



## LEÇON

**Années scolaires :** 10<sup>e</sup> à 12<sup>e</sup> année

**Au sujet de l'auteur :** Matthew Johnson, Directeur de l'éducation, HabiloMédias

**Durée :** Deux heures plus les activités d'évaluation

# Le remixage des médias



Cette leçon fait partie de *Utiliser, comprendre et créer : Un cadre de littératie numérique pour les écoles canadiennes* : <http://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/cadre-de-litt%C3%A9ratie-num%C3%A9rique>.

## Aperçu

Dans le cadre de cette leçon, les élèves examinent différents types de remixages (des œuvres créées en éditant un texte simple à celles qui s'inspirent de textes existants) pour élaborer une définition du terme « remixage ». Ils en apprennent davantage sur les considérations juridiques relatives aux remixages en vertu de la *Loi sur le droit d'auteur*, étudient les questions éthiques concernant le remixage, et établissent un code de pratiques exemplaires pour le remixage. Les élèves examineront également les différences entre les remixages qui sont principalement *créatifs* par rapport à ceux qui sont faits à des fins de *critique*, et créeront leur propre *remixage critique*.

## Résultats d'apprentissage

Les élèves :

- examineront la façon dont les artistes et les critiques misent sur des textes existants pour créer leurs œuvres;
- apprendront les termes et les concepts juridiques relatifs à la propriété intellectuelle et à la création de médias et les appliqueront;
- examineront les questions éthiques relatives à l'utilisation de la propriété intellectuelle et élaboreront un code d'éthique pour son utilisation dans les remixages;
- analyseront différents *types* de remixages;
- analyseront les différentes *fins* des remixages;
- créeront un texte médiatique qui mise sur leur apprentissage des remixages et sert d'œuvre critique sur une question sociale ou politique;
- rédigeront un exposé qui explique leurs pensées et le processus de création de leur texte médiatique.



## Préparation et documents

---

Préparez-vous à projeter la vidéo *Qu'est-ce qu'un remixage?* (<http://mediasmarts.ca/sites/mediasmarts/files/videos/remixing-media-video-french.mp4>) de HabiloMédias ou prenez des dispositions pour que les élèves puissent la visualiser.

Photocopiez les documents suivants :

- *Qu'est-ce qu'un remixage?*;
- *Principes fondamentaux du droit d'auteur*;
- *Devoir de remixage critique*;
- *Outils de remixage*.

Revoyez les documents d'information *Qu'est-ce qu'un remixage? – Version de l'enseignant* et *Principes fondamentaux du droit d'auteur – Version de l'enseignant*.

## Procédure

---

### Activité 1 : Qu'est-ce qu'un remixage?

Commencez la leçon en demandant aux élèves ce qu'ils croient être la définition du mot « remixage ». Laissez les élèves suggérer des significations possibles (la plupart auront un lien avec la musique) et montrez-leur ensuite la vidéo *Qu'est-ce qu'un remixage?* (Si vous ne pouvez pas montrer la vidéo en classe, assignez la visualisation de la vidéo comme devoir la veille).

Une fois que les élèves ont vu la vidéo, distribuez le document *Qu'est-ce que le remixage?* et divisez la classe en petits groupes. Demandez à chaque groupe d'examiner le document et de recenser les différences entre les types de remixages qui sont énumérés. Lorsque les groupes ont terminé, demandez-leur de partager leurs définitions avec la classe et d'élaborer une définition par consensus de chaque type de remixage. (Vous pouvez utiliser le document d'information *Qu'est-ce qu'un remixage? – Version de l'enseignant* pour guider les élèves dans la bonne direction et vous assurer que leurs définitions finales sont correctes).

Selon les types et les exemples qu'ils ont examinés, revenez à la question originale : Qu'est-ce que le remixage? Vous devriez être en mesure d'établir une définition qui est fondamentalement la même que la suivante : *un remixage est une œuvre originale qui mise sur une ou plusieurs œuvres existantes*.

