

UNIVERSITÉ DE SHERBROOKE

Faculté d'éducation

Création d'un outil pédagogique soutenant les compétences en matière de créativité des étudiants
en Cinéma au collégial

par

Marie-Hélène Goyette

Projet d'innovation présenté à la Faculté d'éducation

en vue de l'obtention du grade de

Maîtrise en enseignement au collégial

Maitrise en enseignement collégial, bloc innovation et développement professionnel

Mai 2021

© Marie-Hélène Goyette, mai 2021

UNIVERSITÉ DE SHERBROOKE

Faculté d'éducation

Création d'un outil pédagogique soutenant les compétences en matière de créativité des étudiants

en Cinéma au collégial

par

Marie-Hélène Goyette

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Christelle Lison
Université de Sherbrooke

Membre du jury

Nathalie Marceau
Université de Sherbrooke

Membre du jury

Projet d'innovation accepté le 31 mai 2021

TABLE DES MATIÈRES

LUMIÈRE, CAMÉRA, CRÉ-ACTIF... ACTION !.....	10
DANS L'OMBRE DES PROJECTEURS	10
LE FOND ET LA FORME	13
L'INSPIRATION.....	15
CRÉ-ACTIF.....	16
CRÉATION DES OUTILS.....	23
EXPÉRIMENTATION VIRTUELLE ET RÉSULTATS	24
GÉNÉRIQUE DE FIN	29
RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES.....	32

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1.	Association du vocabulaire des étudiants avec les 5P de Filteau (2009).....	26
Tableau 2.	Réponses des étudiants à la question <i>Ce que j'ai aimé</i> du <i>Cré-Actif</i>	28

LISTE DES FIGURES

Figure 1. Le plan du contenu du guide pédagogique.....	16
Figure 2. Le guide <i>Cré-Actif</i>	16
Figure 3. Les 5P, adapté de Filteau (2009)	18
Figure 4. Le processus créatif, adapté de Debois, Groff et Chevenier (2019), Lepage (2017) et White (2019).....	20
Figure 5. La planche de tendances/ <i>moodboard</i> , tirée du <i>Cré-Actif</i>	21

LISTE DES ABRÉVIATIONS, DES SIGLES ET DES ACRONYMES

DEC	Diplôme d'études collégiales
SoTL	<i>Scholarship of Teaching and Learning</i>

Pour Audrey.

REMERCIEMENTS

Merci Nathalie Marceau pour l'écoute et les conseils minutieux.

Merci Marie Ménard pour l'encouragement constant et la bienveillance.

Merci Nick, pour le support inconditionnel.

Merci à mes parents, Céline et Yvan, pour les nombreuses heures de gardiennage.

Merci Audrey, pour tout le reste.

LUMIÈRE, CAMÉRA, CRÉ-ACTIF... ACTION !

L'Histoire du cinéma regorge d'exemples où l'idée d'emprunter une prémisse de base d'un film est monnaie courante, spécialement à Hollywood. Cette tactique est facilement observable avec les films *Avatar* (Cameron, 2009, 162 min) et *Pocahontas* (Gabriel et Goldberg, 1995, 81 min) de Disney, qui racontent bien la même histoire, à quelques détails près. Ce manque d'originalité ou de créativité se remarque aussi dans nos écrans avec la tendance populaire du *remake* : « une pratique, hollywoodienne, purement mercantile, opposée à la création authentique, qui permettrait en quelque sorte de se livrer en toute légalité à une forme de plagiat » (Moine, 2007, p.67). Le marché cinématographique dominant expose nos étudiants à une paresse au niveau de la créativité. En sont-ils aussi victimes dans leurs travaux scolaires?

DANS L'OMBRE DES PROJECTEURS

Les étudiants inscrits au programme de Cinéma du Collège Montmorency ont accès à un parcours pré-universitaire qui ressemble beaucoup à une technique dû aux nombreux cours pratiques prévus. En plus d'acquérir des connaissances au niveau théorique, comme avec le cours d'*Histoire du Cinéma*, les étudiants développeront également des compétences en manipulant les caméras, en faisant du montage et en apprenant les bases de l'écriture scénaristique. Ils sont bien outillés pour leurs projets filmiques faits dans le cadre du diplôme d'études collégiales (DEC), mais également en vue de l'entrée à l'université ou sur le marché du travail.

Dans le cours *Scénarisation*, les étudiants sont amenés à rédiger le scénario de court-métrage qui sera utilisé pour le cours d'intégration du programme (*Production finale en cinéma*) à la session suivante. C'est une bonne occasion de faire valoir leur talent créatif alors qu'ils peuvent écrire l'histoire qu'ils désirent. Au moment de la lecture, une vague impression de *déjà-vu* déferle. Trois étudiants avaient écrit un scénario similaire qui se basait largement sur un film américain sorti quelques mois plus tôt. « La copie, toujours dévalorisée, n'est jamais considérée comme une technique de création » (Moine, 2007, p.76). Après vérification, les étudiants n'avaient toutefois pas plagié entre eux. Néanmoins, il fallait accompagner les trois étudiants à se diriger vers une version plus individualisée de leur scénario. Le nouveau script devait s'éloigner de celui des deux autres collègues, mais aussi du film dont ils avaient puisé les idées. Pendant une rencontre avec les étudiants en question, ils n'hésitaient pas à mentionner leur manque d'idées originales et la difficulté à trouver de l'inspiration pour le scénario. Il y avait un manque d'outils, autant pour l'enseignante que pour les étudiants, afin de contourner ce manque de créativité.

