



Numérique, images et  
langues écrites, orales,  
dessinées...

Le vendredi 3  
mai 2024

Centre de conférence  
Bâtiment MB-9<sup>e</sup> étage  
– Campus SGW

Inscription obligatoire :

<http://tiny.cc/je2024mtl>



## TROISIÈME JOURNÉE D'ÉTUDE CONJOINTE CONCORDIA - SORBONNE-NOUVELLE

Cette troisième rencontre fait suite à une première journée organisée en 2022 à Montréal et à une seconde organisée à Paris en 2023.

Les différentes thématiques abordées lors de cette dernière journée nous ont amenés à développer les axes suivants :

- la distinction entre les notions d'« hybridation » et de « multimodalité »
- les effets du numérique sur l'écriture, la lecture ou la transcription de l'oral
- les effets de l'image sur l'écriture, la lecture ou la transcription de l'oral.

## Programme de la 3<sup>e</sup> journée d'étude Concordia – Sorbonne-Nouvelle)

Vendredi 3 mai 2024 (salle MB-9-EFG)

9 h – 9 h 15 (15 h – 15 h 15 heure de Paris)

**Mot d'ouverture** (Meva Razanadrakoto, Marina Krylyschin, Fabien Olivry, Denis Liakin)

9 h 15 – 10 h 45 (15 h 15 – 16 h 45 heure de Paris)

**Sandrine Wachs (Université Sorbonne-Nouvelle)** : Ce que l'image fait à l'écriture numérique spontanée

**Elaine Anderson (Université de Bourgogne)** : Interroger le rapport entre texte et image dans les manuels de langue des affaires

**Fanny Macé & Diane Querrien (Université Concordia)** : Multimodalité dans l'évaluation du FLS à l'université

10 h 45 – 11 h (16 h 45 – 17 h 00 heure de Paris)

**Pause-café**

11 h – 12 h 30 (17 h 00 – 18 h 30 heure de Paris)

**Marina Krylyschin (Université Sorbonne-Nouvelle)** : Dessine-moi un bruit, dessine-moi un son... Esquisse d'une typologie à partir d'extraits de bandes dessinées

**Davy Bigot & Julien Perrier-Chartrand (Université Concordia)** : Représentation et représentativité de la langue dans la bande dessinée québécoise. L'exemple de *Paul à la campagne*

**Ugo Ellefsen (Université Concordia)** : Langage et ludification : intégration des jeux vidéo à la formation universitaire

12 h 30 – 13 h 30 (18 h 30 – 19 h 30 heure de Paris)

**Pause dîner**

13 h 30 – 14 h 30 (19 h 30 – 20 h 30 heure de Paris)

**Geneviève Sicotte (Université Concordia)** : La preuve par la photo?

**Sylvain David & Sophie Marcotte (Université Concordia)** : Raconter par PowerPoint : *A Visit from the Goon Squad* de Jennifer Egan

14 h 30 (20 h 30 heure de Paris)

**Mot de clôture** (Marina Krylyschin, Fabien Olivry, Denis Liakin)

## Elaine Anderson (Université de Bourgogne)

### Interroger le rapport entre texte et image dans les manuels de langue des affaires

Dans cette communication, il s'agira d'examiner le rapport entre texte et image au sein des manuels de langue des affaires. Ce type de manuels se distingue des manuels de langue « généralistes » du fait de l'objectif de former l'apprenant à l'utilisation de la langue dans le cadre précis du monde des affaires. Si les recherches sur les manuels de langue ont tendance à privilégier soit la dimension textuelle, soit la dimension visuelle, pour aborder des problématiques spécifiques telles que les représentations du genre (Lee 2014, 2018) ou de la culture (Risager 2018), les analyses ayant pour objet la multimodalité et le rapport texte/image sont plus rares (Weninger 2020). C'est dans ce sens que nous souhaitons présenter une première exploration, ancrée dans la linguistique systémique fonctionnelle et les *social semiotics* (Kress & van Leeuwen 2021 [1996]), d'un corpus constitué de textes supports anglais et français ayant pour point commun la présentation de soi dans un cadre professionnel. Il s'agira de présenter la méthode d'analyse et d'interroger le rôle des images dans la création, la confirmation et la réitération du sens des textes supports.

