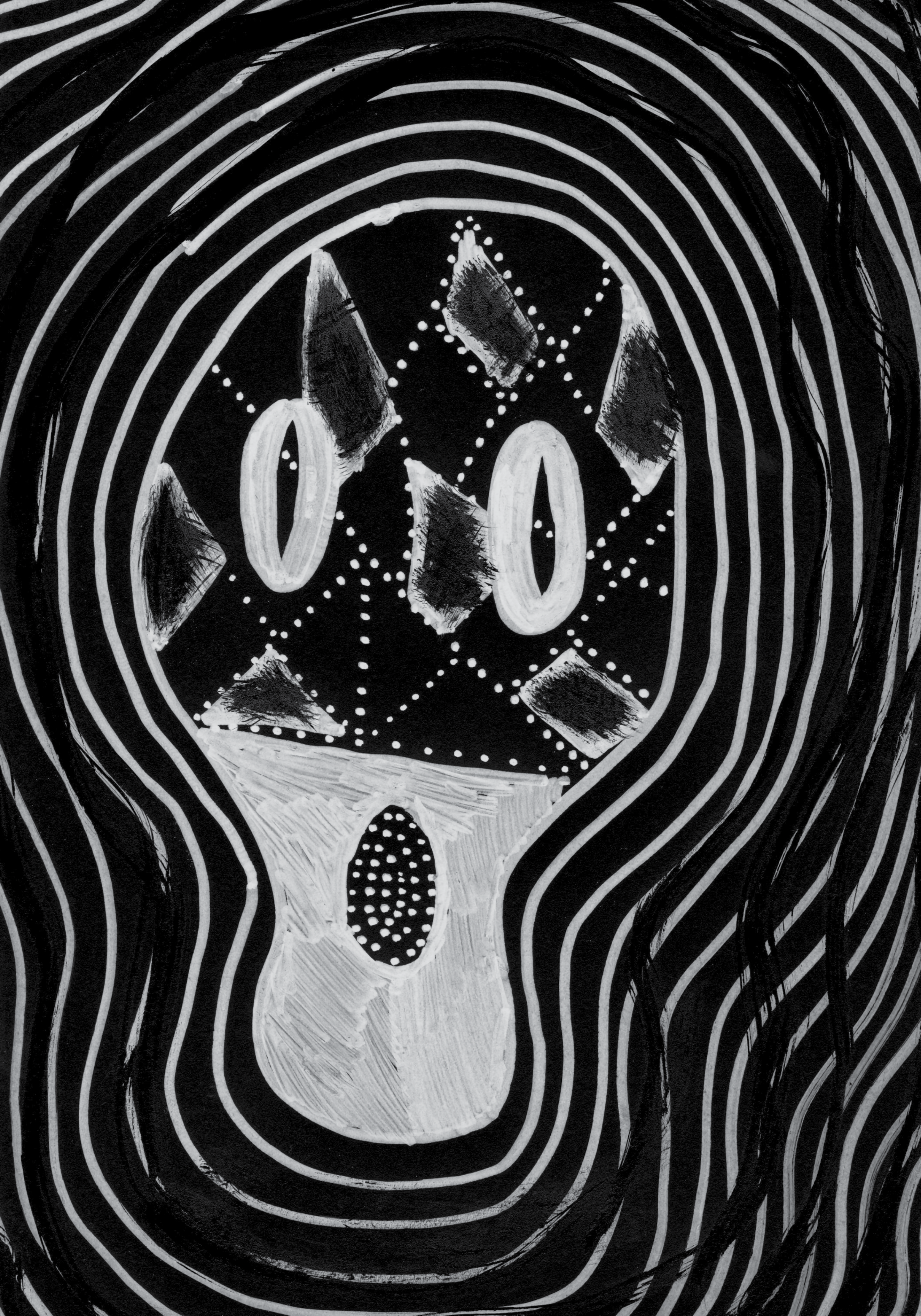


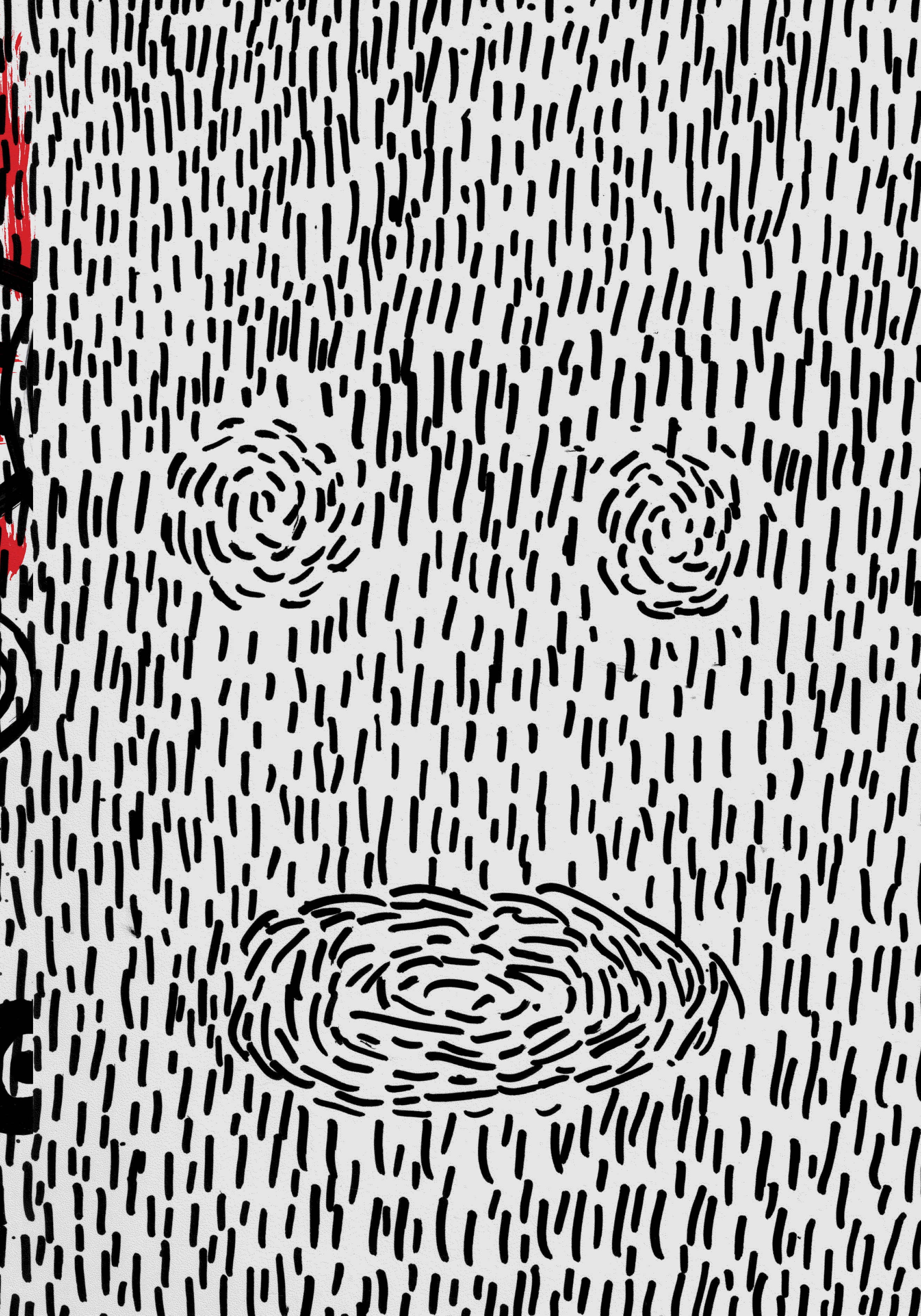


ABORDER LA SANTÉ MENTALE AUTREMENT EN MILIEU SCOLAIRE : COCONSTRUCTION AU-DELÀ DES CLICHÉS



Le projet Visuallys intitulé : *Pour un langage visuel de la santé mentale : explorer le pouvoir de l'image pour modifier les représentations sociales*, est un projet interuniversitaire de recherche partenariale engageant des chercheuses et chercheurs de l'Université du Québec à Montréal (UQAM), l'Université du Québec en Outaouais (UQO) et de l'Université Laval, ainsi que quatre organismes partenaires : l'Association québécoise de prévention du suicide, l'organisme Relief – le chemin de la santé mentale, l'Ordre des psychologues du Québec et le journal Le Devoir. Le projet est financé par le Conseil de recherches en sciences humaines (CRSH) du Canada, dans le cadre du concours 2021 des subventions de développement de partenariat*. Le projet aspire, par la création d'une série de représentations visuelles (images, illustrations, vidéos etc.), à faire émerger un langage visuel unique et créatif visant la modification des représentations sociales des maladies mentales. S'adressant au grand public, les résultats de ce projet tentent d'améliorer la représentation et la compréhension des questions de santé mentale dans la société. Ainsi, il vise à apporter une influence positive sur les émotions des personnes quant à ces questions de santé mentale, sensibiliser et réduire les stigmas et les jugements des individus et des communautés. Le manque, ou encore la pauvreté en images et représentations visuelles disponibles sur la santé mentale sont en grande partie la cause de cette distance, cette incompréhension, voire cette opacité quant à ces questions, générant une déficience dans le paysage symbolique et l'imaginaire collectif que la société peut avoir sur le sujet. Ainsi, des stéréotypes sont nés, la stigmatisation continue à être