Cette coïncidence n'est pas un incident isolé. Dans le cadre du cours *Photographie*, les situations réelles d'apprentissage sont la technique idéale pour que les étudiants apprennent à bien maîtriser l'appareil photo afin de créer des images uniques. La leçon du jour portait sur la macrophotographie, c'est-à-dire la prise de photo de petits objets. Plus spécifiquement, les étudiants allaient explorer la macrophotographie culinaire. Dans le studio, dix tables ont été installées avec un ensemble d'éclairage. Chaque table représentait une station différente : bol de maïs soufflé avec une pellicule de film, tasses de thé *vintage* accompagnées de petits gâteaux, muffins et brisures de chocolat, café et lait, etc. Les étudiants disposaient de vingt minutes par

décor pour créer une ambiance avec les éclairages et prendre un maximum de photos. Une fois le temps écoulé, ils faisaient une rotation. L'activité a été un franc succès. Les étudiants prenaient de nombreuses minutes pour élaborer l'ambiance lumineuse. Puis, ils mettaient en pratique les règles de prises de vue acquises en classe avant de déclencher l'appareil photo. Ils collaboraient pour composer des images intéressantes.

L'année suivante, à l'occasion de reproduire la même expérience avec la nouvelle cohorte, des modifications sont apportées aux contraintes de base. Après un court sondage en classe, les étudiants proclamaient vouloir « carte blanche » pour cette activité. Ils désiraient une grande liberté sur la création des mises en scène et des ambiances lumineuses, alors les stations ne seraient pas déterminées à l'avance. Ils étaient responsables d'apporter les bibelots qu'ils voulaient photographier. Une table centrale dans le studio permettait de partager les objets. Quel fiasco! Chaque station était ordinaire et ennuyante. Il n'y avait aucune cohésion entre les objets choisis. Ils en ramassaient deux ou trois, les plaçaient un à côté de l'autre, et clic! Il n'y avait pas d'histoire, pas de style, ni de composition intéressante. En quelques minutes seulement, ils avaient terminé. « Madame, qu'est-ce qu'on fait quand on a fini? ». Ce n'était pas inspirant du tout. Cela laissait croire qu'ils ne savaient pas quoi faire, ni comment créer à partir des objets dont ils disposaient. Le cours s'est terminé abruptement par un soulagement de leur part parce qu'ils pouvaient quitter le studio. L'absence de contraintes était ce qu'ils désiraient, mais ils n'étaient pas *guidés* pour faire débloquer leur créativité.

Les épisodes du déjà-vu en *Scénarisation* et du chaos en *Photographie* sont l'inspiration derrière la recherche menant à l'élaboration d'un projet d'innovation. Ces situations permettent de constater quelques éléments : en cas du syndrome de la page blanche, les étudiants n'hésitent pas à emprunter des idées déjà conçues ailleurs et se les approprier. Puis, l'absence de directives ou de contraintes n'est pas un bon moyen pour faire jaillir la créativité dans tous les contextes. Un point commun relie ces observations : il faut guider, voire accompagner les étudiants dans la création. Il est facile d'imaginer qu'un étudiant inscrit en Cinéma au collégial possède cette qualité ou cette compétence. En revanche, ce n'est pas parce que nous pensons être créatifs *de facto* que nous connaissons le processus créatif, les caractéristiques de l'individu créateur ou encore les outils qui sont les plus profitables pour générer des idées quand elles ne viennent pas au moment attendu. En suivant la démarche du *Scholarship of Teaching and Learning* (SoTL), le projet d'innovation se développe. Il consiste à la *création d'un outil pédagogique soutenant les compétences en matière de créativité des étudiants en Cinéma au collégial*.

LE FOND ET LA FORME

Suite à la refonte du programme de Cinéma en 2015, nous retrouvons parmi les devis ministériels, seulement deux compétences qui mentionnent le mot « création ». Il s'agit de « 054W – Exploiter des techniques ou des procédés dans une perspective de création » et « 054X – Réaliser un projet de création » (Collège Montmorency, 2015, p. 23) et elles se rattachent à quatre cours du programme. Quatre cours... sur quinze. Il s'agit de *Photographie*, *Scénarisation*, *Réalisation d'une fiction* et *Réalisation d'un documentaire*. Dans la description plus précise de chacun de ces

cours, nous remarquons que la « créativité » ne fait pas partie des contenus essentiels à enseigner. Cependant, le *résultat* de cette création doit être évalué par l'enseignant et *commenter* par les étudiants. Par exemple, pour le cours *Photographie*, l'élément de compétence *Commenter le résultat* propose le savoir-faire suivant : « Décrire avec justesse l'organisation des éléments constitutifs du langage et de l'image ainsi que des techniques et des procédés de création et de traitement photographique utilisés » (p. 49). Une telle analyse peut se retrouver dans un bilan de production, format d'évaluation commun dans les quatre cours du programme qui ont été nommés précédemment.

Il y a toutefois un élément intéressant à observer dans la compétence 054X : c'est le seul endroit où est mentionné le « Souci d'originalité tout au long de la démarche de création » dans l'un des critères de performance à atteindre (Collège Montmorency, 2015, p.63). Le terme *originalité* n'apparaît nulle part ailleurs dans les devis ministériels.

La liste de contenus à enseigner étant exhaustive, nous tenons pour acquis que la créativité est déjà maîtrisée par les étudiants. Dans le programme de Cinéma, nous évaluons le *fond* et la *forme* de chaque projet. Nous regardons autant la façon dont le court-métrage est filmé (la forme) que l'exploitation de la thématique (le fond). Par exemple, un scénario qui respecte les consignes techniques de mise en page (la forme) peut raconter une histoire ennuyeuse (le fond). *Avatar* et *Pocahontas* ont le même fond : l'histoire d'un homme blanc qui sauve héroïquement un village indigène. Mais il va de soi que ces films l'exploitent sous deux formes complètement différentes. Cette façon d'évaluer permet à l'étudiant de rarement se retrouver en situation d'échec pour un

manque de créativité ou d'originalité, si la forme du projet est bien exécutée. Puisque l'apprentissage de la créativité n'est pas explicitement prévu au programme de Cinéma, il est intéressant d'envisager qu'un outil pédagogique pourrait accompagner les étudiants dans l'atteinte de cette compétence.

