

Jeudi 28 Février 2019
Foyer de la Salle André-Mathieu, Laval

LA SCÉNARISATION NUMÉRIQUE ET LA VALORISATION DU PATRIMOINE ET D'AUTRES CONTENUS CULTURELS

ATELIER COLLABORATIF I



Martin Landry (*Montréal en Histoires*)



Étaient présents : Organismes culturels membres du ROCAL, professeur-e-s du Collège Montmorency, professeur-e-s et chercheur-e-s de l'UQAM, de l'UdeM et de l'UQTR ainsi que des partenaires du Pôle lavallois d'enseignement supérieur en arts numériques et économie créative.

Contexte

Le Hub de création culture / savoir est une plateforme croisée visant à former une alliance entre les milieux de la culture, de l'enseignement et de la recherche.

Pour établir un premier pont – une première rencontre – l'équipe du Hub a décidé de proposer 5 ateliers/formations qui porteraient sur l'utilisation du numérique et de diverses technologies au sein des processus tant d'idéation, de création, de production, de diffusion, de médiation et de mise en marché. Processus que traversent la plupart des organismes culturels oeuvrant en production.

L'angle d'approche préconisé par ces ateliers, est de faire appel à des invités pour présenter des projets inspirants qui utilisent spécifiquement le numérique soit comme technologie, pratique ou matière de création. Ces ateliers servent aussi à présenter les outils technologiques employés et le type de ressources humaines nécessaires pour parvenir à la réalisation de ces projets.

Les projets présentés par les invités se veulent une source d'inspiration pour encourager et soutenir les organismes culturels dans leur désir d'exploration de nouvelles avenues et leur démontrer la richesse des collaborations possibles avec le secteur de l'éducation et de la recherche. À travers les ateliers, le Hub désire aussi faire évoluer la réflexion sur les pratiques de formation touchant les différentes disciplines artistiques face aux besoins évolutifs des projets artistiques à l'ère du numérique.

Le 28 février, le Hub de création culture savoir tenait son premier atelier/formation sous le thème de la scénarisation numérique et la valorisation du patrimoine et d'autres contenus culturels.

Celui-ci avait entre autres pour objectif de montrer l'utilisation des technologies numériques tant pour la mise en valeur du patrimoine qu'à l'intérieur de la pratique pédagogique de Martin Landry en tant que professeur d'histoire. Réalité virtuelle et augmentée, application mobile, projections numériques d'envergure et plateforme web destiné au milieu scolaire sont quelques uns des outils présentés par monsieur Landry et utilisé dans le cadre des projets de Montréal en Histoires dont celui de Cité Mémoire.

Comment raconter des histoires autrement ?

Malgré l'utilisation poussée de plusieurs technologies numériques dans le cadre du projet qu'il présentait, pour Martin Landry, l'histoire à raconter doit toujours prévaloir sur la technologie utilisée. Il rappelle également que l'émotion, toujours au centre des projets de Montréal en Histoires, en est le leitmotiv : à la fois surpris et ému, le public apprend plus facilement le contenu historique qui lui est présenté.

Martin Landry a plusieurs fois insisté sur le fait qu'il perçoit le numérique comme un contenant et non comme le contenu du projet. Les outils numériques, bien qu'indispensables, servent selon lui à augmenter la vision artistique et à mettre en valeur le contenu historique. L'invité a par ailleurs indiqué qu'un projet de l'ampleur de celui de Cité Mémoire nécessite une constante adaptation et une facilité à nouer des partenariats à chaque phase de sa réalisation. Que ce soit pour relever des défis technologiques ou logistiques, plusieurs partenaires se sont joint à l'aventure et ont ainsi soutenu dans toutes ses phases le développement du projet.

La collaboration, gage de réussite ?

L'importance de collaborer pour pallier aux obstacles techniques, économiques et logistiques a été mainte fois soulignée par Martin Landry. Se rassembler afin de répondre à des préoccupations communes permet l'atteinte optimale des objectifs. L'importance de s'appuyer sur un réseau fait toute la différence. En ce sens, l'opportunité offerte par le 375^e anniversaire de la fondation de Montréal en est un bon exemple. Tant les instances gouvernementales que les partenaires privés désiraient investir dans des projets structurants soulignant l'événement.

Pour Montréal en Histoire, ce désir se soldera par une collaboration unique avec la ville de Montréal avec la mise en place d'un réseau de fibre optique permettant le fonctionnement de l'application mobile (WiFi) nécessaire à l'expérimentation de Cité Mémoire. En sus des projections et de l'application mobile, ce désir de collaboration a aussi été garant du succès des projets éducatifs développés sur et en dehors du Web de Montréal en Histoires. Tel que souligné par le conférencier, réunir pédagogues, historiens, enseignants, archivistes, artistes et didacticiens afin de réfléchir à un programme éducatif permet un résultat optimal. Il s'agissait là d'un bon exemple alliant projet culturel et participation du secteur de l'enseignement.

Numérique et pérennité, une antithèse ?

L'enjeu de la pérennité des outils numériques a été soulevé à maintes reprises par le conférencier et le public. Optant pour une approche de pédagogue et non d'historien, Montréal en Histoires, a décidé de déjouer l'obsolescence des outils numériques en s'assurant que la pérennité passerait par le contenu véhiculé par son programme éducatifs.