Soulignez que les exemples dans la vidéo sont présentés selon la mesure dans laquelle ils dépendent d'œuvres préexistantes, des *éditions* comme « Garfield sans Garfield » (faite entièrement à partir d'une seule œuvre existante) aux *mosaïques* comme « Star Wars » (laquelle mise sur des éléments de différentes œuvres, mais ne les utilise pas directement). Soulignez le fait que plus un remixage utilise des œuvres existantes, plus il doit *les modifier d'une façon importante* pour créer une nouvelle œuvre. Par exemple, le fait de supprimer un personnage mineur dans une histoire ne la changerait probablement pas suffisamment pour la rendre nouvelle, mais le fait d'éliminer l'un des personnages principaux (comme dans « Garfield sans Garfield ») la change considérablement.



**Activité 2 : Qu'est-il légal et éthique de faire en matière de remixage?**

Demandez aux élèves s'ils croient qu'il est légal ou éthique de faire un remixage sans demander la permission des propriétaires des œuvres existantes. Encore une fois, laissez les élèves partager leurs opinions, mais ne donnez pas de réponses définitives. La plupart d'entre eux croiront probablement qu'une *mosaïque* est légale et éthique dans la plupart des cas (même si certains seront surpris de savoir dans quelle mesure George Lucas a calqué certains des clichés de « Star Wars »), alors que les opinions différeront probablement sur le statut légal et éthique des autres catégories.

Distribuez le document *Principes fondamentaux du droit d'auteur* et demandez aux élèves de l'examiner et de répondre aux questions. (Cette tâche peut également faire partie de leurs devoirs). Une fois fait, demandez aux élèves de se mettre en équipe de deux personnes pour partager leurs réponses à la question 10, puis de trouver d'autres « pratiques exemplaires » possibles du remixage éthique.

Examinez les questions à l'aide du document d'information *Principes fondamentaux du droit d'auteur – Version de l'enseignant*. Utilisez les réponses des élèves à la question 10 pour établir une liste maîtresse des « pratiques exemplaires du remixage éthique », que vous écrierez sur le tableau et demanderez aux élèves de consigner dans leur cahier de notes. (Rappelez-leur que ces pratiques exemplaires *s'ajoutent* à leurs obligations juridiques en vertu de la *Loi sur le droit d'auteur*).

**Activité 3 : Qu'est-ce qu'un remixage critique?**

Au tableau, énumérez les exemples de remixage de la vidéo en deux colonnes.

Garfield sans Garfield	L'analyse de séquences de THX 1138
Hercules	La parodie RBO de McDonald
Harry Potter : D'anciens amis	
Titanic vs Les bronzés	
Star Wars	

Demandez aux élèves de déterminer quelle est la différence entre les exemples de la première colonne et les exemples de la deuxième colonne.

Si les élèves ne voient pas la différence, soulignez que les œuvres de la deuxième colonne ont toutes été faites pour établir un *point critique* sur les textes utilisés : « L'analyse de séquences de THX 1138 » utilise la séquence d'ouverture du film *THX 1138*, ainsi que d'autres films, pour examiner le style du directeur; et l'œuvre « La parodie RBO de McDonald » utilise des extraits de publicités et de séquences originales de McDonald's pour montrer l'absurdité la publicité de la chaîne de restaurants et critiquer la valeur nutritive de sa nourriture.

Cependant, « Garfield sans Garfield », « Hercules », « Harry Potter : D'anciens amis », « Star Wars » et « Titanic vs Les Bronzés » n'utilisent pas leurs textes originaux d'une *façon critique*, mais plutôt comme des plateformes pour la *créativité* du remixeur.



Soulignez que le fait qu'un remixage soit créatif ou critique n'a pas de lien avec le type de remixage dont il s'agit : les éditions, les reprises, les médias créés par des amateurs et les mosaïques peuvent tous être des œuvres critiques si elles ont un but critique, soit critiquer les œuvres sur lesquelles elles sont fondées (de nombreuses œuvres créées par les amateurs le font en mettant plutôt l'accent sur les personnages sous-représentés) ou utiliser les œuvres pour formuler un commentaire social ou politique. Indiquez « Remixage créatif » au-dessus de la première colonne et « Remixage critique » au-dessus de la deuxième colonne.