Au département de Cinéma et Communication (médias), qui comprend le programme de Cinéma et celui de Communication (médias), nous n'avons pas d'outil qui sert à stimuler la créativité même si celle-ci est essentielle dans plusieurs cours. Nous avons toutefois un guide méthodologique exclusif à notre département qui est le TATI, ou le Tuteur d'accompagnement de travaux interclassés (Collège Montmorency, 2018). Dans ce guide, nous y retrouvons les modèles servant aux différents travaux écrits qui seront demandés au cours du DEC : la page de présentation officielle, le modèle pour faire une feuille de route en *Télévision* et en *Radio*, la mise en page obligatoire pour rédiger un scénario, les normes de présentation pour les citations, les feuilles de découpage technique utilisées en *Réalisation d'une fiction*, etc. Tous les étudiants ont accès à ce guide via la plateforme *Moodle*. Le TATI sert à uniformiser la *forme* des travaux des étudiants. Et s'il y avait un document spécifiquement pour le *fond*?

L'INSPIRATION

Étant enseignante en Cinéma, mon premier réflexe est de voir ce qui a été fait sur le sujet à travers la lentille d'une caméra. Le documentaire *The Creative Brain* (Beamish et Trackman, 2019, 52 min) donne la parole au neuroscientifique David Eagleman qui explore comment la

créativité est utilisée dans différentes sphères comme la science, l'architecture, la musique et l'art. Les intervenants du documentaire sont variés et prouvent que ce n'est pas simplement en Cinéma que cette compétence est requise. Fascinée par ces possibilités infinies qui sont transférables dans plusieurs domaines, l'idée de concevoir un guide devient encore plus appropriée pour la situation. Le plan pour le guide pédagogique se dessine dans un journal de bord.

Le plan du contenu du guide pédagogique

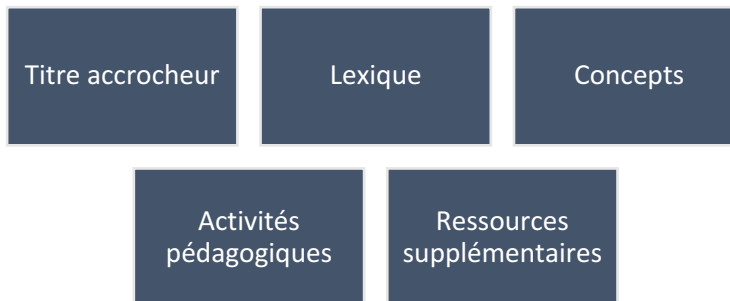


Figure 1. Le plan du contenu du guide pédagogique.

CRÉ-ACTIF

Le guide se nomme *Cré-Actif*, un jeu de mots entre *Créatif* et *Actif*, ce qui représente bien le rôle des étudiants dans leurs apprentissages au collégial. Pour répondre aux besoins des étudiants qui éprouvent des difficultés à trouver des idées, il est temps de concevoir un guide pratique qui les accompagne dans l'apprentissage de ces compétences.

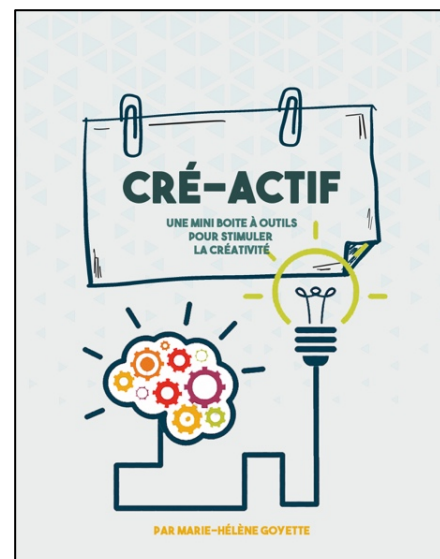


Figure 2. Le guide *Cré-Actif*.

La créativité est maximisée à travers l'expérimentation d'activités pédagogiques qui facilitent la formation d'idées. Les intentions initiales sont simples : l'information contenue dans le document se veut pertinente et présentée de manière fluide. De plus, les activités pédagogiques doivent être bien expliquées et facilement réalisables. Dans un futur rapproché, les étudiants pourraient avoir recours au guide au tout début d'un projet d'équipe ou encore s'ils sont en production à l'extérieur et que la panne d'inspiration surgit. Il pourrait être aussi un accessoire pour un cours pratique, utilisé par un enseignant, qui désirerait faire un exercice rapide autour de la créativité avec sa classe. Le *Cré-Actif* a la même fonction qu'un manuel d'instructions, sans le côté long et lourd à lire.

La première version du *Cré-Actif* tient sur une quinzaine de feuilles numériques. L'ensemble du document est hautement coloré et laisse le lecteur respirer entre les différentes parties de texte. Dès les premières pages, nous avons une courte introduction qui fait part de la mission du document : c'est un outil pour contrer la page blanche et décourager l'envie d'emprunter des idées à une œuvre qui existe déjà. Pour cela, des activités pédagogiques proposent différents moyens de faire jaillir des idées. Il sert aussi à enrichir les connaissances et le vocabulaire des étudiants puisqu'ils seront confrontés à l'éventuel besoin de décrire leur expérience de création, comme il est exigé dans plusieurs cours.