## Davy Bigot & Julien Perrier-Chartrand (Université Concordia)

### Représentation et représentativité de la langue dans la bande dessinée québécoise.

#### L'exemple de *Paul à la campagne*.

La question de la langue dans la bande dessinée a toujours été sujet à controverse dans l'espace francophone, mais plus particulièrement au Québec. Depuis le début du XXe siècle et la publication des *Aventures de Timothée* d'Albéric Bourgeois, le problème de la représentativité de la langue suscite des interrogations liées à l'identité nationale, interrogations qui se trouveront au centre même de la création des récits séquentiels (Viau, 2014). Encore aujourd'hui, ce questionnement demeure, notamment avec la parution de la série *Paul* de Michel Rabagliati, plus grand succès critique et populaire de la bande dessinée québécoise.

L'objectif de cette communication est d'examiner la variation linguistique dans le premier volume des péripéties de *Paul*, intitulé *Paul à la campagne*. Plus précisément, nous nous proposons de mesurer le degré de représentativité du vernaculaire québécois dans la langue des personnages de Michel Rabagliati.

## Sylvain David & Sophie Marcotte (Université Concordia)

### Raconter par PowerPoint : *A Visit from the Goon Squad* de Jennifer Egan

*A Visit from the Goon Squad* de Jennifer Egan (en traduction française : *Qu'avons-nous fait de nos rêves ?*), paru en 2010, comporte un chapitre entier sous la forme d'une présentation PowerPoint. Il s'agit du journal personnel (« *slide journal* ») de l'une des protagonistes du récit, qui se décline en 76 diapositives comportant des fragments de texte et des diagrammes. Si les utilisateurs du logiciel, dans le milieu du marketing et des affaires, s'en servent de plus en plus pour du *storytelling*, dans le but de capter l'attention des participants aux réunions tout en s'assurant de les divertir, nous verrons que le roman de J. Egan constitue un cas singulier de détournement, dans la fiction, de cet outil pédagogique qui possède ses propres contraintes et qui repose sur une grammaire et une rhétorique particulières pour en faire un usage narratif.

### Ugo Ellefsen (Université Concordia)

#### Langage et ludification : intégration des jeux vidéo à la formation universitaire

Cette communication se penche sur l'impact des jeux vidéo sur la formation des apprenants en langues et métiers du langage au sein de l'espace francophone. Nous débuterons par un aperçu de l'importance de l'industrie du jeu vidéo et de son intégration au sein des établissements d'enseignement supérieur francophones en langues, en littérature et en traduction. Ensuite, nous identifierons des profils d'apprenants types et établirons des objectifs d'apprentissage répondant aux exigences du marché. Pour finir, nous explorerons différentes stratégies pour intégrer les jeux vidéo dans l'enseignement des langues et des professions langagières, en adéquation avec ces objectifs.

### Marina Krylyschin (Université Sorbonne-Nouvelle)

#### Dessine-moi un bruit, dessine-moi un son... Esquisse d'une typologie à partir d'extraits de bandes dessinées

Dans la ligne de notre propos l'année passée, centré sur les liens théoriques et historiques entre dessin (ou Street art) et écriture, nous proposons maintenant d'étudier les façons graphiques de représenter des sonorités. L'écriture, avec ses caractères, peut référer à un parlé de façon métadiscursive (*tu parles pas bien le français !*) peut nous permettre de lire et d'entendre un accent, une intensité émotionnelle (*Was ? Fous Foulez parler de ces...de ces... ? Ach ! Comment les appelle-t-on déjà ? J'ai vraiment trop bu mes amis... »<sup>1</sup>*). Si la langue, et certaines de ses propriétés prosodiques, apparaissent ainsi lisibles et audibles, peuvent-elles être également visibles et comment ? Plus globalement, comment les sons sont-ils montrés dans les deux dimensions du dessin ? Nous chercherons à répondre à ces questions en proposant 1) une typologie des façons de dire, par le dessin, des sons, des voix, des bruits et autres sonorités 2) en interrogeant la part conventionnelle de ces représentations graphiques et de leurs significations.