### Tâche d'évaluation : Remixage critique

Distribuez la feuille de devoir *Devoir de remixage critique* et le document *Outils de remixage*. (Il faut noter que tous les outils du document ont été choisis parce qu'ils n'évitent pas les mesures de protection technologiques). Examinez le devoir et expliquez aux élèves qu'ils créeront un *remixage critique* (vous pouvez décider s'ils doivent travailler seuls ou en équipe). Assurez-vous qu'ils comprennent que leur produit final ne doit pas nécessairement être critique dans un sens négatif, ou être critique précisément des œuvres qu'ils utilisent : ils doivent simplement utiliser des œuvres existantes pour établir un point critique.



## Qu'est-ce qu'un remixage?

---

Avec ton groupe, décris chaque type de remixage selon l'exemple donné. Prête surtout attention aux différences entre chaque exemple.

### Édition

Exemple : « Garfield sans Garfield ». Cette vidéo est tirée des bandes dessinées *Garfield* dans lesquelles le personnage principal a été effacé, laissant en place seulement son propriétaire.

Définition :

### Fusion

Exemple : « Titanic vs Les bronzés ». Cette vidéo a été créée à l'aide de séquences du film *Titanic* et d'extraits de la bande sonore du film *Les bronzés* pour créer un effet comique.

Définition :

### Annotation

Exemple : « L'analyse de séquences de THX 1138 ». Cette vidéo utilise du texte, de la narration et des images pour analyser des scènes du film *THX 1138*.

Définition :

### Collage

Exemple : « La parodie RBO de McDonald ». Cette vidéo utilise des publicités de McDonald's et des films produits par les vidéastes pour montrer l'absurdité la publicité de la chaîne de restaurants et critiquer la valeur nutritive de sa nourriture.

Définition :

### Reprise

Exemple : « Hercules ». Ce film raconte de nouveau l'histoire du héros grec ancien et lui donne une touche moderne.

Définition :



### **Œuvre créée par les amateurs**

Exemple : « Harry Potter : D'anciens amis ». Ce film non autorisé créé par des amateurs raconte l'histoire de nouveaux personnages dans l'univers de Harry Potter dans une aventure à propos du vol d'une relique.

Définition :

### **Mosaïque**

Exemple : « Star Wars ». Cette vidéo montre comment George Lucas mise sur des éléments et des idées de différentes sources pour créer une histoire originale.

Définition :



## Qu'est-ce qu'un remixage? – Version de l'enseignant

---

Avec ton groupe, décris chaque type de remixage selon l'exemple donné. Prête surtout attention aux différences entre chaque exemple.

### Édition

Exemple : « Garfield sans Garfield ». Cette vidéo est tirée des bandes dessinées *Garfield* dans lesquelles le personnage principal a été effacé, laissant en place seulement son propriétaire.

*Définition : Ce type de remixage est créé en supprimant ou en modifiant des éléments d'un texte simple.*

### Fusion

Exemple : « Titanic vs Les bronzés ». Cette vidéo a été créée à l'aide de séquences du film *Titanic* et d'extraits de la bande sonore du film *Les bronzés* pour créer un effet comique.

*Définition : Ce type de remixage est créé en combinant des éléments de deux textes ou plus.*

### Annotation

Exemple : « L'analyse de séquences de THX 1138 ». Cette vidéo utilise du texte, de la narration et des images pour analyser des scènes du film *THX 1138*.

*Définition : Ce type de remixage est créé en ajoutant un commentaire aux sélections d'un ou de plusieurs textes.*

### Collage

Exemple : « La parodie RBO de McDonald ». Cette vidéo utilise des publicités de McDonald's et des films produits par les vidéastes pour montrer l'absurdité la publicité de la chaîne de restaurants et critiquer la valeur nutritive de sa nourriture.