Le sujet essentiel du guide est abordé suite à l'introduction. Le *Cré-Actif* présente la définition de la *créativité*, de l'*originalité* et de l'*imagination*. Les étudiants peuvent saisir la différence entre la terminologie, tout en comprenant que ces trois notions se servent

récioproquement dans le but d'apporter une touche unique et intéressante à une idée. La créativité peut se définir de plusieurs façons. C'est, entre autres, la capacité de trouver des solutions à des problèmes, tout en mettant en marche notre imagination pour arriver à un nouveau produit (White, 2019). On peut aussi dire que la créativité est « une aptitude individuelle, un processus psychologique à travers lequel un individu témoigne d'originalité à la fois dans la manière dont il mène sa réflexion et dans le résultat lui-même » (Debois, Groff et Chenevier, 2019, p.11). Ces définitions servent à enrichir les connaissances générales des étudiants.

La prochaine page du *Cré-Actif* est dédiée à l'explication des **5P** de Filteau (2009) qui sont illustrés à la Figure 3.

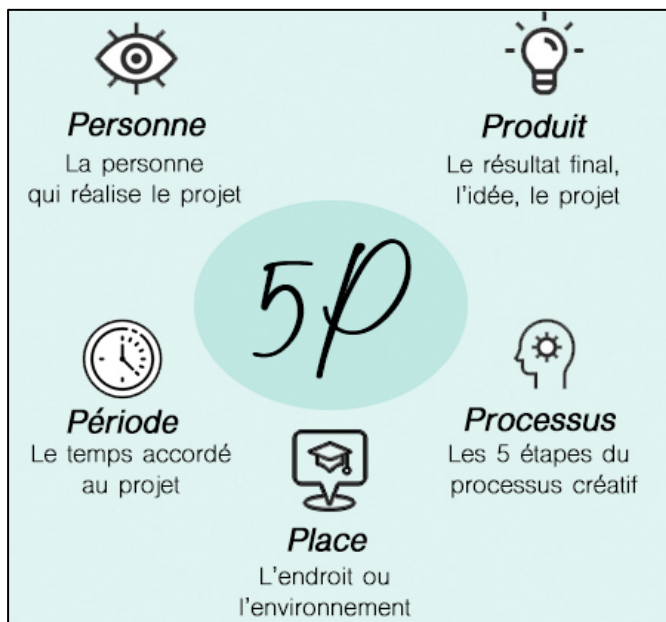


Figure 3. Les 5P, adapté de Filteau (2009)

Le *Cré-Actif* présente visuellement comment la créativité n'est pas simplement une bonne idée que l'on a sous la douche. Cette interprétation permet de comprendre que plusieurs facteurs

sont nécessaires à une créativité maximale. La **Personne** représente la personne créative, celle qui doit mettre en œuvre un projet. Dans le cas présent, il s'agit de l'étudiant. Ensuite, la **Période** signifie le temps accordé au projet. Nous pouvons considérer autant la durée du projet que le temps investi par l'étudiant. La **Place** veut plutôt expliquer le contexte, l'endroit ou encore l'environnement dans lequel le projet doit être créé. Le **Processus** représente le processus créatif ou cognitif que l'étudiant doit entreprendre afin de faire émerger ses idées. Puis, le **Produit** est le projet ou le résultat final. Ces cinq facteurs sont liés et permettent de maximiser le potentiel créateur. Il est facile de faire des liens entre cette explication des 5P et le contexte scolaire dans lequel cheminent les étudiants.

Pour faire une analogie avec le Cinéma, le point milieu d'un film sert toujours à la récapitulation des actions qui ont été réalisées jusqu'à maintenant avant la poursuite des péripéties (Field, 2005). Le cliché veut que le personnage principal se retrouve seul, verre d'alcool à la main, en train de réfléchir à haute voix. Il *récapitule* son parcours, littéralement. Ce n'est pas pour rien que James Bond ingère toujours un vodka martini (mélangé au *shaker*, pas à la cuillère) en plein milieu du film. C'est pour cette raison que le centre du *Cré-Actif* sert à la récapitulation et à la décortication des étapes du processus créatif, et ce, sans favoriser l'ingestion d'alcool fort. C'est également dans le but de favoriser l'atteinte de l'élément de compétence *Commenter le résultat* par la justesse de la description des procédés de création, que le *Cré-Actif* propose la présentation du processus adapté de Debois, Groff et Chenevier (2019), Lepage (2017) et White (2019). La Figure 4 récapitule le processus.

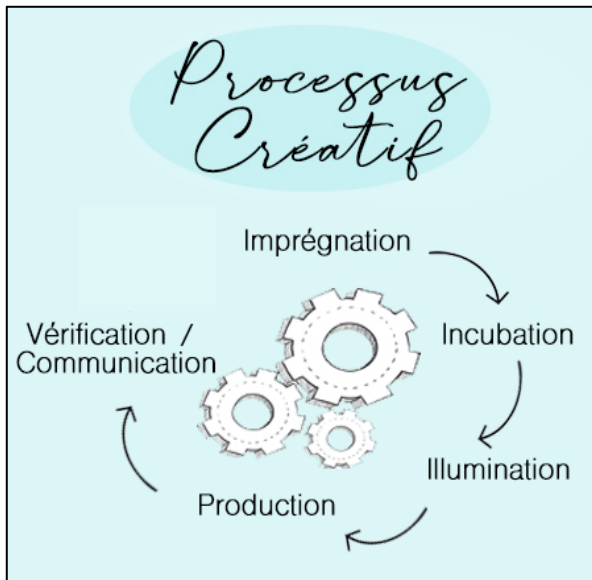


Figure 4. Le processus créatif, adapté de Debois, Groff et Chevenier (2019), Lepage (2017) et White (2019)

