter un certain défi pour les élèves. Ainsi, l'enseignant-e doit accorder une importance particulière à la phase d'inspiration où s'enchevêtrent la pensée divergente et convergente.

Processus d'idéation lors de la co-création



La pensée divergente ou pensée créative

Il est important de souligner que l'étape de la pensée divergente représente un temps d'ouverture aux idées. Favoriser dans un premier temps la pensée divergente permettra de :

- ▶ Faire place d'abord à l'imagination en différant le jugement ou la critique
- ▶ Prendre un minimum de temps grâce à la spontanéité et à la stimulation du groupe
- ▶ Multiplier le pouvoir d'association des idées de chacun des membres du groupe (co-création)
- ▶ Améliorer les idées émises en s'inspirant des idées des autres
- ▶ Cumuler plus d'idées et envisager ainsi plus d'options

La pensée convergente ou la concrétisation du projet

Il est important de souligner que l'étape de la pensée convergente représente un temps de sélection des idées. Utiliser dans un deuxième temps la pensée convergente permettra de :

- ▶ Trouver plus d'idées susceptibles de fournir les avenues les plus riches pour discuter de la thématique et des problématiques qui lui sont associées
- ▶ Prendre plus de temps pour transformer les idées en concept ou solution afin de décrire, critiquer, informer, conscientiser sur la thématique
- ▶ Fournir des solutions nouvelles, réalistes, réalisables et perfectibles susceptibles de rencontrer les exigences de la thématique, du contexte dans lequel elle s'insère

Pour faciliter le déroulement du travail en co-création, l'enseignante ou l'enseignant demande aux élèves de :

- ▶ Favoriser les grands formats en se disposant à plusieurs autours pour que tous puissent intervenir sur le projet en cours
- ▶ Coopérer plutôt que d'être en concurrence
- ▶ Collaborer au plaisir d'être ensemble
- ▶ Accepter de relever le défi de trouver des idées
- ▶ Formuler ses idées clairement pour faciliter leur partage
- ▶ Accepter que ses idées ne soient pas retenues par le groupe
- ▶ Développer une tolérance à la pression du temps
- ▶ Prévenir les blocages en évitant de critiquer
- ▶ Participer à la stimulation en faisant du pouce sur les idées des autres

Pour aider au meilleur fonctionnement du groupe, l'enseignante ou l'enseignant devrait :

- ▶ Présenter les activités et répondre aux questions des élèves les concernant
- ▶ Présenter les modalités de la tempête d'idées, éviter de critiquer d'interpréter, commenter ou censurer les idées pour favoriser l'expression de tous lors de la recherche des idées
- ▶ Préserver le climat de confiance en évitant les critiques des uns vis-à-vis des autres

En tant que participant à cette phase créative (pensée divergente), il faut savoir respecter des règles de bases. On rappelle aux élèves de s'engager à :

- ▶ Reporter tout jugement
- ▶ Ne pas critiquer les idées et suspendre son jugement
- ▶ Penser et s'exprimer librement
- ▶ Laisser libre cours à l'imagination, la spontanéité, la surprise et à l'inattendue
- ▶ Produire un maximum d'idées
- ▶ Trouver le plus d'idées possible jusqu'aux idées les plus farfelues
- ▶ Développer les idées

Comment identifier les idées les plus prometteuses ?

Demandez si cette idée, proposition ou solution était réalisée, quels en seraient les principaux avantages, bénéfiques ou caractéristiques ? Ce qui devient important, c'est de trouver l'équilibre entre une question stimulante pour l'imagination et à la fois assez précise pour orienter les élèves vers les problématiques associées aux ateliers.

- ▶ Reprendre et construire sur les idées des autres
- ▶ « Oui, et... » ou « Oui et encore... » plutôt que « Oui, mais... »
- ▶ Combiner les idées
- ▶ Mettre ensemble deux idées pour en créer une nouvelle

L'usage de la co-création est l'émergence de nouveaux savoir-faire et une prise de parole individuelle partagée, enrichie de celles des autres et vouée à construire un collectif plus fort.

Aptitudes développées par la co-création

- ▶ Être à l'écoute et accueillir les idées des pairs afin de s'en inspirer pour soumettre de nouvelles propositions
- ▶ Ne pas craindre le jugement des pairs
- ▶ Formuler clairement ses idées et ses opinions
- ▶ Développer une certaine aisance à l'incertitude





Portfolio



Le portfolio est un outil essentiel dans la réalisation d'ateliers en graphisme citoyen. Voici quelques pistes pour guider son usage.

Pourquoi

- ▶ Permet un retour sur les activités, les étapes de conception et de production
- ▶ Encourage la critique par distanciation
- ▶ Provoque des discussions à rebours
- ▶ Encourage les emprunts et la réinterprétation
- ▶ Développe le principe de co-création

Pour qui

- ▶ Chaque portfolio peut servir à alimenter la créativité de l'ensemble du groupe

Contenu

- ▶ Les productions réalisées dans chaque activité de chaque atelier : recherches textuelles et visuelles, esquisses, explorations en tout genre (techniques et formats)
- ▶ Revue de presse (journaux, revues et magazines)
- ▶ Les projets finaux de chaque atelier

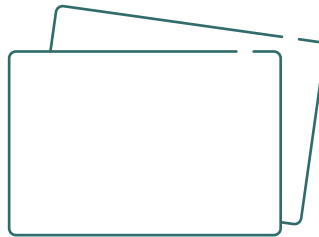
Combien

- ▶ Prévoir un portfolio collectif distinct pour chaque atelier (et non un portfolio par élève)

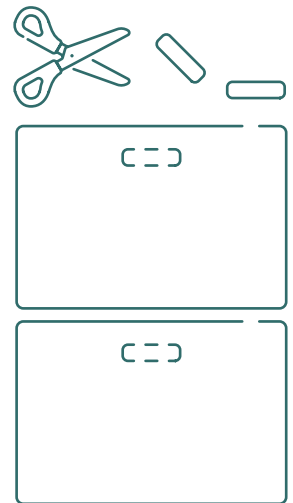
Fabrication d'un portfolio

Afin de faciliter l'archivage des projets, favoriser un portfolio de grande dimension

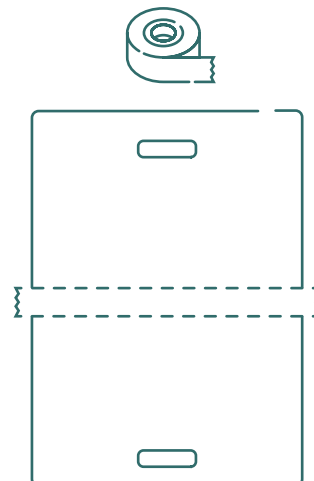
1



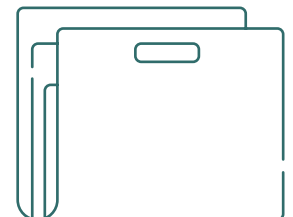
2



3



4



Aménager la classe en studio de création



Un studio de création suggère un aménagement et une ambiance quelque peu différents de ceux d'une classe régulière et c'est pourquoi nous vous proposons d'aménager votre espace d'enseignement afin qu'il soit propice aux différentes activités proposées dans cet ouvrage. Ces pistes visent à accompagner les enseignantes et les enseignants qui disposent d'un local attiré à la formation artistique et ceux qui planifient de réaliser leurs projets dans leur local de classe habituel.

L'esprit du studio de création n'est pas d'aménager un espace désigné pour être esthétique et propre. Comme la pratique de création en graphisme telle que proposée est essentiellement matérielle, elle sous-tend donc l'usage de techniques qui tachent, qui salissent et qui collent. L'organisation matérielle et l'aménagement du local de création doivent donc viser avant toute chose la fonctionnalité et les possibilités de collaboration entre les apprenants.

Développer une culture d'atelier

Développer une culture d'atelier signifie d'initier les apprenants aux différents rituels propres à la création. Bien entendu, chaque enseignante ou enseignant met en place les routines qui conviennent à la dynamique de ses groupes. À titre d'exemple, comme une majorité des activités proposées dans cet ouvrage se réalisent au sol, il peut être recommandé de demander aux apprenants d'enlever leurs chaussures avant d'entrer dans le local. Ils peuvent aussi enfiler un couvre-tout. Ces gestes et ce rapport au local de création placent l'apprenant dans un climat propice à la création.

Aménager l'espace physique du local

L'aménagement physique du local est un facteur déterminant pour la réussite des projets de création. Suivant l'essence de la co-création, l'espace doit permettre la fluidité des échanges entre les apprenants. Il est donc souhaitable de favoriser l'utilisation de tables en grands îlots et même de travailler directement au mur ou sur un sol recouvert d'une bâche plutôt que de délimiter un espace exclusif comme un pupitre individuel. De plus, si l'utilisation de grands formats est prévue, il est évident que de larges plans de travail doivent être aménagés. En ce sens, le travail au sol nous est apparu comme une solution pratique. Les élèves peuvent ainsi se regrouper rapidement en différentes équipes et en reconstituer de nouvelles sans être gênés par le mobilier. L'aménagement du local doit également aisément permettre des mises en commun et de discussion, entre autres lors des segments théoriques et des retours réflexifs.

Prévoir le matériel nécessaire

Une préoccupation pour toute enseignante ou tout enseignant est la préparation du matériel. En plus de s'assurer de le prévoir en nombre suffisant, il peut aussi disposer le matériel de sorte que les élèves se regroupent plus rapidement en équipes lors de leur entrée dans le studio. La variété peut aussi être un atout. En ce sens, il serait bénéfique de prévoir quelques variantes dans les outils offerts aux élèves. Par exemple, si l'on travaille au feutre ou à l'aide d'un pinceau, il est idéal de proposer différentes tailles de pointes ou différents types de pinceaux.

Un espace de partage

Les murs des salles de classe sont souvent chargés (affiches, reproductions, étagères). Dans la mesure du possible, il serait souhaitable de dégager un espace de mur pour l'affichage des projets des apprenants. À l'image de l'artiste qui affiche des pistes inspirantes aux murs de son atelier, il est proposé d'afficher quelques exemples de productions issues des ateliers au fur et à mesure que votre groupe progresse. Ces traces représentent des pistes fécondes pour activer la motivation des apprenants, pour faire le point sur leurs apprentissages, pour leur soumettre une vue d'ensemble du projet et pour exprimer une certaine cohérence dans le traitement de la thématique retenue.

Si l'espace d'affichage du local est restreint, il est également possible d'afficher de semaine en semaine un choix de productions à l'extérieur du local. Il est même possible de laisser à cet endroit des papiers, un crayon et une boîte identifiée au nom du projet pour stimuler le dialogue avec la communauté qui sera invitée à laisser des messages commentant les créations réalisées. La lecture d'un choix de ces messages peut même être intégrée dans la routine du début des séances de cours.





Différencier est une façon de réfléchir ses interventions pédagogiques et didactiques afin d'offrir un cadre souple qui permet d'épouser plus finement les besoins de l'ensemble des élèves d'un groupe. Au sein d'une même classe, il est impensable de concevoir que tous soient motivés par les mêmes intérêts, que tous disposent d'un même rythme d'apprentissage, que tous aient les mêmes acquis, que tous usent des mêmes stratégies d'apprentissage ou que tous adoptent les mêmes comportements dans différentes situations. Différencier, c'est donc une prise en compte de cette hétérogénéité qui se présente sous de multiples facettes.

Comme le suggère Perrenoud (2014), la différenciation porte principalement sur les moyens et les modalités de travail et non sur la modification des objectifs de la formation. Ce serait donc une erreur de croire que différencier son enseignement relève du fait de simplifier les compétences du curriculum ou de diminuer les exigences lors de l'évaluation (Leroux et Paré, 2016). Différencier ne signifie pas non plus qu'il faille individualiser complètement l'enseignement. Cela suggère au contraire de miser sur les interactions sociocognitives entre les élèves qui ont des besoins à la fois similaires et différents.

Les pratiques entourant la différenciation pédagogique vont donc bien au-delà de l'idée de varier ses stratégies d'enseignement-apprentissage pour dynamiser le quotidien des élèves puisqu'elles demandent à l'enseignante et l'enseignant d'enraciner ses choix à même les caractéristiques et les besoins des membres de sa classe qu'il a préalablement recensés lors de l'élaboration du profil de groupe. Il s'agit donc d'une opération complexe qui demande une pratique réflexive sur la planification et le pilotage d'activité. Comme la différenciation est hautement contextualisée, il ne peut y avoir une seule recette pour y arriver. Toutefois, à l'intérieur de cette section, il sera nécessaire de dégager quelques pistes pour réfléchir à la différenciation dans le cadre des neuf ateliers de graphisme citoyen que propose le kit graphique.

Les valeurs partagées par la différenciation pédagogique, le graphisme citoyen et la co-création

Les valeurs de la différenciation sont en adéquation avec celles poursuivies par le graphisme citoyen, soit celle de promouvoir l'inclusion, de favoriser l'égalité et de développer l'agentivité de tous. De plus, la différenciation pédagogique et le graphisme citoyen répondent au besoin d'autonomie des élèves en leur offrant la possibilité de faire plusieurs choix au cours du processus de création. Afin de mobiliser chaque élève, le graphisme citoyen vise également la sélection d'une thématique riche qui peut se déployer sous plusieurs facettes et qui soit contextualisée aux réalités des élèves.

La différenciation pédagogique va aussi de pair avec le concept de co-création puisque tous deux promeuvent l'autonomie des élèves et l'importance des interactions sociales. Ainsi, la différenciation pédagogique préconise un apprentissage réalisé en coopération pour tirer profit à la fois des différences de chacun, mais aussi de leurs nombreux points en commun. Faisant ainsi, la différenciation pédagogique et la co-création renforcent le sentiment d'appartenance de chaque membre du groupe à la classe. La différenciation pédagogique respecte également les finalités de la création en ce sens qu'elle vise à ce que chacun, individuellement ou en équipe, en arrive à une réponse personnelle et singulière aux intentions de création proposées et ne vise pas forcément à formater un résultat final qui serait déterminé à l'avance.

Les axes de différenciation

Caron (2003) détermine quatre axes de différenciation pédagogique. Elle propose de différencier les contenus (ce sur quoi porte l'activité), les structures (l'organisation de la classe), le processus (les processus d'appropriation et de construction des compétences) et les productions (le produit ou le résultat de l'activité, ainsi que les différentes manières dont l'élève va témoigner de ses apprentissages). Les pratiques de différenciation les plus porteuses permettent de tenir simultanément compte de plusieurs axes. Bien que la différenciation demande à être contextualisée à chaque groupe, le tableau suivant met à votre disposition quelques procédés pouvant inspirer la différenciation du kit graphique.

Proposition de stratégies de différenciation pour l'ensemble des ateliers du kit graphique (adapté de Leroux et Paré, 2016)

Axe de différenciation	Pistes pour établir des stratégies de différenciation
Contenus (sur quoi porte l'activité)	<ul style="list-style-type: none">▶ Choisir une thématique propre au graphisme citoyen :<ul style="list-style-type: none">• qui est près des préoccupations de l'élève (procéder à un vote de la classe parmi une sélection de thématiques)• qui soulève des facettes et des enjeux dans différents domaines qui pourront motiver les élèves selon leurs intérêts (thématique sociale pouvant être explorée sous un angle environnemental, politique, économique, historique, etc.)• qui suggère plusieurs niveaux de complexité▶ Proposer l'usage de techniques et d'outils variés qui suggère l'exploration d'un même geste transformateur (par exemple, les crayons Conté et les feutres peuvent tous deux permettre à l'élève de tracer à main levée)▶ Offrir un choix de supports offrant différentes couleurs et différentes textures
Structures (l'organisation de la classe)	<ul style="list-style-type: none">▶ Offrir des modalités de regroupement d'élèves flexibles :<ul style="list-style-type: none">• être souple dans la formation des équipes (les élèves choisissent leurs partenaires, le nombre d'élèves par équipe peut varier, etc.)• former des équipes hétérogènes en prenant en compte les qualités de chacun• permettre à une équipe de s'isoler (autre local, aire de repos) ou à un élève de travailler de manière autonome▶ Délimiter les espaces de travail par des marquages au sol ou par la façon de disposer le matériel de création▶ Fournir des outils de gestion du temps :<ul style="list-style-type: none">• offrir un plan de travail (fiche de parcours) avec la liste des choses à réaliser• morceler davantage la tâche à réaliser• annoncer le temps prescrit au début de chaque activité• présenter un chronomètre ou une minuterie visible pour aider les élèves à s'organiser• offrir plus de temps au besoin
Processus (les processus d'appropriation et de construction des compétences)	<ul style="list-style-type: none">▶ Ne pas craindre de permettre à l'élève plusieurs expérimentations liées aux techniques, particulièrement si elles sont nouvelles pour lui. Il gagnera ainsi en aisance et ce contact avec les techniques activera sa dynamique de création▶ Afin de favoriser les apprentissages liés aux techniques, n'hésitez pas à réaliser des démonstrations sans toutefois exposer un produit complété▶ Prévoir des moments de mise en commun en cours de création pour que les élèves reçoivent de la rétroaction par leurs pairs afin de leur permettre d'élargir leur compréhension de l'activité de création▶ Offrir de l'accompagnement ou un soutien (par l'enseignante, l'enseignant ou un pair) aux élèves qui en éprouvent le besoin
Productions (les produits ou les résultats, les différentes manières dont l'élève va témoigner de ses apprentissages)	<ul style="list-style-type: none">▶ Favoriser des réponses authentiques et personnelles à la proposition de création sans prescrire un seul modèle de création à reproduire▶ Favoriser différents types de rétroaction et de retour sur l'expérience de création vécue (à l'oral, à l'écrit, sous forme d'enregistrement audio ou vidéo, etc.)▶ Différencier les critères d'évaluation en demandant à chaque élève de choisir les éléments de ses créations qu'il souhaite voir évaluer

Les ateliers

↓ Contenus téléchargeables
↗ latribugrafik.org/kitgraphique

Tailles américaines

Taille	Pouces
Lettre	8,5 × 11
Légal	8,5 × 14
Tabloïd	11 × 17

Tailles ISO

Taille	mm
A4	210 × 297
A3	297 × 420





Dans l'œil de la tempête

Ce premier atelier vise à établir un premier contact avec la thématique qui traverse l'ensemble des ateliers. Collectivement, les activités proposées permettent de faire émerger les problématiques sous-jacentes à la thématique en mettant sur papier les concepts et les mots-clés qui retiennent l'attention des élèves.

Durée

+/- 60 min

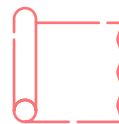
Objectifs

- ▶ Expérimenter les principes de la co-création
- ▶ Établir un champ lexical associé à la thématique
- ▶ Brosser les liens entre différents concepts que lui et ses coéquipiers ont soulevés entourant la thématique
- ▶ Exercer le dessin à main levée

Matériel



Grandes feuilles



Surface de protection au sol



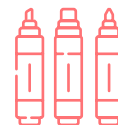
Crayon de plomb



Cartels



Papillons adhésifs (Post-it)



Feutres noirs et feutres d'une couleur en lien avec la thématique



Feuilles blanches (lettre ou A4)

Organisation



Travail au sol en repoussant les tables



Brise-glace
Équipes de quatre à six élèves



Activité
Équipe de quatre élèves

L'objectif de ce brise-glace est de déclencher le dialogue, l'exploration et la mise en commun des idées à partir d'une thématique donnée. Sur papier, les concepts clés s'inscrivent, allant de mots, d'expressions proches, d'illustrations plus ou moins éloignées du sens premier, et cela, sans censure. Ceci permet de créer des liens suscitant chez l'élève des images, des représentations et des associations de sens pour la suite du projet.

↳ La tempête d'idées

Cette présentation met en relief les caractéristiques d'une tempête d'idées aussi nommée *brainstorm*, idéation, carte conceptuelle, carte mentale. En démontrant qu'elle permet une organisation de la pensée en vue de faire émerger les idées les plus fortes autour d'une thématique choisie, elle met la table pour assurer des bases conceptuelles solides pour d'alimenter la création et le déroulement de chaque atelier. Divers exemples sont présentés ainsi que des indices pour regrouper, développer et choisir les idées les plus fortes (synonyme, antonyme, champ lexical, etc.).

SYNONYMES : REMUE-MÉNINGS BRAINSTORM CARTE CONCEPTUELLE
CARTE MENTALE CARTE COGNITIVE CARTE HEURISTIQUE



Enseignant-e

Élèves

- ⊕ **Activité en amont (optionnelle) :**
Afin d'accentuer l'aspect social du projet, il est possible, en guise d'amorce, une semaine avant l'atelier, d'effectuer des prises de parole dans l'entourage de chaque élève à partir d'une question posée.

Exemple : En un mot, pour toi, une tornade, c'est _____.
L'élève pourrait noter la réponse et l'intégrer ou non dans la carte conceptuelle de son équipe.

- ① Présenter la thématique.
- ② Écrire la thématique au centre de la feuille.
- ③ Développer, en équipe de 4 à 6 élèves, la carte conceptuelle à partir de la thématique en y ajoutant graduellement des mots et des illustrations.
- ④ Peut relancer l'activité avec, au choix, l'espion ou par le carrousel romain.

↳ **L'espion**

Une personne par équipe est désignée par l'enseignante, l'enseignant ou par le groupe pour circuler en classe et prendre connaissance des cartes réalisées par les pairs. Afin de relancer le travail réflexif, elle revient ponctuellement vers son équipe pour partager avec elle sur ce qu'elle a lu dans les autres cartes. Les membres de son équipe peuvent intégrer ou non ces nouvelles notions à leur propre carte.

↳ **Le carrousel romain**

Le carrousel romain propose que chaque équipe crée une carte. Au signal de l'enseignante ou de l'enseignant, toutes les équipes se déplacent vers une nouvelle carte pour la continuer. L'activité se termine lorsque toutes les équipes ont complété toutes les cartes.

Distanciation

Cette étape permet aux élèves de prendre du recul pour objectiver les éléments qui se trouvent sur leurs cartes conceptuelles. Ensemble, on repère les redondances qui soulignent que le thème suscite des idées communes, on priorise, on classe en importance et l'on cherche ce qui se distingue ou se démarque par la force expressive d'un mot ou des représentations visuelles qu'il suscite.

Enseignant·e

Élèves

- ① De manière individuelle, relire leur carte pour prendre connaissance des mots qui ont émergé de la tempête d'idées.
- ② Demander aux élèves de retenir un mot qui semble le plus significatif pour eux à l'égard de la thématique.
- ③ Encercler à l'aide du feutre de couleur le mot jugé comme étant le plus significatif sur la carte conceptuelle.
- ④ Effectuer un bref tour de parole en grand groupe pour justifier leur choix et mettre en commun leurs réflexions.

Cette activité à quatre mains permet aux élèves et à l'enseignante ou à l'enseignant de définir les compétences du groupe à synthétiser une idée et d'en effectuer une représentation visuelle. Quels sont les mots employés pour décrire une image dont le contenu est en lien avec la thématique ? Quels sont les éléments retenus à partir des mots pour en faire une représentation visuelle ?

Enseignant·e

Élèves

↓ Cartels

► Tâche préparatoire :

- Imprimer les cartels sur des feuilles blanches (lettre ou A4), puis les tailler.

- ① Constituer des équipes de quatre élèves. Distribuer une feuille blanche (lettre ou A4) par élève.
- ② Chaque membre de l'équipe choisit secrètement un mot issu de la tempête d'idées et l'écrit à l'aide du crayon de plomb, en petits caractères, au verso d'une feuille blanche. Il retourne la feuille et illustre le mot.
- ③ Établir un temps imparti pour chaque itération des dessins collectifs.
- ④ Au signal de l'enseignante ou l'enseignant, chaque élève passe sa feuille à un second membre de l'équipe. Les élèves continuent l'illustration qui leur a été remise en s'inspirant uniquement du visuel, et ce, sans regarder le mot de départ inscrit à l'arrière.
- ⑤ Chaque élève remet sa feuille à une troisième personne qui, elle, regarde le mot écrit au verso et poursuit le dessin.
- ⑥ Chaque élève remet sa feuille à une quatrième personne de l'équipe qui poursuit le dessin en s'inspirant uniquement du visuel. Ainsi, les illustrations sont réalisées à tour de rôle par tous les membres de l'équipe.

Enseignant·e

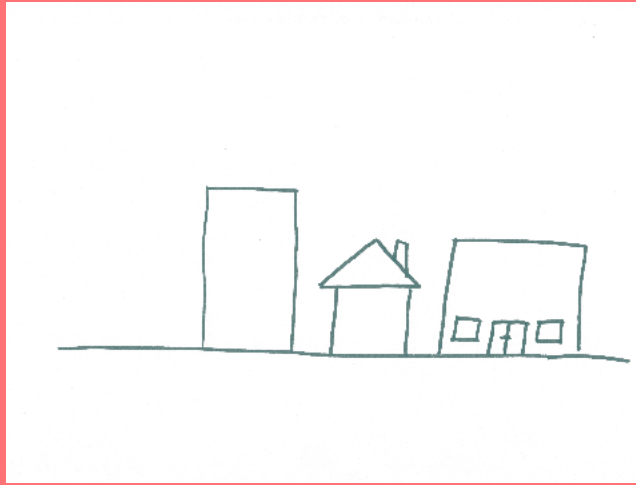
Élèves

Ensemble

- ⑦ Disposer les illustrations à la vue de tous.
- ⑧ Distribuer une série de papillons adhésifs (Post-it) par élève. Demander à chacun de choisir quelques illustrations de son choix (autres que celle à laquelle il a participé).

 - ⑨ Imaginer un mot en lien avec la thématique qui décrit l'image affichée, l'inscrire sur le papillon adhésif et venir le déposer près de l'illustration.
 - ①⑩ Récupérer son illustration entamée à l'étape 2 et les papillons adhésifs qui y sont associés. Composer un titre pour son illustration à l'aide des mots inscrits sur les papillons adhésifs.
- ①① Distribuer un cartel vierge.

 - ①② Inscrire les informations sur le cartel : nom de l'artiste, titre de l'illustration.





Distanciation

La discussion qui suit l'activité doit permettre de soulever les aspects particuliers d'un travail en co-création : écoute, dialogue, création commune enrichie par la pensée et les gestes des autres. Finalement, l'activité précédente démontre qu'à plusieurs, on peut obtenir une autre représentation. On peut aussi s'interroger sur la création et le contenu de cette nouvelle image en lien avec la thématique et les mots choisis par chaque équipe.

Enseignant-e	Élèves	Ensemble
		① Effectuer un retour sur l'expérience vécue et les principes de la co-création.

Pistes de discussion

- ▶ Après cet atelier, comment, dans vos mots, définiriez-vous la co-création ?
- ▶ Quels sont les avantages ou les défis rencontrés lors du travail collectif ?
- ▶ Comment vos idées ont-elles été stimulées par celles des autres ?
- ▶ Dans quels autres contextes utiliseriez-vous la co-création ? Pour quelles raisons ?

Inspiration → graphistes

- Papanek, Big Character, Work Chart for Design
- Thomas Hirschhorn, Maps-schemas
- Hundertwasser, Men's Five Skins
- Jason McLean, To Throw Beyond
- Filippo Tommaso Marinetti, Futurismo, Definizione

La tempête d'idées

La tempête d'idées fait référence à une carte mentale. Cette terminologie est directement traduite de l'anglais *mind map*. On utilise également le terme de carte heuristique, carte d'idées et carte cognitive pour évoquer cette méthodologie. Elle est une représentation de la pensée sous forme de carte qui permet d'organiser un contenu d'information non plus de manière linéaire, mais sous la forme d'un diagramme constitué d'un noyau central (une thématique) d'où partent de multiples prolongements correspondant à d'autres niveaux d'informations associées à ce thème central.

La tempête d'idées facilitera la production d'idées de manière individuelle et collective autour de la thématique choisie en permettant de réfléchir, collecter, présenter, organiser, synthétiser et mémoriser les éléments clés.

Le principe consiste à énoncer un grand nombre d'idées, puis de les évaluer uniquement dans un deuxième temps.

Préparation de l'animation

Une fois la thématique choisie, il convient de réaliser une bonne analyse de la situation. L'enseignante ou l'enseignant occupe le rôle d'animateur. Il devra notamment s'assurer de bien comprendre le contexte, de clarifier certains aspects associés à la thématique, de préciser les enjeux ou les problèmes qui lui sont associés. Il faudra mettre en place les meilleures conditions d'animation et de participation pour la recherche d'idées. Pour aider à créer ces conditions, présentez aux élèves le contexte global dans lequel se situe cette recherche d'idées. Expliquez aux participants l'ensemble du processus de la tempête d'idées pour souligner l'importance du jugement différé. Présentez également les attitudes à adopter pour favoriser l'idéation en équipe pour la séance.

Formuler les questions pour orienter la recherche des idées

L'enseignante ou l'enseignant ayant en main l'analyse de la thématique pourra stimuler la réflexion créative par une question pertinente.

Pour aider à formuler la question, demandez, par exemple, aux élèves :

- ▶ Comment... ?
- ▶ Si vous pouviez... ?
- ▶ Quels sont les... ?
- ▶ Citez...

Cette information est un point de départ pour préciser, discuter ou valider l'orientation de la séance. L'enseignante ou l'enseignant pourra relancer la séance en formulant d'autres questions à la suite des premiers résultats.



Que suis-je ?

L'affiche est un moyen d'expression et de création singulière avec pour particularité qu'elle est originalement conçue pour être vue et lue dans l'espace public. Cet atelier donne aux élèves l'occasion de reconnaître trois différents types d'affiches (publicitaire, culturelle ou sociale) en identifiant les éléments qui les composent et en dialoguant sur leur capacité à traduire un message dans l'un ou l'autre des types présentés.

Durée

+/- 60 min

Objectifs

- ▶ Distinguer les différences entre trois types d'affiches (publicitaire, culturelle et sociale)
- ▶ Reconnaître l'impact visuel d'une affiche en lien avec sa composition
- ▶ Développer son esprit critique à l'égard de la communication visuelle
- ▶ Exploiter le procédé de création propre au détournement
- ▶ Utiliser différentes techniques (collage, dessin à main levée, pochoir) afin de créer une publicité humoristique, satirique ou ironique
- ▶ Explorer différents principes propres à la composition (énumération, juxtaposition, superposition, répétition, alternance)
- ▶ Exploiter différentes valeurs de gris afin d'approfondir sa compréhension de la notion de tonalité

Matériel



Trois types d'affiches choisis selon la thématique



Vignettes



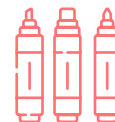
Feuilles blanches (lettre ou A4)



Pochoirs



Carton mince (lettre ou A4)



Feutres de quatre couleurs différentes



Ciseaux



Colle en bâton

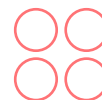


Crayon de bois noir et crayon de bois d'une couleur en lien avec la thématique

Organisation



Regrouper les tables pour former de grands plans de travail



Brise-glace
Équipe de quatre élèves



Activité
Travail individuel

Ce brise-glace permet, par l'identification des éléments graphiques qui composent les trois grands types d'affiches que l'on retrouve dans l'espace public (publicitaire, culturelle ou sociale), d'en saisir les particularités communicationnelles : position du slogan, de l'image, des textes, des logos.