nourrie. C'est pour cela que le projet Visuallys trouve sa juste valeur, comme une action pour changer et agir sur la création d'une plus large connaissance et conscience sur les questions de santé mentale. Le projet Visuallys était une opportunité de collaboration entre plusieurs chercheuses et chercheurs ainsi que des partenaires du milieu communautaire et professionnel en santé mentale au Québec. Par la multitude des perspectives et des contributions à l'issue de cette collaboration, ce projet comprend plusieurs volets, allant de l'illustration graphique, de la production audiovisuelle, des images générées à l'aide de l'IA, à la résidence de design social en école secondaire, entre autres. Plusieurs images créatives et originales sont disponibles dans une banque d'images publique, destinée à usage gratuit pour des buts non lucratifs, et sous une licence Creative Common (<https://visuallys.uqam.ca>). Le projet a 3 objectifs : 1) l'étude des différents langages visuels de la santé mentale au Canada depuis le début de la désinstitutionnalisation psychiatrique au milieu du XX^e siècle ; 2) la cocréation ou le codesign avec les organismes partenaires et des personnes vivant avec des enjeux de santé mentale d'un langage visuel de la santé mentale qui soit original et subtil ; 3) l'évaluation de l'impact du langage visuel créé sur la représentation et la compréhension des questions de santé mentale, tant chez les personnes vivant avec un trouble de santé mentale que celles qui ne sont pas affectées utilisant une méthode d'essai randomisé contrôlé.







SANA BOUDHRAÂ

Une perspective sur le codesign dans le projet Visuallys



Ayant eu un rôle de coordination scientifique et de collaboration avec les partenaires externes, j'ai pu avoir une vision englobante sur le projet et donner un apport sur le processus de codesign avec ces partenaires ainsi que les chercheur.se.s, étudiants-designers impliqués au projet.