Il est important de mettre en mots et en images le processus que le cerveau entreprend avant qu'une idée se concrétise. Les cinq phases se résument ainsi : l'**imprégnation** est lorsque l'étudiant reçoit la consigne pour le projet, il cherche rapidement des informations pour bien saisir la demande. La phase d'**incubation** survient ensuite, le cerveau travaille seul, sans effort. Il est donc possible de divaguer et de ne pas se concentrer sur le projet dans le but de trouver absolument une idée. La troisième phase est l'**illumination**. C'est à ce moment qu'une idée apparaît. Cette phase peut survenir à n'importe quel moment, dans l'autobus, en rêvant, ou même en discutant avec un collègue. L'étudiant doit tout noter, sans *censure*. C'est évidemment le plus grand piège à cette étape. Malgré ce « système de régulation bien utile » (Duriez, 2019, paragr.16), il est préférable de ne pas bloquer l'émergence d'une nouvelle idée. Puis la quatrième phase, la **production**, signifie que l'idée est prête à être matérialisée. L'étudiant doit alors s'assurer qu'elle réponde à la demande initiale et qu'elle est réalisable dans le contexte exigé. L'étudiant peut mener

à terme son idée (Debois, Groff et Chenevier, 2019). Finalement, la phase de **vérification** ou de **réponse** permet à l'étudiant de communiquer son idée en la partageant (Lepage, 2017; White, 2019). Il la fait valider par ses pairs.

Toujours avec l'intention d'accompagner les étudiants dans le développement des compétences en matière de créativité, le *Cré-Actif* propose quatre activités pédagogiques aidant à la formation d'idées originales. Elles sont choisies parce qu'elles répondent aux besoins des étudiants en Cinéma : elles soutiennent la formation d'idées maîtresses qui pourraient éventuellement servir de prémisses pour raconter une histoire. Les activités suggérées favorisent différentes façons de concevoir des idées : l'oral, l'écrit, le schéma heuristique et le collage. Elles peuvent se faire individuellement ou en petite équipe, situation très fréquente en Cinéma. On retrouve la **tempête d'idées**, le **carnet collectif** et la **carte mentale** (Debois, Groff et Chevenier, 2019). La quatrième activité pédagogique est la **planche de tendances** (Cassidy, 2008). Ces activités peuvent se faire en l'espace de quelques minutes. Chaque présentation d'activité tient sur une page. Elle comprend une courte explication, la façon de l'utiliser, le contexte favorable et des exemples imagés. L'exemple à la Figure 5 montre la page sur la planche de tendances, aussi appelée le *moodboard*. Cette façon d'exprimer une vision en juxtaposant des photos est couramment utilisée notamment pour la direction artistique d'un film ou encore en publicité. C'est un moyen très efficace de communiquer une idée visuellement (Cassidy, 2008).

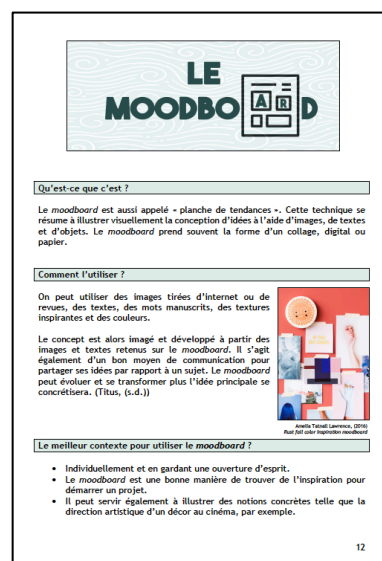


Figure 5. La planche de tendances/moodboard, tirée du *Cré-Actif*

Des exemples concrets servent à démontrer aux étudiants comment une séance de tempête d'idées en équipe peut avoir de multiples buts. L'illustration de la Figure 6¹ rend compte de ces possibilités. L'exemple est fait à partir du thème « Horreur », qui évoque rapidement l'ambiance visuelle et sonore du film à tourner. Nous pouvons facilement imaginer que l'événement déclencheur du film serait une erreur scientifique engendrée par un savant fou. L'équipe peut commencer à faire des recherches pour les accessoires qui compléteront le décor pour le tournage. La séance de tempête d'idées est donc profitable pour tous les rôles des étudiants au sein d'une équipe de tournage puisque chacun peut apporter des idées qui se construisent les unes sur les autres.

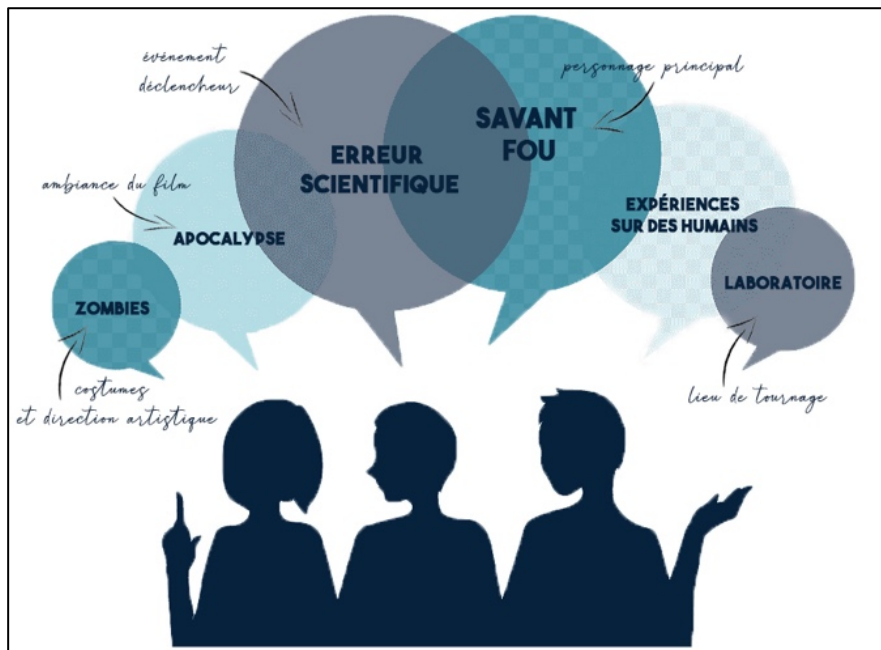


Figure 6. Exemple d'une tempête d'idées à partir du thème « Horreur ».