*Définition : Ce type de remixage est créé en ajoutant du contenu original aux sélections d'un ou de plusieurs textes.*

### Reprise

Exemple : « Hercules ». Ce film raconte de nouveau l'histoire du héros grec ancien et lui donne une touche moderne.

*Définition : Ce type de remixage est créé en racontant de nouveau une histoire existante, utilisant la structure globale et les personnages, mais une partie peu importante ou aucune du texte original.*

### Œuvre créée par les amateurs

Exemple : « Harry Potter : D'anciens amis ». Ce film non autorisé créé par des amateurs raconte l'histoire de nouveaux personnages dans l'univers de Harry Potter dans une aventure à propos du vol d'une relique.

*Définition : Ce type de remixage signifie créer de toutes nouvelles histoires selon des personnages et des environnements tirés de textes existants, mais utiliser une partie peu importante ou aucune partie de ces textes directement.*



## **Mosaïque**

Exemple : « Star Wars ». Ce film montre comment George Lucas mise sur des éléments et des idées de différentes sources pour créer une histoire originale.

*Définition : Ce type de remixage signifie créer une toute nouvelle histoire comportant de nouveaux personnages qui mise sur des éléments de textes existants, mais qui n'utilise aucun d'entre eux dans leur forme originale.*



## Principes fondamentaux du droit d'auteur

---

### Droit d'auteur

Le droit d'auteur laisse un propriétaire de propriété intellectuelle contrôler la façon dont cette propriété est copiée, modifiée, vendue, etc. Dans la plupart des pays, il n'est pas nécessaire d'enregistrer un droit d'auteur, mais vos œuvres doivent être (presque) terminées. Vous ne pouvez pas protéger des idées par le droit d'auteur. Le droit d'auteur accorde certains droits au détenteur du droit d'auteur : le droit de reproduire, de distribuer, de diffuser ou de faire quelque chose en se fondant sur les œuvres de quelqu'un d'autre (ainsi que le droit de donner la permission à d'autres personnes de poser ces gestes). En gros, le droit d'auteur protège les droits des personnes qui ont créé une œuvre, qui ont payé pour qu'elle soit créée ou qui ont acheté le droit d'auteur d'un ancien détenteur du droit d'auteur. Au Canada, les règlements sur le droit d'auteur sont établis dans la *Loi sur le droit d'auteur*.

### Œuvres dérivées

Les œuvres dérivées sont des œuvres créées à l'aide d'une grande partie d'une œuvre protégée par le droit d'auteur (comme un film adapté à partir d'un livre). La détention du droit d'auteur d'une œuvre comprend le contrôle de la création des œuvres dérivées.

### Propriété intellectuelle

La propriété intellectuelle couvre tout ce qui a été inventé ou créé. Lorsqu'une propriété intellectuelle est quelque chose de tangible (comme une peinture), il est possible de posséder l'objet, mais pas les droits intellectuels. Par exemple, même si vous possédez une peinture, vous n'avez peut-être pas le droit d'en faire des copies (droit de propriété intellectuelle).

### Licences

Les licences établissent les termes selon lesquels le titulaire du droit d'auteur vous laisse utiliser une œuvre. Par exemple, lorsque vous achetez de la musique, vous achetez une licence pour l'*écouter* pour votre bon plaisir, mais si vous voulez l'utiliser dans une œuvre que vous créez ou la jouer lors d'un événement public ou l'utiliser comme bande sonore, vous devez payer des licences supplémentaires. Certaines œuvres sont offertes en vertu d'une licence Creative Commons, laquelle donne automatiquement aux utilisateurs des droits supplémentaires qu'ils n'auraient pas normalement. (Vous pouvez en apprendre davantage sur cette licence Creative Commons ici : <http://framablog.org/2008/03/11/education-b2i-creative-commons/>).