Ayant d'apporter un regard descriptif sur le déroulement de ce processus dans Visuallys entre enjeux et opportunités, il est nécessaire de souligner que la démarche du projet en général est en soi une contribution à la communauté de pratiques quant à la mise au profit du codesign au service d'une innovation sociale. Le codesign alors sert à la fois d'une approche pour accomplir la finalité ou la valeur recherchée est en même temps le véhicule d'une innovation sociale. Comme le dit bien Britton (2016) dans son ouvrage *Co-design and social innovation* : « Le codesign dans le contexte de l'innovation sociale devient une manière de décrire l'intention de façonner délibérément le processus d'innovation sociale, et la forme de l'innovation sociale reflète les caractéristiques du processus de codesign, ainsi que son appel à reconnaître l'agence des bénéficiaires, la nature provisoire et émergente de ses résultats et leur double caractère, à la fois comme réponses à des engagements spécifiques d'acteurs sur des questions et comme infrastructure qui permet un engagement futur » (traduction libre au français).

Le codesign est souvent utilisé comme un synonyme de « conception participative ». Cependant, ce terme fait en réalité référence à une forme spécifique de conception participative beaucoup plus proche de la cocréation. En effet, le codesign fait référence à la créativité des concepteurs et des personnes non formées à la conception, combinée durant le processus de développement de la conception. Il s'agit de la « créativité collective appliquée à l'ensemble du processus de conception » (Sanders et Stappers, 2008). De ce fait, la contribution des partenaires et des personnes non formées aux design graphique ou toute autre discipline de design, tels que les jeunes élèves dans le projet de design social, donne au processus de codesign toute sa valeur par l'apport qu'ils rajoutent à travers leurs vécus expérimentaux.