↳ L'affiche et ses typologies

Dans nos vies quotidiennes, nous sommes entourés d'affiches qui s'exposent sur des supports de tailles variées : aribus, panneaux, palissades, côtés d'autobus, poteaux électriques, murs, vitrines, babillards, etc. Cette présentation en distingue trois types qui constituent une typologie à présenter aux élèves tout en définissant leur intentionnalité communicationnelle : l'affiche publicitaire, l'affiche culturelle et l'affiche sociale.

Chaque type d'affiches comprend un langage visuel reconnaissable par les éléments qui entrent dans sa composition et son emplacement dans l'espace de l'affiche, celui de la feuille de papier qui constitue son cadre d'expression. À l'aide d'exemples issus de nos trois grandes catégories, soit l'affiche publicitaire, culturelle ou sociale, les élèves doivent identifier les éléments clés qui s'y retrouvent et leur positionnement (slogans, images, textes, logos).

Enseignant-e

Élèves

↓ Affiches

▶ Tâches préparatoires :

- Choisir trois affiches issues des trois registres : publicitaires, culturelles et sociales. Se référer au besoin au dossier visuel.
- Photocopier un lot de trois affiches (lettre ou A4) par élève.

① Composer des équipes de quatre élèves.

② Distribuer une série d'affiches issue des trois types d'affiches : publicitaire, culturelle et sociale.

③ Encercler les composantes de chaque affiche en identifiant par couleur :

- Titre ou slogan.
- Autres éléments textuels
(informations sur le produit, date, lieu, etc.).
- Logo ou logos.
- Image ou images.

Distanciation

Une fois les éléments constitutifs de chaque catégorie d'affiches identifiés, cette étape a pour objectif de provoquer une discussion de groupe sur les effets de chaque élément constitutif de l'affiche et leurs impacts sur la transmission du message au destinataire (choix stylistiques, emplacement des uns avec les autres : textes-images, rôle du ou des logos, choix des couleurs, priorisation de certains textes plutôt que d'autres et comment (taille, emplacement, etc.).

Enseignant·e

Élèves

- ① Revenir sur les trois types affiches et comparer les éléments de composition identifiés par les élèves.
- ② Mener une discussion sur la composition des éléments selon le type d'affiches (quels sont les rapports texte-image, quel type de texte selon quel type d'affiches, l'emplacement du message, etc.).



A. L. Lareil, *Regardez! Sirop de blé d'inde. Crown Brand*, The Canada Starch Co Ltd, vers 1950. Affiche, lithographie-offset.

Affiche publicitaire

- 1 Image
- 2 Slogan
- 3 Marque/logotype



Dugudus, Contre les violences conjugales, contre les violences faites aux femmes. Mairie 18^e, 25 novembre 2018. Affiche, sérigraphie.

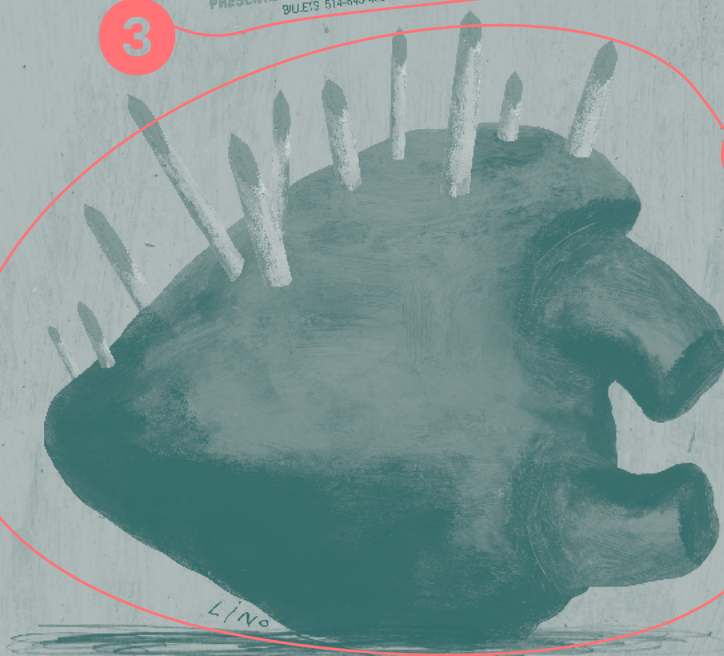
Affiche sociale ou engagée

- 1 Image
- 2 Titre
- 3 Informations secondaires
- 4 Logotypes

PORC-ÉPIC

TEXTE **DAVID PAQUET** MISE EN SCÈNE **PATRICE DUBOIS**
DU 16 FÉVRIER AU 13 MARS 10

DU MARDI AU VENDREDI À 20H, LE SAMEDI À 19H
PRÉSENTÉ À ESPACE GO, 4890, BOUL. SAINT-LAURENT, MONTRÉAL
BILLET 514-845-4890 | ADMISSION.COM 514-790-1245



4 THÉÂTRE PÀP

DIRECTION ARTISTIQUE **CLAUDE POISSANT ET PATRICE DUBOIS** THEATREPAP.COM

AVEC **ANTOINE BERTRAND** | **JEAN-PASCAL FOURNIER** | **MARIKA LHOUMEAU**
DOMINIQUE QUESNEL | **GENEVÈVE SCHMIDT**

Assistance à la mise en scène **CATHERINE LA FRENIERE** | scénographie **NATHALIE TRÉPANIÉ** | costumes **JULIE BRETON** | éclairages **ANDRÉ RIOUX**
musique **PASCAL ROBITAILE** | maquillages **FLORENCE CORNET** | accessoires **DAVID OUELLET** | direction technique **SIMON CLOUTIER**

Québec | Opéra de Québec | Centre Culturel de la ville de Québec | LE DEVOIR

Affiche culturelle

- 1 Image
- 2 Titre
- 3 Informations secondaires
- 4 Logotypes

Une fois la typologie des affiches abordée grâce à l'identification des composants des diverses affiches, il est temps de jouer à les assembler dans une composition personnelle par découpage collage, mais également par l'ajout d'autres éléments pouvant mettre en valeur certains aspects du message, diriger la lecture, mettre l'accent sur une partie de l'image ou renforcer l'impact du slogan.

↳ **L'influence de l'affiche sur notre culture visuelle et la responsabilité de leur concepteur**

L'affiche peut servir à vendre un produit ou un service, mais elle est aussi un moyen d'action pour les graphistes et les associations, les organismes pour lesquels il défend les idées et les actions. Cette présentation illustre en images des exemples d'affichage dont le contenu et les supports choisis influent sur notre culture visuelle et interrogent sur la responsabilité de leur concepteur.

Enseignant-e

Élèves

↓ Pochoirs

↓ Vignettes

↓ Affiches

▶ **Tâches préparatoires :**

- Imprimer et photocopier les pochoirs sur du carton mince (lettre ou A4), puis les tailler.
- Imprimer et photocopier sur feuilles blanches (lettre ou A4) les vignettes afin de les utiliser en collage.
- Imprimer et photocopier sur feuilles blanches (lettre ou A4) une série d'affiches de différents types (culturelle, sociale et publicitaire).

① Distribuer des feuilles blanches (lettre ou A4).

② À partir de la thématique et de la tempête d'idées de l'Atelier 1, concevoir individuellement une publicité humoristique, satirique ou ironique qui explore un aspect inspiré par la thématique.

③ Parmi les affiches issues des trois types présentés en amont (publicitaire, culturelle et sociale), effectuer un choix à partir duquel sera réalisé le projet.

- ④ En découpant les parties des différentes affiches choisies, reconstituer une nouvelle affiche en collant les parties sur une feuille blanche (lettre ou A4) en gardant en tête que la composition des éléments sera garante de la façon dont le message passera avec impact et succès.
- ⑤ Poursuivre la composition de l’affiche en traçant à main levée des éléments graphiques pour préciser le message. Pour harmoniser la composition avec la texture des photocopies, utiliser un crayon de bois noir en mettant l’accent sur l’utilisation des valeurs de gris.
- ⑥ Accentuer le message de l’affiche par l’ajout d’une ou de plusieurs vignettes. Ces dernières peuvent être utilisées comme des pochoirs à remplir au feutre, à la peinture ou au crayon de bois afin de réaliser une forme en aplat. Elles peuvent également être coupées et collées afin d’intégrer la composition de l’affiche. Ajouter un texte accrocheur à l’intérieur de certaines vignettes.

Giselle

WORLD PREMIERE

Achetez
LE DROIT ET
OBTENEZ LE
GAUCHE !

CONTRE
LES VIOLENCES

GISELLE, LE tout PREMIER
GANT EFFICACE POUR LUTTER
CONTRE LES CHANGEMENTS CLIMATIQUES

ON

1 BOUTEILLE
PAR
100 JOURS
ENERGIE

CARBURE



2 Bouteilles à la fois!



POUR

ELITE



Distanciation

Basée sur une discussion, la distanciation permet de souligner l'importance du contenu des images dans l'espace public et l'importance en tant que concepteur d'images d'être conscient de ce qu'on donne à voir. Elle doit également souligner que ceux qui créent et diffusent ces images influencent notre culture visuelle comme les élèves le font avec ces ateliers et ce qu'ils vont produire finalement.

Enseignant-e

Élèves

- ① Présenter quelques exemples d'affiches qui brouillent les codes traditionnels des affiches publicitaires, culturelles et sociales, notamment par une hybridité de leurs formes (par exemple, les publicités de Toscani qui explorent les codes de l'affiche sociale et publicitaire). Soulever l'ambiguïté des images dans l'espace public et développer un regard critique à l'égard de ce qui nous est donné à voir.

Pistes de discussion

- ▶ À partir d'une affiche présentée aux élèves, demander : Quel(s) message(s) émerge(nt) de l'affiche ?
- ▶ Le texte et l'image présentent-ils la même idée contenue dans le message ? Précisez.
- ▶ Pouvez-vous nommer les éléments qui dérangent ? Pouvez-vous nommer les éléments qui interrogent ?
- ▶ Avez-vous déjà vu des affiches dans la rue qui vous ont interpellées ? Laquelle ou lesquelles ? Pourquoi ?
- ▶ Pouvez-vous citer une affiche que vous avez remarquée récemment ? Qu'est-ce qui a retenu votre attention dans cette affiche ?

Inspiration → graphistes

- Lino illustration, Giselle
- Michel Bouvet, Rencontres d'Arles
- Savignac, Perrier
- Grapus, Apartheid
- Toscani, Benetton

L'affiche et ses typologies

L'affiche doit être un télégramme adressé à l'esprit.

— Collin, graphiste français des années 1930

Créer une affiche est un des exercices les plus ardues de la communication visuelle, car elle demande une capacité à synthétiser un message et à le rendre accessible et compréhensible par l'entremise de la composition d'une ou des images et du texte. L'affiche est conçue pour être vue de loin. Sa visibilité s'accompagne de sa lisibilité. On parlera de son impact visuel.

L'affiche peut être imprimée sur papier. Elle est ensuite destinée à être placée dans l'espace public : rue, abribus, panneaux, palissades, côtés et arrière d'autobus, poteaux électriques, murs, vitrines, babillards, couloirs du métro, etc.

À l'ère du numérique, elle peut être diffusée à grande échelle à travers les écrans ou s'animer : c'est ce que l'on nomme le *motion poster*.

Extraite de ces espaces de diffusion, elle devient un objet de collection et d'exposition prenant le statut d'objet esthétique. On la retrouve ainsi dans des musées, des galeries ou sur les murs d'une chambre ou d'un salon.

Les médias sociaux permettent de la diffuser aussi sur écran. Dans ce contexte, le message peut être accessible à un plus grand nombre, mais peut parfois aussi être détourné, ce qui ne va pas sans problème (éthique, modification du message vis-à-vis du contexte pour lequel il a été créé, etc.).



Ceci est
une affiche

Il existe plusieurs types d'affiches. Nous en identifions ici trois :

- ▶ L'affiche publicitaire
- ▶ L'affiche culturelle
- ▶ L'affiche sociale ou engagée

Il est important de souligner que, quelle que soit son appartenance, elle a un but commun, celui de « vendre quelque chose ». Il peut s'agir d'un produit, d'un service, d'un spectacle, d'un festival, une cause ou une idéologie, par exemple.

Voici quelques mots-clés qui décrivent l'intentionnalité communicationnelle derrière ces types d'affiches :

- ▶ Vendre
- ▶ Convaincre
- ▶ Promouvoir
- ▶ Pousser à l'action
- ▶ Conscientiser
- ▶ Faire réagir

Selon le type d'affiche, le graphiste devra jouer sur divers aspects en utilisant des techniques de persuasion, l'ironie, l'humour, la satire, l'empathie, la morale, etc.

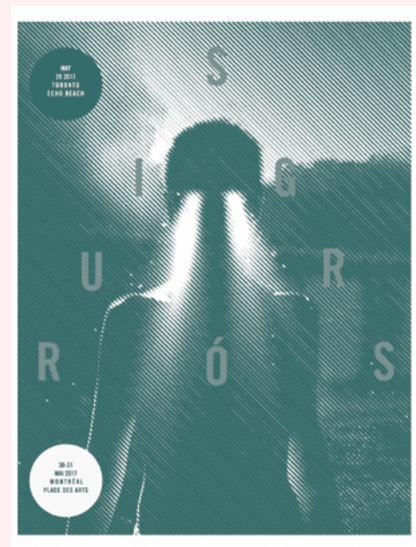


Anonyme, Coca-Cola. Serve Coke at home, 1948. Affiche, lithographie—offset sur carton.

L'affiche publicitaire

Championne de l'outil de vente, elle est composée d'un slogan, d'une ou de plusieurs images (illustratives ou photographiques), du logotype de la compagnie et parfois d'une signature, courte phrase qui ajoute une information de plus sur la compagnie ou la marque. Une affiche publicitaire contient peu de texte, mais celui qui s'y trouve est choisi avec précision pour répondre à des objectifs précis, celui de vendre, celui de pousser à l'action, celui d'assurer une reconnaissance de la marque de laquelle on parle. Dans ce cas, il s'agit de démontrer l'avantage d'un produit ou d'un service.

On doit trouver le facteur clé qui va permettre de se démarquer et de faire en sorte que le consommateur voudra acheter le produit ou le service. Pour parvenir à leurs buts, les graphistes n'hésitent pas à puiser leur inspiration dans le style de vie du consommateur du produit ou du service à promouvoir. Par exemple, on peut s'inspirer du langage utilisé par le public ciblé pour concevoir un slogan (ou accroche), du style de vêtements portés ou du style d'environnement dans lequel on vit.



Sébastien Lépine, Sigur rós, 2017. Affiche, sérigraphie.

L'affiche culturelle

Comme son nom l'indique, elle vise à promouvoir toute activité en lien avec la culture : une programmation théâtrale, un spectacle, un concert, un festival, etc. Dans ce domaine, le graphiste n'est pas assujéti à une marque, un produit, mais à une organisation culturelle et surtout à un ou plusieurs artistes. Il lui faudra donc donner envie au public d'assister à un événement. Dans ce cadre, le graphiste cherchera à procurer une ambiance, un *feeling* qui poussera les gens à vouloir assister à une représentation. Sa boîte à outils est vaste. Il choisira de travailler l'illustration ou la photographie, mais pourra aussi choisir d'utiliser le texte dans des formes choisies qui lui conféreront le statut d'image. Ces affiches présentent plus d'informations textuelles que les autres. On inscrit le titre de l'événement, le nom du ou des artistes concernés, qu'il s'agisse de comédiens, réalisateurs, techniciens, musiciens, selon les besoins. On y retrouve la mention du lieu, les dates, l'adresse ou autres informations. On remarque le plus souvent une ribambelle de logotypes qui permettent de souligner la contribution des commanditaires grâce auxquels l'événement est rendu possible.



Sébastien Marchal, *Bouchons Débouchons*, 2014. Autocollant, offset.



Gitano, *Haïti*, vers 1975. Affiche, sérigraphie.

L'affiche sociale ou engagée

Conçue pour répondre à des besoins divers, conscientiser sur une cause, provoquer le dialogue ou informer sur une problématique ciblée, elle présente du texte et des images qui doivent retenir l'attention, voire provoquer le dialogue. Cette affiche est franche, elle ne prend pas de détour et trouve dans les mots la force de l'idée maîtresse. Elle utilise parfois l'ironie ou la satire pour dénoncer certains travers de la société, de certains programmes gouvernementaux, une loi ou toute injustice faite aux droits et libertés. L'imagerie choisie fluctue entre photographies et illustrations et se démarque parfois par l'utilisation de la sérigraphie, le nombre de couleurs limitées, autant d'éléments qui la rende accessible financièrement et qui permette une reproductibilité facilitée. On la retrouve sur les murs de nos villes, les palissades, les poteaux électriques et dans des manifestations, les citoyens la portant à bout de bras pour afficher leur message à tous. Le slogan joue un rôle important, car il est porteur d'un message destiné à faire changer les choses. La composition de l'image peut être si forte dans sa capacité à transmettre l'idée maîtresse du message que parfois le texte est omis. La plupart du temps, aucun logotype n'est apposé, à moins que l'affiche ait été commanditée ou son impression rendue possible par un ou plusieurs organismes partenaires.

Cette typologie n'exclut pas le caractère hybride de certaines affiches pour lesquelles leur concepteur aura puisé au sein de caractéristiques formelles propres à chacune. Il est d'autant plus important de rester alerte et critique face à ce qui nous est donné à voir.

L'influence de l'affiche sur notre culture visuelle et la responsabilité de leur concepteur

L'affiche est d'abord conçue pour être exposée dans l'espace public, la rue étant son lieu de diffusion le plus courant. À l'époque de la révolution industrielle, à la fin du XIX^e siècle, elle égaillera les villes industrielles en donnant à voir sur les murs gris des images colorées vantant un spectacle de cabaret, celui d'un cirque, le fabricant d'une huile destinée aux lampes de l'époque ou le dernier vélo en vogue, par exemple.

Jadis réalisées par des peintres (Jules Chéret, Henri de Toulouse-Lautrec, Mucha, etc.) qui mettent leur talent au service des premières affiches publicitaires illustrées de grand format, elles offrent à tous les citoyens l'occasion d'être en contact avec des œuvres alors uniquement réservées aux salons des plus nantis et aux expositions visitées par les initiés au monde de l'art.

Les compositions faites de textes et d'images ont ainsi concouru à alimenter la culture visuelle des passants, établissant des codes visuels reconnaissables que l'on utilise encore de nos jours : promotion du produit, du comédien, du nom de la marque ou du spectacle. Avec le développement de la société de consommation, l'affiche devient un véhicule prisé pour vendre, promouvoir, pousser à l'action, conscientiser, etc. L'affiche placée à la vue des passants, tous peuvent décider de la regarder ou pas, de s'en approcher ou pas, de l'apprécier ou de la critiquer, elle demeure un élément unique de notre environnement quotidien.

Lorsqu'un graphiste se spécialise dans la création de l'affiche, on le nomme affichiste. Ce dernier a une responsabilité éthique en regard à ce qu'il donne à voir. Il n'est pas étonnant qu'il porte une attention particulière au choix des mots et des images qui se trouveront exposés au-dehors. Et le citoyen dans tout ça ? Il doit demeurer un être à l'esprit critique aiguisé pour faire preuve de discernement à l'égard de son contenu. Comme au début de son introduction dans l'espace public, notre exposition aux différents types d'affiches (publicitaire, sociale et culturelle) qui s'étalent sous nos yeux au jour le jour contribue à notre immersion dans le monde des images et des messages, à la culture visuelle de notre époque.



Pictomanie

Au sein des stratégies de communication visuelle, la capacité à synthétiser une idée ou un concept pour qu'il soit compris instantanément par le plus grand nombre est un art. L'Atelier 3 propose de se prêter à cet effort de synthèse en étudiant le pictogramme. Présents dès l'art de la préhistoire, les pictogrammes sont aujourd'hui utiles pour transmettre une information de manière rapide. Son efficacité est aussi tributaire de sa propension à être compris par une majorité de personnes. On dit ainsi du pictogramme qu'il relève d'un langage ayant une portée universelle.

Durée

+/- 90 min

Objectifs

- ▶ Développer sa capacité de simplifier des formes au profit de sa représentation
- ▶ Comprendre le caractère universel du pictogramme
- ▶ Créer une séquence narrative à l'aide de représentations pictographiques
- ▶ Réaliser un pictogramme sous la forme d'art du pixel
- ▶ Explorer les possibilités expressives de la forme
- ▶ Utiliser l'assemblage pour réaliser ses œuvres

Matériel



Copies multiples et variées de pictogrammes



Grille d'art du pixel



Feuilles blanches (lettre ou A4)



Feutres noirs à pointes de différentes tailles



Rouleaux de ruban adhésif transparent

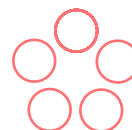


Papillons adhésifs (Post-it) (optionnel)

Organisation



Travail au sol en repoussant les tables



Brise-glace
Former un grand cercle avec tous les élèves



Activité
Équipes de trois élèves

Ce brise-glace amène les élèves à découvrir le caractère évocateur d'un langage universel, celui des pictogrammes. En associant deux images pour en créer une troisième, il met à l'épreuve la qualité expressive de ces symboles qui, une fois recomposés, leur permettent de créer un monde parallèle, de raconter des histoires riches de sens.

↳ Les pictogrammes, langage visuel

Cette présentation met en lumière les caractéristiques uniques des pictogrammes au sein des langages visuels. Dessin figuratif synthétique, représentation graphique, comme l'art du pixel, rendant explicite un objet ou une idée, son concepteur cherche à exprimer une représentation dont l'interprétation est compréhensible par le plus grand nombre, sans recours au texte. Des émoticônes aux signes de la route, ils s'inscrivent sur les parcours de nos vies quotidiennes.

Enseignant-e

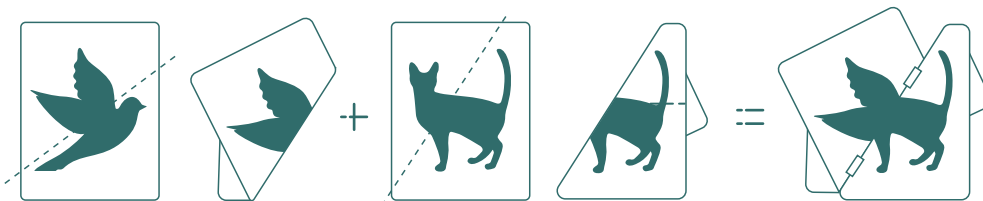
Élèves

↓ Pictogrammes

▶ Tâche préparatoire :

- Imprimer et photocopier sur feuilles blanches (lettre ou A4) divers pictogrammes en grande quantité pour assurer une variété d'éléments de composition.

- ① Former un grand cercle avec tous les élèves.
- ② Au centre du cercle, lancer une série de pictogrammes dans les airs.
- ③ Inviter les élèves à choisir deux pictogrammes à tour de rôle (à répéter au besoin).
- ④ Plier chacun des pictogrammes afin de les joindre en raccord pour créer une troisième image (pictogramme hybride) à l'aide de morceaux de ruban adhésif.



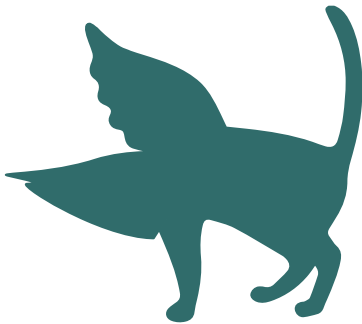


Enseignant·e

Élèves

- ① Composer des équipes de trois élèves.
- ② Imaginer collectivement une histoire à partir d'une séquence composée de trois pictogrammes créés par chaque élève.
- ③ En guise de repère, reprendre la séquence du schéma narratif : situation initiale (première image), événement déclencheur (deuxième image) et dénouement (troisième image).
- ④ Demander à quelques équipes de présenter leur récit oralement.

A



Situation initiale :

B



Élément déclencheur :

C



Dénouement :

Cette activité permet aux élèves d'explorer les façons de synthétiser une idée, un concept dans un dessin symbolique épuré de tout élément superflu, ornemental, non nécessaire à sa compréhension immédiate. Dans cette activité, les élèves seront amenés à créer un pictogramme sous forme d'art du pixel.

Enseignant·e

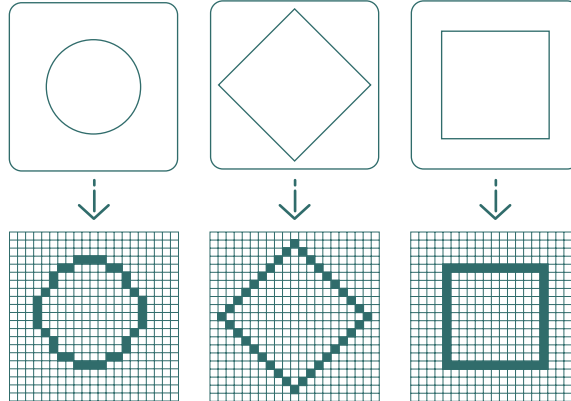
Élèves

↓ Grilles

► Tâche préparatoire :

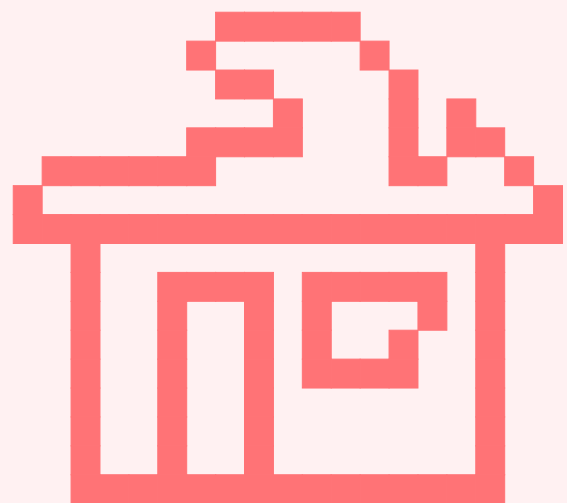
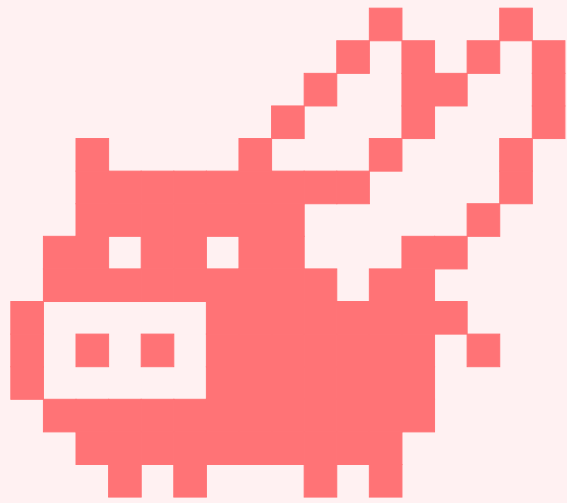
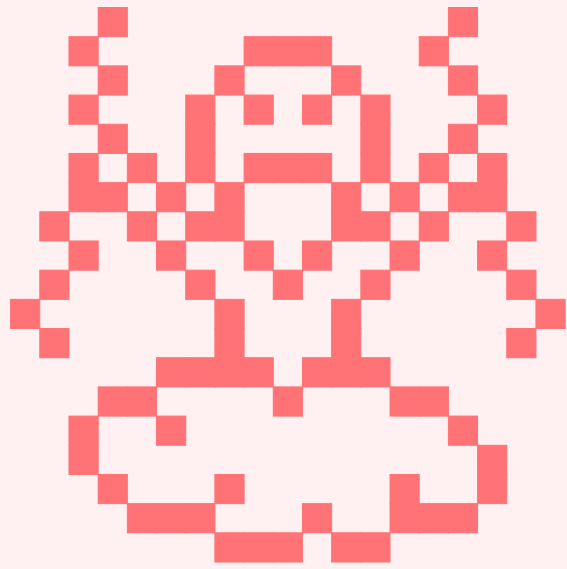
- Imprimer et photocopier sur feuilles blanches (lettre ou A4) les grilles d'art du pixel.

- 1 Choisir individuellement un mot extrait de la tempête d'idées de l'Atelier 1.
- 2 Distribuer les grilles d'art du pixel fournies.
- 3 Expliquer comment tracer une ligne, une diagonale et une courbe en art du pixel.



- 4 À l'aide de la grille, réaliser un pictogramme du mot choisi sous forme d'art du pixel. Garder en tête les éléments caractéristiques d'un pictogramme (simplicité, synthèse).

- + Activité optionnelle :
En équipe de trois ou quatre personnes, réaliser une version agrandie du pictogramme en art du pixel de grand format à l'aide de papillons adhésifs carrés (Post-it).



Distanciation

En observant la variété des nouveaux pictogrammes créée, les élèves peuvent saisir qu'il en faut parfois moins pour en dire plus. L'usage de symboles simples et compréhensibles par tous permet de discuter de la représentation imagée comme un langage accessible pourvu qu'elle vise la simplification et ne conserve que les traits nécessaires à sa compréhension. Cette compréhension du travail de synthèse de l'image et de son pouvoir évocateur est le propre de cette étape. Mentionner l'art de la création d'un pictogramme : la capacité à synthétiser l'idée à son maximum en vue de communiquer instantanément. Rappeler le caractère universel de ce type de symbole.

Enseignant-e

Élèves

Ensemble

- ① Effectuer un retour sur les pictogrammes créés.

Pistes de discussion

- ▶ En quoi les pictogrammes sont différents d'un autre type d'image ?
- ▶ Pourquoi un pictogramme est-il facilement compréhensible ?
- ▶ Dans quel contexte avez-vous remarqué des pictogrammes ?
- ▶ Quel est le rapport de certains pictogrammes avec leur lieu de diffusion ?
- ▶ En ce sens, dans quel(s) contexte(s) verrais-tu le pictogramme que tu as réalisé ?