¹ Cette figure sera ajoutée à la deuxième version du *Cré-Actif*.

À la suite des quatre activités pédagogiques suggérées, il y a une courte conclusion qui donne des conseils éclairés si les étudiants sentent que la créativité est bloquée ou si, par exemple, l'absence de contraintes représente un défi de taille. Le guide explique aussi la nécessité d'encourager les étudiants à réaliser comment les erreurs, ou embûches, peuvent être formatrices (Robinson, 2017). Le *Cré-Actif* se termine avec des références qui proposent des ouvrages intéressants à consulter si les étudiants désirent pousser la réflexion plus loin.

CRÉATION DES OUTILS

En parallèle avec l'élaboration du *Cré-Actif* à l'hiver 2020, deux questionnaires sont conçus pour sonder les connaissances des étudiants puis pour valider leur appréciation du guide. Cette étape permet de répondre à l'objectif de recherche qui est de savoir si l'outil pédagogique peut accompagner les étudiants dans le développement des compétences en lien avec la créativité.

Le premier questionnaire mesure les connaissances antérieures des étudiants, entre autres au niveau de la terminologie. Ensuite, ils attribuent une valeur à différentes caractéristiques de leur potentiel créateur à travers une grille de caractéristiques qui s'inspire des travaux de Dethier (Caron-Fasan et Bardot, 2018). Puis, il y a des questions à réponses courtes sur les sources d'inspiration et sur la vision d'un être créateur.

Le deuxième questionnaire concerne l'appréciation du *Cré-Actif*. Il y a tout d'abord un tableau de valeur qui permet aux étudiants d'évaluer la pertinence, le design et la facilité à lire le

document. Ensuite, ils notent le rôle du guide, son utilisation, et inscrivent si leurs comportements créatifs se sont modifiés. Deux questions permettent ensuite des commentaires plus généraux, du type *Ce que j'ai aimé* et *Ce que je n'ai pas aimé*. Les étudiants peuvent aussi suggérer une amélioration au guide. En terminant, ils explicitent une nouvelle vision d'un être créateur, suite à la lecture du *Cré-Actif*.

EXPÉRIMENTATION VIRTUELLE ET RÉSULTATS

Le cours choisi pour l'implantation du projet d'innovation est *Photographie*, qui s'est offert à la session Hiver 2020. Plusieurs raisons justifient ce choix. Tout d'abord, étant l'enseignante de l'un des deux groupes, l'approche était favorable. Selon le cheminement du programme de Cinéma, *Photographie* est le premier des cours pratiques qui requiert la compétence ministérielle « 054W – Exploiter des techniques ou des procédés dans une perspective de création » (Collège Montmorency, 2015, p.23). Les étudiants sont en première année/deuxième session et donc peu expérimentés en matière de création. L'idée était de préparer un atelier dans lequel il y avait la présentation du guide et l'expérimentation de deux activités pédagogiques, en plus de la passation des questionnaires. Dû à la Covid-19, ce plan initial a été remplacé par une formule virtuelle : les questionnaires sont numérisés sur la plateforme *Survey Monkey* et les activités pédagogiques supprimées. Plutôt que de présenter le guide, les étudiants se sont appropriés le document par eux-mêmes. Ils ont eu deux semaines pour analyser le document et répondre aux questionnaires dans le but de savoir si l'outil était bien conçu pour les accompagner dans l'apprentissage des compétences en lien avec la créativité. Le tout s'est fait en respectant les mesures éthiques établies

entre la praticienne-chercheuse et le Collège Montmorency. Il y a eu seize répondants pour le Questionnaire 1, et dix pour le Questionnaire 2.

Les résultats issus de la recherche vont dans le même sens que les observations du départ. Rappelons que la prémisse du projet a été inspirée par les trois scénarios *déjà vus* et du chaos en *Photographie* et la praticienne-chercheuse tenait à savoir d'où provenait le manque d'inspiration pour des projets. En concevant les questionnaires, il était essentiel que les étudiants aient l'espace nécessaire pour démontrer le niveau de leurs connaissances antérieures quant au sujet principal.

Le nuage de mots à la Figure 7 démontre la fréquence des termes utilisés en réponse à la question « Comment définirais-tu la créativité? ».



Figure 7. Nuage de mots - Définition de Créativité par les étudiants

À partir du nuage de mots, il est facile de constater que le terme *créativité* est le mot le plus utilisé. Cela vient du fait que la plupart des réponses commençait par « Pour moi, la *créativité* c'est

... ». Le mot *imagination* est très fréquent dans les réponses. Nous apercevons également que les mots *capacité*, *idées* et *originales* ont été nommés en grand nombre. Le mot *capacité* a été notamment nommé à huit reprises. Des verbes d'action sont présents comme *créer*, *inventer*, *imaginer*, *manifester*, *organiser* et *penser*. Il est intéressant de souligner que la *résolution de problèmes*, qui inclut nécessairement la créativité (White, 2019), ne fait pas partie des réponses des étudiants.

En utilisant ces mêmes réponses, le Tableau 1 montre les liens possibles entre le vocabulaire des étudiants et les 5P de Filteau (2009).

Tableau 1. Association du vocabulaire des étudiants avec les 5P de Filteau (2009).