Eoutefois, ce qui est à prendre en note est que le codesign fonctionne par des principes et des conditions qui assurent son bon déroulement et l'avènement de résultats positifs. En effet, il ne suffit pas d'appliquer des méthodes créatives de codesign pour que l'on réussisse ce processus. Certains principes doivent être présents, dont en premier lieu, l'inclusion de toutes les parties prenantes et en particulier les bénéficiaires du projet en main. Cela inclut : la considération des besoins de ces derniers, l'écoute ce qu'ils ont à dire sur le sujet, leur implication active dans l'acte de création, et ce, en leur donnant les outils et les moyens permettant de leur donner le pouvoir d'agir et d'expression, et finalement, leur inclusion dans le processus décisionnel des résultats retenus. L'engagement, à court, moyen et long terme, des parties prenantes est aussi une composante essentielle pour la réussite du codesign. Il est commun que le codesign soit un processus de longue haleine. Ainsi, garder les participants informés et impliqués dans toutes les phases du projet est primordial pour préserver leur engagement et leur adhésion au projet. Rester transparent dans ce processus est aussi une condition importante, afin de tisser un lien de confiance entre l'équipe de design et ces participants bénéficiaires.

Enfin, pour un retour sur le processus du codesign de Visuallys, nos participants, avec leurs profils variés, entre professionnels partenaires au projet et des élèves et étudiants qui ont contribué au projet, ont été impliqués de façon continue et itérative dans le processus. À titre d'exemple, les partenaires du paysage communautaire en santé mentale étaient invités au fur et à mesure que des images étaient produites pour collaborer sur leur amélioration et raffinement. Des ateliers de codesign ont eu lieu sur plusieurs mois, afin de s'assurer que la vision des partenaires et leurs besoins étaient cohérentes avec les résultats produits.

Le projet de résidence sociale au lycée secondaire, sous la direction de professeure Valérie Yobé, avait quant à lui, une autre dimension au-delà de la collaboration sur la production des représentations visuelles. En effet, les élèves ont eu un vécu positif par le parcours et l'expérience de faire ces ateliers ensemble. Bien entourés, par des spécialistes en éducation et en soutien psychologique, ainsi que les chercheuses et les graphistes qui conduisaient ces ateliers, ils ont pu exprimer leurs compréhensions et leurs visions des questions en santé mentale. Le processus en soi est une expérience valorisante et leur a permis d'être conscients des acquis qui découlent de l'expression créative et artistique de tels enjeux de santé mentale. Le processus ainsi avait des bienfaits observés sur ces élèves, tels que la capacité à avoir confiance dans l'expression libre et en public, l'usage de représentations créative pour traduire des émotions et des vécus sensibles et la valorisation de l'expression artistique pour traiter des questions aussi complexes que celles en lien avec la santé mentale.






Deux graphistes, deux approches

VALÉRIE YOBÉ





Le design social caractérise une pratique artistique engagée où 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 collaboration et en cocréation autour d'une préoccupation sociale qui rejoint les convictions tant du graphiste que celles de la communauté dans laquelle il s'insère. Dans le cadre d'un projet comme celui de Visuallys, 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 et de changement au cœur de l'école, il qualifie une pratique du design qui a pour objectif de donner une voix à nos jeunes citoyens apprenants qui découvrent et explorent des outils et dispositifs leur permettant de s'exprimer et de les concevoir ensemble, comme collectivité.

Sur une temporalité de deux sessions, automne et hiver, nous avons réalisé deux résidences organisées autour de rencontres régulières. Nous avons eu accès à deux classes différentes, l'une de trente et un élèves, l'autre de dix-sept. Dans un esprit de codesign, nous avons collaboré avec une enseignante, spécialiste en arts et pour chacun des groupes, nous avons invité un graphiste professionnel. Leur pratique singulière a permis un partage de savoir-faire et la découverte, pour les élèves, d'une pratique des arts visuels qui leur était étrangère.

PHASE D'INSPIRATION

Chaque atelier débute par une phase d'inspiration qui permet de creuser les questions de santé mentale. Le premier atelier s'ouvre sur la mise en œuvre d'une carte conceptuelle réalisée collectivement. À cet effet, nous avons collaboré avec des chercheuses en psychologie de l'université Bishop's (Québec). Elles ont permis de développer la thématique en faisant usage d'un discours philosophique pour faciliter l'émergence de sous-thèmes. Nous avons dialogué sur la santé mentale par une approche dénuée de censure, tout en faisant ressortir les aspects multiples de ces problématiques, qu'ils soient négatifs ou positifs. La carte conceptuelle fait émerger des concepts clefs qui se déclinent ensuite, selon les élèves et leur envie, en mots clefs ou en images. Cette première incursion dans la thématique est essentielle à l'investissement collectif du groupe qui, une fois l'exercice réalisé, choisit ce dont il souhaite traiter. Impliquer les participant·es dans ce choix est garant de la suite des ateliers, de leur intérêt et de leur implication personnelle et collective.

Cette étape initiale devient le ciment de tout ce qui va suivre. En effet, les cartes conceptuelles sont souvent sollicitées à nouveau dans les périodes de phases actives afin d'y puiser des éléments conceptuels propices au développement de nouvelles idées créatives.