Inspiration → graphistes

- Malte Martin, In Situ
- Ruedi Baur, Köln-Bonn Airport
- Terrains Vagues, En chemin

Les pictogrammes, langage visuel

L'image qui parle pourrait caractériser ce dessin qui tend à une compréhension quasi universelle par une simplification de la représentation. Le pictogramme doit être compris rapidement par tout un chacun. Il est notamment utilisé dans le domaine de la signalétique pour informer et orienter l'observateur.

Dans l'histoire des civilisations, on retrouve ce principe d'une forme symbolique et simplifiée de la représentation d'une chose, d'un objet, d'un endroit, d'un être vivant, par exemple. Pensons aux images sur les parois de cavernes préhistoriques (art rupestre), aux hiéroglyphes égyptiens ou à l'écriture chinoise qui peut se composer d'idéogrammes, de pictogrammes et d'idéophonogrammes (caractères chinois qui représentent simultanément les sons prononcés [phonogramme] et la signification [idéogramme]).

Cette symbolisation facilement reconnaissable a mené à l'utilisation des pictogrammes dans notre vie de tous les jours. Pensons notamment aux signes du Code de la sécurité routière, aux inscriptions symboliques sur les salles de toilette, aux signes facilitant le parcours dans un musée ou ceux identifiant les diverses épreuves des Jeux olympiques.

Dessin symbolique, figuratif ou pas, le pictogramme demande une réflexion importante par son concepteur pour choisir les traits minimaux nécessaires à la compréhension de son sens par un public donné. Dénué de toute fioriture ou ornementation, le trait doit être clair, de forme bien définie et de sens direct. Son emplacement constitue un élément important dans notre manière de le lire et de le comprendre.

Les pictogrammes peuvent être associés pour créer des idéogrammes qui constituent un langage particulier utilisé notamment pour faciliter l'apprentissage des langues. Leur différence provient du fait que les pictogrammes sont conçus pour traduire symboliquement une chose concrète alors que les idéogrammes traduisent une idée ou un concept (concret ou abstrait).

En associant deux pictogrammes sans lien direct au préalable, on peut s'amuser à développer un univers imaginaire, mystérieux ou qui permet d'exprimer des idées de manière symbolique et unique. La simplification a parfois meilleur goût et devient plus efficace pour rejoindre divers publics en garantissant un impact visuel qui pousse à l'action, qu'il s'agisse de trouver une salle de toilette, de s'orienter pour trouver le parc le plus près ou d'éviter un accident.

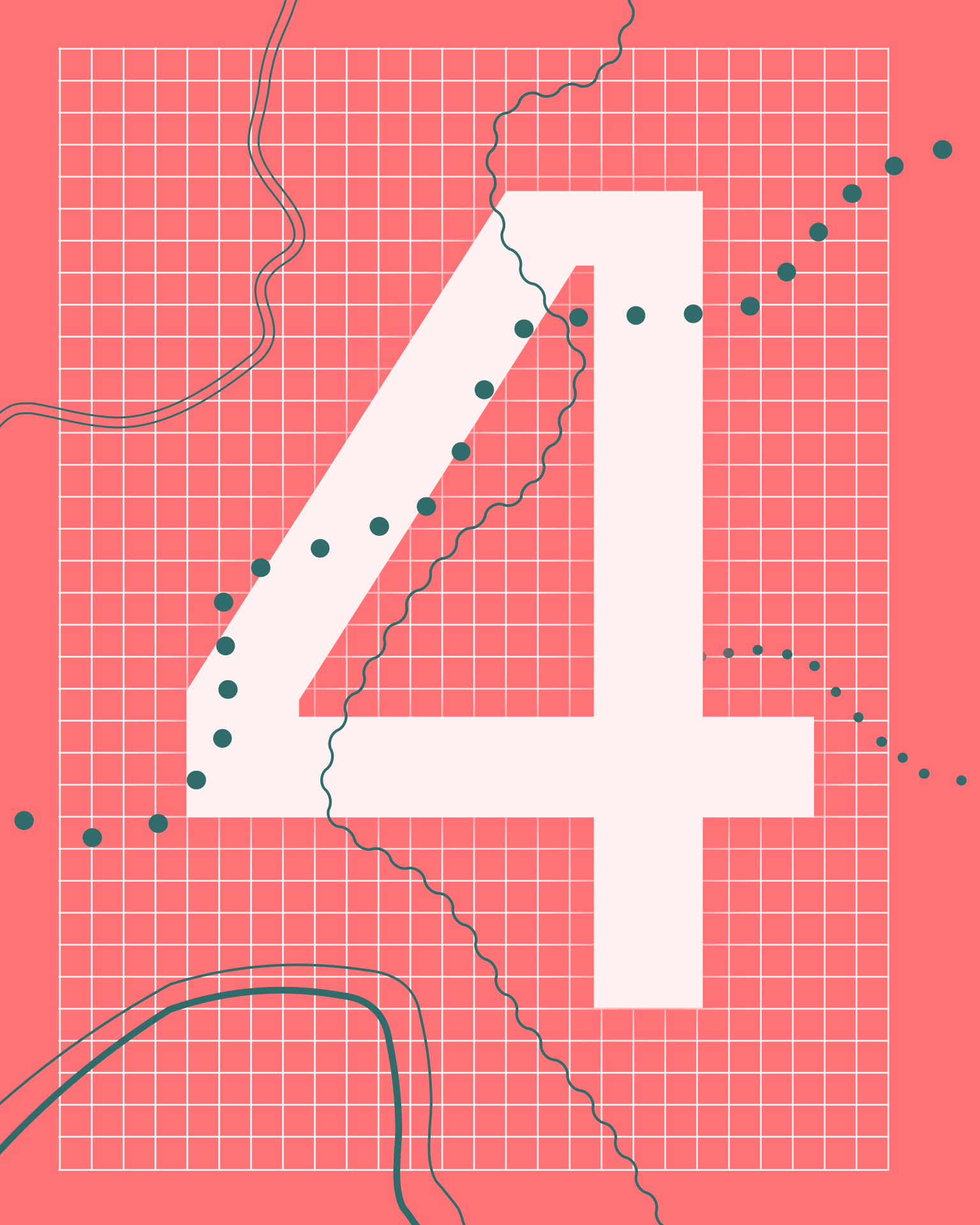
Et l'art du pixel ? Des points, des carrés, des couleurs...

L'art du pixel naît dans les années 1980 avec l'arrivée de l'informatique et des ordinateurs dans les foyers. Les pixels composent les images numériques. Cet art est basé sur une composition numérique qui utilise une définition d'écran basse et un nombre de couleurs limité. De fait, le matériau de base de l'art du pixel est la représentation plastique du pixel (contraction anglophone de *picture element*, c'est-à-dire élément d'image).

Dans les années 2000, il devient un véritable mouvement quand l'artiste français Invader dépose, aux coins des rues, ses

mosaïques inspirées du jeu *Space Invaders* développé dans les années 70 et d'où il tire son nom d'artiste. Plusieurs marques reprendront même ses codes et déclineront ces petits carrés en logos, silhouettes et personnages.

Pour sa réalisation, on utilise une surface plus ou moins carrée et colorée comme composante élémentaire de toute création en art du pixel. Ces contraintes de moyens minimalistes imposent une stylisation où chaque pixel a son importance pour la représentation voulue.



Cartographie

Se repérer, se diriger, identifier, se reconnaître, s'orienter sont autant d'actions qu'une carte nous permet de réaliser. Cet atelier propose de transposer graphiquement un parcours géographique, mental, conceptuel en lien avec la thématique exposée et développée dans l'Atelier 1. Se situer dans l'espace de la page, sur une grille en faisant des choix et en reliant les parties pour en faire un tout est une démarche propre au cartographe. Du territoire, de ses dénivellations, de ses frontières se dégage un sens. Cet atelier propose aux élèves d'illustrer la thématique sous forme de parcours, et ce, dans un espace graphique délimité, soit l'espace de la feuille.

Durée

+/- 120 min

Objectifs

- ▶ Exploiter la thématique par le traitement ludique d'un mot choisi
- ▶ Réfléchir à la notion de parcours à partir du mot choisi
- ▶ Exploiter l'espace de la page comme un territoire à investir afin de consolider sa compréhension des principes de composition graphique
- ▶ Expérimenter différents types de lignes et réfléchir à leur expressivité
- ▶ Utiliser le tracé à main levée

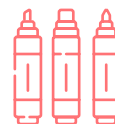
Matériel



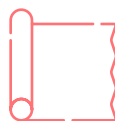
Plan cartésien



Feuilles blanches (légal ou A3)



Feutres noirs et feutres d'une couleur en lien avec la thématique



Surface de protection au sol

Organisation



Travail au sol en repoussant les tables



Brise-glace
Travail individuel



Activité
Équipe de quatre élèves

En utilisant un mot comme élément de composition dans l'espace, l'usage de divers types de lignes permet de tracer un parcours en lien avec le mot et la thématique. En reliant les lettres du mot par des interventions graphiques linéaires diverses, l'élève simule des impressions physiques que l'on peut ressentir lors de nos déplacements selon les contextes où ils ont lieu.

Enseignant-e

Élèves

- ① Choisir un mot issu de la tempête d'idées (Atelier 1).
- ② Distribuer des feuilles (légal ou A3).
- ③ À l'aide d'un marqueur, écrire un mot sur une feuille (légal ou A3) en répartissant les lettres sur la feuille.
- ④ Présenter le référentiel des différentes lignes possibles.
- ⑤ Dans l'ordre, joindre les lettres du mot selon un parcours choisi et en utilisant un style de ligne différent pour chaque section entre deux lettres.

↓ Types de lignes

↳ La trace de notre passage...

Les cartes sont des outils qui permettent de repérer, de délimiter, de parcourir, de découvrir, d'identifier, de se déplacer, de s'orienter, etc. Elles traversent l'histoire de l'humanité et sont composées d'un ensemble d'éléments qui en font un outil de communication à part entière. C'est ce qui est présenté ici.

↳ Qu'est-ce qu'une carte ?

A Présenter différents types de cartes comme les cartes routières, les cartes imaginaires (comme la carte du Tendre), les cartes topographiques, les cartes thématiques et les cartes de synthèse (résultats électoraux par circonscription).

B Préciser les principales composantes d'une carte, dont l'échelle, les types d'éléments graphiques : titre, rose des vents, légende, grille, ligne, symbole (flèche, etc.), couleur, etc.

Types de lignes



Droite



Courbe



Horizontale / verticale



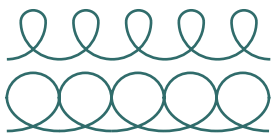
Oblique



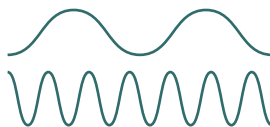
Épaisse / fine



Brisée



En boucle



Ondulée



Bondissante



Pointillée



Spirale



Griffonnée



Pour se repérer sur une carte, on peut annoter, tracer, marquer d'un point, d'une forme ou un autre stratagème visuel propre à notre parcours. Dans cette activité, il s'agit de créer une carte à partir de pictogrammes conçus en lien avec la thématique et de les disposer comme point de repère susceptible de relier un trajet qui confère un sens au parcours en lien avec la thématique. En utilisant des choix de lignes différents, on ajoute un sens aux étapes du parcours (c'est-à-dire entre deux pictogrammes). Une ligne hachurée ou une ligne pleine ne conféreront pas le même sens.

Enseignant-e

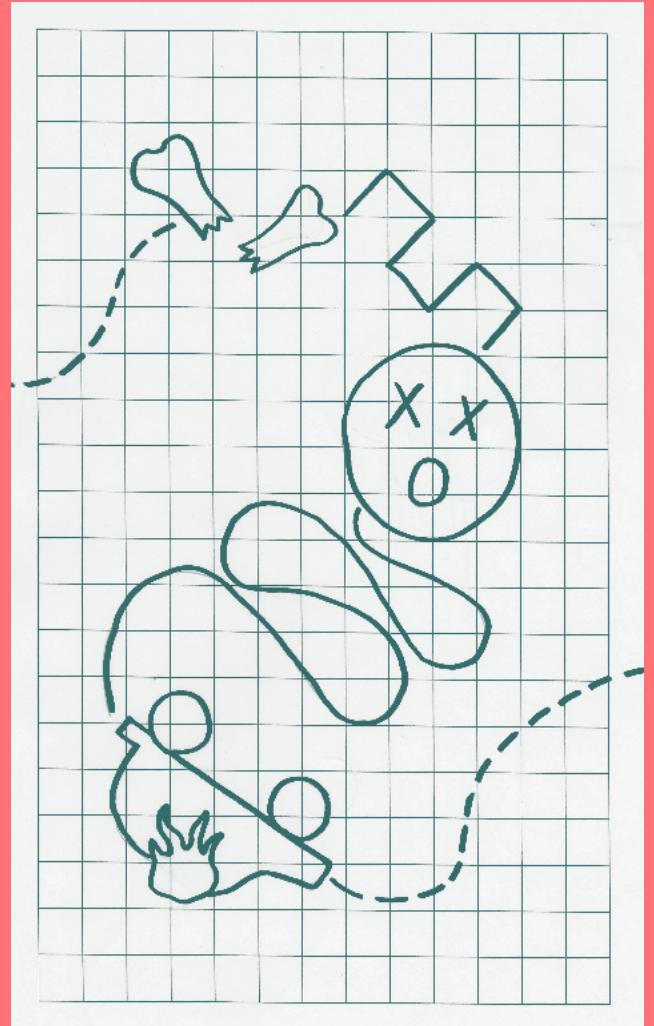
Élèves

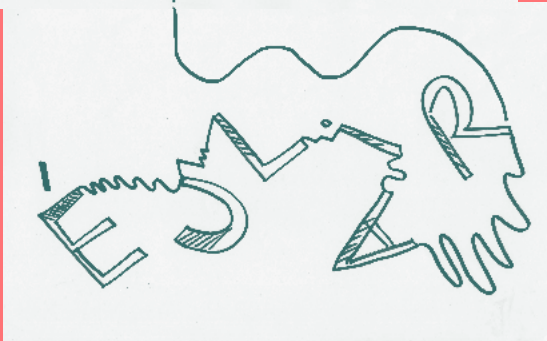
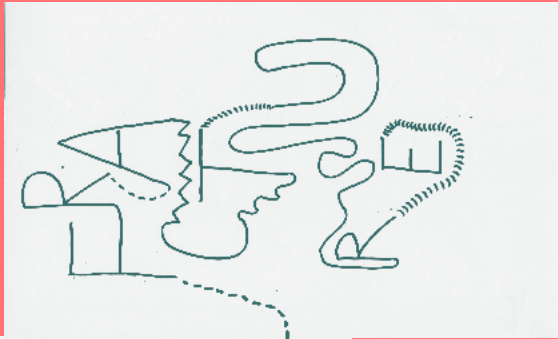
↓ Plan cartésien

▶ Tâche préparatoire :

- Imprimer et photocopier sur feuilles blanches (légal ou A3) un plan cartésien par élève.

- ① Distribuer un plan cartésien à chaque élève.
- ② Dessiner trois pictogrammes inspirés de l'art du pixel de l'Atelier 3 et de la thématique de l'Atelier 1. On peut aussi repartir du mot-clé choisi pour le brise-glace et créer d'autres pictogrammes.
- ③ Si nécessaire, faire un retour sur l'Atelier 3 afin de revenir sur les éléments clés dans la création d'un pictogramme.
- ④ À l'aide d'un feutre, joindre les pictogrammes selon un parcours choisi et en utilisant un type de ligne différent pour chaque section entre deux pictogrammes comme pour l'activité précédente.
- ⑤ Finaliser le tracé en ajoutant une ligne d'entrée débutant à gauche et une ligne de sortie finissant à droite de la feuille.





Distanciation

Le parcours est une expérience personnelle, mais il peut l'enrichir à plusieurs personnes. La création d'une carte implique la comparaison de divers parcours afin de pouvoir choisir celui qui sera le plus efficace, le plus rapide ou le plus long selon ses intentions. Il est donc subjectif. Ici, en recomposant de nouvelles cartes à partir de celle créée par chacun des participants, on appréhende le potentiel de la cartographie et de sa capacité à représenter un espace, un territoire, une zone, etc.

Enseignant-e

Élèves

Ensemble

- ① Composer des équipes de quatre personnes.
- ② Choisir le mot de début du parcours parmi ceux travaillés durant le brise-glace. À partir de la dernière lettre, tracer une ligne jusqu'à l'extrémité droite de la page.
- ③ Choisir le mot de fin du parcours. À partir de la première lettre, tracer une ligne jusqu'à l'extrémité gauche de la page.
- ④ Positionner la carte avec le mot du début du parcours sur un plan de travail suffisamment grand.
- ⑤ L'un après l'autre, poursuivre le parcours en joignant sa carte à celle des autres participants en s'assurant que l'ensemble forme une ligne continue.
- ⑥ Ensemble, ajouter le mot de fin de parcours à la droite de la composition.
- ⑦ Discuter en grand groupe afin de réaliser un retour réflexif sur la notion de carte : parcours subjectif propre à celui qui fait la carte ou juxtaposition de plusieurs subjectivités.

Pistes de discussion

- ▶ Avez-vous déjà utilisé une carte ? De quel type ?
- ▶ Lorsque vous parcourez un chemin comme celui pour venir à l'école, empruntez-vous toujours le même ?
- ▶ Si vous deviez représenter le parcours de votre journée habituelle pour permettre à quelqu'un de l'emprunter, quelles astuces utiliseriez-vous ?
- ▶ On utilise une carte le plus souvent pour se diriger dans l'espace. Ici, vous avez représenté un parcours différent, celui d'une problématique. En quoi ces deux types de cartes sont-ils similaires et différents ?

Inspiration → graphistes

- Fabrication Maison, Les petits géographistes de la Haute-Marne
- Ne Rougissez Pas !, Parler pour ne rien faire
- Jaune sardine, PR13

La trace de notre passage...

La cartographie est une partie de notre humanité, le reflet de l'évolution de la pensée et des techniques qui a concouru à rendre possible cette représentation particulière du monde et de ses parties. Itinéraires, repérage, délimitation d'un territoire, d'une région ou du monde, elle évolue avec le temps, les conquêtes et la nécessité de trouver des repères.

Certains chercheurs interprètent les premières manifestations artistiques à la préhistoire (sculpture, art pariétal, constructions architecturales) comme étant les premiers signes d'une délimitation et d'une appropriation du territoire. Des milliers d'années plus tard, à l'antiquité, l'Homme a retranscrit ses connaissances du territoire sur du papyrus et du parchemin. La fragilité des supports n'a malheureusement pas permis une conservation adéquate ou partielle de ces documents.

Le cartographe ne peut pas tout montrer, des choix doivent être faits. Elle est une représentation et non pas un calque de la réalité. Du point de vue subjectif, on peut penser à la carte qui donne une représentation du monde en plaçant l'Europe au centre.

On connaît entre autres la carte pour sa relation à la géographie, la topographie des terrains, pour sa représentation des étoiles, la stratégie militaire, la traversée des océans. La carte terrestre s'est enrichie de la carte maritime avec la conquête des océans et les grandes expéditions destinées à découvrir de nouvelles contrées et de s'approprier de nouveaux territoires. Sa conception exige une exactitude des calculs. Sa capacité à représenter de vastes étendues exige d'en faire une réduction que l'on indique par une échelle permettant ensuite de reconstituer les mesures réelles.

Le quadrillage ou plan cartésien permet de positionner et de repérer ses éléments constitutifs, tout comme la longitude et la latitude et les points cardinaux : le nord, le sud, l'est et l'ouest.

La cartographie suggère un parcours, qu'il soit physique ou imaginé, car son dessin nous permet de nous projeter sur un territoire délimité et codifié (pensons à la manière de représenter les rivières, les fleuves, les lacs, les mers, les routes, les frontières, etc.). C'est ainsi que la légende sert de guide pour son utilisation et son interprétation.

Dans le premier atelier, la tempête d'idées fait référence à une carte d'un genre particulier, celui de la carte mentale. Dans ce cadre, elle est une représentation de la pensée sous forme de carte comme le territoire en est une du lieu.



Une tache vaut mille mots

Exprimer une problématique sociale peut être complexe puisque cela comporte de multiples aspects. En ce sens, explorer des gestes intuitifs à partir de techniques variées permet de jeter sur la feuille les bases graphiques d'une représentation. Cette dernière se dessine sous la forme d'une tache que l'élève est amené à transformer pour exprimer une idée forte sous-jacente à la thématique. En faisant usage d'outils variés, de découpe, de collage, d'ajout de techniques, il en fait émerger un personnage, un objet, une chose qu'il peut nommer, à qui il confère des caractéristiques susceptibles d'illustrer un aspect de la thématique étudiée dans l'Atelier 1.

Durée

+/- 120 min

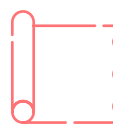
Objectifs

- ▶ Exploiter le potentiel créatif du geste intuitif, de l'erreur et de l'accident.
- ▶ Créer et expérimenter de nouveaux outils à utiliser pour appliquer un pigment.
- ▶ Exploiter le procédé de création propre à la personnification.
- ▶ Utiliser différentes techniques et gestes transformateurs (plier, froisser, déchirer, ajouter, juxtaposer, tourner, estomper, projeter, tracer à main levée, collage, etc.).

Matériel



Feuilles blanches
(tabloïd ou A3)



Surface de protection
au sol



Feutres noirs



Gouache noire



Ciseaux



Fusains noirs
et blancs



Bâtons de colle



Journaux
et magazines
en tout genre



Objets divers
(récupération
ou bricolage)



Encre de Chine

Organisation



Travail au sol
en repoussant les
tables



Brise-glace
Équipes
de trois élèves



Activité
Travail
individuel

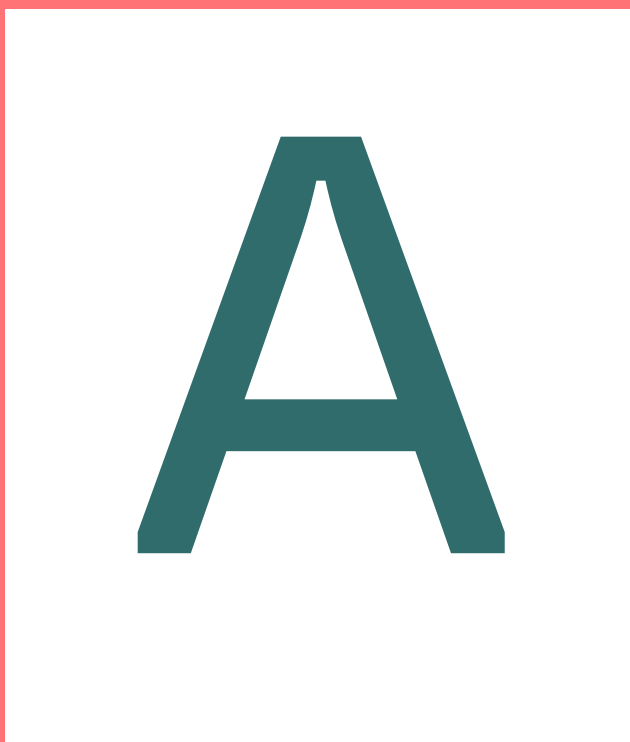
Donner libre cours à l'encre sur le papier permet de révéler un parcours organique du liquide qui forme une sorte de topographie d'un terrain. La matière prend forme et confère aux lettres des mots choisis un caractère organique, vivant, actualisant la thématique.

Enseignant-e

Élèves

Ensemble

- ① Choisir collectivement deux mots-clés issus de la tempête d'idées de l'Atelier 1.
- ② Constituer des équipes de trois personnes.
- ③ Choisir une lettre par équipe en s'assurant que finalement, les deux mots seront produits en associant chaque lettre de chacun des groupes.
- ④ Distribuer des feuilles blanches (tabloïd ou A3).
- ⑤ Proposer à deux élèves de l'équipe de se positionner chacun à une extrémité de part et d'autre de la feuille.
- ⑥ Demander au troisième élève de déposer quelques gouttes d'encre de Chine en son centre.
- ⑦ Demander aux deux élèves qui tiennent la feuille de papier de la manipuler doucement en l'orientant de haut en bas, de gauche à droite avec comme objectif de former la lettre du mot. Rappeler que le troisième élève guide ses camarades pour l'obtention de la lettre.
- ⑧ Disposer au sol chaque lettre pour former les deux mots au complet. Observer les parcours de l'encre et la topographie de chacune des lettres : relief, dénivelé, accident de terrain, etc.



Cette activité permet aux élèves de créer des outils inusités et d'expérimenter leurs effets. Elle démontre que la création d'outils destinés à la création peut prendre toutes sortes de formes, faire usage de matériaux divers, d'objets récupérés, etc. qui, par leurs caractéristiques physiques et matérielles, décuplent les possibilités plastiques.

Enseignant-e

Élèves

Ensemble

► Tâche préparatoire :

- Préparer une série d'objets destinés à être assemblés : goujons de bois, morceaux de bois, pinceaux de diverses largeurs et tailles, éponges de différentes textures, laine d'acier, cordelettes, etc. ou tout autre objet disponible dans un magasin de bricolage et dont les caractéristiques permettent de devenir un objet pour tracer, tamponner, peindre, etc.

① Créer des outils inusités.

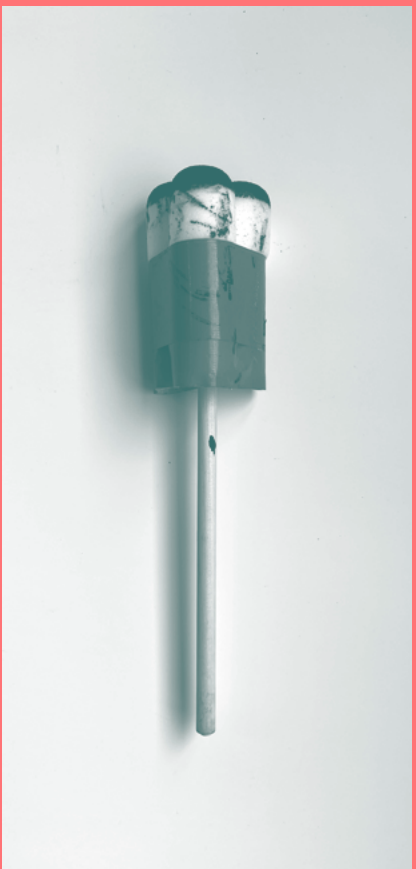
② Créer, avec les outils conçus, des taches avec de la gouache par gestes intuitifs en utilisant la spontanéité du geste. (Feuilles blanches tabloïd ou A3).

③ Exemplifier certains gestes complémentaires :

- Plier
- Froisser
- Déchirer
- Ajourer
- Déborder
- Juxtaposer
- Tourner
- Éclabousser
- Tamponner

④ Laisser sécher les taches.







À la suite de la présentation des taches créées dans l'activité, les élèves vont expérimenter la tache comme dispositif de personnification de leur thème. Cette personnification peut aboutir à la création d'une composition figurative (personnage, paysage, objet réel ou imaginaire, etc.).

↳ Une tache vaut mille mots

La tache peut représenter un point de départ fécond pour une création unique et riche de sens. À partir d'une abstraction intuitive, on peut lui donner un sens, lui donner une vie propre. Cette présentation aborde dans un premier temps des artistes qui travaillent la tache de manière abstraite (art abstrait) et par la suite présente des artistes ou des graphistes qui utilisent la tache dans un but de représentation, de personnification.

Enseignant-e	Élèves	Ensemble
		<p>▶ Tâche préparatoire :</p> <ul style="list-style-type: none">• Apporter des journaux et des magazines récupérés.
	<p>① Choisir une tache parmi celles créées dans l'activité avec les outils inusités. Elles peuvent être prises dans leur totalité ou en partie (découpe, déchirure).</p>	
	<p>② Représenter, à partir de la tache choisie, le thème ou le mot en faisant intervenir un choix parmi les médiums et techniques suivants : fusain noir, fusain blanc, collages à partir de pages de journaux et de pages de magazines.</p>	



COMME UN BIL
 Une voix forte
 depuis 40 ans
 Retour sur le
 DUCHANE
 et FORMENTON
 Lire les livres
 PAGES ARTS 13
 Samedi
 Pages 16-17

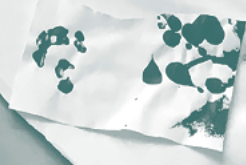
PARTUM

LES OU FENETRES
Fenblast
 A VOUS PERMET
 PORTER VOTRE
GRATUITEMENT

FRAT... UNETT...

edcoi
 qui il
 PARTICIL

NI...CHINOUS
 APPU



Et Hava





Distanciation

En observant leur production, les élèves vont prendre conscience de la valeur expressive d'une tâche qui s'est animée par leurs interventions calculées dans le but de faire une représentation en image en lien avec les concepts sous-jacents de la thématique. Ils découvrent ainsi la force de l'image une fois composée selon une intention.

Enseignant·e

Élèves

Ensemble

- ① En lien avec la thématique, amener les élèves à préciser leur production par le biais de leurs cinq sens : la vue, l'ouïe, l'odorat, le goût et le toucher.
- ② Afficher l'ensemble des productions.
- ③ Mener une discussion de groupe sur leur expérience de création et d'appréciation.

Pistes de discussion

- ▶ La vue : Que voyez-vous dans cette production ?
- ▶ L'ouïe : Quand vous êtes devant cette production, quels sons entendez-vous ? Quelles sont les causes de ces bruits ? De quelles parties de la production proviennent ces sons ?
- ▶ L'odorat : Quelles odeurs vous viennent au nez en vous plaçant devant cette production ? Qui ou qu'est-ce qui produit ces odeurs ?
- ▶ Le goût : Quels goûts pouvez-vous associer avec la production et pourquoi ?
- ▶ Le toucher : Si vous pouviez toucher à ce que représente ta production, quelles impressions laisserait-elle sur vos doigts (douceur, rugosité, froid, gluant) ?
- ▶ À partir d'une tache, vous avez créé du sens. Que pensez-vous des possibilités que cela vous offre pour exprimer de futures idées ?

Inspiration → graphistes

- Laurent Pinabel, Jay Peak
- Peter Bankov, Posters
- Ne Rougissez Pas!, Ouf festival
- Formes Vives, Minuit avant la nuit
- Lino, Rouge Gueule

Une tache vaut mille mots

Qu'est-ce qu'une tache ?