### Domaine public

La propriété intellectuelle qui n'a pas de droit d'auteur fait partie du **domaine public**, ce qui signifie que toute personne peut copier, modifier, vendre ou créer des œuvres fondées sur cette propriété intellectuelle sans permission ou paiement. Le matériel créé avant l'établissement de la loi sur le droit d'auteur fait partie du domaine public. La propriété passe également dans le domaine public après un certain temps (mais la durée et les conditions précises varient d'un pays à l'autre).



## Droits des utilisateurs

Ces droits couvrent ce que vous pouvez faire avec une œuvre protégée par le droit d'auteur lorsque vous ne détenez pas le droit d'auteur ou avez une licence précise pour l'utiliser. Au Canada, les droits des utilisateurs sont définis par la *Loi sur le droit d'auteur*. Les droits des utilisateurs les plus importants pour le remixage sont l'*utilisation équitable* et le *contenu généré par les utilisateurs*. L'utilisation équitable vous permet d'utiliser une œuvre protégée par le droit d'auteur aux fins suivantes :

- éducation;
- critique;
- recherche;
- étude privée;
- parodie;
- satire;
- reportage.

Pour qu'une utilisation soit équitable :

- elle doit utiliser le moins possible l'œuvre protégée par le droit d'auteur;
- elle ne doit pas avoir un impact négatif déraisonnable sur la valeur de l'œuvre originale;
- elle ne doit être possible que s'il n'existe aucune autre façon de créer une nouvelle œuvre sans utiliser du contenu protégé par le droit d'auteur.

L'exception sur le contenu généré par les utilisateurs laisse les gens créer une nouvelle œuvre selon une œuvre protégée par le droit d'auteur ou partager ce qu'ils ont créé ou laisse les autres la partager (p. ex. sur YouTube) à condition que :

- l'utilisation ou la distribution de la nouvelle œuvre soit à des fins non commerciales;
- la source de l'œuvre protégée par le droit d'auteur (et, si la source est donnée, le nom de l'auteur ou du créateur) qui a été utilisée soit, si possible, mentionnée;
- l'œuvre originale sur laquelle se fonde le contenu généré par les utilisateurs soit accessible légalement;
- le contenu généré par les utilisateurs n'ait pas « d'effet néfaste important, financier ou autre » sur l'œuvre protégée par le droit d'auteur.

## Mesures de protection technologiques (MPT)

Dans la *Loi sur le droit d'auteur*, un article interdit de « contourner une mesure technique de protection », ce qui signifie que vous ne pouvez pas briser la serrure numérique de matériel, y compris des technologies qui restreignent l'accès ou la capacité de faire des copies. Par exemple, vous ne pouvez pas tenter de contourner des choses comme les mécanismes de péage sans vous inscrire au service ou tenter de télécharger du matériel qui ne doit être que diffusé en continu (comme les émissions sur Netflix). Même les utilisations qui sont légales selon l'utilisation équitable ou le contenu généré par les utilisateurs sont illégales si vous devez contourner des MPT pour les utiliser.



## Questions

1. Donne un exemple de bien réel et un exemple de propriété intellectuelle non énumérés dans l'article.
2. Donne deux exemples d'œuvres dérivées non énumérés dans l'article.
3. Donne deux exemples non énumérés dans l'article d'œuvres qui font partie du domaine public.
4. Donne un exemple non énuméré dans l'article d'une activité commune qui est considérée comme une utilisation équitable.
5. Dans quelle mesure une œuvre faisant partie du *domaine public* ou non s'applique-t-elle au remixage?
6. Dans quelle mesure les *licences Creative Commons* s'appliquent-elles au remixage?
7. Dans quelle mesure l'*utilisation équitable* s'applique-t-elle au remixage?
8. Dans quelle mesure l'*exception sur le contenu généré par les utilisateurs* s'applique-t-elle au remixage?
9. Dans quelle mesure les règles sur les *mesures de protection technologiques* s'appliquent-elles au remixage?
10. Selon toi, quelles seraient les meilleures règles pour s'assurer que le remixage est *éthique* dans la façon dont il traite les œuvres originales de ses créateurs? (Pour qu'une chose soit *éthique*, elle doit être *appropriée* et *légitime*. Par exemple, prendre une œuvre du domaine public et déclarer que tu l'as créée ne serait pas *illégal*, mais ce ne serait définitivement pas *éthique*).