PHASE D'ACTION CRÉATIVE

La phase d'action créative permet à chaque élève de manière individuelle et en cocréation de développer diverses approches visuelles. À l'aide de divers outils et techniques, une série de représentations originales sont produites.

PHASE DE DISTANCIATION

La phase de distanciation est un retour collectif sur l'ensemble ou une partie de ce qui a été produit au cours de la phase d'action créative. Elle pousse au dialogue, à l'émergence de périodes de discussions critiques et constructives autour des images que l'on affiche, préférablement au mur ou sur toute surface, permettant un recul physique des participant·es. Les jeunes sont quotidiennement immergés dans un monde d'images dont ils peuvent être ou pas producteurs. Développer un sens critique du potentiel communicationnel des images et de leur impact selon les moyens de diffusion choisis, est au cœur de cette démarche.



**Laurent
Pinabel**

POUR UN abécédinaire de LA SANTÉ MENTALE

Les marqueurs noirs et en couleur, feuille de papier blanc, furent les outils de choix de nos séances. La conception d'un abécédaire à partir de la représentation imagée d'une lettre a été le terreau fertile pour la création des représentations visuelles de cette seconde série d'ateliers.

Chaque des lettres composant les mots « santé mentale » fut le point de départ de cette résidence. Les cartes mentales ont fait ressortir à la fois des sens différents au mot dans sa globalité, mais également pour chacune des lettres. Ainsi le « A » devenait l'étincelle pour concevoir un monde de représentations possibles autour de l'Alzheimer. Le « E » pouvait exprimer le côté électrifiant, énergique que la santé mentale peut provoquer, par exemple. Il faut souligner que cette manière d'aborder les ateliers est celle qui a permis de se rapprocher le plus près d'une vision moins pessimiste des états qui peuvent être provoqués par un état de la santé mentale.

L'usage de la lettre, ou typographie dans notre jargon graphique, devenait aussi une image, c'est-à-dire une typo-image expressive d'un état un laissant la place aux nuances possibles.



Ninceaux, encre de chine, acrylique, marqueurs noirs, impression en noir de symboles de type pictographique, feuilles blanches : voilà le menu des outils dédiés aux ateliers menés par le graphiste français. Ils se sont déroulés dans un esprit collectif, ouvert sur le dialogue et l'ajustement de notre programmation initiale au gré des résultats de chaque séance.

Premièrement, les élèves ont dessiné un motif pour exprimer une émotion à partir de l'usage de lignes de formes et épaisseurs différentes. Ensuite, les jeunes ont personifié ces émotions par des visages qui se sont déclinés sur 3 séances à partir de sentiments choisis par les participant·es : anxiété ; intimidation ; stress. Puis, s'en est suivie une exploration de la tache comme tremplin pour mettre à jour le trouble de la bipolarité. Enfin, les participants et participantes ont expérimenté tous les sentiments exprimés lors des ateliers autour de la santé mentale à partir de symboles pictographiques et sur la base d'une déconstruction-reconstruction. Il en a résulté des représentations hybrides tantôt réalisées par une intervention à 50% d'un pictogramme auquel on a poursuivi le sens avec une application de peinture ; tantôt sur le principe de la conception d'une représentation hybride née de la recombinaison d'un troisième pictogramme par l'assemblage de la moitié de deux autres. Ce dernier atelier a mené à la création d'une toute nouvelle famille de pictogrammes, expression inusitée de certains aspects de la santé mentale.

**Malte
Martin**



remarque

visible

l'invisible











Regard psychologique sur cette expérience et son apport en santé mentale

CATHERINE MALBŒUF-HURTUBISE

Cela a été bien documenté par la recherche : la pandémie de COVID-19 a eu un impact important sur la santé mentale des jeunes et des adolescents en particulier. Le confinement, l'école à distance, et plus récemment la grève dans les écoles ont eu pour effet d'accroître le sentiment d'isolement chez certains jeunes, laissant les adolescent.e.s souvent seul.e.s avec leur détresse psychologique et leurs questionnements liés à la santé mentale. Or, l'isolement tend aussi à accroître la souffrance, ce qui contribue à accentuer le tabou et la stigmatisation autour de la santé mentale et des troubles psychologiques plus spécifiquement. Un cercle vicieux s'installe alors : moins on parle de santé mentale, plus on la stigmatise, et plus on la stigmatise, moins on cherche à en parler ouvertement. Or, la recherche en psychologie montre clairement que c'est en parlant ouvertement de santé mentale, de la souffrance psychologique et de la réalité de celles et ceux qui ont un trouble psychologique qu'on apaise la détresse. En effet, plus on œuvre à déstigmatiser les enjeux de santé mentale, plus on prône l'acceptation de la différence, mais surtout l'empathie de ses pairs. C'est ce que nous tentions de faire pour le volet jeunesse de Visuallys.