Dans le domaine des arts plastiques et du graphisme, la tache est une forme abstraite réalisée par un geste spontané, intuitif ou accidentel du graphiste ou de l'artiste. Travailler à partir de la tache, c'est donc explorer le potentiel créatif de l'aléatoire, de l'imprévu, du hasard et de l'expressivité d'un geste. Contrairement à une forme géométrique, la tache est non structurée et ses contours sont souples et organiques. Plus difficilement reproductible, elle a pour qualités son unicité et son potentiel évocateur. De cet amas de matière peuvent ainsi jaillir une série d'émotions ou de représentations. D'une trace informelle et abstraite, l'artiste ou le graphiste peut créer une toute nouvelle figure où certains traits de la nouvelle composition qui en émane deviennent figuratifs. Nous présentons deux démarches de graphistes qui se servent de cette manière brute pour alimenter leur imagination.

La tache au centre d'une démarche en graphisme

Laurent Pinabel, graphiste et illustrateur installé à Montréal, utilise souvent la tache comme point de départ à son concept. La liberté du geste, la place à l'erreur comme élément propice à la création font partie de sa boîte à outils. Il utilise notamment le fusain, le crayon de bois, le marqueur, l'encre de Chine, le pinceau et la gomme à effacer pour tacher la feuille. Il étale, il trace, il efface. La tache devient un élément organique, tantôt partie constituante d'un personnage, d'un objet, d'un animal, tantôt simple texture qui entre dans la composition de ses illustrations ou ses affiches.

Lino, artiste interdisciplinaire, peintre, illustrateur, auteur de romans graphiques, scénographe et concepteur multimédia, s'intéresse à tout ce qui peut provoquer l'émotion chez le spectateur. Dans son travail, la tache est matière, le plus souvent colorée. Elle unit, transpose, reflète l'âme des personnages ou des animaux qui peuplent ses créations. Le geste intuitif permet la libre expression et la fluidité de la répartition de la matière, texture sur la feuille ou le canevas.

SAISON 2016-17

Bienvenue aux Écuries



VOUS NE GÉREZ PAS
VOS ÉMISSIONS

VOUS N'ÊTES PAS UN PROFIL

VOUS N'ÊTES PAS
CE QUE
VOUS DISEZ.

vous n'êtes pas le
T-shirt que vous
portez

VOUS N'ÊTES PAS
LE GRAND PUBLIC

VOUS NE VENDEZ PAS VOTRE ÂME

VOUS N'ÊTES PAS
LA MASSES
SILENCIEUSE
vous n'êtes pas un cible. VOUS NE DONNEZ PAS
VOTRE 110%.

VOUS N'ÊTES PAS
UN ROUPEUR DE CENS

THÉÂTRE
-AUX
ÉCURIES

514 328-7437
auxecuries.com



DESIGN • ILLUSTRATIONS • LAURENT PINABEL

Laurent Pinabel, Bienvenue aux Écuries, Théâtre Aux Écuries, 2016-2017. Affiche, offset.

ROUGE GUEULE

TEXTE **ÉTIENNE LEPAGE** MISE EN SCÈNE **CLAUDE POISSANT**
DU 20 OCTOBRE AU 14 NOVEMBRE 09

PRÉSENTÉ À ESPACE 60, 4890, BOUL. SAINT-LAURENT, MONTRÉAL
DU MARDI AU VENDREDI 20H ET LE SAMEDI À 16H UNIQUEMENT
BILLETTS: 514-845-4890 | ADMISSION.COM 514-790-1245



THÉÂTRE
PÀP

DIRECTION ARTISTIQUE | **CLAUDE POISSANT** ET **PATRICE DUBOIS** THEATREPAP.COM

AVEC | **ALEXANDRINE AGOSTINI** | **MICHEL BÉRUBÉ** | **ANNE-ÉLISABETH BOSSÉ** | **ANNETTE GARANT** | **MAUDE GIGUÈRE**
JACQUES GIRARD | **HUBERT LEMIRE** | **JONATHAN MORIER** | **DANIEL PARENT** | **MANI SOLEYMANLOU**

Assistance à la mise en scène **CATHERINE LA FRENÈRE** | scénographie **GUILLAUME LORD** | costumes **MARC SENÉCAL**
accessoires **DAVID OUELLET** | éclairages **ERWANN BERNARD** | conception sonore **ANTOINE BÉDARD**
maquillages **FLORENCE CORNET** | mouvement **CAROLINE LAURIN-BEAUCAGE** | direction technique **SÉBASTIEN BÉLAND**

Québec

Conseil des Arts
du Canada
Canada Council
for the Arts



LE DEVOIR

LINO



La tracterie

Lorsque le graphiste ou le citoyen cherche à transmettre un message fort, rapide, compréhensible et qu'il peut produire en petit format et à moindre coût, le tract est le support idéal. Le truc, avoir de bonne idée qui passe par un choix précis des mots et le tour est joué. Il s'agit de composer le texte de manière libre sur le papier et de distribuer le tout de porte en porte, dans une manifestation, dans des boîtes aux lettres. Cet atelier propose une exploration de cet outil de communication accessible à tous, en soulignant que le choix des mots, de la typographie et de leur composition permet de transmettre un message à un large public.

Durée

+/- 120 min

Objectifs

- ▶ Explorer la construction lexicale d'un slogan et ses différentes formulations rhétoriques
- ▶ Étudier, par la création d'un tract, le rapport entre le texte et l'image dans une composition
- ▶ Exploiter l'organisation de l'espace à l'aide de procédés propres au collage (assemblage, superposition, alternance, énumération)
- ▶ Utiliser différentes techniques et gestes transformateurs (tracer à main levée, découper, déchirer, coller, etc.)
- ▶ Investir l'espace public par le biais de la distribution de son tract
- ▶ Analyser la résonance de sa parole dans l'espace public

Matériel



Feuilles blanches (légal ou A3)



Feuilles blanches (lettre ou A4)



Feuilles de la couleur de la thématique (lettre ou A4)



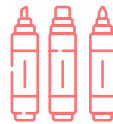
Lettrages typographiques



Bâtons de colle



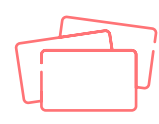
Taches produites dans l'Atelier 5 (optionnel)



Feutres noirs de différentes tailles



Pages de journaux et de magazines



Fiches cartonnées de trois couleurs (taille carte postale)

Organisation



Brise-glace
Travail au sol en repoussant les tables



Activité
Regrouper les tables pour former de grands plans de travail



Équipe de trois élèves

Le slogan est une phrase courte qui doit susciter l'intérêt du lecteur ou du passant. Dans le cas des affiches contestataires ou engagées, le langage est direct. Un verbe, un nom, un adjectif sont à la base de sa création. Il peut être amusant, ironique, déstabilisant, peu importe sa tenue ; il doit faire réagir ou agir. Par un jeu de composition libre, ce brise-glace offre une perspective sur cette approche particulière de la communication visuelle.

Ce brise-glace permet aux élèves de comprendre la construction lexicale d'un slogan par un jeu ordonné de cartes, mais dont la combinatoire forme des slogans de tout genre. En composant leurs phrases, les participants se jouent des mots et appréhendent la force de leur association pour exprimer une idée.

↳ **La petite phrase qui en dit long**

Phrase concise, brève formule, mais originale, ce slogan est conçu en vue de bien inscrire dans l'esprit du public le nom d'un produit, d'une compagnie, pour propager une opinion ou soutenir une action. Cette présentation met en lumière les spécificités de ce type de formulation, les préceptes qui guident sa conception et l'impact que le choix des mots peut avoir dans notre manière de recevoir et d'interpréter les idées que le slogan promeut. **SYNONYMES : ACCROCHE TAGLINE**

► Tâches préparatoires :

- Préparer une liste de verbes, une liste de noms, une liste d'adjectifs en puisant notamment dans le champ lexical de la tempête d'idées de l'Atelier 1.
- Préparer des fiches cartonnées de couleur (trois différentes, taille carte postale) dont chacune correspond respectivement à un verbe, un nom, un adjectif.
- Retranscrire sur les cartons et leur couleur correspondante un verbe, un nom, un adjectif (1 carton = un mot).

- ① Distribuer aléatoirement un carton de couleur par élève.
- ② Former des triades composées de trois élèves qui possèdent respectivement des cartons des trois couleurs.
- ③ Lire son slogan V (verbe), N (nom) et A (adjectif).
- ④ Reformuler d'autres groupes de trois personnes pour la création de nouveaux slogans.

Cette activité permet aux élèves de composer à partir des mots et des concepts identifiés autour de la thématique, des slogans qui doivent contribuer à conscientiser, faire changer les choses, agir, innover, interroger, surprendre, etc. Le tout avec pour objectif, en trois secondes, d'attirer le regard du passant. Les discussions entourant les slogans proposés par les élèves permettront de souligner la force des mots et notre responsabilité lorsque nous les choisissons pour les placer dans l'espace public à la vue de tous. Nous pouvons avoir un pouvoir d'agir et de changer les choses en nous exprimant avec les bons mots sur une problématique particulière.

Enseignant·e

Élèves

Partie 1

- ① Distribuer des feuilles blanches (lettre ou A4).
- ② Choisir des mots à partir de la tempête d'idées de l'Atelier 1.
- ③ Composer une série de slogans par équipe de trois élèves.
- ④ Chaque équipe choisit le meilleur de ses slogans.

Distanciation

Dans cette activité, les élèves et l'enseignante ou l'enseignant discutent des intentions derrière le slogan de chaque équipe et sa capacité à faire passer le message avec la thématique.

Pistes de discussion

- ▶ Comment définiriez-vous un slogan comparé aux autres types de phrases que vous lisez habituellement ?
- ▶ Quelle est, selon vous, la caractéristique première d'un slogan ?
- ▶ Quel rôle peut-il jouer en regard à la thématique ?
- ▶ À qui s'adresse votre slogan ?

En proposant aux élèves de concevoir des tracts avec leur slogan, cette activité offre aux élèves la possibilité de devenir les concepteurs de leur message avec pour objectif de les mettre en pages visuellement pour les diffuser.

↳ **Le tract**

Le tract est un outil de communication et l'un des dispositifs les plus simples à créer en raison du faible coût de sa réalisation, de son format réduit et de sa diffusion à grande échelle dans divers contextes et divers lieux. La présentation met en relief des exemples puisés dans des pratiques actuelles et passées.

Enseignant-e

Élèves

▶ **Tâche préparatoire :**

- Pliées en deux et coupées des feuilles blanches (lettre ou A4) afin de former des tracts.

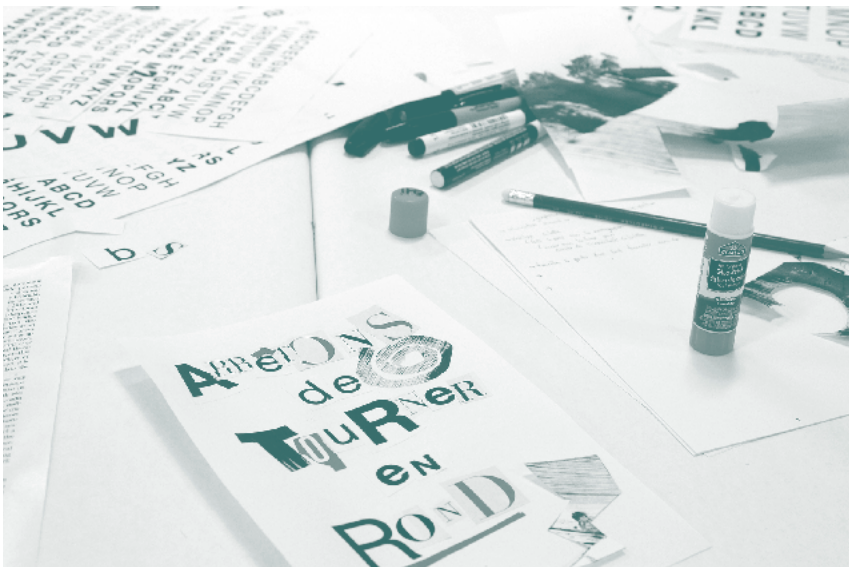
Partie 2

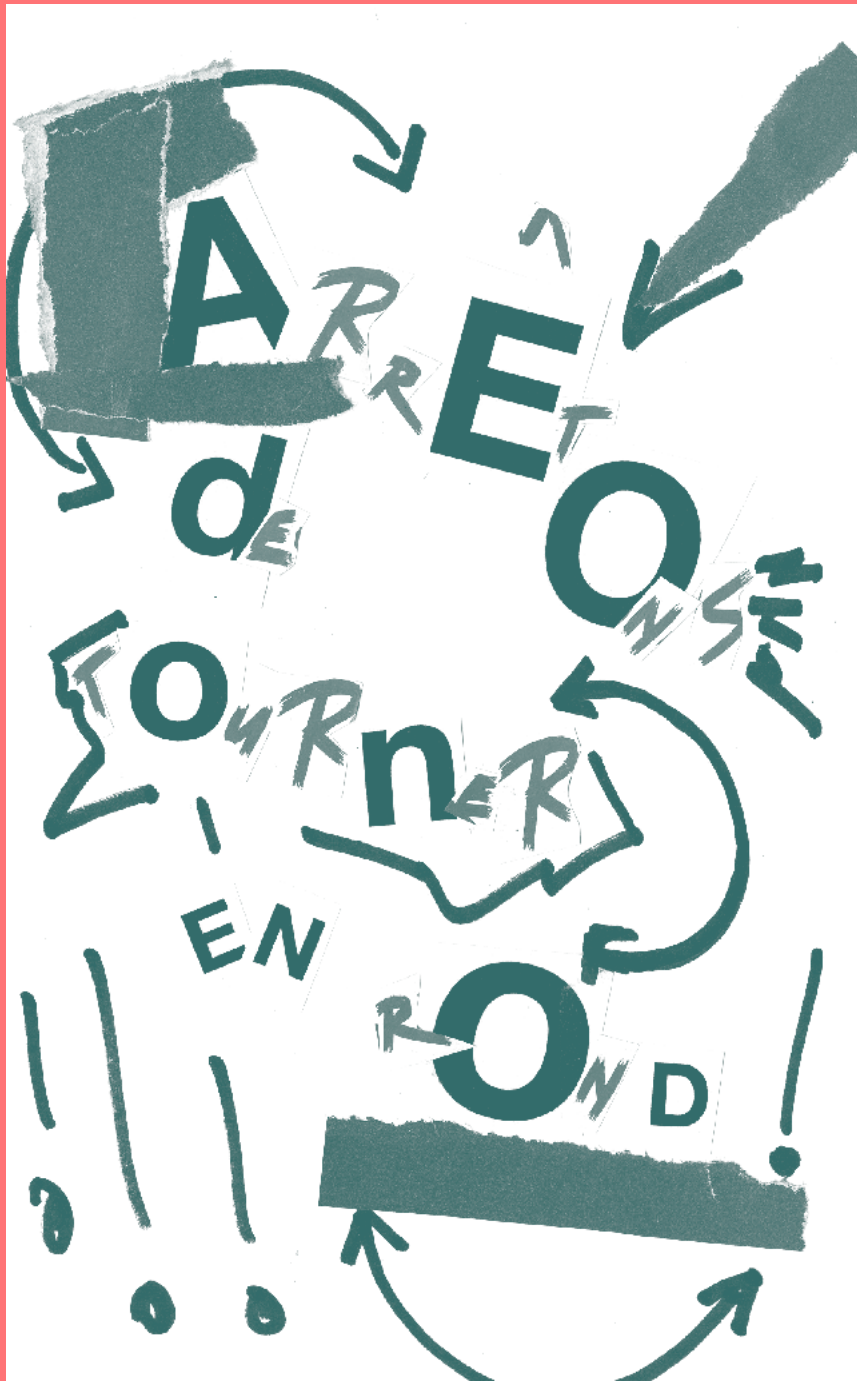
① Distribuer les tracts.



Lettrages
typographiques

- ② Composer les tracts en associant divers éléments par découpe, collage, dessin et écriture manuelle : Tache, pages de journaux, pages de magazines (images, textes, les deux), lettrages typographiques, feutres noirs de différentes tailles (encercler, dessiner des pictogrammes ou symboles, etc.). Garder en tête que le slogan doit rester l'élément central du tract.





Distanciation

Dans cette activité, les élèves seuls et collectivement communiquent leurs idées, leurs positions sur la thématique à des publics variés. Ils sont des citoyens engagés qui échangent avec la communauté, qui font entendre leur voix, provoquent le dialogue en partageant leur point de vue lors de la distribution main à main du tract. Distribuer des tracts en dehors de la classe ou diffuser dans l'espace public (couloir ou cour d'école, rue, voisinage, etc. selon la thématique).

Pistes de discussion

- ▶ Quels sentiments avez-vous ressentis en distribuant vos tracts (gêne, fierté, envie de partager, sentiment d'appartenance, etc.) ?
- ▶ Quel type de réactions avez-vous eu de la part de ceux et de celles à qui vous tendiez vos tracts ?
- ▶ Quels types de questions vous a-t-on posées ?
- ▶ Si vous deviez les distribuer à nouveau, comment procéderiez-vous ?
- ▶ Quel autre problème aimeriez-vous exprimer de cette manière ? Pourquoi le tract permettrait-il de faire passer ce message plutôt qu'une autre stratégie de diffusion ?

Inspiration → graphistes

- Sébastien Marchal, Économie/social/politique
- Gérard Paris-Clavel-Ne pas plier, Épicerie d'art frais
- Cornell, Punk Flyers

La petite phrase qui en dit long

Selon la définition du dictionnaire Larousse, le slogan tire son origine du mot anglais *slogan* originaire du gaélique *sluagh* qui signifie troupe et *ghairm*, cri de guerre.

Son synonyme français est le mot accroche. On aura compris que ce mot décrit une action en lien avec le langage. À l'origine oral, le slogan est devenu une brève formule lancée pour propager une opinion, soutenir une action. On parlera de slogan politique.

Avec le développement de l'industrie, l'arrivée massive des biens de consommation et la nécessité de les écouler, le slogan est devenu l'apanage des publicitaires. En effet, il est par définition une phrase concise et originale conçue en vue d'inscrire dans l'esprit du public le nom d'un produit, d'une compagnie.

« Ha! Ha! Familiprix » — Familiprix
 « Le lait franchement meilleur »,
 « À deux, c'est mieux » — Producteurs
 de lait du Québec

La publicité fait maintenant partie intégrante de nos vies. Elle est présente dans tous les médias existants, de la radio à la télévision en passant par l'affichage, le magazine, le journal, les médias sociaux. Du point de vue des annonceurs, il faut retenir l'attention du public cible, notamment par l'usage d'un slogan accrocheur. Les slogans les plus réussis permettent non seulement d'assurer que les clients se souviennent du produit et de la compagnie, mais ils peuvent entrer dans la culture populaire et ainsi laisser une empreinte qui va marquer l'imaginaire collectif et traverser le temps.

Le slogan peut vanter les avantages d'un produit, son originalité, sa rareté, sa position sur le marché, il peut conscientiser sur le nœud d'une problématique sociétale, il peut informer, il peut pousser à l'action ou un autre objectif en lien avec ce qu'il doit promouvoir.

Alors, comment concevoir cette accroche qui fera une différence? Raconter une histoire, être crédible, c'est-à-dire que ce qui est annoncé ne peut pas être mensonger, trouver une sonorité mémorable sont trois éléments essentiels. Il est attendu d'un slogan qu'il :

- ▶ dispose d'une certaine sonorité (rythme, rime),
- ▶ qu'il fasse usage d'une rhétorique (appel à l'émotion, à la logique),
- ▶ qu'il déploie un style en phase avec le produit annoncé (satire, ironie, dramatique, etc.).

Le slogan ne sert pas uniquement à la publicité commerciale, mais il devient un véhicule influençant pour retenir l'attention du public et contribuer au changement sur des enjeux de société.

« Ne laissons pas tout disparaître »,
 « Luttons contre le réchauffement
 climatique » — WWF
 « Informer tue » — Reporters
 sans frontières

Jouer avec notre langue devient une aventure sans limites afin de trouver la tournure de phrase la plus judicieuse. Métaphore, analogie ou toute autre figure de style fait partie de la boîte à slogans!

Le tract

Le tract constitue un objet de communication sociale ou politique que l'on peut produire et reproduire à petit prix, que le grand public peut réaliser sans avoir de formation en graphisme pour transmettre ses idées. Il représente un dispositif relativement simple puisqu'il est photocopié sur une feuille de papier de petit format. Il est conçu pour être à la fois affichable au mur ou distribué gratuitement. Acte personnel ou collectif, il est l'expression de la conviction. Ses mandats sont donc d'informer, mais aussi et surtout de convaincre et de pousser à l'action.

Souvent présent avant, pendant et après une manifestation, il se distribue de main à main. Cet échange humain peut provoquer un dialogue avec celui ou celle à qui on le remet, que cette personne soit en accord ou non avec les idées transmises par le message apparaissant sur le tract.

Les constituants du tract sont présentés sous la forme textuelle, mais l'image peut s'y ajouter. Imprimé en une couleur ou plus, le principe est de produire un outil communicant qui produit un impact. Le ton utilisé, les messages choisis sont généralement francs, sans fioritures, car on souhaite que la personne qui reçoit un tract soit suffisamment intéressée par son contenu pour le garder en main, le lire, le relire et pourquoi ne pas le tendre à une autre personne.

Styles d'écriture en tout genre, découpes et collages, autant de possibilités offertes, mais dont l'objectif est de marquer les esprits par les choix faits en assurant la visibilité et la lisibilité du message (taille, contraste, etc.).



Ne Rougissez Pas! « Je ... donc nous ... ». Nuit debout et les ouvreuses, 2016.
Tract participatif, impression mobile in situ.

Typozine

Les images ont existé avant que les mots servent à les décrire. Depuis, les lettres, leurs formes, leurs tailles, leur petitesse, etc. leur confèrent parfois le caractère d'image. Le graphiste les choisit selon leur expressivité pour renforcer le sens d'un message. Cet atelier explore la création de famille de caractères à partir d'un outillage spécifique, le normographe. Son usage permet de créer des lettres à partir de formes simples qui, recomposées au choix, donnent à un mot-clé issu de la tempête d'idées de l'Atelier 1 un caractère unique. Dans ce contexte, le fanzine, une petite publication, est privilégié comme support de création et de diffusion modulaire pour lequel l'atelier propose un usage débridé.

Durée

+/- 180 min

Objectifs

- ▶ Comprendre la portée symbolique et expressive de la typographie
- ▶ Approfondir sa compréhension d'un concept (mot) choisi en lien avec la thématique, entre autres en réalisant une brève recherche documentaire
- ▶ Expérimenter la réalisation d'une publication autoéditée en concevant un fanzine
- ▶ Choisir de l'information et réfléchir à sa mise en pages
- ▶ Utiliser différentes techniques et gestes transformateurs (calquer, tracer à main levée, découper, déchirer, coller, etc.)

Matériel



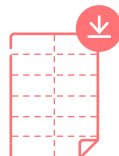
Appareil pour prise de photos



Ciseaux



Ruban adhésif transparent



Gabarit du zine



Feuilles blanches (légal ou A3)



Crayon de plomb



Gomme à effacer



Normographe



Feuilles blanches (lettre ou A4)



Objets variés de la classe

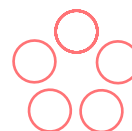


Feutres noirs et feutres d'une couleur en lien avec la thématique

Organisation



Brise-glace
Travail au sol en repoussant les tables



Brise-glace
Équipe à nombre variable



Activité
Regrouper les tables pour former de grands plans de travail



Activité
Travail individuel

Ce brise-glace souligne le caractère expressif des mots et des lettres à travers l'usage d'objets divers qui, eux-mêmes sortis de leur fonction habituelle, endossent un nouveau rôle, celui de constituer la forme de la lettre. Les objets peuvent être associés littéralement au mot ou n'avoir aucun rapport, mais être choisis et composés ensemble pour leur caractéristique formelle à traduire une lettre.

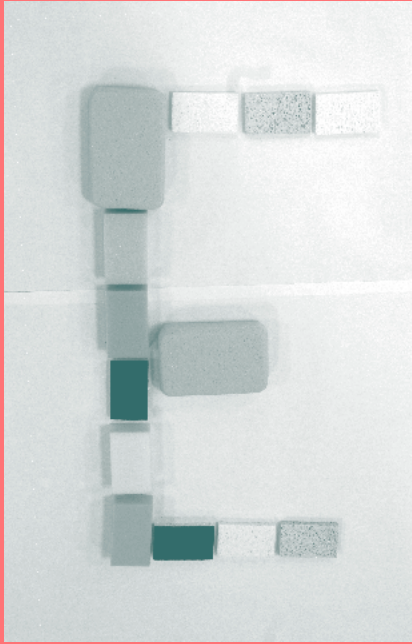
Enseignant-e

Élèves

- ① Amener la classe à choisir un mot de la tempête d'idées issue de l'Atelier 1. Choisir un mot qui contient au plus six lettres.
- ② Former autant d'équipes que le mot compte de lettres.
- ③ Associer une lettre à chaque équipe.
- ④ Proposer à chaque équipe de composer une lettre de ce mot en assemblant des objets variés trouvés en classe.
- ⑤ Après qu'une équipe a terminé de composer sa lettre, prendre en photo cette dernière, ainsi de suite pour l'ensemble des lettres.
- ⑥ Recomposer le mot à partir des images photographiques afin de les présenter aux élèves.



F



E



U

Distanciation

Après avoir photographié les mots créés à partir d'objets courants, une discussion doit aboutir sur la richesse du mot illustré en utilisant des objets. Cette comparaison met en lumière la valeur expressive des lettres et des mots dans un contexte différent de celui où on les retrouve habituellement : sur une feuille de papier, écran à l'encre (numérique ou à la main). Le mot ainsi assemblé a valeur d'image, un mot image qui permet de donner un sens de plus au mot ainsi représenté par des objets.

Enseignant·e

Élèves

- ① Offrir aux élèves de circuler pour bien observer chacune des lettres.
- ② Discuter sur l'expressivité des mots selon l'usage et l'assemblage des objets.
- ③ Pendant ou après l'atelier, reconstituer le mot à partir de l'ensemble des lettres pour le diffuser à l'écran afin que les élèves puissent voir les différentes possibilités d'assemblage.

Inspiration → graphistes

- Roman Cieslewicz, Alphabet mystérieux

Pistes de discussion

- ▶ Qu'est-ce que le mot représenté à l'aide d'objets divers exprime pour vous ?
- ▶ Quel est le rapport entre les objets utilisés pour former la lettre et le mot ?
- ▶ Quels autres objets auriez-vous aimé utiliser pour créer votre mot ?
- ▶ Où pourriez-vous installer ces montages pour renforcer le sens du mot ainsi créé ?

Découvrir le potentiel de la création de mots à partir de formes simples permet aux élèves de saisir le lien entre le style graphique de la lettre et sa capacité à renforcer le sens du mot à représenter. Il est question essentiellement d'étudier l'expressivité de la typographie et de prendre conscience de sa capacité à transmettre un message en lien avec une thématique. Passer à la construction de lettres par l'agencement de formes abstraites participe au ressenti de la création de familles typographiques qui peuvent contribuer à exprimer une idée, un sentiment particulier.

↳ La typographie

La typographie est un élément clé du graphisme. Elle permet non seulement de donner à voir les messages, mais elle peut devenir à son tour une image. Découvrir la richesse de cette conception de l'écriture (composition de familles, choix des familles, taille, contraste, fonction selon le contexte, etc.) est au cœur de cette présentation.

Enseignant-e

Élèves

▶ Tâches préparatoires :

- ⬇ Normographe
 - Imprimer et photocopier sur des feuilles blanches (lettre ou A4) les quatre registres de normographe pour chaque élève.
- ⬇ Gabarit — zine
 - Imprimer et photocopier sur feuilles blanches (légal ou A3) le gabarit pour le zine.

Partie 1

- ① Présenter les différentes familles typographiques des normographe.
- ② Distribuer les quatre registres de normographe et un gabarit (légal ou A3) par élève.
- ③ En suivant les repères du gabarit, plier la feuille en deux sur le sens de la longueur, puis en six parties égales pour obtenir six panneaux. Garder en tête que chaque panneau doit comprendre une lettre du mot retenu.
- ④ Chaque élève choisit un mot à partir de la tempête d'idées issue de l'Atelier 1, six lettres maximum.

- ⑤ Pour créer la première lettre, choisir une première forme tirée des normographe. Garder en tête que la composition de chaque lettre doit faire référence à la nature du mot (expressivité des formes des lettres).
- ⑥ En positionnant la forme choisie du normographe sous la feuille de papier, la tracer au crayon de plomb.
- ⑦ Poursuivre progressivement la création de la lettre en choisissant et en assemblant d'autres formes des normographe.

En se référant au guide, afficher au tableau les possibilités d'agencement afin de donner aux élèves des pistes dans la création de leur lettre.

- ⑧ Répéter pour chaque lettre du mot.
- ⑨ Retracer chaque lettre au feutre noir avec le choix de diverses formes d'intervention.



Tracer les contours



Remplir les formes

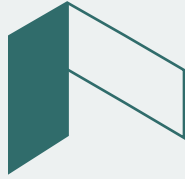


Ajouter un motif



Inspiration → graphistes

- James Victore, Racisme
- Philippe Apeloig, Bateaux sur l'eau, rivières et canaux
- Niklaus Troxler, Jazz italia carlo actis dato



Cette activité a pour objectif de permettre aux élèves de prendre conscience de la facilité avec laquelle on peut devenir producteur de sens à partir de mots-images et par la mise en pages d'éléments choisis pour leur capacité à informer, convaincre ou pousser à l'action. Elle offre la possibilité de produire un élément d'édition facilement reproductible et diffusable.

↳ **Le fanzine**

Petite publication autoéditée et faite de façon artisanale, le fanzine est le produit de la contre-culture, qu'il s'agisse des années 1960 ou du mouvement punk des années 1980. Cette présentation donne des exemples de fanzines qui permettent aux artistes ou aux auteurs de laisser libre cours à leur imagination et de concocter des récits ludiques divers.

Enseignant-e

Élèves

- ▶ Tâche préparatoire :
- En faisant un retour sur la thématique présentée dans l'Atelier 1, réaliser une recherche avec pour objectif de recueillir les éléments suivants : statistiques, éléments visuels au choix (pictogramme, dessin, coupures de journaux ou de magazines, caricatures, etc.), citations, une définition du mot composé à partir des normographes.