Les 5P	Mots liés et fréquence
Personne	Personne (2)
Période	Temps (1)
Place	
Processus	
Produit	Quelque chose, chose (7) Art, artistique (4) Résultat (1) Projet (1)

Sans nommer de manière précise les cinq termes utilisés par Filteau (2009), à l'exception du mot **Personne**, les étudiants construisent tranquillement le casse-tête avec des synonymes. Il est intéressant d'observer que le **Produit** se traduit principalement par une « chose » plutôt que par « projet » ou « résultat », qui n'ont été nommés qu'une seule fois. L'absence de mot-clé se rattachant à la **Place** et au **Processus** démontre les lacunes au niveau des connaissances des étudiants. Le processus créatif doit être analysé et commenté par les étudiants, en utilisant le vocabulaire approprié, afin d'atteindre la compétence ministérielle liée au cours pratique. D'ailleurs, à la question *Ce que j'ai aimé* du guide dans le Questionnaire 2, deux répondants ont explicitement nommé le processus créatif comme étant leur apprentissage le plus profitable du document. Cela confirme l'utilité du *Cré-Actif* pour palier à ce manque.

À l'aide du Questionnaire 1, les étudiants verbalisent les sources d'inspiration pour leurs projets académiques. 9 % ont dit puiser des idées à travers les causes sociales du moment. 13 % ont dit s'inspirer principalement de leur propre imaginaire. 29 % s'inspirent des expériences vécues par eux ou leurs proches. Totalisant presque la moitié des réponses avec 49 %, nous retrouvons « œuvres existantes ». Par œuvres existantes, nous retenons les médias suivants : films, séries télévisées, musique et littérature. Cela fait directement écho à l'expérience vécue dans le cours de *Scénarisation*. Nous croyons que c'est en ayant des idées uniques, axées sur la différence, que les étudiants produiront des projets mémorables.

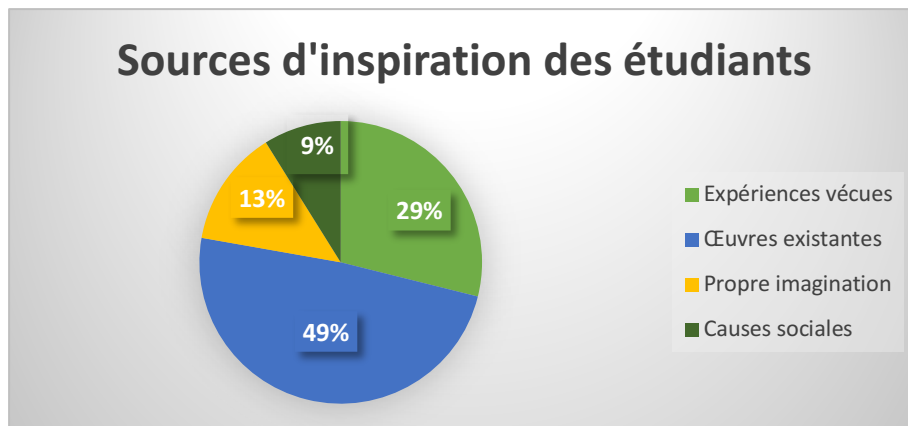


Figure 8. Sources d'inspiration des étudiants.

Les quatre activités pédagogiques inspirées des ouvrages de Debois, Groff et Chenevier (2019) et Cassidy (2008) stimulant la formation d'idées originales, représentent les outils nécessaires pour favoriser l'éloignement des œuvres existantes et faire diminuer la statistique précédente. À la question *Ce que j'ai aimé* du guide du Questionnaire 2, plusieurs réponses d'étudiants font référence à la découverte des activités pédagogiques. Pour des raisons éthiques, l'anonymat des répondants est conservé.

Tableau 2. Réponses des étudiants à la question *Ce que j'ai aimé* du *Cré-Actif*.

<p>« J'ai aimé qu'il offre des <i>façons concrètes</i> d'améliorer notre processus de création et aussi <i>comment</i> trouver des idées. »</p> <p>« C'est un bon <i>outil</i> si on a le syndrome de la page blanche. »</p> <p>« J'ai aimé les <i>trucs</i> utiles pour mieux se préparer à un projet. »</p> <p>« Les <i>propositions</i> de brainstorming et autres sont pratiques. »</p> <p>« J'ai appris de <i>nouvelles techniques</i> pour aider ma créativité et je compte m'en servir. »</p> <p>« J'ai trouvé les <i>conseils</i> très bons. »</p>
--

La réception du *Cré-Actif* par les étudiants est somme toute positive. Ils ont apprécié le visuel et l'ont trouvé facile à lire. Quelques étudiants reprochaient le manque d'exercices ou d'exemples pour mieux illustrer les activités pédagogiques dans le cas où les étudiants doivent se référer au document s'ils sont seuls. Un total de 75% d'étudiants l'utiliseraient dans un contexte scolaire et 25% s'en serviraient plutôt dans leurs projets personnels. Cette statistique permet de confirmer que le guide *Cré-Actif* est pertinent pour l'apprentissage des compétences en lien avec la créativité dans le programme de Cinéma.

GÉNÉRIQUE DE FIN

De manière générale, les années 2000 ont amené une vague d'innovations technologiques mais une paresse au niveau des histoires filmées. Nous sommes à l'ère des *remakes* et des *reboot* (redémarrage en anglais), autant à la télévision qu'au cinéma. À quand le cinquième film *A Star is Born*? Les personnages existent déjà et les histoires sont connues du public. Il est donc normal que les étudiants s'inspirent de ce qu'ils connaissent puisque c'est ce que le marché dominant propose.