Accepter de parler de santé mentale ouvertement, entre pairs, peut représenter un défi. Sans nécessairement chercher à s'ouvrir sur sa propre expérience ou sa propre souffrance, les enjeux de santé mentale s'accompagnent souvent de stéréotypes tenaces que les jeunes peuvent, bien malgré eux, véhiculer. Qui plus est, parler de souffrance psychologique peut être considéré comme un sujet sensible, à savoir : un sujet dont il est plus difficile de parler ouvertement, sans crainte de jugement de l'autre, au même titre que la mort ou la guerre, par exemple. Trouver les bons mots pour s'exprimer sur les sujets sensibles peut parfois s'avérer difficile. C'est ici que la pratique des arts prend tout son sens. En effet, elle permet une exploration et une expression qui utilise un mode de communication alternatif à la parole. En ce sens, elle peut être perçue comme étant moins menaçante, moins effrayante. Elle permet aussi d'exprimer des ressentis, des réflexions, des perceptions qui n'ont parfois pas leur équivalent en mots. Par ailleurs, la recherche montre bien que de s'engager dans la création artistique a des effets bénéfiques pour la santé mentale de ceux qui s'y adonnent : on recense des effets variés tant sur le bien-être psychologique, la persévérance et la réussite éducatives, l'identification et l'expression d'émotions difficiles et la qualité de vie, pour ne nommer que ceux-ci. En somme, la pratique des arts redonne aux jeunes – et aux adolescents en particulier – un sentiment de contrôle décisionnel, favorisant ainsi leur autodétermination, tout en soutenant le développement de l'introspection, de la connaissance de soi, de l'ajustement affectif et social.

Au sein du volet jeunesse de Visuallys, nous avons donc utilisé la création artistique pour provoquer des échanges sur le thème de la santé mentale, avec des adolescents. Avant de les engager dans la création elle-même, nous avons aussi utilisé une approche basée sur le dialogue philosophique pour stimuler leurs réflexions quant à la santé mentale en général – et leur propre santé mentale en particulier. Pour ce faire, nous avons questionné les jeunes à cet effet : *C'est quoi, la santé mentale ? Comment la définit-on ? À partir de ces simples*

questions, les jeunes ont pu s'exprimer sur un sujet vaste, exprimer leurs craintes, leurs souffrances, leurs préjugés, mais aussi leur empathie. Les discussions se déroulant en format de groupe, ceux-ci ont pu discuter avec leurs pairs, confronter leurs opinions et moduler leur façon de concevoir la santé mentale au contact des autres. D'ailleurs, lorsque nous avons questionné les participants quant à leur appréciation du volet philosophique de l'activité, c'est ce qu'ils nous ont rapporté : le dialogue philosophique, utilisé en amorce de la création artistique, leur a permis d'échanger sur le thème de la santé mentale, d'affiner leurs propres idées, de prendre conscience de la multiplicité des visions et définitions du sujet, mais aussi de visualiser comment ils souhaitaient s'y prendre pour créer sur ce thème. En ce sens, l'utilisation du dialogue philosophique a eu un effet similaire que la création artistique elle-même sur le développement de l'introspection et de l'autodétermination chez les adolescents qui ont pris part à ce projet. Le dialogue philosophique a été utilisé pour aider à la production de cartes conceptuelles sur différents thèmes. Il est important pour les enseignant.es voulant implanter ces activités dans leur classe de porter une attention particulière aux signes plus aigus de détresse que certains étudiants peuvent laisser transparaître dans un tel exercice. Notons par exemple l'utilisation d'un dessin de bonhomme pendu pour faire allusion au suicide – allusion qui reviendra par ailleurs plusieurs fois au cours de l'exercice. Il est important de demeurer à l'affût de telles verbalisations, pour être en mesure d'aider les jeunes qui auraient besoin de soutien additionnel et les référer aux bons professionnels au besoin.