Partie 2

- ① Réaliser la couverture : Intervenir sur la première lettre en lien avec le thème ou le mot (réaliser des esquisses préalables).
- ② Choisir un minimum de trois éléments recueillis dans la recherche.
- ③ Utiliser le verso du fanzine en orientant la publication à la verticale (format portrait) pour mettre en pages les éléments choisis en utilisant l'ensemble du format.



Distanciation

Cette étape permet de réaliser un retour sur l'expressivité des lettres que l'on choisit pour renforcer le sens d'un mot. En faisant usage d'une comparaison entre les différentes productions des élèves, on analyse les mots constitués par les associations des formes des quatre registres de normographes.

Pistes de discussion

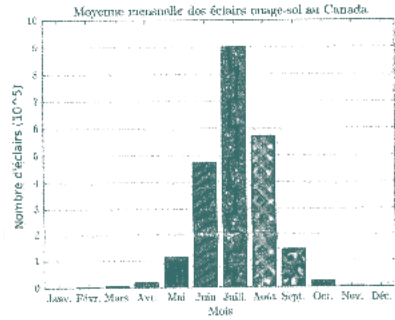
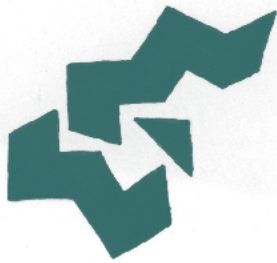
- ▶ Comment différenciez-vous l'usage des normographes, de l'usage des lettres que vous utilisez habituellement ?
- ▶ Quelles relations faites-vous entre ces lettres et une image qui aurait pu servir à représenter le mot ?
- ▶ Quel autre mot inventeriez-vous à la place de normographe ?
- ▶ Pourquoi et comment avoir choisi les éléments qui présentent votre recherche ?
- ▶ Quels sont les avantages de diffuser ces informations par le biais d'un fanzine ? (Relance : taille, reproduction, etc.)

Inspiration → graphistes

- Noah Lyon, Retard Riot, n° 29
- L'abricot, Chacun chez soi, n° 6
- Calcul mental, Les Regardeurs

La vie ce n'est pas d'attendre
que les orages passent,
c'est d'apprendre à
danser sous la pluie.

SÉNÈQUE



QUOI FAIRE PENDANT UN ORAGE ?

- LORSQUE LE TONNERRE ÉCLATE : RENTREZ !
- SI VOUS COMPTEZ MOINS DE 30 SECONDES ENTRE L'ÉCLAIR ET LE TONNERRE : ABRITEZ-VOUS SANS TARDER.
- ÉVITEZ DE PRENDRE UN BAIN OU UNE DOUCHE ET TÂCHEZ DE NE PAS VOUS SERVIR DE LA PLOMBERIE.
- ÉLOIGNEZ-VOUS DES CHAMPS.
- ÉLOIGNEZ-VOUS DES SOURCES D'EAU.
- ÉVITEZ DE TOUCHER TOUTE SURFACE MÉTALLIQUE CONDUCTRICE OU AUTRE, À L'INTÉRIEUR OU À L'EXTÉRIEUR.

SOURCE : CROIX-ROUGE CANADIENNE



SOURCE :
CHACUN CHEZ SOI
#5, P.4

La typographie

Dans le domaine du graphisme, la typographie décrit le fait de créer (dessin de caractère) ou bien de se servir (mise en pages) des caractères. Le graphiste réalise un ensemble de choix pour la mise en forme d'un texte. Il fait usage de familles de caractères, c'est-à-dire une collection de lettres basée sur un dessin commun qui lui permet de représenter visuellement un message ou une information à transmettre. Le style des lettres, leur taille, leur graisse, leur organisation, leur contraste, leur composition dans un espace donné (la page, l'affiche, etc.) constituent une partie de son appareillage conceptuel.

Par exemple, la graisse est l'épaisseur d'un caractère. On parlera d'un caractère « gras » ou « mince ». Chaque famille de caractères présente des variantes de graisse. Les plus courantes sont : *light*, *regular*, *medium* et *bold*.

Qui dit faire usage de la typographie dit choix conceptuel qui permet d'imaginer le texte au-delà de son caractère informatif et de lui conférer celui d'image. Ainsi, certaines créations graphiques s'expriment à travers l'usage de lettres sans l'ajout d'image.

Dans cet univers, on joue avec des combinaisons de lignes courbes, de lignes droites, d'empattements, de jambages.

On peut néanmoins déroger de ce système de composition pour se baser sur une conception « modulaire ». Le normographe, un outil parmi d'autres, se compose de formes qui, par un jeu d'assemblage, permettent la construction de lettres. Les possibilités ne dépendent que de l'imagination des créateurs. Que le jeu commence !

Pour s'y retrouver et faire des choix, on classe les caractères en différentes catégories reconnaissables par leurs caractéristiques formelles. On remarque que chacune peut évoquer un univers stylistique, une époque, un sentiment, etc.

Humaines

Typographie

Garaldes

Typographie

Réales

Typographie

Didones

Typographie

Mécanes

Typographie

Linéaires

Typographie

Incises

TYPOGRAPHIE

Scriptes

Typographie

Manuaires

Typographie

Fractures

Typographie



L'Abriocot, Pause. Chacun chez soi, numéro 2, 2020. Fanzine collectif, isographie.

Le fanzine

Un fanzine ou « zine » est une publication autoéditée réalisée de façon artisanale par une personne ou un groupe. Produit de la contre-culture, elle est ancrée dans le *DIY*, le mouvement *Do It Yourself*, le « faites-le vous-même » initié par le mouvement punk des années 1980. Les fanzines permettent aux artistes, aux graphistes ou aux auteurs de laisser libre cours à leur imagination et de créer des récits ludiques en tout genre.

Sa taille peut varier d'une microédition à un format tabloïd, par exemple.

Contrairement aux autres publications, magazines ou journaux, il n'est pas soumis à des impératifs de la vente. Distribué de main à la main, par correspondance, lors d'événements spéciaux, dans des magasins spécialisés, par exemple, le fanzine a une diffusion réduite, car sa production est limitée.

La culture est un champ propice à son usage avec une volonté d'être du côté alternatif ou décalé de ce qui se produit habituellement dans le monde des médias ou des publications artistiques.

Alliant le texte et l'image, son créateur insuffle son style personnel, qu'il s'agisse du texte ou des images. Le rock, le cinéma, la politique, la bande dessinée et la science-fiction sont quelques-uns de ses sujets de prédilection.



L'affiche, parole citoyenne !

Point culminant de la série des ateliers, l'affiche, parole citoyenne ! convie les élèves à devenir producteur de leur affiche avec pour intention de faire entendre leur voix dans l'espace public. Cet atelier est une synthèse de l'ensemble des langages et des gestes graphiques explorés auparavant. Le slogan, l'image, la typographie, la composition, etc. doivent servir à réaliser une affiche dont le message est social : conscientiser, provoquer, pousser à réagir, mais surtout passer à l'action sont au cœur de ce geste citoyen.

Durée

+/- 180 min

Objectifs

- ▶ Réinvestir les compétences des ateliers précédents dans la production d'une affiche sociale, principalement en ce qui a trait aux principes de composition, à la représentation visuelle et à l'expressivité de la typographie
- ▶ Synthétiser la compréhension de la thématique retenue dans la production d'une affiche sociale
- ▶ Choisir, dans les portfolios, les extraits visuels et textuels réalisés en amont est utiles à la production d'une affiche sociale
- ▶ Utiliser différentes techniques et gestes transformateurs (calquer, tracer à main levée, appliquer la peinture en aplat, découper, déchirer, coller, etc.)

Matériel



Feuilles blanches (tabloïd ou A3)



Feuilles blanches (tabloïd ou A3)



Arbres décisionnels



Lettrages typographiques



Ruban-cache



Surligneur de couleur



Ciseaux



Bâtons de colle



Pages de journaux et de magazines



Ruban adhésif

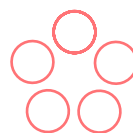


Portfolio

Organisation



Regrouper les tables pour former de grands plans de travail



Brise-glace
Travail en grand groupe



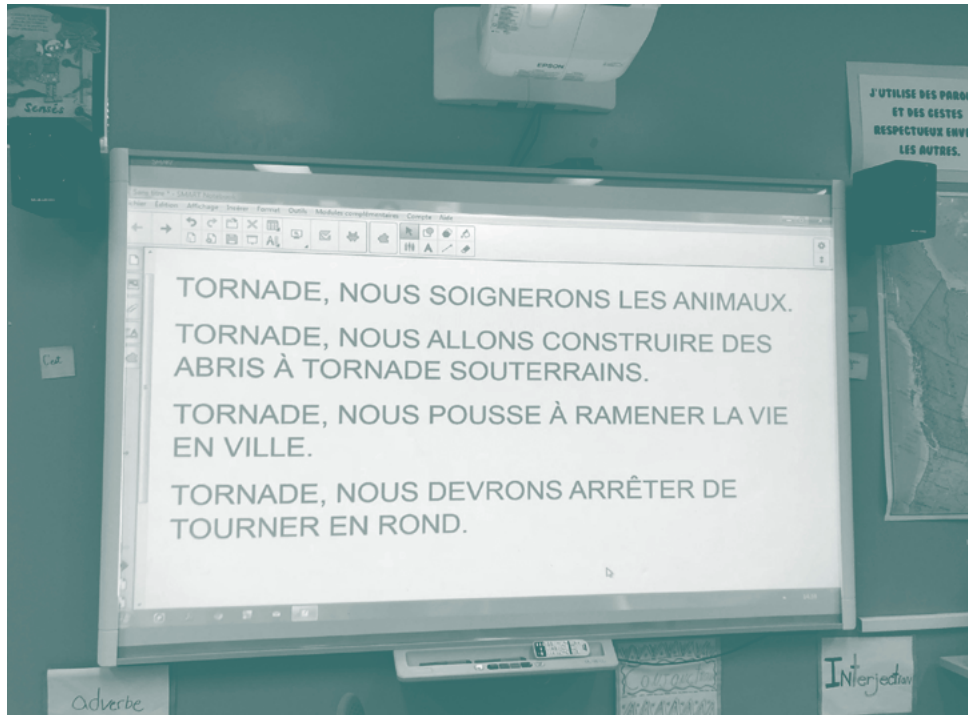
Activité
Travail individuel

Il s'agit de choisir collectivement, dans cette prise de parole, le slogan le plus fort en lien avec la thématique et l'objectif principal que les élèves souhaitent promouvoir : conscientiser, choquer, faire réfléchir, faire sourire, etc.

Enseignant-e

Élèves

- ① Revoir et afficher les slogans choisis par les équipes dans l'Atelier 6.
- ② Revenir sur ce qu'est un bon slogan et la question de l'intention (conscientiser, choquer, faire réfléchir, faire sourire, etc.).
- ③ Voter pour un slogan évocateur, le plus expressif en regard à la thématique de départ.
- ④ Écrire le slogan choisi au tableau.



La création d'une affiche est un acte réfléchi, conçu avec une intention particulière qui doit transmettre un message. L'affiche est conçue pour être placée et vue d'abord dans l'espace public. Les élèves devront se questionner sur les choix visuels et textuels qu'ils font afin d'assurer que leur message soit vu et compris en adoptant une composition qui devra créer une relation entre le texte et l'image dans le but que le message soit lu et retienne l'attention en lien avec le thème.

↳ L'affiche sociale

Il n'existe pas de recette prédéfinie en graphisme qui assure la réussite d'un projet. Cependant, dans le cas d'une affiche, on peut identifier certaines formes de composition dans l'espace qui permettent une meilleure visibilité pour une meilleure lisibilité des messages visuels selon son objectif.

- ↓ Arbres décisionnels
- ↓ Lettrages

Enseignant-e	Élèves	Ensemble
<p>▶ Tâches préparatoires :</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Imprimer et photocopier sur feuilles blanches (lettre ou A4) les arbres décisionnels. ● Imprimer et photocopier sur feuilles blanches (lettre ou A4) une série de famille typographique. ● Regrouper les pages de journaux et de magazines restants de l'Atelier 6. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Apporter des pages de journaux et de magazines.
<p>① Expliquer aux élèves l'objectif de l'activité en mentionnant qu'il s'agit d'un atelier synthèse.</p>		
<p>② Présenter aux élèves le premier arbre décisionnel (composition) et expliquer son utilité et son fonctionnement de l'intention vers la forme ou de la forme vers l'intention.</p>		
	<p>③ Compléter l'arbre décisionnel — composition de mon affiche en entourant les choix retenus.</p>	
		<p>④ Demander à quelques élèves de formuler leur intention à l'aide de leur arbre décisionnel.</p>

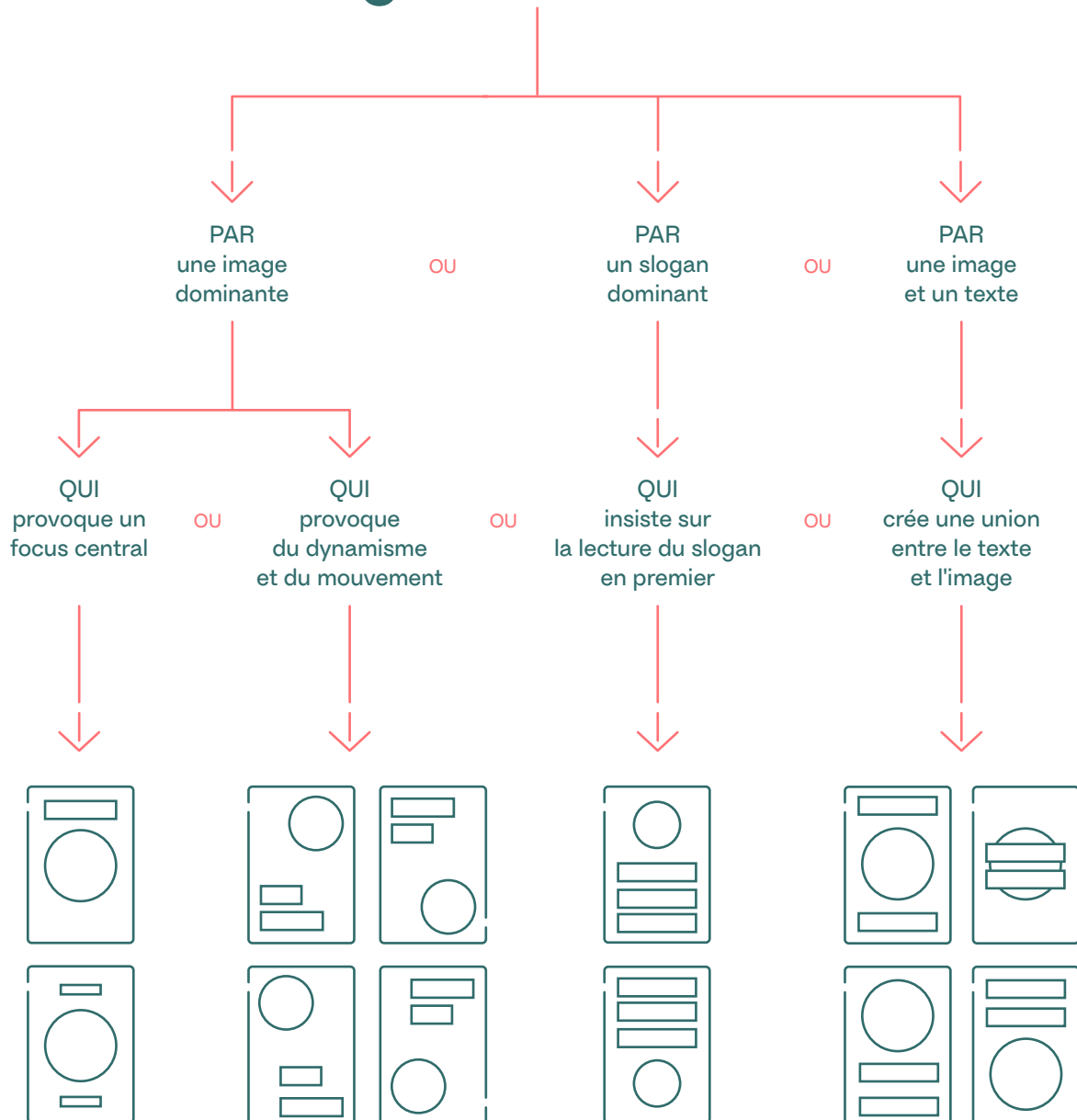
Enseignant·e

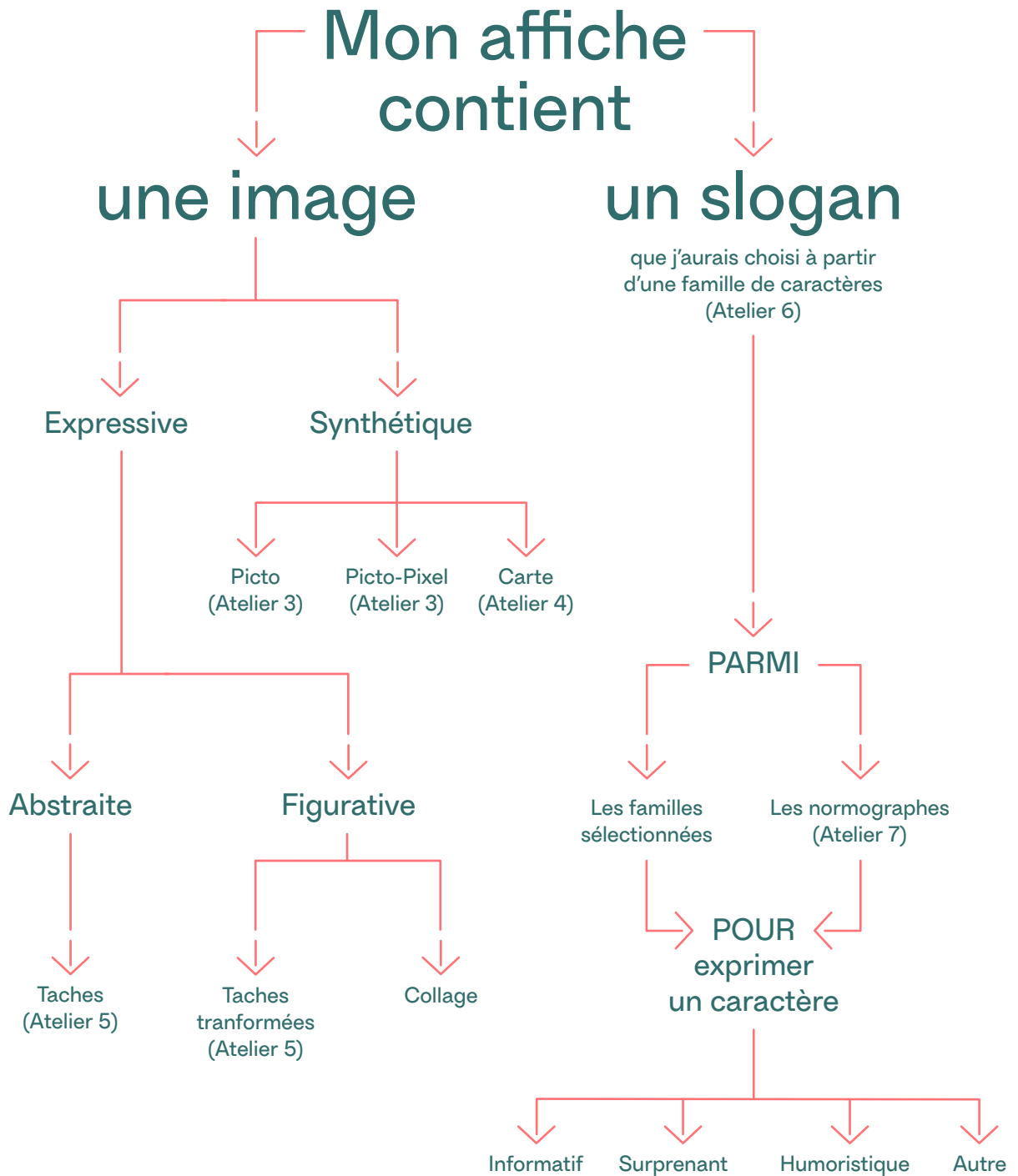
Élèves

- ⑤ Rassembler les portfolios de chaque atelier afin de donner accès à l'ensemble des productions réalisées ultérieurement. Cette étape permet aux élèves de se remémorer le parcours réalisé depuis le début du projet et d'avoir un aperçu de ce qui est mis à leur disposition pour composer leur affiche en matière de possibilités pour la création d'images (collage, abstraction, pictogrammes, etc.) et de possibilités pour la conception typographique (normographes, collage, typographies fournies pour l'atelier).
- ⑥ Présenter aux élèves le deuxième arbre décisionnel (contenu) et expliquer son utilité pour transmettre le message.
- ⑦ Compléter l'arbre décisionnel — contenu de mon affiche en entourant les choix retenus.
- ⑧ Disposer l'ensemble des productions réalisées dans l'ensemble des ateliers, au sol, au mur ou sur les tables, que l'élève peut venir réutiliser l'ensemble des éléments, peu importe son auteur, transformer dans le but de concevoir son affiche.
- ⑨ Distribuer des feuilles (tabloïd ou A3) aux élèves.
- ⑩ Réaliser une affiche en remettant en question ses choix conceptuels puis en les surlignant sur les arbres décisionnels.



Mon affiche doit transmettre mon message en 3 secondes





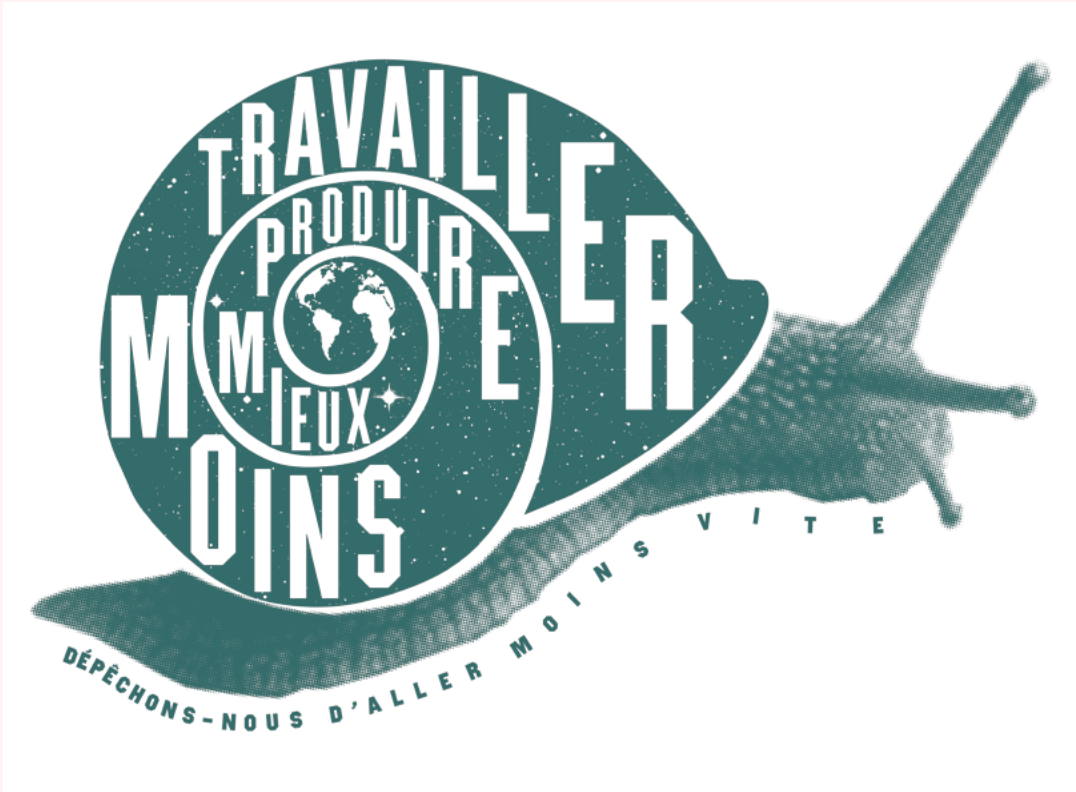


Pistes de discussion

- ▶ Le message est-il suffisamment expressif ?
- ▶ L'image a-t-elle un impact ?
Décrivez cet impact
- ▶ Le texte et l'image renforcent-ils ensemble votre message ?
- ▶ Le modèle choisi pour votre composition permet-il de faire passer votre message ?
Sinon, lequel auriez-vous pu utiliser ?
- ▶ L'ensemble de la composition retient-elle l'attention rapidement ? Ou sinon, décrire ce qui se démarque du reste et comment on pourrait rééquilibrer la composition
- ▶ Si vous étiez le lecteur de votre affiche, quelle émotion susciterait-elle, en premier ?
- ▶ Trouvez un titre à votre affiche



**ATELIER
POPULAIRE
DUGUDUS**



Sébastien Marchal, *Dépêchons-nous d'aller moins vite*, 2015. Autocollant, offset.

Ponts multi- disciplinaires



En raison de sa nature plurielle, le design social permet un réinvestissement de la pratique du graphisme dans divers champs éducatifs. Suivant la volonté d'ancrer le travail effectué en création en associant les expériences d'apprentissage vécues à celles proposées par d'autres matières, voici quelques pistes pour jeter des ponts entre les huit ateliers proposés dans le kit graphique et leur déploiement multidisciplinaires.

Atelier 1 — Dans l'œil de la tempête

- ▶ Étudier la notion de mots de même famille en regroupant ceux rédigés sur les cartes conceptuelles.
- ▶ Créer des mots-valises à partir de ceux figurant sur les cartes conceptuelles (exemple : Venpête = mot-valise fusionnant « vent » et « tempête »).
- ▶ Reclasser les mots des cartes conceptuelles en différentes catégories.
- ▶ Estimer le nombre de mots rédigés sur les cartes conceptuelles.

Atelier 2 — Que suis-je ?

- ▶ Discuter des impacts, tant positifs que négatifs, de la publicité dans la vie des élèves (consommation, image de soi, etc.).
- ▶ À partir de l'affiche réalisée, proposer aux élèves de créer une infopublicité ludique. Présenter les infopublicités sous forme de capsule vidéo ou de saynète.
- ▶ Étudier la notion d'espace liée à la composition et les proportions (exemples : la perspective à un point de fuite, le nombre d'or, l'Homme de Vitruve de Léonard de Vinci, le Modulor de Le Corbusier).

Atelier 3 — Pictomanie

- ▶ Établir des liens entre les pictogrammes et les écritures anciennes (l'écriture cunéiforme, les hiéroglyphes, etc.).
- ▶ Établir des liens entre les pictogrammes et l'usage actuel des émoticônes. Recenser les changements que cela opère dans nos façons de communiquer.
- ▶ Réviser les composantes du schéma narratif en trois et en cinq temps.

Atelier 4 — Cartographie

- ▶ Étudier le plan cartésien et différentes opérations qui y sont associées (axe de réflexion, translation, etc.).
- ▶ Analyser différents types de cartes pour en faire ressortir leurs fonctions distinctes (carte en relief, carte géologique, carte routière, carte thématique, etc.).

Atelier 5 — Une tâche vaut mille mots

- ▶ Étudier la notion de rime en regroupant les mots des cartes conceptuelles (réalisées à l'Atelier 1) qui se terminent avec le même son.
- ▶ Apprécier un ou plusieurs poèmes par le biais de cercles de lecture.
- ▶ Rédiger un poème à partir d'une création réalisée à l'Atelier 5.
- ▶ Approfondir le rôle des cinq sens dans notre rapport au monde.

Atelier 6 — La tracterie

- ▶ Discuter de la place de l'adolescent dans la société et sa capacité à être un agent de changement social et culturel.
- ▶ Discuter des plateformes de diffusion et de partage de sa voix citoyenne chez l'enfant et l'adolescent (exemples : les médias sociaux, sa chambre, la rue, son quartier, sa ville, etc.).

Atelier 7 — Typozine

- ▶ Explorer les bases des méthodologies de recherche d'information.
- ▶ Établir quelques critères pour être en mesure d'évaluer la validité de l'information trouvée sur Internet.
- ▶ Collecter, organiser et interpréter des données à l'aide de tableaux, de diagrammes à bandes, diagrammes à pictogrammes et de diagrammes à ligne brisée.

Atelier 8 — L'affiche sociale

- ▶ Définir les caractéristiques de l'espace public versus celles de l'espace privé. Discuter des types d'images que l'on peut retrouver dans chacun de ces espaces.
- ▶ Discuter de la responsabilité éthique de produire une image destinée à être placée dans l'espace public.

La réalisation d'une exposition



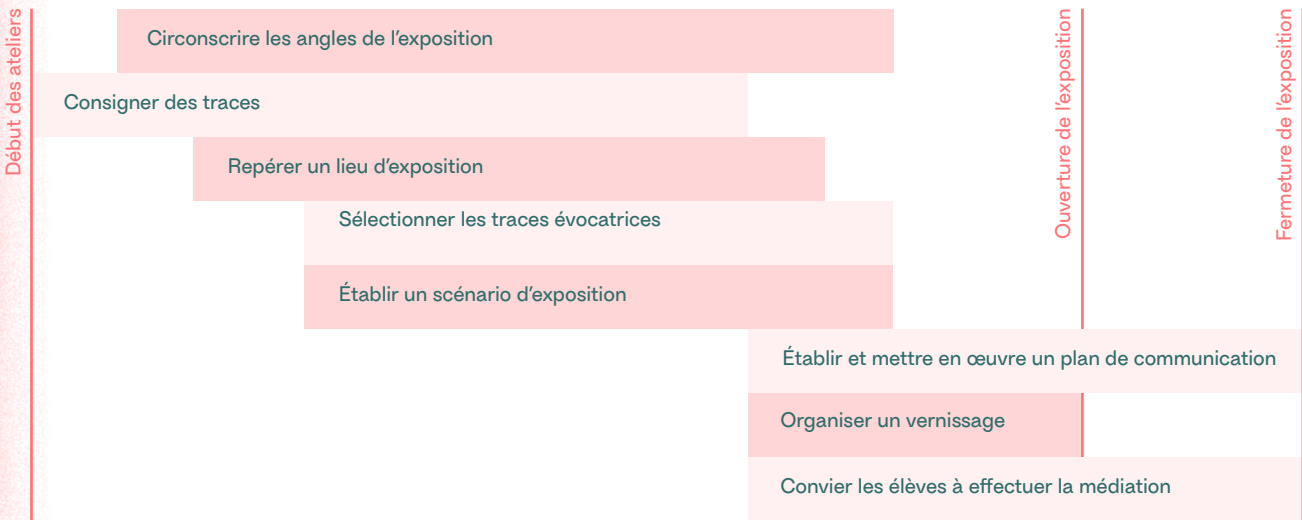
Les expositions d'art en milieu scolaire peuvent prendre plusieurs formes et être d'ampleur variable (Sylvestre, 2008). Ces expositions sont présentées dans différents types de lieux, qu'ils se trouvent au sein même de l'école (salles de classe, corridors, aires communes, cours extérieures, etc.) ou dans la communauté (lieux publics, bibliothèques, centres communautaires, centres d'artistes, etc.). Couramment, les expositions d'art en milieu scolaire sont regroupées en fonction d'une thématique, d'un genre artistique ou de l'exploration d'une technique (Burton, 2006). Elles peuvent également s'inscrire dans une visée rétrospective où elles célèbrent ponctuellement certains moments forts de l'année comme la fin d'une étape ou la fin de l'année scolaire.