En effet, en identifiant le numérique comme le contenant, Martin Landry explique que le contenu historique devient une matière qui prend une nouvelle forme selon la technologie utilisée. Les outils numériques peuvent changer, évoluer ou devenir désuet mais le contenu reste péren. Pour l'organisme, une autre façon de faire perdurer l'expérience et d'assurer ainsi la pérennité du projet, est de faire rayonner son programme éducatif auprès des jeunes du secondaire et du primaire : en deux ans c'est plus de 400 000 élèves qui purent en bénéficier. Notons que plus de 3000 élèves ont également participé aux rallys scolaires proposés dans le Vieux-Montréal, une déclinaison concrète dans l'espace public d'un contenu proposé initialement dans l'espace virtuel.

Comment pousser notre approche pédagogique?

Martin Landry a demandé s'il n'était pas possible d'aller plus loin dans notre approche pédagogique avec le numérique en mentionnant le principe de la classe inversée. En inversant les rôles traditionnels des activités d'apprentissages, cette méthode a pour objectif de maximiser les apprentissages en rendant le jeune plus actif et le numérique, dans cette perspective, apparaît comme un outil fort utile. Les cours, sous formes de ressources en ligne, se consultent à la maison et les devoirs et projets de groupe sont faits en classe. D'où l'idée de classe "inversée". L'enseignant devient enseignant-ressource et peut entrer en contact avec l'étudiant et stimuler son apprentissage grâce à plusieurs outils numériques tel que Kahoot, google.doc, les réseaux sociaux, etc.

Déjà préconisée dans divers établissements scolaires, cette façon de faire pourrait-elle être importée au sein d'organismes culturels? L'organisme pourrait-il bonifier son programme éducatif en misant sur l'interactivité favorisée par le numérique? En suivant les principes de la classe inversée, serait-il possible de maximiser l'interactivité et soutenir un apprentissage actif avant pendant et après la visite?

En conclusion

En conclusion, l'exemple de Montréal en Histoires illustre bien une collaboration réussie culture savoir. En pilotant des projets rassemblant des pédagogues, artistes et experts du numérique, Martin Landry a su démontrer la richesse de telles alliances. Par ailleurs, à la fin de l'atelier, le conférencier a encouragé les participants à joindre leurs forces, à travailler en réseau et à mettre en place des projets pilotes afin de faire rayonner le secteur éducatif et culturel lavallois.

Synthèse des échanges entre le conférencier et le public

-Comment contourner l'obsolescence des outils numériques ?

Selon monsieur Landry, l'outil le plus pertinent est le site Web. L'identité visuelle ou le contenu d'une plateforme simple est facile à changer. Travailler en réseaux tout en misant sur le contenu est une façon de repousser l'obsolescence. Car malheureusement, l'outil numérique deviendra toujours obsolète. Pour le conférencier, le véritable enjeu relié au numérique et à son utilisation serait plutôt le WiFi et le poids des applications créées.

-Archivez-vous le contenu visuel de vos réalités virtuelles, animations, etc. ?

La réponse est non. Bien que Montréal en Histoires détient les droits d'auteurs du contenu visuel pour une durée de 20 ans, le risque est assumé que les technologies maintenant disponibles seront peut-être désuètes dans quelques années, ce qui est un grand enjeu par rapport à l'archivage. Le visuel actuellement utilisé deviendra ainsi inaccessible. L'archivage des contenus numériques semble apparaître comme un enjeu réel.

-Avez-vous documenté l'impact de vos activités sur les élèves ou intégré des composantes de recherches sur les alliances pédagogiques conçues lors des activités ?

Aucune étude de ce type fût réalisée. De l'aveu de Martin Landry, l'organisme est actuellement peu réseauté dans le milieu universitaire. Les études réalisées jusqu'à maintenant ont plutôt porté sur l'achalandage, le profil des visiteurs et leur motivation, donc les retombées touristiques et économiques du projet.

-À Montréal en Histoires, détenez-vous une politique de droits d'auteur ?

Les droits d'auteur ont toujours été abordés dans une avenue pédagogique. L'organisme demandait de céder les droits pour une durée de 20 ans. Il a aussi été spécifié que le contenu ou le visuel était utilisé dans le cadre d'événements gratuits et dans l'optique d'éducation populaire. Une attention particulière a été portée pour préserver le contenu de Montréal en Histoire pour qu'il ne soit pas dénaturé.

Dans le contexte du Hub de création culture/savoir, de quels éléments avons-nous besoin pour lancer des projets pilotes ?

Martin Landry a rappelé que des objectifs clairs et le travail en réseau afin de maximiser la collaboration sont, selon lui, les clés du succès.

Liens utiles pour découvrir Montréal en Histoires:

- Explorez la plateforme pédagogique : <http://www.montrealenhistoires.com/zone-scolaire/>
- Jouez avec les archives de Montréal : <http://www.montrealenhistoires.com/jouez-avec-lhistoire/>
- Jetez un coup à ce que vous réserve les expériences de réalités virtuelles de Montréal en Histoires : <http://www.montrealenhistoires.com/rv/>
- Découvrez Cité Mémoire : <http://www.montrealenhistoires.com/cite-memoire/>
- Renseignez-vous sur l'application mobile de Cité Mémoire : <http://www.montrealenhistoires.com/applicationmobile/>