Nous avons débuté ce projet avec le souhait de mettre en lumière le côté lumineux de la santé mentale, qui, trop souvent, est éludé. Or, malgré nos efforts en ce sens, c'est surtout l'aspect « troubles psychologiques » qui est ressorti de nos échanges avec les jeunes et de leurs créations subséquentes. Par exemple, certains ateliers de création (p.ex. La tache d'encre) rappelaient les méthodes d'évaluation projective communément utilisées dans le test de Rorschach. Il n'est donc pas trop surprenant de voir que les créations des jeunes adoptaient une thématique sombre, illustrant plutôt la détresse psychologique et la souffrance que le bien-être. Les pictogrammes, quant à eux, se sont avérés un outil puissant pour illustrer la souffrance humaine. Certaines images coup-de-poing sont à couper le souffle ; on n'a qu'à penser à la pieuvre avec son masque à gaz illustrant l'éco-anxiété. D'autres images, pour leur part, étaient plus ludiques (p.ex. La tortue qui peine à avancer dans un monde trop rapide pour elle).

Lors des entrevues post-projet avec les jeunes ayant pris part aux ateliers, il est ressorti que la pratique des arts leur avait permis de s'exprimer sans filtre. Néanmoins, nous avons aussi noté que pour certains troubles comme la bipolarité, l'effet espéré du dialogue philosophique et de la pratique des arts pour déstigmatiser n'a pas été atteint. En effet, les jeunes rapportaient presque tous continuer à utiliser le terme bipolaire pour décrire leurs amis ayant des sautes d'humeur, et ce même s'ils savaient que cela pouvait être blessant. Les préjugés et stéréotypes peuvent être tenaces, et ceci en est un bon exemple. Il faut donc poursuivre la conversation pour défaire les fils de ces préjugés, un à un.



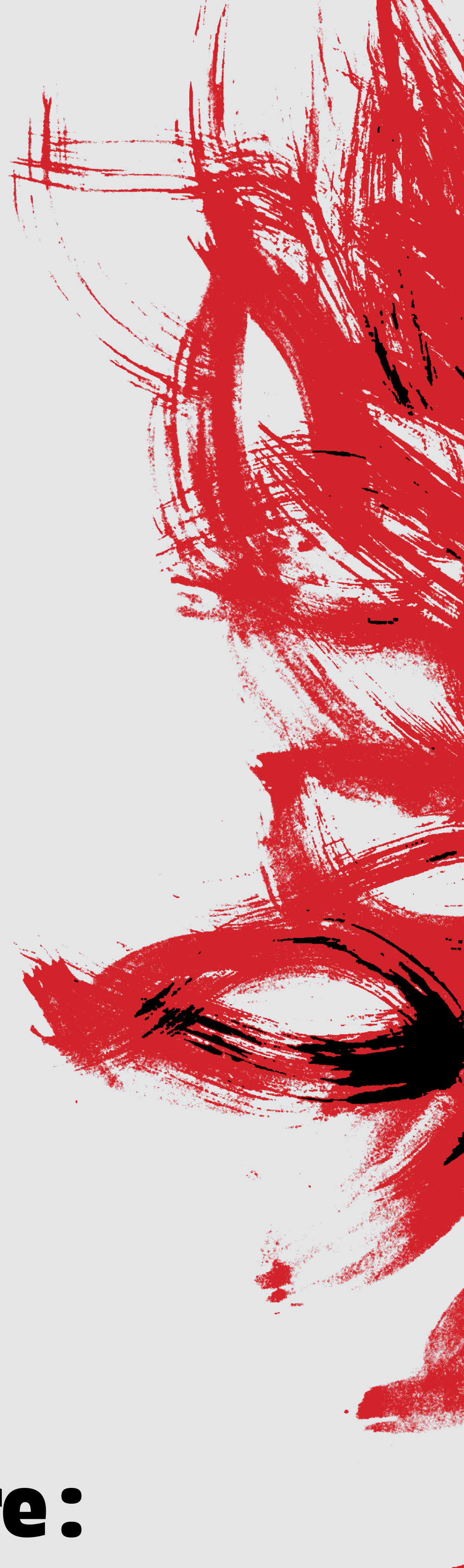


En tant que cochercheuse au projet Visuallys et animée par l'objectif de démontrer l'impact d'une pratique du design social au sein de l'école, le sens de notre contribution fut clair, dès les premiers instants. Forte de plusieurs résidences de recherche création en milieu scolaire, la création d'une banque d'images innovantes sur la santé mentale ne pouvait faire fi du regard de jeunes citoyens 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 souvent comme lieu de rencontre entre l'adolescent et la société civile. La qualité des expériences que les adolescents 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). Traiter avec eux de questions entourant la santé mentale n'a pas été aussi ardue que nous l'avions imaginée. Pensons à la pandémie de COVID-19 qui a eu un impact important sur les jeunes. Ils ont vu leurs relations sociales, personnelles ou familiales bouleversées. Imaginons les relations complexes qui s'opèrent à ces âges que constituent cette étape de la scolarité : les questions identitaires ou l'intimidation pour ne citer qu'elles. Le terreau était fertile pour ouvrir des dialogues susceptibles de les inviter à imaginer de nouvelles représentations visuelles inspirées de leur conception de la santé mentale, à travers des expériences vécues personnellement, par leurs proches ou pas, des impressions, des sentiments, des ressentiments, des diagnostics, ou autres.