Bien qu'elles soient de natures diverses, les expositions d'art en milieu scolaire représentent un facteur clé pour faire naître et pour soutenir la motivation des élèves dans leur formation en arts visuels (Burton, 2006). Elles suscitent la fierté puisque l'accrochage des productions des élèves rend visible le cheminement parcouru et participe à la légitimation des expériences vécues et des apprentissages réalisés. La présentation publique de leurs créations représente une occasion privilégiée pour les élèves afin qu'ils puissent parler du sens qu'ils attribuent à leurs projets. Ce moment est également propice à la mise en commun et valorise la pensée de l'apprenant. Les expositions d'art en milieu scolaire lui permettent d'apprécier la diversité des propositions de ses pairs tout en y établissant des filiations avec ses propres réalisations. Selon notre vision, elles sont partie prenante du processus de création. Les expositions soutiennent notamment la phase de séparation en favorisant une importante mise à distance qui incite l'élève à effectuer un retour réflexif sur sa démarche (Gosselin, P., Fortin, S., Murphy, S., St-Denis, E., Trudelle, S. et Gagnon-Bourget, F., 2014). De plus, dans une dynamique communicationnelle, intrinsèquement liée au design social, il nous semble donc souhaitable que les élèves cheminent tout au long de processus de création en considérant la présentation publique de leur travail. Il peut donc être souhaitable que l'enseignante ou l'enseignant partage rapidement avec ses élèves ses intentions concernant l'organisation d'une exposition les concernant.

Dans le cadre plus particulier des ateliers de graphisme citoyen, l'exposition fait d'autant plus écho à l'importance que l'on accorde au fait de donner une voix aux enfants à l'égard d'un enjeu social ciblé. Bien évidemment, tout au long des ateliers proposés dans le kit graphique, les élèves cheminent avec la conscience que leurs productions seront partagées avec autrui. Ils ont eu l'occasion de diffuser quelques-unes de leurs réalisations puisque certaines activités prévoient une diffusion ponctuelle (par exemple, par la distribution main à main du tract lors de l'Atelier 6). Toutefois, l'objectif principal de l'exposition est d'effectuer un bilan de leurs apprentissages ainsi que de relater et de partager de manière rétrospective l'expérience vécue. Ce dernier point est primordial en regard de la visée du graphisme citoyen qui mise sur l'établissement d'un dialogue portant sur les enjeux de la thématique soulevés qui se reflètent dans l'exposition.

La préparation d'une exposition en contexte scolaire suppose une planification qui s'effectue idéalement dès le début des ateliers. Afin de mener à bien l'organisation d'un tel projet, nous vous proposons huit composantes. Ces dernières ne doivent pas être comprises comme des étapes, mais davantage comme des phases qui interagissent entre elles. Toutefois, lorsque l'on déploie ces huit composantes dans le temps, certaines s'enchevêtrent et se doivent d'être réalisées en parallèle et de manière concomitante.

Les huit composantes de l'organisation d'une exposition en contexte scolaire disposées chronologiquement



Si la réalisation de l'exposition en milieu scolaire relève bien souvent de la responsabilité et du leadership de l'enseignante ou l'enseignant (Sylvestre, 2008), il nous semble primordial de suggérer quelques pistes pour favoriser une participation active des élèves dans la mise sur pied de ce type de projet. Cette collaboration souhaitée lors de la conception de l'exposition n'est pas étrangère au concept de co-création mis en place lors des ateliers et cher au graphisme citoyen tel que nous l'entendons. Ce partage de responsabilités peut se tenir à différents moments, toucher l'ensemble des aspects de l'exposition (lieu, choix du contenu, accrochage, promotion) et se décliner d'une multitude de manières (discussion de groupe, discussion en équipe, recherche et documentation, prise de décision de manière démocratique, etc.). La contribution des élèves à la conception de l'exposition, et ce, tout au long du projet, consolide sa portée intégratrice. Elle favorise chez les apprenants l'arrimage entre les différents ateliers, ce qui permet de leur donner un sens et une plus grande valeur tout en l'aidant à acquérir progressivement une vue d'ensemble du projet. Mobiliser les élèves dans le cadre de l'exposition cultive également un sentiment d'appartenance et favorise le développement d'une pensée collective, chère au design social.

Circonscrire les angles de la thématique

Dans le cadre du kit graphique, l'enseignante ou l'enseignant et son groupe auront choisi, dès le début du projet, la thématique qui les guidera dans les ateliers et dans leurs réflexions. Toutefois, en développant la thématique au cours des activités, les différents angles à travers lesquels elle sera déployée seront précisés.

Choisir un titre

Ainsi, le groupe pourra attirer l'attention de potentiels visiteurs en choisissant un titre évocateur pour son exposition. Pour s'outiller à cette fin, le groupe peut revenir sur la carte conceptuelle réalisée à l'Atelier 1 ou celle rédigée lors de l'Atelier 9 sur la médiation culturelle. Il peut également revoir les slogans conçus lors de l'Atelier 6. Il est possible de choisir directement un slogan en guise de titre. L'élève peut aussi se rappeler les stratégies d'écriture apprises lors de l'atelier qui lui a été consacré afin de les réinvestir dans la conception d'un titre. Précisons, à l'instar de Burton (2006), que pour qu'un titre soit évocateur, il se doit de proposer au visiteur une bonne idée du contenu de l'exposition en rappelant sa thématique et en soulignant l'orientation des angles traités. Il peut aussi être accrocheur en faisant usage d'un jeu de mots (rime, mot-valise, palindrome, double sens, etc.) en détournant une formulation bien connue ou encore en interpellant le visiteur par une question ou une affirmation percutante.

Pistes pour favoriser l'engagement des élèves à la définition des angles de la thématique

- ▶ En enseignement du français, réaliser quelques exercices mettant en vedette les jeux de mots pour créer une banque de titres potentiels pour l'exposition
- ▶ Suggérer aux élèves de voter pour le titre de l'exposition

Consigner des traces

Un projet d'exposition gagne à être initié le plus tôt possible, bien qu'il soit tout à fait souhaitable que la vision qu'on s'en fait évolue au fil des ateliers réalisés. Ainsi, il sera essentiel de consigner dans les portfolios plusieurs traces réalisées par les élèves. Si la tradition d'exposition en milieu scolaire est d'exposer majoritairement les projets lorsqu'ils sont aboutis et complétés, les pratiques contemporaines en arts visuels et en design décentralisent de plus en plus l'intérêt des expositions de l'objet d'art vers son processus de création. Dans une certaine mesure, l'exposition se veut la mémoire des différentes phases du projet. Elle donne à voir l'évolution des créations par l'intermédiaire de la matière dite « brute » qui a mené à l'aboutissement des créations (Royer, 2020). Ainsi, comme elles représentent des témoins d'une pensée en mouvement, les esquisses préparatoires, les cartes conceptuelles s'avèrent comme étant des artefacts révélateurs et dignes d'être exposés au public.

Pistes pour favoriser l'engagement des élèves dans la consignation des traces

- ▶ Demander à quelques élèves de prendre des photographies et des vidéos de leurs camarades lors des moments de création
- ▶ À la fin de chaque période de création, demander aux élèves de préciser les artefacts qui sont les plus évocateurs de leur expérience et de les ranger dans le portfolio prévu à cet effet

Repérer un lieu d'exposition

Le choix relatif au lieu d'exposition peut s'avérer déterminant concernant quelques aspects de l'exposition à organiser. Sa taille tout comme les surfaces d'accrochage disponibles ont une incidence directe sur le choix des objets graphiques à présenter ou encore sur leur quantité, tout comme son plan général aura une répercussion sur le scénario de l'exposition et sur les modalités de présentation. Un lieu d'exposition peut être choisi en raison de sa portée symbolique ou la façon dont il appuie le thème exploré. Son choix impose également une réflexion sur le public ciblé au regard de l'accessibilité des lieux. L'exposition est susceptible d'avoir une visibilité plus grande, si elle souhaite s'adresser à la communauté de l'école, si elle est présentée en son enceinte. Toutefois, si elle vise une audience plus large, il est possible que sa résonance soit plus forte si elle est présentée à l'extérieur ou dans un lieu public qu'elle a l'habitude de fréquenter. Pour sa part, la disponibilité du lieu risque d'influencer la durée de l'exposition. Une autre question qu'il faut traiter est la sécurité du lieu choisi. Les lieux plus passants ou les lieux qui bénéficient d'une présence continue sont moins sujets aux actes de vandalisme envers les projets et le matériel exposé.

Piste pour favoriser l'engagement des élèves dans le choix du lieu d'exposition

- ▶ En demandant des propositions à la classe, dresser une liste des lieux potentiels pour tenir l'exposition en notant leurs préférences
- ▶ Mettre à contribution les élèves dans la lettre de présentation du projet à soumettre à de possibles collaborateurs en rapport avec le lieu d'exposition

Sélectionner des traces évocatrices

Comme le précise Burton (2006), le choix des créations graphiques peut représenter une tâche relativement délicate lors de la mise sur pied d'un projet d'exposition. Ainsi, a-t-on le devoir d'exposer toutes les productions de tous les élèves du groupe, et ce, pour chacun des ateliers réalisés afin de répondre à leurs attentes et à un certain besoin de reconnaissance ? Faisant ainsi, le risque n'est-il pas de charger l'espace d'exposition et de diluer la force des projets exposés ? Rappelons que le graphisme citoyen préconise la co-création qui favorise la création à plusieurs. Ainsi, la notion « d'auteur » prend un sens plus ouvert qui tend davantage vers l'engagement collectif que vers une reconnaissance individuelle. Cette vision de la création joue un rôle déterminant dans le choix des artefacts à exposer. Trois critères s'avèrent éclairants dans cette tâche : la représentativité de tous les élèves, la diversité des projets exposés ainsi que leur adéquation respective à la thématique retenue.

Bien évidemment, si l'enseignante ou l'enseignant ne souhaite pas exposer tous les projets de l'ensemble des élèves, que ce soit par choix ou par contrainte, il doit impérativement s'assurer d'une excellente représentativité de tous. Ainsi, pour illustrer les réalisations lors d'un atelier, il est possible de choisir une ou plusieurs productions pour l'exposition en l'accompagnant de traces réalisées par d'autres apprenants. Par exemple, l'enseignante ou l'enseignant peut exposer des esquisses de plus petits formats ou encore quelques photographies du groupe en action, cela permettant de resserrer les liens et l'appartenance de chacun avec l'atelier exposé. Les nouvelles technologies permettent aussi de créer du contenu complémentaire aux objets graphiques et aux traces exposées en prolongeant le tout dans un site Internet ou en proposant une consultation sur place de matériel supplémentaire avec un outil informatique (comme une tablette numérique) ou dans un portfolio de présentation spécialement aménagé. Une vidéo en accéléré est tout aussi représentative du processus vécu par tous. L'exposition peut aussi présenter une trame sonore dans laquelle les enfants participants font à tour de rôle la lecture d'un texte en lien avec la thématique ou encore dans laquelle ils s'expriment librement sur leur expérience personnelle dans le cadre de ce projet.

En plus de la représentativité, la diversité s'avère également un critère à considérer pour le choix des pièces à exposer. La diversité sous-entend que les pièces retenues devraient évoquer le plus possible la richesse des différentes avenues explorées par les élèves.

Un autre critère qui semble essentiel à garder en tête lors du choix des traces est leur adéquation avec la thématique. Bien que nous souhaitions promouvoir la diversité des projets, les réalisations retenues pour l'exposition doivent former un corpus d'objets graphiques cohérent. Chaque création ou artefact exposé doit ainsi contribuer à une compréhension plus fine de la thématique explorée.



Le graphisme citoyen est une pratique artistique engagée où le graphiste conçoit en lien avec la communauté des publics, à la disposition de ceux-ci, des outils de médiation visuelle visant à leur permettre de participer à la vie publique. Au cœur de la démarche se trouve l'importance d'élaborer, en collaboration avec les citoyens, des propositions sociales qui répondent aux besoins et aux attentes de la communauté dans laquelle il vit. Les productions réalisées ne sont pas seulement une fin en soi, mais elles favorisent aussi le développement de leur agencement et la consolidation de leur posture citoyenne.

L'exposition « Ateliers de dessin en médiation graphique citoyenne » a pour objectif principal de favoriser l'insertion sociale à travers une médiation visuelle. Les ateliers de dessin en médiation graphique ont pour objectif de favoriser l'insertion sociale à travers une médiation visuelle. Les ateliers de dessin en médiation graphique ont pour objectif de favoriser l'insertion sociale à travers une médiation visuelle.

« C'est intéressant de constater que
à travers le dessin on peut
développer de nouvelles
attitudes. C'est formidable ! »
- La médiation

« Le dessin est un langage
qui permet de communiquer
et de partager des idées.
C'est formidable ! »
- La médiation



- ▶ Diviser l'exposition en différentes sections (par exemple, par atelier), former des équipes responsables de choisir les projets et les artefacts à exposer pour illustrer cette section
- ▶ Demander à chaque élève de choisir au moins un projet qu'il a réalisé durant le projet et qu'il souhaiterait voir exposer dans le cadre de l'exposition
- ▶ Identifier des explorations extraites des portfolios qui ont contribué à l'avancement des dispositifs graphiques des ateliers

Établir un scénario d'exposition pour la mise en espace des artefacts

L'établissement d'un scénario d'exposition représente une étape importante dans l'élaboration de ce type de projet. Cette phase permet à l'élève de vivre son exposition comme s'il en était le premier spectateur. Les tâches liées au choix des artefacts à mettre en espace ainsi que celles réalisées à cette cinquième phase du projet se rapprochent beaucoup au travail de la ou du commissaire qui est considéré comme l'autrice ou l'auteur de l'exposition.

La disposition des objets graphiques dans l'espace d'exposition offre à l'enseignante ou à l'enseignant ainsi qu'à ses élèves plusieurs options. Selon ce qu'ils souhaitent promouvoir, l'accrochage permettra à l'enseignante ou à l'enseignant et à son groupe de :

- ▶ mettre en valeur les créations
- ▶ mettre en évidence certaines productions
- ▶ recréer une certaine chronologie des différentes phases du projet
- ▶ accentuer un contraste ou des connexions entre les pièces grâce à des juxtapositions d'éléments graphiques
- ▶ imposer un certain rythme en variant les impacts (sensoriel, émotifs ou cognitifs) chez le visiteur
- ▶ transmettre certaines informations relatives au projet grâce à un aspect textuel (texte d'exposition, titre de l'exposition et cartels)

Nous avons consigné ci-dessous quelques options relativement aux modalités d'accrochage afin de guider la présentation des projets de vos élèves. Notons que plusieurs de ces procédés peuvent être amalgamés au sein d'une même exposition.

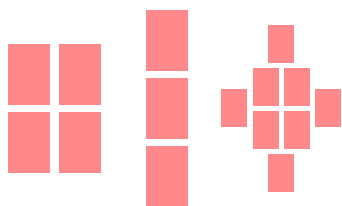
L'accrochage linéaire

Popularisé au XX^e siècle et toujours très répandu dans les galeries et les musées, l'accrochage linéaire suggère une disposition où les productions se suivent en formant une ligne horizontale plus ou moins longue. Il a pour qualité de valoriser une certaine clarté en offrant un espace entre chaque projet pour en faciliter leur appréciation. De nombreux liens entre chaque production peuvent également être faciles à créer en faisant des regroupements de quelques objets graphiques. L'accrochage linéaire est à favoriser pour les projets de grands formats. Ce type de présentation exige de grands espaces d'accrochage et un choix réduit d'éléments graphiques exposés.



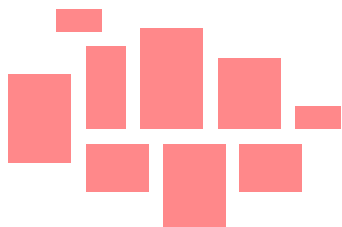
L'accrochage par regroupements

Afin d'accentuer certains rapports entre les objets graphiques, l'accrochage par regroupements représente une stratégie pertinente. Il consiste à créer des séries de projets en les disposant de manière à inviter le visiteur à créer des liens visuels et conceptuels entre eux ou encore à percevoir des contrastes et à expérimenter des tensions entre les productions exposées. Bien qu'ils n'aient pas à être évidents au premier coup d'œil, les rapports entre les éléments graphiques d'un regroupement doivent toutefois être réfléchis pour permettre au visiteur d'établir des connexions pour permettre leur appréciation.



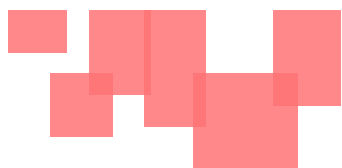
Composition murale de style salon

Inspiré par les salons de peintures et de sculptures popularisés à Paris au XVII^e siècle, ce type d'accrochage regroupe plusieurs objets graphiques plus ou moins hétéroclites et couvre une grande partie d'un espace d'accrochage. Il est souvent favorisé en contexte d'exposition d'art en milieu scolaire puisqu'elle a pour avantage de permettre l'accrochage d'un grand nombre de productions. De plus, la présentation de différents formats ou de différents types de traces (esquisses, photographies des élèves en action) peut offrir l'occasion de créer un certain rythme à la présentation.



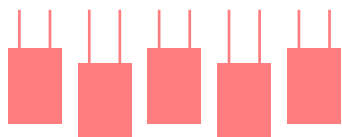
L'accrochage juxtaposé

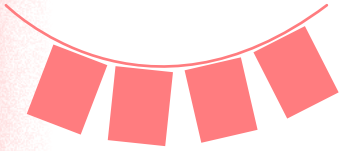
Près de l'exposition de type salon, l'accrochage juxtaposé suggère de couvrir l'ensemble d'un espace d'accrochage par la présentation d'une réelle marée d'éléments graphiques. Tout comme l'accrochage de type salon, elle offre la possibilité d'exposer de nombreuses créations où certaines parties de ces dernières se chevaucheront. Ce type d'accrochage est plutôt marquant et la surcharge visuelle qu'il crée accroche l'attention du visiteur pour autant qu'il soit utilisé avec parcimonie dans l'exposition et qu'il ne soit exploité que pour une section précise seulement. Il est à noter que ce type d'accrochage est optimisé lorsque les projets, par leur format ou leurs couleurs, insufflent un certain dynamisme et un rythme à l'ensemble.



L'accrochage suspendu

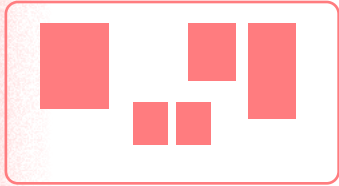
L'accrochage suspendu du plafond suggère de suspendre des productions à l'aide de fil de nylon et de pinces. Ce mode de présentation permet de dégager les murs et de favoriser une circulation dans l'espace d'exposition. Cet accrochage est souvent réservé aux projets de plus grands formats qui sont réalisés sur un support qui, dans l'idéal, n'est pas trop fragile et relativement rigide. Elle offre également l'occasion d'apprécier un dispositif graphique où les deux côtés du support sont exploités ou encore d'effectuer un jumelage recto verso de deux dispositifs d'un format analogue qui se font dos. Pour des raisons de sécurité, l'accrochage suspendu ne peut être réalisé par les élèves.





L'accrochage suspendu transversal

Relativement répandu dans les expositions en milieu scolaire en raison de son aspect ludique et de la simplicité du dispositif, l'accrochage suspendu transversal évoque une banderole ou fait penser à une corde à linge sur laquelle on fixe les œuvres. Comme dans l'accrochage suspendu, les créations peuvent y être juxtaposées en mode recto verso, ce qui permet la présentation d'un grand nombre de projets. Cette modalité de présentation peut également être utile pour diviser le lieu d'exposition et peut pallier le manque d'espace d'accrochage au mur.



La disposition sur socle ou sur table

Certaines réalisations en trois dimensions ne peuvent s'accrocher au mur. Ainsi, ces objets peuvent être disposés sur des socles ou sur une table pour être mis en valeur. L'avantage des socles, c'est qu'ils permettent d'être à une bonne hauteur pour une appréciation optimisée pour les visiteurs. En revanche, ils sont malheureusement peu disponibles en contexte scolaire, demandent un espace d'entreposage entre les expositions et s'avèrent relativement coûteux à réaliser. Les objets peuvent donc être directement disposés sur une table. On peut également disposer, en guise de socles artisanaux, des boîtes peintes de manière uniforme sur une table. Les projets exposés peuvent être fixés avec du ruban adhésif sur la surface de la table ou sur le socle pour prévenir qu'ils soient manipulés ou déplacés.



La disposition directement au sol

Si les espaces d'accrochage au mur sont restreints, il ne faut pas hésiter à investir le sol. À titre d'exemple, il est possible de réaliser un jardin de fanzines (Atelier 7) en les posant debout dans un espace délimité. Il est tout aussi intéressant d'empiler les tracts (Atelier 6) sur un socle pour en faire une colonne en invitant le spectateur de l'exposition à en prendre quelques exemplaires pour les distribuer à son tour.

Autres modalités de présentation

Favorisant l'interactivité entre l'objet graphique et le visiteur, certains dispositifs peuvent également inciter le visiteur à passer à l'action, ce qui est tout à fait en accord avec les principes du design social. Des actions spontanées comme des performances peuvent également être prévues, particulièrement lors du vernissage.

L'introduction de nouvelles technologies offre également de nouvelles possibilités. En ce sens, il est possible d'ajouter à l'exposition des projections multimédias. En complément à l'exposition, un contenu complémentaire peut se trouver dans Internet comme il est maintenant possible de concevoir une exposition entièrement virtuelle.

Prévoir quelques éléments textuels présentant l'exposition

Un texte général sur la thématique exploitée par les élèves durant l'ensemble du projet peut être ajouté à l'entrée de l'exposition. Il favorisera l'établissement d'un dialogue entre les productions soumises à son regard et ses réflexions. Dans ce court texte, le groupe présente brièvement le titre de l'exposition, les questions soulevées par l'exploitation de la thématique, les différents regroupements de l'exposition et les différentes façons dont il a utilisé les matériaux ainsi que certains aspects de l'expérience vécue ou des apprentissages qu'il souhaite partager. Ce texte peut être imprimé et disponible au public ou affiché directement sur les murs de l'exposition selon les budgets disponibles. Ce texte pourra être également utile pour réaliser les outils de communication précisés dans la prochaine section.

Les élèves peuvent également concevoir une typographie particulière pour intégrer visuellement le titre de l'exposition au contenu présenté ou encore concevoir une signalétique menant aux salles.

Afin d'identifier les productions graphiques, il est également possible de prévoir des cartels précisant le nom de l'élève ou des élèves les ayant réalisées, le titre de la création ainsi que les matériaux employés. Toutefois, l'usage de cartels doit être relativement discret et ne pas encombrer visuellement la présentation des projets. De plus, certains feront aussi le choix de ne pas identifier les réalisations dans l'optique d'une création qui soit plus collective qu'individuelle. Ce choix revient au groupe et à l'enseignante ou l'enseignant.

Pistes pour favoriser l'engagement des élèves dans l'établissement du scénario

- ▶ Au cours de l'année, visiter quelques expositions et proposez aux élèves de prêter attention aux modalités de mise en espace des éléments graphiques et des effets qui sont ainsi créés. Ils seront ainsi plus à même de s'engager dans le scénario de leur exposition. Si les visites en personne sont difficiles, ne pas hésiter à utiliser les nombreuses visites virtuelles
- ▶ Diviser la classe en équipes afin que chacune réalise l'accrochage d'une section de l'exposition. Si les lieux sont restreints, il vaut mieux que les groupes se relaient à tour de rôle plutôt que de rassembler l'ensemble des élèves en même temps pour effectuer le montage, entre autres parce que cette tâche nécessite de l'espace et des matériaux particuliers. Si possible, un adulte peut accompagner les élèves afin d'assurer leur sécurité
- ▶ S'il est impossible de mettre directement à contribution les élèves lors du montage, demandez-leur de disposer les projets retenus au sol ou sur un mur quelconque. Capturer avec une photographie la composition qu'ils ont réalisée afin de la reproduire lors de l'accrochage
- ▶ À partir d'un bilan réflexif sur le scénario de l'exposition réalisé en groupes, demander aux élèves de préciser ce qu'ils souhaiteraient lire dans le texte de l'exposition

« En septembre j'ai vraiment
eu peur j'ai cru que j'allais
mourir, maintenant, je sais
une guerrière! » *Jade C. Ross*



Établir un plan de communication pour sa diffusion

Comme l'exposition représente l'aboutissement d'un processus dans lequel s'est investi l'élève, il semble donc naturel de convier certaines personnes à venir célébrer avec lui le fruit de son travail. Avant toute chose, il est opportun de réfléchir au public à inviter à l'exposition. Réalisons-nous une exposition d'envergure qui convient à la venue d'un large public? Est-ce que l'exposition aborde une thématique qui concerne davantage le contexte de l'école?

Une fois le public ciblé et les différentes approbations de la direction de votre école obtenues relativement aux documents à diffuser, un plan de communication peut être mis en branle. Un plan de communication consiste d'une part à choisir les stratégies pour diffuser l'événement et, d'autre part, à cibler les moments précis où se déploiera chacune de ces stratégies. Les informations à partager peuvent directement provenir du texte de l'exposition rédigé après l'établissement du scénario de l'exposition. Le tableau ci-dessous présente un abrégé des possibles stratégies de communication qu'il est possible de promouvoir pour diffuser l'exposition.

Pistes pour favoriser l'engagement des élèves dans le plan de diffusion et de communication

- ▶ Mettre à contribution les élèves pour la rédaction du communiqué de presse en contribuant à son écriture ou en pointant les éléments du texte de l'exposition qu'ils jugent les plus importants
- ▶ Suggérer aux élèves de voter pour l'image la plus représentative de leur projet, celle qui figurera dans les outils de communication
- ▶ Demander aux élèves de participer aux entrevues avec les médias locaux
- ▶ Demander aux élèves de concevoir et de présenter le message à l'interphone de l'école

Tableau synthèse pour l'établissement d'un plan de communication et de diffusion de l'exposition

Stratégie	Contenu	Format	Moment pour la déployer	Destinataires
Affiche	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Un visuel représentant l'exposition ▶ Des éléments visuels soulignant les partenariats (incluant les logos de l'école, du centre de service scolaire et des commanditaires, s'il y a lieu) ▶ Lieu et date ▶ Date et heure du vernissage 	Le format peut varier, mais l'affiche est souvent réalisée sur un format allant de moyen à grand	Un mois avant la tenue de l'exposition	Communauté de l'école, édifices municipaux, commerces environnants, centre d'artistes, centre d'exposition ou musée à proximité
Communiqué de presse	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Un visuel représentant l'exposition ▶ Des éléments visuels soulignant les partenariats (incluant les logos de l'école, du centre de service scolaire et des commanditaires, s'il y a lieu) ▶ Lieu et date ▶ Date et heure du vernissage ▶ Une description du projet d'environ 300 mots (objectifs éducatifs, thématique, etc.) 	Électronique : en format PDF, JPEG ou PNG ; papier : sur une feuille de format lettre	Deux semaines avant la tenue de l'exposition	Parents des élèves participants, membres du personnel, médias locaux (journaux, radio, télévision)
Carton d'invitation	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Un visuel représentant l'exposition ▶ Des éléments visuels soulignant les partenariats (incluant les logos de l'école, du centre de service scolaire et des commanditaires, s'il y a lieu) ▶ Lieu et date ▶ Date et heure du vernissage ▶ Au verso : une très brève description du projet (environ 100 mots) ▶ Comme son coût de production peut être plus élevé ou, s'il est fait à la main, son nombre peut être restreint, il est souvent réservé pour effectuer des invitations ciblées 	Le format peut varier, mais il est généralement de format modeste (par exemple, 8 po sur 5 po) ; souvent réalisé sur un papier épais ou sur un carton	Deux semaines avant la tenue de l'exposition	Parents des élèves participants, membres du personnel, invitations ciblées (personnel du conseil scolaire, députés, commanditaires)
Médias sociaux	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Un visuel représentant l'exposition ▶ Des éléments visuels soulignant les partenariats (incluant les logos de l'école, du centre de service scolaire et des commanditaires, s'il y a lieu) ▶ Lieu et date ▶ Date et heure du vernissage ▶ Une très brève description du projet (environ 100 mots) ▶ La flexibilité des médias sociaux permet de diffuser du visuel supplémentaire quelques jours avant la tenue de l'exposition pour attirer l'intérêt du public. Par exemple, il sera possible de publier une image de l'exposition en montage. 	Format variable selon les plateformes retenues, mais souvent en format JPEG ou PNG	Deux semaines avant la tenue de l'exposition, effectuer quelques rappels les jours avant le vernissage et durant la tenue de l'exposition	Création d'une page (événement) relayée entre autres par les pages intentionnelles de l'école et du centre de service scolaire
Publicité audio et annonce à l'interphone	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Une très brève description du projet (environ 100 mots) ▶ Lieu et date ▶ Date et heure du vernissage 	Une courte bande audio de quelques secondes ou une annonce présentée en direct	Quelques jours avant la tenue du vernissage, quelques jours avant la fermeture de l'exposition	Le public cible est la communauté de l'école : proposer à la direction de faire jouer la bande audio à quelques reprises à l'interphone de l'école



... lorsque les
... réagir au pro-
... de création.»

Eddy, graphiste invité

« Plus de panique,
plus de cris »

... e
... e
... ts
... rs
... an
... ra-
... no-
... Le
... ani-
... lées
... es du

... es sont
... ltidis-
... se sont
... des ou-
... à partir
... es, tam-
... groupées,
... s de bois.
... , projette,
... éléments
... ette de la
... firent mul-
... cadées, or-
... tard, ce fut
... u sol. Entre
... s par les par-
... séquences du
... rôle, ils se sai-
... t tracer à coup
... au sol.