## Principes fondamentaux du droit d'auteur – Version de l'enseignant

---

### Questions

1. Donne un exemple de bien réel et un exemple de propriété intellectuelle non énumérés dans l'article.  
*Exemples de biens réels : Nourriture, vêtements, voitures, articles électroniques, etc.*  
*Exemples de propriété intellectuelle : Musique, livre, film, jeu vidéo, etc.*
2. Donne deux exemples d'œuvres dérivées non énumérés dans l'article.  
*Exemples : Suite ou présuite d'une histoire, remixage d'une chanson, jouet d'un personnage protégé par le droit d'auteur, toute adaptation d'une œuvre dans un autre support.*
3. Donne deux exemples non énumérés dans l'article d'œuvres qui font partie du domaine public.  
*Exemples : Molière et autres dramaturges prémodernes, la majeure partie de la musique folk et classique, histoires et personnages de la mythologie. Mais : une nouvelle traduction ou adaptation de ces éléments pourrait être protégée par le droit d'auteur, et un nouvel enregistrement de musique folk ou classique serait protégé par le droit d'auteur. (Aussi, certaines musiques folk et classique ont des auteurs connus et sont protégées par le droit d'auteur. N'assume pas qu'elles font partie du domaine public!)*
4. Donne un exemple non énuméré dans l'article d'une activité commune qui est considérée comme une utilisation équitable.  
*Exemples : Citer une œuvre dans une dissertation, utiliser des guillemets ou des extraits vidéo dans une critique, créer une parodie d'une œuvre (comme dans le magazine Safarir, quoique certains artistes de parodie comme Weird Al Yankovic obtiennent la permission des titulaires du droit d'auteur), lire à voix haute une œuvre protégée par le droit d'auteur, jouer une pièce protégée par le droit d'auteur, créer une danse sur une musique protégée par le droit d'auteur dans une classe (pas pour un public).*
5. Dans quelle mesure une œuvre faisant partie du domaine public ou non s'applique-t-elle au remixage?  
*Les œuvres qui font partie du domaine public ne sont pas protégées par le droit d'auteur. Tu peux donc en faire ce que tu veux. Par exemple, n'importe qui peut produire une « reprise » de l'histoire d'Hercules à l'aide de tous les éléments des mythes grecs originaux, mais tout ce qui a été créé pour le film de Disney est protégé par le droit d'auteur.*
6. Dans quelle mesure les licences Creative Commons s'appliquent-elles au remixage?  
*La plupart (pas toutes) des licences Creative Commons vous permettent d'utiliser du contenu à des fins de remixage sous certaines conditions.*



7. Dans quelle mesure l'utilisation équitable s'applique-t-elle au remixage?

*Le remixage peut être considéré comme une utilisation équitable si le remixage sert une fin précise comme l'éducation, la critique, la satire ou la parodie. Par exemple, l'œuvre « L'analyse de séquences de THX 1138 » pourrait être considérée comme de l'éducation si elle est utilisée pour enseigner la réalisation de films aux élèves ou comme critique (puisque'il s'agit d'un examen critique du style d'un directeur particulier : la « critique » n'a pas à être négative). L'œuvre « Garfield sans Garfield » pourrait être considérée comme une parodie de la bande dessinée originale de Garfield.*

8. Dans quelle mesure l'exception sur le contenu généré par les utilisateurs s'applique-t-elle au remixage?

*L'exception sur le contenu généré par les utilisateurs permet une grande variété de remixages à condition qu'ils respectent les quatre règles établies dans la Loi sur le droit d'auteur (fin non commerciale, source nommée, œuvre légalement disponible, ne fait pas concurrence à l'œuvre protégée par le droit d'auteur). Par exemple, la vidéo « Harry Potter : D'anciens amis » ne serait pas considérée comme une utilisation équitable, mais serait probablement considérée comme un contenu généré par les utilisateurs protégé à condition qu'elle n'enlève pas d'argent à J. K. Rowling/Warner Brothers.*