### Fanny Macé & Diane Querrien (Université Concordia)

#### Multimodalité dans l'évaluation du FLS à l'université

La pandémie de COVID-19 et ses répercussions chez les étudiants ont permis de prendre pleinement conscience des problématiques relatives à l'équité, la diversité, l'inclusion et l'accessibilité (ÉDIA) dans les pratiques pédagogiques et évaluatives universitaires (De Clercq, 2023; Lemieux, 2021).

Il s'avère urgent de repenser l'enseignement et l'évaluation des langues secondes à la lumière d'un paradigme multimodal qui se situerait à la confluence des référentiels de langue actuellement en vigueur au Québec (Cadre européen commun de référence pour les langues; CECRL et Échelle québécoise; ÉQ) et de la pédagogie universelle (Universal Design; UD). En d'autres termes, il s'agira, lors de cette communication, de discuter de l'intégration de certains de ces principes dans nos pratiques d'enseignement-apprentissage-évaluation du FLS afin d'en explorer la portée, en particulier en matière d'équité, de diversité, d'accessibilité et d'inclusion.

## Geneviève Sicotte (Université Concordia)

### La preuve par la photo?

Cette communication s'intéresse à une forme particulière de l'hybridité, celle qui concerne des productions littéraires alliant le texte et la photographie. Historiquement, la photographie a été considérée comme une preuve objective. Elle était le « crayon de la nature » (W. H. Fox Talbot, 1839) qui faisait foi de l'existence d'une chose réelle. Mais à l'époque contemporaine, cette conception naïve est mise à mal et ce, bien avant l'arrivée des technologies les plus récentes de manipulation et de création d'images. La communication explore quelques œuvres littéraires (par exemple W.G. Sebald, J.M.G. Le Clézio, F. Pajak) qui proposent diverses formes de problématisation de la combinaison entre le texte et la photo. Dans ces œuvres, les photos associées aux textes visent une véridiction, et elles se rattachent bien de la sorte à la tradition historique qui les voyait comme des preuves. Pourtant, dans un mouvement autoréflexif, les œuvres questionnent ces images et les montrent systématiquement comme déficientes, abîmées, imparfaites, voire absentes. Ainsi pensée comme le lieu d'une interrogation, l'hybridité devient un moteur de la création des œuvres.

## Sandrine WACHS (Université Sorbonne-Nouvelle)

### *Ce que l'image fait à l'écriture numérique spontanée.*

Lors de la journée d'étude de l'année dernière, ma collègue Corinne Weber et moi-même nous sommes intéressées à la thématique "ce que le numérique fait à l'écriture". Nous nous sommes demandé comment le français parlé (notamment les prononciations automatiques et courantes ainsi que les émotions) est écrit dans les écrits numériques spontanés, tout en questionnant le rapport à la norme.

Il s'agira cette année d'intégrer l'image à cette réflexion sur les écrits numériques spontanés. Quelles fonctions les images (animées et non animées) peuvent-elles remplir dans ce type d'échanges ? Nous définirons rapidement ce que nous entendons par "image" et par "écriture numérique spontanée", puis nous présenterons le corpus d'images recueillies sur plusieurs réseaux sociaux, pour proposer une analyse des différentes fonctions que les images peuvent véhiculer. Enfin, nous réfléchirons aux moyens utilisés aujourd'hui pour communiquer par écrit de manière informelle en nous interrogeant sur le type d'évolution à venir.