... temps de la ré-
... que les mots
... ion en tant
... le notre





Organiser un vernissage

Le vernissage représente un moment festif où est convié le public cible. Il marque l'ouverture de l'exposition et ce moment de célébration donne souvent lieu à quelques allocutions permettant de préciser la nature du projet, de féliciter les élèves et de remercier les différents collaborateurs. Parfois, on y sert des boissons et quelques grignotines. On peut également choisir un carnet et mettre à la disposition du public un stylo afin de recueillir leurs impressions sur l'exposition. L'enseignante ou l'enseignant peut profiter de l'organisation de cet événement pour avoir une brève discussion avec ses élèves concernant le décorum entourant le vernissage et quelques éléments de savoir-être qui sont de mise lors de leur participation à cette célébration (par exemple, ne pas courir dans les salles, parler d'un ton raisonnable, savoir accepter les compliments, éviter les commentaires désobligeants, etc.).

Pistes pour favoriser l'engagement des élèves lors du vernissage*

- ▶ Mettre à contribution les élèves dans l'allocution expliquant le projet
- ▶ Nommer les responsables de l'accueil des invités
- ▶ Nommer les responsables pour créer et faire jouer une trame sonore
- ▶ Nommer des élèves responsables des boissons et des grignotines
- ▶ Nommer des photographes officiels pour documenter l'événement
- ▶ Nommer des médiatrices et des médiateurs répondant aux questions et assurant la sécurité des dispositifs graphiques. Ces derniers peuvent être dûment identifiés

* Il est à noter que le vernissage représente un événement important pour les élèves. Si vous souhaitez les engager dans l'événement, il serait à considérer qu'ils se relaient afin qu'ils puissent aussi profiter de ce moment privilégié.

En somme

Cette section a recensé quelques paramètres balisant la mise sur pied d'une exposition propre à la pratique du graphisme citoyen en milieu scolaire. Sans prétention prescriptive, elle vise à guider l'enseignante ou l'enseignant dans ses démarches et à amorcer une réflexion sur l'engagement actif des élèves dans cet exercice. Plusieurs considérations liées à la gestion de la classe, des limites liées aux lieux physiques ou des impératifs financiers peuvent limiter l'ampleur d'un tel projet, tout comme des contraintes de temps, considérant le nombre d'heures restreint consacré à la formation artistique. Les pistes proposées se doivent donc d'être contextualisées aux différentes réalités de l'enseignement des arts au primaire et aux besoins des élèves.



Médiation de l'exposition par les élèves



TOURNADE
LA CUISINIÈRE
LA MARELLE

Eddy Terki est graphiste indépendant vivant et travaillant dans la région parisienne. Nous avons remarqué son travail en tant qu'intervenant en milieu scolaire. Les objectifs de ses incursions rejoignant les nôtres, son implication nous a semble incontournable et riche en partages et explorations possibles de nos savoir-faire. Son attachement aux mots et aux lettres ainsi qu'à l'utilisation du corps dans l'espace a contribué à enrichir une partie de notre parcours exploratoire autour du thème de la tornade. L'objectif : comment les enfants peuvent-ils exprimer leurs sentiments et leurs perceptions d'un évènement, d'un moment d'un après ? Durant trois jours, les enfants ont travaillé en images, en gestes et en mots les moments marquants du passage de la tornade. Le chaud-froid a été inscrit sur des disques inextinguibles à l'infini. En co-création, les coniques cre de Chine sont devenues les lettres du...

Une journée inoubliable, les élèves sont nous rencontrer à l'école multilingue de l'UQO et ils se sont au jeu des grands formats et des outils conçus, pour l'occasion, à partir d'objets incongrus : éponges géantes, tampons en laine d'acier, cordelettes regroupées, tout monté sur des gougeons de bois. Trotte, tourne, détourne, jette, projette, autant que ce peu furent les éléments permettant d'exprimer la silhouette de la tornade. Tracées au sol, elles se firent multiples, immenses, élégantes, saccadées, organiques. Quelques heures plus tard, ce fut au tour des corps de s'enrouler au sol. Entre eux, des mots savamment choisis par les participants, portaient sur les conséquences du phénomène climatique. À tour de rôle, ils saisirent d'un outil géant et vinrent tracer à coup de grands gestes libres, un mot au sol.

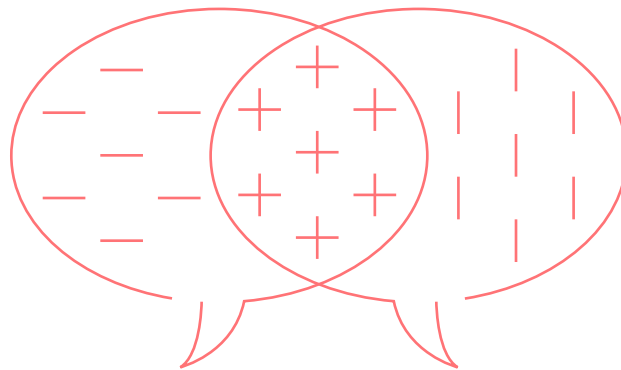
Puis, au lendemain, vint le temps de la réflexion sur le futur. L'impact que les mots peuvent avoir sur notre implication en tant qu'acteur du changement fut au cœur de notre démarche. Spontanément, des slogans aussi colorés qu'évocateurs se sont fait entendre à travers la classe. En groupe, les enfants ont su affirmer haut et fort leurs messages d'apaisement, d'engagement et de reconnaissance de notre implication sur le futur de notre environnement.

La médiation de l'exposition constitue une étape importante de la diffusion du projet de graphisme citoyen. Proposer à l'élève de présenter son travail tout comme celui de ses pairs au public lors d'une activité de médiation est une excellente façon pour lui de revenir sur son processus de création, de décrire ses réalisations, de parler et de réfléchir au sens de ses projets et de poser un regard critique sur ces dernières. La médiation est également une plateforme privilégiée afin que l'élève puisse faire entendre sa voix et conscientiser les visiteurs aux questionnements soulevés par l'exposition. Par la médiation de son exposition, il réaffirme aussi son engagement social et citoyen. Cette section propose donc une courte réflexion théorique sur la médiation ainsi qu'une multitude de pistes à déployer pour en faciliter son appropriation par les élèves.

Qu'est-ce que la médiation ?

La médiation se définit comme une activité d'éducation ou d'animation visant à faciliter la réception d'artéfacts choisis. Le médiateur peut être considéré comme une charnière qui érige des ponts entre les visiteurs et l'objet graphique. Les dispositifs de médiation mis en place visent donc à susciter, chez le visiteur, une sensibilité particulière aux éléments qui constituent le projet d'exposition. Les principes actuels de la médiation s'appuient sur l'établissement d'échanges réciproques entre l'artéfact, le médiateur et le public. Bien que la formule de la visite commentée demeure utilisée, le médiateur varie ses stratégies afin de valoriser un dialogue qui permet au visiteur d'exprimer sa propre subjectivité.

Ainsi, le rôle du médiateur n'est donc plus de simplement transmettre de l'information au public. Ses efforts se tournent désormais vers le développement de stratégies pour engager les visiteurs dans une co-construction de sens visant une appropriation du sens des créations soumises à leur attention. L'exercice que propose le médiateur aux visiteurs, en faisant place à leurs interprétations et en valorisant leurs questionnements, permet aux deux parties de raffiner et de bonifier leur expérience esthétique par l'interaction et le partage. Le médiateur n'est donc pas un « vendeur » et ses interventions visent davantage à faire émerger une conversation plutôt que convaincre le visiteur d'aimer à tout prix ce qui lui est présenté. Cet aspect à lui seul demande une importante préparation auprès des élèves.



Quelques balises pour la structure d'une visite

Bien qu'il n'existe pas une seule manière de mener des activités de médiation, quelques pistes demeurent incontournables afin de fournir une structure aux visites conçues et pilotées par les élèves.

- ▶ Accueil des visiteurs
- ▶ Précisions relatives aux consignes de la visite (ne pas toucher aux objets exposés à moins d'avis contraire, suivre le groupe, marcher tranquillement, l'importance du dialogue et de l'écoute)
- ▶ Présentation du déroulement de la visite
- ▶ Présentation générale de la thématique et du projet
- ▶ Activités de médiation des projets choisis
- ▶ Conclusion et remerciements

La durée d'une visite est variable selon l'âge du public visé, le temps disponible au visiteur ou l'ampleur de l'exposition. Toutefois, il est pertinent de prévoir des visites qui sont d'une durée approximative de 20 à 30 minutes.

Établir le contenu des activités de médiation

Les activités de médiation ne visent pas forcément à couvrir tous les aspects d'une exposition présentée, mais elles souhaitent plutôt offrir une visite qui couvre certains aspects du projet et de l'expérience de création vécue par les élèves. Ces aspects méritent d'être choisis et agencés de manière cohérente et logique. L'enseignante ou l'enseignant ainsi que le groupe peuvent choisir d'uniformiser leurs activités de médiation, c'est-à-dire que les médiateurs vont présenter la même visite. Ils peuvent également offrir aux élèves participants de travailler en petites équipes pour qu'ils créent leurs propres activités de médiation selon leurs intentions.

Avant de choisir les éléments de l'exposition qui seront abordés lors des activités de médiation, il est préférable de cibler le public à qui elles seront destinées. Est-ce que le groupe souhaite lancer l'invitation à toutes les classes de l'école, à une communauté plus large ? En ce sens, comment les élèves peuvent-ils adapter leurs activités en fonction de l'âge et des intérêts de leurs visiteurs ?

Pistes pour favoriser l'engagement des élèves dans les orientations des activités de médiation

- ▶ À l'image de l'Atelier 1, proposer aux élèves de se regrouper en équipes et de réaliser une carte conceptuelle de l'expérience vécue lors des ateliers en graphisme citoyen afin d'en faire ressortir les apprentissages qui ont semblé les plus signifiants pour eux
- ▶ Pour les aiguiller dans cet exercice, voici des éléments qui risquent d'intéresser le visiteur :
 - ▶ Les grands thèmes, les concepts clés ou les enjeux sociaux qui ont émergé
 - ▶ Les procédés techniques explorés (comment certaines créations ont été réalisées)
 - ▶ Les sources d'inspiration pour la création
 - ▶ Les aspects formels exploités (couleurs, ligne, composition)
- ▶ Directement sur la carte réalisée, demander aux élèves d'encercler quatre à six éléments qu'ils souhaiteraient partager avec le public lors d'une activité de médiation
- ▶ Demander aux élèves d'ajouter, à côté des quatre à six éléments choisis, un chiffre qui indique une séquence logique (le chiffre 1 représente un élément qui devra être traité en premier, le chiffre 2 en second et ainsi de suite). Insister sur la logique et le fil conducteur entre les éléments abordés afin de créer une séquence logique

Sélectionner différentes stratégies de médiation

Après avoir choisi un ensemble d'éléments que les élèves souhaitent aborder lors de leurs activités de médiation, il sera essentiel de réfléchir aux différentes façons dont on peut présenter ce contenu, gardant en tête que la présentation vise à favoriser l'échange et l'établissement d'un dialogue entre les élèves participants et les visiteurs. Plusieurs stratégies de médiation s'offrent aux élèves. Nous en avons consigné quelques-unes ci-dessous.

Formuler des questions à l'attention de l'auditoire

L'enseignante ou l'enseignant connaît bien l'importance de formuler des questions ouvertes afin d'activer la réflexion de ses élèves. Afin de préparer les élèves à réaliser une médiation de leur exposition, il peut être pertinent d'explicitier quelques pistes pour l'aider à formuler des questions qui capteront l'intérêt de son public.

Pistes pour aider les élèves à formuler des questions destinées aux visiteurs

- ▶ Favoriser des questions ouvertes (qui ne se répondent pas par oui ou par non)
- ▶ Introduire les questions par un court préambule pour diriger l'attention des visiteurs
- ▶ Poser des questions neutres qui n'orientent pas les réponses possibles
- ▶ Ne pas donner la réponse dans la formulation de la question
- ▶ Miser sur des questions qui élargissent le dialogue afin d'inclure plusieurs visiteurs
- ▶ Donner un temps suffisant aux visiteurs pour répondre afin de valoriser leur réflexion





Préparer une banque de questions permet d'assurer l'interaction avec les visiteurs ainsi que la fluidité de la médiation et évite que la nervosité des jeunes médiateurs transforme leur prestation en un long monologue. La préparation des questions offre l'occasion à l'enseignante ou à l'enseignant d'épauler ses élèves dans leur démarche.

Exemples de questions pour soutenir la médiation des élèves

- ▶ Qu'est-ce qui se passe dans cet objet graphique ?
- ▶ Quelle est votre première réaction devant ce projet ?
- ▶ À qui cet objet graphique était-il destiné ? Pourquoi ?
- ▶ Quelles émotions éprouvez-vous devant ce projet ?
- ▶ Qu'est-ce que le dispositif nous dit sur notre présent ?
- ▶ Décrivez les couleurs présentes dans cet élément graphique
- ▶ Décrivez les lignes présentes dans cette composition graphique
- ▶ Décrivez la composition dans cet objet graphique
- ▶ Quels liens voyez-vous entre le texte et l'image dans cette composition ?
- ▶ Quelles sont les différences et les similarités entre ces deux objets graphiques ?
- ▶ Selon vous, quelle partie de cet objet graphique a été réalisée en premier ? Pourquoi ?
- ▶ Avec quels outils croyez-vous que nous ayons réalisé cet élément ?
- ▶ Comment auriez-vous réagi si l'on vous avait remis ce projet/vu ce projet dans la rue ?
- ▶ Si vous aviez à donner un titre à ce projet, que serait-il ? Pourquoi ?

S'il est pertinent pour le médiateur de préparer ses questions, il ne doit pas négliger de faire une place de choix aux questions qui peuvent provenir de son auditoire. En ce sens, il peut s'avérer important de demander ponctuellement au public s'il a également des questions, et ce, toujours en partageant cette importance à la création d'un espace dialogique lors de la visite. De plus, avant de prendre les tours de parole, le médiateur doit encourager les visiteurs à bien observer les productions et de prendre un temps de réflexion.

Positionner le projet dans le contexte social et les enjeux soulevés

Les créations proposées aux visiteurs sont rassemblées autour de considérations sociales. Le médiateur peut ainsi créer des liens avec l'actualité de la thématique. En ce sens, il peut proposer aux visiteurs de réagir à quelques statistiques ou une citation marquante en lien avec les réflexions présentées dans les créations graphiques, à les interroger sur leurs valeurs et leurs habitudes. Sous une visée plus personnelle, il peut inviter son auditoire à partager une expérience vécue en lien avec la thématique.

Lecture d'un passage d'un texte

Comme la thématique du graphisme citoyen à l'école est puisée à même l'actualité, il est fort à parier que de nombreuses ressources textuelles peuvent être disponibles. Le médiateur peut lire à haute voix un court poème, un extrait d'un article de journal ou encore d'un témoignage afin de demander aux visiteurs de réagir aux propos de ce segment de texte.

Raconter une anecdote inédite liée à la création du projet

Les visiteurs souhaitent normalement obtenir des renseignements privilégiés au sujet du projet et de sa réalisation. Ainsi, le médiateur peut ajouter à sa visite une anecdote où il raconte un événement particulier qui s'est déroulé dans le cadre du projet. Il y dévoile ainsi l'envers du décor de l'exposition qui peut amuser ou surprendre le public pour conserver son attention.

Laisser la chance au visiteur de choisir une création à discuter

Bien qu'il soit souhaitable que les activités de médiation soient dûment planifiées, on peut également offrir au public de choisir un projet ou une série d'éléments graphiques dont il souhaiterait particulièrement discuter. Ce moment offre la liberté aux visiteurs d'explorer par eux-mêmes les projets exposés. Durant ce moment, les discussions peuvent être plus spontanées et se tenir en plus petits groupes.

Réaliser une médiation sous forme de maraudage

Le principe d'une visite par maraudage est de laisser circuler le visiteur librement dans l'exposition. Les médiateurs sont postés à des endroits stratégiques dans l'exposition pour répondre ponctuellement aux questions du public.

Proposer une démonstration

Les ateliers du kit graphique proposent l'usage d'outils de création non usuels. Les médiateurs peuvent réaliser des démonstrations afin d'illustrer leur fonctionnement et les résultats obtenus.

Prévoir une activité ludique en lien avec l'exposition

Afin de rendre actifs les visiteurs, les médiateurs peuvent leur suggérer quelques activités ludiques à réaliser en salle d'exposition. À titre d'exemple, un tract sur lequel figure un slogan peut être distribué aux visiteurs qui peuvent être amenés à dessiner son visuel pour ensuite l'incorporer dans l'exposition à titre de projet collectif. Pour les plus jeunes visiteurs, les médiateurs peuvent leur proposer de regarder attentivement un objet graphique, de se retourner pour ensuite tenter de la décrire de mémoire.



Valérie Yobé, *Pendant ce temps-là en France*, 2016. Exposition, Galerie UQO.



UNE TORNADE
CRAPPE LA REGION

RADIO

logans m'ont réveillé. Si les
prêtent attention à ce qu'on
leur dire, ils peu-
compte que c'est
ation, qui créons
s naturelles.»

Jade M., élève

Constituer une fiche de parcours (aide-mémoire) pour les médiateurs

Afin de mettre en ordre les différentes composantes de la visite proposée et de consigner les éléments importants, les élèves peuvent soutenir le pilotage de leur médiation par une fiche de parcours. Cette dernière peut contenir, de manière synthétique, toutes informations importantes, une liste de questions à poser au public ou tout autre élément en lien avec les modalités des activités prévues. Cet outil peut également s'avérer utile pour faciliter la gestion du temps de la visite en indiquant clairement le temps accordé à chaque composante prévue lors de la visite.

Piloter les activités de médiation

Bien que les élèves soient souvent plus à l'aise de présenter une exposition qu'ils ont eux-mêmes réalisée, il peut être préférable de les regrouper en dyades ou en petites équipes afin qu'ils soient plus confiants lorsque vient le temps de s'adresser à un auditoire qui leur est souvent peu ou pas familier. Quelques rappels peuvent être adressés aux élèves relativement au pilotage de leurs activités de médiation, c'est-à-dire à l'animation du groupe de visiteurs.

L'importance du paraverbal et du non-verbal

Après avoir bien pensé à l'organisation de leurs idées, les élèves doivent être à l'affût de la manière dont elles seront communiquées lors de la visite. Comme lors de toute communication orale, ils doivent être sensibles au paraverbal et au non-verbal propres à leur intervention. Le paraverbal a trait au débit, à la diction, au volume et à l'intonation de la voix. Le non-verbal concerne entre autres les gestes, la posture du corps et les expressions du visage. Le langage non verbal est souvent négligé par l'animateur alors qu'on sait qu'il s'agit d'une facette de la communication orale auquel le visiteur sera très sensible. Ainsi, un médiateur qui accueille son groupe en leur mentionnant le bonheur qu'il a de les recevoir, mais qui a le regard figé vers le sol aura du mal à convaincre de ses bons sentiments.

Pistes pour soutenir le langage paraverbal et non verbal lors de la médiation



Langage paraverbal

- ▶ Utiliser un débit modéré, ni trop vite ni trop lent, en favorisant de courtes phrases
- ▶ Favoriser un ton dynamique tout au long de la visite
- ▶ Bien articuler chaque syllabe des mots
- ▶ Bannir les expressions qui reviennent trop souvent (euuuuu, comme, ouein, tsé, etc.)
- ▶ Projeter sa voix à un niveau adéquat afin que tous entendent bien



Langage non verbal

- ▶ Adopter une posture du corps droite et ouverte (par exemple, importance de sourire et de ne pas croiser les bras)
- ▶ Éviter de bouger ou de piétiner de gauche à droite
- ▶ Faire face aux visiteurs et leur tourner le dos le moins possible
- ▶ Favoriser des contacts visuels fréquents avec chaque visiteur
- ▶ Conserver une certaine distance avec le groupe afin de respecter leur espace

La réaction des médiateurs à l'égard des commentaires négatifs des visiteurs

Proposer des activités de médiation associées à une exposition qu'ils ont réalisée est se commettre doublement à l'appréciation du public, c'est-à-dire s'exposer par le biais de l'accrochage des projets, mais aussi par leur médiation. Les commentaires qui laissent transparaître une incompréhension du projet ou de la thématique, un manque d'intérêt flagrant pour la visite ou encore des doutes liés au traitement technique propre à la réalisation des projets, même s'ils sont subtils de la part des visiteurs, sont autant de situations qui peuvent ébranler les élèves participants. Ainsi, l'enseignante ou l'enseignant peut préparer sa classe afin que les médiateurs sachent non seulement comment bien réagir lors de telles situations, mais aussi que les élèves soient le plus possible préservés de sentiments négatifs qui pourraient avoir un impact néfaste sur leur réussite éducative.

Pistes pour aider les élèves à recevoir des commentaires négatifs lors des visites

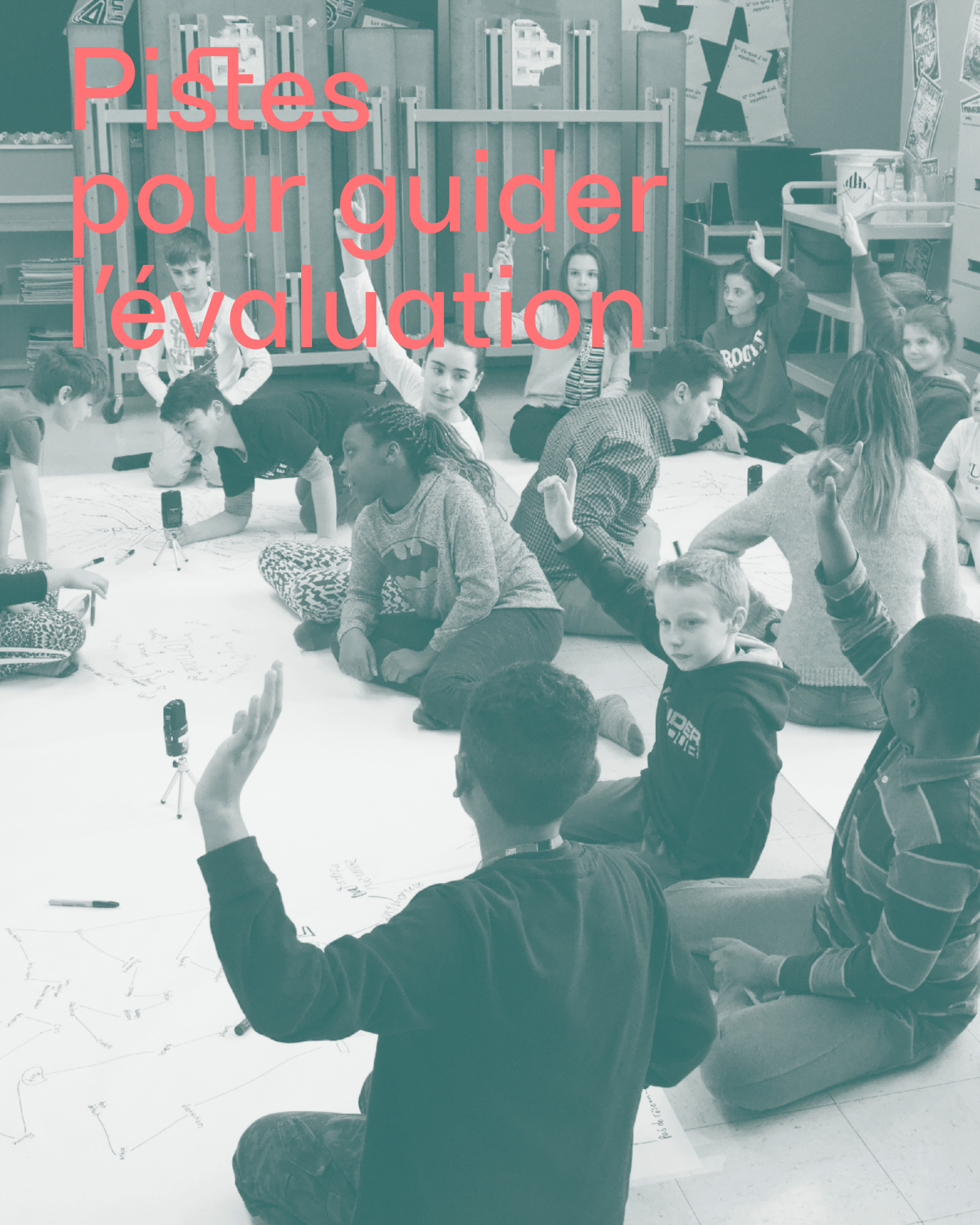
- ▶ Avoir une discussion ouverte sur ce type de situation avec le groupe. Les questions suivantes peuvent servir de repères pour mener cette réflexion : Vous est-il déjà arrivé de ne pas aimer un projet graphique ? Comment avez-vous réagi ? Est-ce qu'un tel projet doit absolument plaire à tous ? Pourquoi ? Est-ce qu'un projet propre au graphisme citoyen doit être beau pour véhiculer son message ? Pourquoi ? Comment te sentirais-tu si, lors de tes activités de médiation, un visiteur mentionnait qu'il n'aime pas un des projets que tu as créé ? Que lui répondrais-tu ?
- ▶ Préparer des activités de jeux de rôle où des élèves jouent des visiteurs exprimant des propos négatifs et où d'autres élèves tiennent la fonction de médiateurs qui reçoivent ces commentaires déplaisants

Préparer les élèves à assumer la médiation de leur exposition ne laisse pas sous-entendre qu'ils doivent assumer la gestion des groupes qu'ils reçoivent. Tout en préservant le leadership des médiateurs en herbe, il est préférable de prévoir la présence d'un adulte qui voit à ce que le déroulement des activités se passe de manière harmonieuse.

En somme

La médiation culturelle est une profession en soi qui demande le développement de multiples compétences. Pour assurer le succès d'une visite, nous avons vu l'importance qu'elle soit préparée avec soin. En faisant l'expérience de la médiation de son exposition, les élèves bénéficient d'une occasion pour développer plusieurs aptitudes liées à la communication orale, et ce, par le biais d'une situation d'apprentissage qui est authentique. Rappelons que la mission du médiateur vise essentiellement à informer le public, à créer un climat propice aux échanges afin d'en appeler à l'engagement des visiteurs, le tout se déroulant dans un contexte agréable.

Pistes pour guider l'évaluation



Cette section vise à offrir des pistes réflexives sur les modalités d'évaluation qui pourraient s'harmoniser avec l'esprit de la démarche proposée, soit celle du graphisme citoyen réalisé en co-création. Elle n'a donc pas pour objet d'offrir un ensemble de critères ni d'indicateurs précis pour effectuer l'évaluation des projets qui résultent des ateliers. Bien que nous reconnaissons que les critères et les indicateurs se trouvent au cœur de l'exercice de l'enseignante et de l'enseignant qui évalue, nous ne les précisons pas formellement, notamment parce qu'ils sont bien souvent prescrits par les différents programmes de formation et qu'ils varient considérablement d'un contexte à un autre. Les objectifs définis au début de chaque atelier peuvent toutefois orienter les enseignantes et les enseignants dans l'établissement des balises de leur évaluation. En guise de fondements pour guider les pratiques évaluatives, nous précisons sommairement les fonctions de l'évaluation et les particularités des critères en enseignement du design et des arts visuels, nous traiterons de l'importance d'évaluer l'ensemble de la démarche de création, nous nous arrêterons sur le rôle de la rétroaction qualitative ainsi que sur l'importance d'engager l'élève dans le processus d'évaluation.

Pourquoi évaluer ?

L'évaluation des apprentissages est un processus intégré à l'enseignement-apprentissage. Elle a d'abord pour fonction de soutenir les élèves dans leurs apprentissages (évaluation formative). Pour ce faire, l'évaluation doit offrir une rétroaction rapide, claire, constante (en cours d'apprentissage) et différenciée à chaque élève. Elle les informe ainsi de leur progrès et de leurs défis. Les outils d'évaluation offrent l'occasion aux élèves de cibler leurs objectifs. D'une certaine manière, l'évaluation doit aussi permettre le développement de leur réflexivité et de leur autonomie à l'égard de leurs apprentissages. L'évaluation sert également à certifier leurs acquis en fin de parcours (évaluation sommative ou certificative).

Bien que l'évaluation représente un aspect important de l'enseignement-apprentissage, elle ne doit pas en être la finalité. Hargreaves et Shirley (2009) formulent que les dérives de certaines pratiques évaluatives en sont parfois venues à donner de la valeur à ce qu'elles mesuraient au lieu de mesurer ce à quoi il est essentiel d'accorder de la valeur. C'est pourquoi toute évaluation doit avoir une portée éducative rattachée à des intentions pédagogiques.

Les particularités des critères d'évaluation en enseignement du design et des arts visuels

Est-ce que l'évaluation dans les matières créatives ou artistiques se distingue des autres matières scolaires? Nous répondons oui et non à cette question. Toutes les évaluations en contexte scolaire, peu importe le domaine d'études, sont réalisées à partir d'une interprétation critériée. Sans elle, l'évaluation aurait une saveur tout à fait arbitraire. Les critères sont des repères qui permettent d'apprécier le niveau d'atteinte d'une compétence par l'élève. L'usage de critères d'évaluation évite le dérapage d'une évaluation normative où le jugement serait plutôt établi en fonction d'un classement des productions basé sur la comparaison des réalisations des élèves. Bien que les critères doivent être définis et présentés aux élèves, et ce, avant la réalisation d'un projet de graphisme citoyen, ces balises doivent toutefois être utilisées de manière suffisamment souple pour tenir compte de la variété des démarches de création dans lesquelles s'engagent les étudiants. À cet effet, Gosselin *et al.* (2014) mentionnent qu'en art, « les réponses aux propositions de création conservent une part d'imprévisibilité » (p. 40). Ces mots vont dans le sens de l'importance que nous accordons à l'expression d'une pensée originale ou authentique, à l'expérimentation et à la prise de risque tout comme à l'erreur comme moteur créatif, bien que l'ensemble de ces éléments puissent sembler incompatibles avec une évaluation qui se veut prévisible, critériée et uniforme pour tous. L'évaluatrice ou l'évaluateur a donc pour devoir de cultiver une ouverture à l'égard des propositions auxquelles elle ou il ne s'attendait pas ou avec lesquels elle ou il pourrait se sentir moins familière ou familier (Gude, 2013). En d'autres mots, les critères d'évaluation, dans leur définition et leur usage, doivent être clairs et connus par l'élève sans toutefois représenter un frein à sa créativité en formatant les créations par une série d'attendus auxquels l'apprenant doit répondre.