9. Dans quelle mesure les règles sur les mesures de protection technologiques s'appliquent-elles au remixage?

*La signification précise des règles sur les MPT n'a pas encore été établie en cour. Cependant, une interprétation conservatrice indiquerait que les utilisateurs ne peuvent pas utiliser des outils qui ne sont pas disponibles dans la plateforme originale pour faire un remixage, même si ce remixage était une utilisation équitable ou un contenu généré par les utilisateurs. YouTube n'offrant pas une fonction d'« enregistrement » ou de « téléchargement », par exemple, la création d'une fusion ou d'un collage comme « Titanic vs Les bronzés » et « La parodie RBO de McDonald » pourrait ne pas être légale.*

10. Selon toi, quelles seraient les meilleures règles pour s'assurer que le remixage est éthique dans la façon dont il traite les œuvres originales de ses créateurs? (Pour que quelque chose soit éthique, elle doit être appropriée et légale. Par exemple, prendre une œuvre du domaine public et déclarer que tu l'as créée ne serait pas illégal, mais ce ne serait définitivement pas éthique).

*Les exemples de « pratiques exemplaires » comprennent les suivants :*

*utiliser du matériel du domaine public, autorisé ou doté d'une licence Creative Commons dans la mesure du possible;*

*attribuer le mérite aux sources, aux créateurs et aux propriétaires;*

*ne pas faire de fausse représentation;*

*ne pas utiliser le contenu plus que nécessaire;*

*ne pas partager le contenu avec plus de gens que nécessaire;*

*faire quelque chose de significatif (utiliser une chanson comme bande sonore parce que tu l'aimes n'en fait pas un remixage significatif) et d'original (ton remixage devrait être distinct des œuvres que tu as utilisées).*



## Devoir de remixage critique

---

Pour ce devoir, tu créeras un *remixage critique* à l'aide d'une ou de plusieurs œuvres existantes pour créer une nouvelle œuvre. Cette nouvelle œuvre devra être un *commentaire critique* sur une question sociale ou politique, sur l'une ou plusieurs des œuvres originales utilisées, ou les deux. Ton remixage peut être n'importe lequel des remixages étudiés (édition, fusion, annotation, collage, reprise, œuvre créée par les amateurs ou mosaïque). Assure-toi de suivre la liste des pratiques exemplaires pour le remixage éthique que nous avons établie en classe.

Consulte le document *Outils de remixage* pour des outils suggérés pour créer ton remixage. Cependant, tu n'es pas limité par ces outils, et tu n'es pas tenu de faire un remixage à l'aide des technologies numériques : tu peux également faire des remixages « de faible technicité » (couper et coller des bouts de journaux ou de magazines, rédiger des histoires ou dessiner des bandes dessinées, faire des vidéos, etc.).

En plus de ton remixage, tu rédigeras un court document (minimum de 500 mots) qui répondra aux questions suivantes.

- 1) Quel type de remixage as-tu choisi? Pourquoi as-tu choisi ce type de remixage?
- 2) Quelles œuvres as-tu utilisées? Pourquoi les as-tu choisies?
- 3) Quel commentaire critique ton remixage établit-il? De quelle façon est-il communiqué?
- 4) Ton remixage est-il une utilisation équitable? Pourquoi ou pourquoi pas?
- 5) Ton remixage est-il une exception sur le contenu généré par les utilisateurs? Pourquoi ou pourquoi pas?
- 6) Quelles autres questions éthiques as-tu envisagées dans la création de ton remixage? Quelles décisions as-tu prises et pourquoi?