Le *Cré-Actif* se veut un accompagnateur pour faciliter l'émergence d'idées, en donnant des outils pour fuir la tentation de s'inspirer d'Hollywood. Il a été conçu de manière à pouvoir répondre à deux besoins : enrichir les connaissances générales sur la créativité et promouvoir des activités pédagogiques pouvant aider à la création soit dans un contexte scolaire ou personnel. Il aide également à structurer les pensées, dans le cas où les contraintes représenteraient un défi. Le *Cré-Actif* est facile à lire et permet aux étudiants d'être actifs dans l'apprentissages des compétences

liées à la créativité, répondant mieux aux exigences ministérielles. Puisqu'aucun cours de Cinéma n'est officiellement porteur de l'apprentissage de la créativité, il devient une contribution positive pour l'ensemble du programme.

Les mesures sanitaires imposées par le gouvernement québécois à la session Hiver 2020 en raison de la pandémie, ont nécessairement eu des conséquences sur le faible taux de participation pour l'évaluation du projet d'innovation. Sur les cinquante étudiants à qui la documentation avait été envoyée, seulement une quinzaine d'étudiants ont réalisé l'exercice d'évaluer le *Cré-Actif*. Il serait donc intéressant de refaire cette expérience avec une nouvelle cohorte dans l'espoir d'obtenir un plus grand échantillonnage. Le cas échéant, des questions spécifiques sur le processus créatif et les activités pédagogiques seraient à ajouter aux questionnaires. De plus, si la situation le permet, une expérimentation « physique » de certaines activités pédagogiques pourrait être réalisée afin de démontrer la pertinence de celles-ci.

Un peu comme la créativité qui n'est pas figée dans le temps, le projet d'innovation est en constante mouvance et n'a pas encore atteint sa version finale. Les suggestions des étudiants seront prises en considération pour une amélioration future du guide, entre autres avec les exemples concrets qui seront ajoutés à chaque activité pédagogique. Toujours en lien avec certains commentaires de la part des étudiants, il est prévu de rendre les informations encore plus succinctes et éclatantes visuellement pour alléger la lecture. Il est envisagé que les collègues du département de Cinéma et Communication (médias) puissent se prononcer sur le guide et collaborer avec la praticienne-chercheuse afin de le bonifier. Il est souhaitable que le *Cré-Actif* devienne un outil

disponible pour les étudiants de Cinéma, mais aussi accessible pour d'autres programmes où la créativité est présente comme en Arts Visuels.

Même si le projet d'innovation s'est transformé virtuellement à cause de la pandémie, l'expérimentation de la démarche SoTL a été formidable. Cette démarche sera assurément utilisée dans le futur dans le but d'apporter une solution créative à un problème. La conception du document est aussi un exploit en soi pour la praticienne-chercheuse considérant le temps et les autres contraintes personnelles qui étaient en jeu. Il est envisagé qu'à la session Automne 2021, la version 2.0 (le *remake!*) du *Cré-Actif* soit présentée officiellement aux enseignants du département de Cinéma et Communications (médias) afin qu'il soit utilisé ultérieurement dans les cours pratiques.

À voir le faible nombre d'idées originales à Hollywood, peut-être devrais-je aussi leur envoyer le *Cré-Actif*?

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

Beamish, J., et Trackman, T. (Réalisateurs). (2019). *The Creative Brain* [documentaire]. Netflix.

Cameron, J. (Réalisateur). (2009). *Avatar*. [film]. Dune Entertainment, Lightstorm Entertainment; Twentieth Century Fox.

Caron-Fasan, M.-L., et Bardot, V. (2018, 21 janvier). Comment évaluer les compétences créatives? Dans *The Conversation*. Repéré à : <https://theconversation.com/comment-evaluer-les-competences-creatives-89732>

Cassidy, T.D. (2008). Mood boards: Current practice in learning and teaching strategies and students' understanding of the process. *International Journal of Fashion Design, Technology and Education*, 1(1), 43-54.

Collège Montmorency. (2015). *Plan de formation Arts Lettres et Communication, option Cinéma 500.AG*. Laval, Québec.

Collège Montmorency. (2018). *TATI – Tuteur d'accompagnement de travaux interclassés*. Laval, Québec.

Debois, F., Groff, A. et Chenevier, E. (2019). *La boîte à outils de la créativité*. Malakoff, France : Dunod.

Duriez, F. (2019, 28 janvier). Quand l'autocensure bloque la créativité d'un groupe, et comment s'en sortir? Dans *Thot Cursus - Formation et Culture numérique*. Repéré à <https://cursus.edu/articles/42508/quand-lautocensure-bloque-la-creativite-dun-groupe-et-comment-sen-sortir#.XZC395NKjoC>

Field, S. (2005). *Screenplay : The Foundations of Screenwriting*. New York, États-Unis : Delta.

Filteau, S. (2009). *Proposition d'un modèle de concept de créativité applicable pour le design de mode au collégial et transférable à d'autres domaines et ordres d'enseignement*. (Mémoire de maîtrise). Université du Québec à Montréal, Montréal, Québec. Repéré à <https://cdc.qc.ca/pdf/w027486-filteau-creativite-memoire-maitrise-UQAM-2009.pdf>

Gabriel, M., et Goldberg, E. (Réalisateur). (1995). *Pocahontas*. [Film d'animation]. Walt Disney Animation Studios; Walt Disney Pictures.

Lepage, N. L. (2017, 27 février). *La créativité s'enseigne-t-elle? 5 étapes et 3 filtres du processus créatif*. [Billet de blogue] Repéré à <https://ecolebranchee.com/enseigner-creativite-tablettistes/>

Moine, R. (2007). *Remakes – Les films français à Hollywood*. Paris, France : CNRS Éditions.

Robinson, K. (2017). *Out of our Minds : the Power of Being Creative*. New Jersey, États-Unis :
Wiley – Capstone.

White, K. (2019). *Unlocked. Assessment as the Key to Everyday Creativity in the Classroom*.
Bloomington, États-Unis : Solution Tree Press.