Pénétrer dans une classe au secondaire, c'est s'immiscer dans un écosystème, une petite société organisée avec ses rapports de force, ses conflits, ses amitiés et une hiérarchie institutionnelle. *Outsider*, la première étape consiste à gagner la confiance en prenant en mains la classe et de ce fait défaire le rapport habituel enseignant-élève. Ce remodelage propose une organisation transversale où enseignant-élève-graphiste opèrent sur une base commune, axée sur la co-construction et la cocréation. Cette nouvelle donne implique une réorganisation de l'espace-classe, ce qui provoque une première petite révolution, la mise en commun de personnalités qui, jusque-là, ne se connaissait pas. Ce nouveau microcosme est alors prêt à entrer dans une nouvelle phase dont les membres vont contribuer au développement d'une agora plus démocratique et parfois même de manière involontaire.

VALÉRIE YOBÉ

La résidence de design social à l'école secondaire : entre agentivité et justice sociale







■ans un monde où les jeunes sont exposés à des représentations visuelles multiples et sur une multiplication des supports de diffusion, nous proposons dans ces ateliers une approche qui permet à la fois de concevoir des dispositifs graphiques qui impliquent des médiums traditionnels et une présence physique active mais aussi des périodes de discussions critiques qui nous permettent de réfléchir ensemble au sens des images, à la responsabilité éthique lorsque l'on est producteur d'images. Leur donner des outils pour s'interroger sur ce qui fait qu'une représentation visuelle peut communiquer de manière efficace le message qu'elle suggère, contribue au développement de leur agentivité. Par ce processus créatif qui leur offre une plateforme pour s'exprimer sur un sujet social d'importance, ils et elles deviennent les acteurs de leur vie citoyenne. L'originalité de notre approche pour le projet Visuallys, c'est d'avoir développé une approche visuelle en santé mentale issue de la conception que s'en font de jeunes citoyens apprenants tout en évitant les clichés et les stéréotypes. Offrir à des jeunes en milieu scolaire des opportunités pour s'exprimer autrement sur des sujets aussi importants que la santé mentale et à laquelle ils sont confrontés, c'est concourir au développement de leur agentivité et les outiller pour devenir auteurs de leur propre vie. Pour une génération immergée dans le monde des images, développer un regard critique et devenir producteur de représentations avec un sens éthique de leur impact sociétal, c'est ce qui continue de motiver notre objectif d'implémenter le design social en milieu scolaire.

DANS LE CADRE DU PROJET DÉVELOPPÉ EN OUTAOUAIS

**COCHERCHEUSE
SUR LE PROJET VISUALLYS** Valérie Yobé, Ph.D., professeure en design graphique, École des arts et cultures (ÉdAC), Université du Québec en Outaouais (UQO)
valerie.yobe@uqo.ca

**COLLABORATIONS
SPÉCIALES** Malte Martin (ecouter-pour-voir.net, Paris, France), Laurent Pinabel (pinabel.com, Montréal (Québec), Canada)
Catherine Malbœuf-Hurtubise, Ph.D., psychologue, professeure agrégée Université Bishop's, Département de psychologie

REMERCIEMENTS Isabelle Morin-enseignante spécialisée en arts, ses élèves de 6^e année 2023-2024, la direction de l'école secondaire Grande-Rivière, Gatineau (Québec).
Sana Boudhraâ, Ph.D., Université de Montréal, Consultante experte en codesign et recherche UX qualitative.
Visuallys est en partie financé par le Conseil de recherches en sciences humaines du Canada.

CONCEPTION GRAPHIQUE bureau60a.com

ISBN 978-2-9815045-6-2

Canada

Social Sciences and Humanities
Research Council of Canada

Conseil de recherches en
sciences humaines du Canada



Visuallys

UQO
Chaire
Diamant

Artorama

ÉdAC
École des arts
et cultures
UQO



ABORDER LA SANTÉ MENTALE AUTREMENT EN MILIEU SCOLAIRE : COCONSTRUCTION AU-DELÀ DES CLICHÉS