Évaluer la démarche de création

Un moyen de proposer une évaluation flexible consiste à évaluer la démarche dans son ensemble et non seulement le produit final qui en résulte. Il est donc pertinent de demander aux élèves de consigner des traces de leur démarche, notamment lors de la constitution du portfolio, et de les accompagner dans la justification de leurs choix. L'évaluation de la démarche de création permet ainsi de porter un jugement qui épouse plus adéquatement la réalité de la dynamique de création qui est un processus actif et riche où l'élève est amené à prendre plusieurs décisions en mobilisant plusieurs de ses habiletés, de ses connaissances et d'éléments de compétence qu'il maîtrise. L'évaluation en cours de processus offre à l'élève des rétroactions régulières lui permettant de situer sa progression et d'autoréguler sa démarche de création à la lumière des pistes soulevées. Ce faisant, on multiplie les occasions privilégiées d'échanges où l'élève a l'occasion de détailler ses intentions, de relater les points marquants de son expérience et de verbaliser ses apprentissages. Ces rencontres offrent la chance à l'enseignante ou à l'enseignant de glaner des traces pertinentes pour fonder un jugement évaluatif plus nuancé, car ces informations précieuses n'apparaissent pas toujours formellement et explicitement dans la création plastique terminée. En ce sens, l'évaluation de la démarche de création permet de mieux intégrer dans le jugement évaluatif trois composantes principales qui se trouvent imbriquées dans l'apprentissage des activités créatives, soit le processus, le produit et le discours.

Le processus

Le processus réfère à la démarche de l'élève pour rencontrer ses intentions de création. Il réfère à ce qu'il fait et à comment il le fait (identification des concepts clés, recherche réalisée, techniques et gestes transformateurs sélectionnés, méthode de travail mise en place).

Le produit

Le produit est l'objet graphique authentique qui résulte de la dynamique de création (incarnation matérielle de ses intentions de création dans un objet graphique).

Le discours

Cette dimension touche plus précisément la composante « rendre compte de la dynamique de création ». Elle implique une métaréflexion qui s'exprime entre autres par les liens que l'élève brosse entre ses intentions de création et le produit, par l'inventaire des nouveaux apprentissages réalisés, tout comme par une compréhension des différents effets de sa production. Propre au design, le discours offre une occasion à l'élève de présenter ses choix pour argumenter comment l'objet graphique réalisé répond aux objectifs de communication ciblés.

Prendre en compte le produit, mais aussi le processus et le discours tendent ainsi à diminuer la représentation que pourrait avoir l'élève voulant que l'évaluation soit quelque chose qu'il subisse au profit d'une opération conjointe qui lui permet d'avoir une certaine prise ou un certain niveau de contrôle sur ses résultats scolaires. Précisons que ces deux derniers éléments peuvent avoir un effet considérable chez l'élève, plus précisément sur sa motivation et sur son engagement dans le projet (Archambault et Chouinard, 2003). Autrement dit, l'évaluation de la démarche de création lui permet de s'investir dans une activité où ses intentions sont comprises, entendues et considérées par l'enseignante ou l'enseignant.

Mettre l'accent sur une rétroaction qualitative

Lors de l'évaluation dans les domaines créatifs, le jugement d'ensemble de l'enseignante ou de l'enseignant, par le biais d'une rétroaction qualitative, nous semble au cœur de la rétroaction partagée avec les élèves. Comme le soutiennent Gosselin *et al.* (2014), « Il s'agit plutôt de trouver dans ce que propose l'étudiant les critères qui prévalent et qui en font ressortir la qualité » (p. 41). La formulation des commentaires de l'enseignante ou de l'enseignant n'a pas à passer en revue systématiquement chacun des critères utilisés pour évaluer, mais une rétroaction qualitative permet de mettre en lumière quelques critères qui s'avèrent les plus révélateurs pour mettre en lumière la teneur du travail de l'élève. Ainsi, les visées d'une évaluation qualitative contrastent avec une perspective traditionnelle de l'évaluation où les procédés de quantification ou de comptage de points sont favorisés. Dans la foulée d'une perspective nouvelle en évaluation, la mesure demeure, mais débouche sur un jugement exposé explicitement par un commentaire de l'enseignante ou de l'enseignant (Scallon, 2004).

Les perspectives nouvelles en évaluation tendent à décentraliser le rôle de l'enseignante ou de l'enseignant comme étant la seule voix pouvant porter un jugement crédible sur les acquis de l'élève. En ce sens, les stratégies d'autoévaluation ou de co-évaluation (élève-enseignante ou élève-enseignant) offrent une occasion à saisir si l'on souhaite intégrer l'évaluation à l'apprentissage. Toutefois, comme le précise Scallon (2004), « Par abus de langage, on tend à parler d'autoévaluation lorsqu'un élève utilise des outils déjà préparés comportant implicitement ou explicitement des critères imposés. Une telle démarche relève de l'autocorrection, et non de l'autoévaluation au sens rigoureux du terme. » (p. 296)

Un réel exercice d'autoévaluation demande que l'élève soit en mesure de choisir le point de vue qu'il souhaite valoriser dans sa démarche de création. Il sera alors invité à démontrer ses apprentissages en choisissant les traces pertinentes ou les créations les plus éloquentes afin de justifier l'évaluation de sa compétence. Dans le cadre d'une co-évaluation, il pourrait également sélectionner les critères qu'il juge les plus appropriés pour évaluer l'état de sa compétence. Ajoutons que le fait d'engager l'élève dans son évaluation lui permet de s'engager dans une forme d'autoquestionnement où il est primordial de l'inciter à dépasser un simple jugement de satisfaction ou d'insatisfaction sur ce qu'il a fait (Scallon, 2004). Le tableau ci-dessous présente un continuum des stratégies d'évaluation allant d'une évaluation entièrement dirigée par l'enseignante ou l'enseignant à une autoévaluation menée par l'élève.



Continuum des stratégies d'évaluation : de l'évaluation par l'enseignante ou l'enseignant à l'autoévaluation

	Évaluation dirigée par l'enseignant-e	Co-évaluation dirigée par l'enseignant-e	Co-évaluation dirigée par l'élève	Autoévaluation dirigée par l'élève
Critères d'évaluation	Proposés par l'enseignant-e	Proposés par l'enseignant-e et choisis par l'élève	Négociés entre l'enseignant-e et l'élève	Proposés par l'élève
	Plus rarement différenciés	Peuvent être différenciés	Plus souvent différenciés	Sont différenciés et individualisés pour chaque élève (ou chaque équipe)
Jugement évaluatif	Posé par l'enseignant-e	Posé conjointement par l'enseignant-e et l'élève	Posé conjointement par l'enseignant-e et l'élève	Posé par l'élève
Ce sur quoi se centre l'évaluation	L'évaluation se centre souvent davantage sur le produit (l'objet graphique) et peu sur le processus de création	L'évaluation se centre sur le produit (l'objet graphique) et sur le processus de création	L'évaluation se centre sur le produit (l'objet graphique) et sur le processus de création	L'évaluation se centre sur le produit (l'objet graphique) et permet une métaréflexion sur le processus de création

Le choix d'une stratégie d'évaluation est variable et doit être effectué en fonction des objectifs de l'évaluation, de sa nature (formative ou sommative) et du moment où elle sera posée.

Les ateliers proposés dans le kit graphique ont été conçus pour mobiliser les compétences de création de l'élève de manière progressive lui offrant une multitude d'occasions pour démontrer ses acquis. De plus, ses différentes activités sont mises au point pour prendre en compte l'aspect évolutif de l'appropriation de la création propre au graphisme citoyen par la mise en contact avec une même famille d'activités.

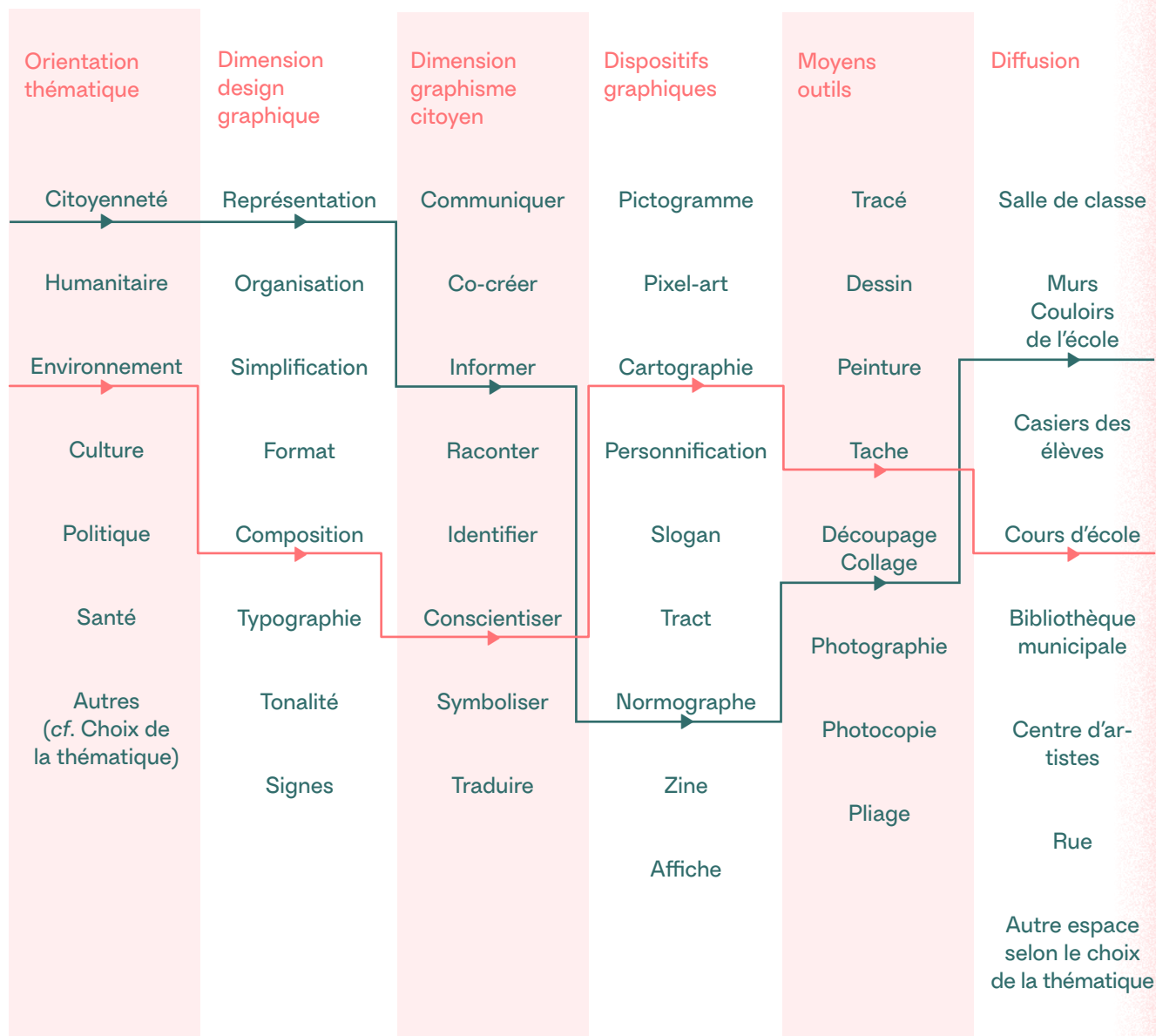
En somme

Le kit graphique a pour objectif de développer l'agentivité des élèves du primaire par le biais d'ateliers en graphisme citoyen. Dans ce contexte, les pratiques évaluatives gagnent à être adaptées pour répondre à cet objectif en faisant preuve de souplesse dans la description, dans le choix et dans l'usage des critères d'évaluation convoqués. Nous avons également souligné l'importance de contextualiser l'évaluation en prenant en considération le processus de création qui permet d'incorporer dans le jugement évaluatif non seulement le produit, mais le processus et le discours exprimant un retour métaréflexif sur l'expérience vécue. L'évaluation est donc comprise comme la mise en place d'un dialogue entre l'élève et l'enseignante ou l'enseignant où les deux sont appelés à partager leur regard et à se prononcer sur la création réalisée.

À vous d'agir!



Le kit graphique propose une série de huit ateliers à contextualiser par l'enseignante ou l'enseignant. Après les avoir expérimentés, peut-être souhaiteriez-vous créer vos propres ateliers en graphisme citoyen ? Le tableau ci-dessous propose de vous guider en vous offrant quelques pistes. Pour lancer votre démarche de conception d'atelier, nous vous proposons de sélectionner un élément de chaque colonne. Faisant ainsi, vous mettez en relation les concepts clés issus de la thématique, un ou des composantes en design graphique et en graphisme citoyen. Vous réfléchirez également aux dispositifs graphiques, aux moyens et aux outils tout comme aux stratégies de diffusion à mettre en place pour que vos élèves participent au changement social. Les tracés présentés proposent deux exemples de jumelages possibles, à vous d'agir en créant votre propre séquence !



Glossaire

COLLISION

GRÊLONS

COLÈRE

ALARME

VENT

DÉFORESTATION

DÉTRESSE

IMPUISSANCE



Les termes sélectionnés constituent une liste non exhaustive de notions explicitées dans le kit graphique et dont la terminologie s'inspire des usages qui en sont faits dans le domaine du graphisme.

Affiche

« Une feuille de papier imprimée ou manuscrite que l'on applique sur les murs pour avertir le public de quelque chose ». Sa fonction première est d'attirer le regard des passants, le plus souvent en mouvement. De près ou de loin, elle se trouve dans un environnement surchargé d'images. Son efficacité se mesure à sa capacité à être remarquée rapidement.

Atelier

- ▶ Lieu où des collaborateurs travaillent ensemble. Lieu où un artiste, un graphiste pratique son métier. Il est lieu de création
- ▶ Série d'activités organisées dans le but de développer et de transmettre le savoir-faire de l'intervenant, qu'il soit graphiste ou artiste

Bichromie

C'est la conception d'une image à partir de seulement deux couleurs.

Cartographie

Cartographier l'espace, c'est faire usage de points, de lignes et de surfaces pour délimiter, indiquer, diriger la lecture et aider le repérage. La cartographie en est le résultat graphique.

Co-création

La co-création consiste à développer un projet par la mise en place de dispositifs visant la collaboration active avec les personnes pour lesquelles ils sont destinés. C'est la création collaborative dans un processus de partage et d'échanges d'idées et de savoir-faire.

Communication visuelle

Elle consiste à élaborer des formes, des éléments graphiques (images, typographies, photos, couleurs, etc.) dans le but de communiquer une information à un public désigné. Elle permet de mettre en forme et rendre intelligible des informations en tout genre. Elle communique par l'image.

Composition

C'est la manière dont les composants visuels seront agencés et combinés. La composition considère le placement, le regroupement, l'alignement, le flux visuel et les divisions de l'espace. C'est l'art de choisir, de disposer et de coordonner les divers éléments constitutifs d'une œuvre par ordonnancement équilibrée des parties constituant un tout afin de créer un impact visuel.

Concept

Fait référence aux éléments abstraits du projet, c'est-à-dire le message à véhiculer, son contenu et son style. Une idée efficace mise en forme, en image ou en texte, pour transmettre un message. Il conditionne la réussite du projet graphique.

Échelle

- ▶ Elle permet d'établir un ordre de grandeur et d'importance des éléments constituant un message mis en pages
- ▶ Sur une carte, c'est une échelle de grandeur illustrée par une ligne graduée utilisée pour exprimer un rapport de dimension entre une distance réelle et une distance figurée (échelle au 1/100 000). Ainsi, elle permet de reproduire un grand territoire géographique sur une plus petite surface (voir cartographie)
- ▶ C'est la proportion que l'on donne à des éléments distincts afin de prioriser leur importance

Émetteur/récepteur

L'émetteur est celui qui transmet un message intentionnellement. Le récepteur est celui à qui le message est destiné.

Espace public

Il représente, dans les sociétés humaines, en particulier urbaines, l'ensemble des espaces de passage et de rassemblement qui sont à l'usage de tous. Il est le lieu où doivent pouvoir s'exercer les droits et libertés des individus. Il est un lieu où le dialogue peut avoir lieu.

Esquisse

Dessin préliminaire qui est souvent réalisé rapidement. L'esquisse qui a pour but de tracer les grands traits d'une réalisation graphique ou artistique à venir pour en illustrer la composition générale.

Fanzine

Petites publications autoéditées et faites de façon artisanale. Produit de la contre-culture, les fanzines permettent aux graphistes, aux artistes ou aux auteurs de laisser libre cours à leur imagination et de créer des récits sur tout type de sujet.

Graphisme

Le graphisme est l'un des domaines des arts appliqués. Il répond à un besoin : de promotion, d'information, d'instruire, de communiquer. C'est une discipline qui consiste à créer, choisir des éléments graphiques (formes, typographies, photos, couleurs, etc.) en les agençant sur un support de communication, papier ou Web, de manière à faire passer un message.

Graphiste

Le graphiste est un communicateur d'un genre particulier qui produit des représentations alliant le texte et l'image dans le but de mettre en forme un message et de le communiquer à un public choisi.

Idéogramme

Un idéogramme est un symbole graphique représentant un mot ou une idée utilisé dans certaines langues vivantes (le chinois ou le japonais), anciennes (les hiéroglyphes de l'Égypte antique, par exemple). Il faut les différencier des pictogrammes qui représentent une chose concrète par un dessin et des phonogrammes qui représentent un son.

Impact visuel

C'est la manière que le lecteur reçoit et ressent une présentation visuelle. Les éléments entrant dans la composition d'une mise en pages, papier ou numérique, vont déterminer l'impact de celle-ci. Ce sont notamment le texte, la couleur, la typographie, la taille, le style, l'image, l'espace, la marge, la ponctuation, l'épaisseur et le symbole. La force d'une composition agit directement sur l'impact visuel.

Logotype

Un logotype ou logo est une composition figurée (texte + image ou image ou texte) servant à identifier visuellement de façon immédiate une entreprise, une marque, une association, une institution, un produit, un service, un événement ou toute autre sorte d'organisation dans le but de se faire connaître et reconnaître des publics auxquels il s'adresse de se différencier des autres d'un même secteur.

Médium

Il désigne les matériaux utilisés pour réaliser une image, incluant le texte au besoin : crayon-feutre, peinture, fusain, photomontage, etc. Le médium peut aussi concerner le support qui reçoit les matériaux : le papier de l'affiche, l'écran numérique, etc.

Message

Un message est un ensemble de signes. Il implique un codage par un émetteur et un décodage par un récepteur (d'où la nécessité d'un code commun). Il transmet une information, mais elle peut être interprétée différemment de l'intention initiale. La teneur du message et la manière dont il sera conçu et diffusé permettront d'atteindre ou non un objectif particulier.

Mise en pages

Elle consiste à organiser des contenus — sur support papier ou numérique — (titres, textes, illustrations, voire animations) dans un espace donné. Elle donne à voir et à lire de manière claire et intelligible de manière hiérarchique et harmonieuse. Elle comprend les techniques : de polices de caractères, de typographie, de mise en forme et d'espacement, de titrage et de lettrines, d'illustration (dessin ou photographie) et leur habillage.

Monochromie

C'est l'image traduite à l'aide d'une seule couleur. L'impression noir et blanc en est une.

Mots-images

On crée un mot-image lorsque l'on dessine des mots de telle sorte que leur aspect corresponde à leurs sens. Dans le mot-image, le traitement des éléments typographiques (déformation, proportion, habillage, etc.) ajoute visuellement une information au sens des mots eux-mêmes. Ainsi, le mot devient « image du mot ».

Normographe

Plaquette (en plastique, en bois, en métal) dans laquelle les contours de lettres, de figures ont été évidés pour qu'on puisse en reproduire le tracé.

Pictogramme

Signe ou dessin schématique normalisé à caractère universel dans sa compréhension immédiate de sa signification. Certains sont destinés à renseigner le public dans les réseaux ferroviaires, les aéroports, à figurer des objets ou des faits sur une carte, etc.

Pochoir

Une forme découpée dans un support (carton, métal, etc.) et destinée à être imprimée, reportée sur une surface (mur, sol, feuille, etc.) avec de l'encre ou de la peinture.

Poids visuel

Disposition des éléments dans un espace défini. Principe de composition qui vise à mettre en évidence un élément ou une partie afin d'attirer l'attention. Agrandissement d'un objet ou d'une figure dans le but d'exprimer des idées.

Positionnement

C'est la position qu'une image ou qu'un texte occupe dans un espace donné. Par exemple, un logotype sur une annonce publicitaire est le plus souvent positionné en bas à droite. Pour une marque, le positionnement indique comment elle se situe sur un marché donné par rapport à sa ou ses marques concurrentes.

Processus

Manière de procéder en vue d'un résultat particulier répondant à un objectif précis.

Représenter/représentation

- ▶ Action de rendre sensible quelque chose au moyen d'une figure, d'un symbole, d'un signe : l'écriture est la représentation de la langue parlée par des signes graphiques
- ▶ Image, figure, symbole ou signe qui représente un phénomène, une idée

Signalétique

Elle constitue un aspect du design graphique consacré à la communication dans l'espace. Elle informe, guide, facilite l'orientation qu'il s'agisse d'un espace public ou d'un bâtiment (rue, route, aéroport, musée, hôpital, bibliothèque, etc.).

Slogan

Le slogan peut se définir comme une phrase percutante, incisive, qui véhicule un message dont l'essence est résumée en quelques mots. Il est court par nature dans le but de s'ancrer dans les esprits efficacement. Les meilleurs slogans passent dans le langage populaire.

Support

Élément matériel susceptible de recevoir une œuvre graphique ou picturale. En graphisme, le support peut être du papier, du bois, du tissu, du métal, un mur, etc. ou numérique.

Symbole

Un symbole graphique est la représentation d'un concept ou d'un objet qui le caractérise. Certains ont une connotation universellement connue et reconnue, d'autres ont des références particulières et propres à une culture.

Tempête d'idées ou remue-méninges (*brainstorming*)

Une technique qui consiste à réunir un groupe de personnes afin qu'ils produisent collectivement un maximum d'idées nouvelles sur un thème donné. Elle peut se pratiquer seule, mais donne de meilleurs résultats à plusieurs. Pendant une période donnée, on annote sur papier ou autre surface des mots, des arabesques calligraphiques, des esquisses ou autres signes que l'on associe à un thème ou à un sujet en allant du plus spécifique au plus surréaliste.

Typographie

C'est l'art d'écrire à l'aide de modèles préfabriqués, qu'ils soient matériels ou numériques. Elle se compose de multiples choix de familles de caractères des plus familiers aux plus étonnants, anciens ou nouveaux. Chaque famille est basée sur un dessin commun, mais se décline selon plusieurs graisses : du extra fin au extra gras.

Bibliographie



Boulevard Mont-B



- Archambault, J. et Chouinard, R. (2016). *Vers une gestion éducative de la classe*. Montréal : Gaëtan Morin éditeur.
- Caron, J. (2003). *Apprivoiser les différences : guide sur la différenciation des apprentissages et la gestion des cycles*. Montréal : Éditions de la Chenelière.
- Breviglieri, M. (2014). La vie publique de l'enfant. *Revue de sciences sociales sur la démocratie et la citoyenneté*, no 2, p. 97-123.
- Burton, D. (2006). *Exhibiting Student Art: The Essential Guide for Teachers*. New York : Teachers College Press.
- Giddens, A. (1979). *Central Problems in Social Theory: Action, Structure, and Contradiction in Social Analysis*. Californie : University of California Press.
- Gosselin, P. (2006). Des aptitudes sollicitées et développées à différents moments de la démarche de création. *Vie pédagogique*, no 141, p. 17-20.
- Gosselin, P., Fortin, S., Murphy, S., St-Denis, E., Trudelle, S. et Gagnon-Bourget, F. (2014). L'évaluation de la compétence à créer en arts visuels dans les universités et collèges québécois. Dans D. Leduc et S. Béland (dir.), *Regards sur l'évaluation des apprentissages en arts à l'enseignement supérieur*. Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Gosselin, P., Potvin, G., Gingras, J.-M. et Murphy, S. (1998). Une représentation de la dynamique de création pour le renouvellement des pratiques en éducation artistique. *Revue des sciences de l'éducation*, 23-3, p. 647-666.
- Gude, O. (2013). Questioning creativity. Dans N. Addison et L. Burgess (dir.), *Debates in design education*. London et New York : Routledge, p. 37-50.
- Hargreaves, A. et Shirley, D. (2009). The persistence of presentism. *Teachers College Record*, 111-11, p. 2502-2534.
- Heckman, J. (2008). The case for investing in disadvantaged young children, *Early Childhood and Care*, 6-2, p. 3-8.
- Leroux, M. et Paré, M. (2016). *Mieux répondre aux besoins diversifiés de tous les élèves*. Montréal : Chenelière Éducation.
- Morin, É., Therriault, G. et Bader, B. (2019). Le développement du pouvoir agir, l'agentivité et le sentiment d'efficacité personnelle des jeunes face aux problématiques sociales et environnementales : apports conceptuels pour un agir ensemble. *Éducation et socialisation*, 51, p. 1-17.
- Perrenoud, P. (2014). *Pédagogie différenciée : des intentions à l'action*. Montrouge : ESF Éditeur.
- Royer, M. (2020). Concevoir en portant attention aux milieux : étude sur les modalités d'exposition du design de la participation. *Revue Design Arts Médias*. Récupéré : <https://journal.dampress.org/issues/lexposition-de-design/concevoir-en-portant-attention-aux-milieux-etude-sur-les-modalites-dexposition-du-design-de-la-participation>
- Scallon, G. (2004). *L'évaluation des apprentissages dans une approche par compétences*. Saint-Laurent : Éditions du nouveau pédagogique.
- Sylvestre, L. (2008). *Analyse des pratiques de cinq enseignantes spécialisées en arts plastiques au primaire favorisant l'action de l'élève dans le cadre de l'exposition d'art en milieu scolaire* (thèse de doctorat, Université de Montréal, Canada). Récupéré de Papyrus, le dépôt institutionnel de l'Université de Montréal : <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/6484>

Remerciements

Le kit graphique ne pouvait se concrétiser sans une équipe de collaborateurs hors pair que nous tenons à remercier sincèrement pour leur collaboration et leur confiance :

L'école internationale du Village de Gatineau, ses enseignants Heidi Paulin, spécialiste en arts, Joël Paquette, titulaire, et leurs élèves pour leur accueil et leur ouverture d'esprit. Un salut particulier à tous les élèves de 5^e année de 2018-2019 qui nous ont permis d'imaginer la conception de cet ouvrage à la suite des ateliers de co-création : Quincy, Dominique, Jade C., Sélina, Ludovic, Frida Paola, David, Jasmine, Léo, Sukriye, Katia, Théo, Thomas, Ariana, Jacob, Jade M., Emma, Aleph, Myriame, Olivier, Grâce Michelle, Gabrielle-Rose.

Daniel Leblanc, Laurent Pinabel et Eddy Terki, graphistes indépendants pour leur contribution aux ateliers.

Moniques Richard et Malte Martin pour leur soutien et leur contribution à la publication.

Mylène Leroux, professeure (UQO), pour sa réflexion sur la différenciation pédagogique.

Pedro Mendonça (UQAT) pour sa réflexion sur l'évaluation en arts plastiques.

Ce projet est réalisé grâce à une subvention du Fonds de recherche du Québec — Société et culture dans le cadre du programme Soutien à la recherche-crédation pour la relève professorale.

Dirigé par : Valérie Yobé (valerie.yobe@uqo.ca)
et Catherine Nadon (catherine.nadon@uqo.ca)
Conception graphique : bureau60a.com
Édition : www.latribugrafik.org

ISBN 978-2-9815045-3-1

la
tribu
grafik

 ÉCOLE
INTERNATIONALE
DU VILLAGE

Fonds de recherche
Société et culture
Québec 

bureau60a

ÉCOLE
MULTIDISCIPLINAIRE
DE L'IMAGE
UQO

UQO
DÉPARTEMENT DES
SCIENCES DE L'ÉDUCATION

Le kit graphique propose aux enseignantes et aux enseignants ainsi qu'aux élèves un ensemble d'ateliers, d'outils et d'informations pour la pratique du design social à l'école primaire. Ce kit permettra aux élèves de se sensibiliser à une pratique des arts engagés pour s'exprimer et expliciter leurs opinions sur une problématique sociale actuelle. Par leur voix unique et collective, ils contribueront à l'innovation et au changement.

Valérie Yobé, Ph. D, est docteur en sémiologie et professeure agrégée en design graphique à l'École multidisciplinaire de l'image (ÉMI) de l'Université du Québec en Outaouais, où elle enseigne depuis 2001. Valérie Yobé promeut la pratique et la recherche-crédation sur le graphisme et plus particulièrement le design pour l'innovation sociale.

En 2013, elle obtient le titre de Designer graphique agrée (DGA) remis la Société des designers graphiques du Québec (SDGQ), puis en 2019 celui de Registered Graphic Designer (RGD) de l'Association of Registered Graphic Designer du Canada (RGD).

En 2014, elle crée l'organisme à but non lucratif la tribu grafik. Par des activités de commissariat, la création de collaborations entre praticiens, la réflexion critique, la tenue d'ateliers, ici et avec l'étranger, la tribu grafik conçoit et produit des projets de recherche et de création permettant de repenser les usages du graphisme, décroisonner les pratiques, innover socialement et culturellement.

Catherine Nadon, Ph. D, est professeure en didactique des arts visuels à l'Université du Québec en Outaouais. Détentrice d'un baccalauréat et d'une maîtrise en histoire de l'art (UQAM) et d'un baccalauréat et d'un doctorat en sciences de l'éducation (Université d'Ottawa), ses intérêts de recherche traitent de l'enseignement-apprentissage de l'expérience esthétique, principalement celui de l'art contemporain. Elle s'intéresse également au paradigme postmoderne en éducation ainsi qu'au rapport de l'artiste contemporain avec les milieux scolaires. Avant d'œuvrer comme professeure, elle a enseigné l'histoire de l'art au niveau collégial (Cégep de l'Outaouais, La Cité) et a été responsable des services éducatifs dans un centre d'art contemporain. Elle a aussi été commissaire d'exposition, notamment lors de la seconde édition de Orange, l'événement d'art actuel de Saint-Hyacinthe.