## Outils de remixage

---

### Facile

- YouDubber (en anglais)  
<http://www.youdubber.com/>  
Te laisse remixer la vidéo et la bande audio des vidéos sur YouTube.
- YouTube (version française disponible)  
<http://www.youtube.com>  
YouTube fournit un éditeur de base qui permet de remixer des vidéos avec de l'audio

### Moyen

- VideoANT (en anglais)  
<http://dml.wikis.bgc.bard.edu/videoant>  
Te laisse créer des annotations pour une vidéo.  
Plus de renseignements ici : <http://www.ticeman.fr/lecoutelas/?p=854>
- AdMaker (en anglais)  
<http://www.livingroomcandidate.org/admaker>  
Te laisse remixer la bande audio et la vidéo de publicités d'élections américaines pour créer les tiennes.
- Glogster (en anglais)  
<http://edu.glogster.com/>  
Te laisse créer des affiches multimédias avec ton propre média existant.
- Scribus  
<http://www.scribus.net/>  
Te laisse créer ton propre journal. Le site est en anglais mais le logiciel peut s'installer en français. Le RÉCIT fournit un tuto ici : <http://sympa-tic.qc.ca/francosy/IMG/pdf/tutoscribus.pdf>

### Expert

- NewsJack (en anglais)  
<http://newsjack.in/>  
Te laisse créer ta propre version personnalisée de tout site Web.
- Popcorn.js (en anglais)  
<http://popcornjs.org/>  
Te laisse connecter des vidéos à différents types de contenu Web.  
Plus de renseignements ici : <http://www.rebelliouspixels.com/2011/html5-dynamic-video-remix-using-popcornjs>
- PowToon et Wideo (en anglais)  
<http://www.powtoon.com/>  
<http://wideo.co/>  
Te laisse créer des diaporamas animés à l'aide d'images, de musique et de sons que tu télécharges ou que tu tires de la bibliothèque.



- FileLab (version française disponible)  
<https://www.filelab.com/fr/video-editor>  
Te laisse faire du montage vidéo et découper, mixer ou fusionner des vidéos.

### Sources médiatiques

- The Internet Archive  
<http://www.archive.org> (en anglais)  
Ce site sans but lucratif rassemble des collections d'œuvres culturelles gratuites dans l'ensemble du Web, y compris des livres, des vidéos, de la musique et des logiciels. De nombreuses œuvres peuvent être téléchargées dans une variété de formats, et les utilisations permises pour les œuvres du domaine public ou publiées en vertu d'une licence Creative Commons sont clairement indiquées.

### Livres électroniques et textes

- Project Gutenberg (en français)  
[https://www.gutenberg.org/wiki/FR\\_Principal](https://www.gutenberg.org/wiki/FR_Principal)  
Collection de textes du domaine public disponibles pour lire en ligne ou télécharger dans une variété de formats, y compris fréquemment des livres parlés

### Vidéo

- Moving Image Archive (en anglais)  
<https://archive.org/details/movies>  
Fichiers vidéo téléchargés par les utilisateurs en vertu d'une licence Creative Commons
- Vidsplay (en anglais)  
<http://vidsplay.com>  
Collection d'images d'archives vidéo HD gratuites, utilisation gratuite avec mention de la source
- XStockvideo (en anglais)  
<http://www.xstockvideo.com/>  
Ressource d'images vidéo disponibles gratuitement pour toute utilisation non commerciale

### Audio

- Auboutdufil (en français)  
<http://www.aboutdufil.com/>  
Base de données de chansons de nouveaux artistes que l'on peut fouiller par différents types de licence Creative Commons.
- Freesound (en anglais)  
<http://www.freesound.org/>  
Base de données collaborative de fichiers audio sous licence Creative Commons (effets sonores et musique) disponibles pour téléchargement et utilisation





- SoundBible (en anglais)  
<http://soundbible.com/>  
Collection mise à jour fréquemment d'effets sonores qui sont disponibles sous différentes licences Creative Commons, lesquels peuvent être utilisés pour des projets non commerciaux
- Vimeo (version française disponible)  
<https://vimeo.com/musicstore>  
Immense bibliothèque de musique. Bien que certains fichiers de musique soient à vendre, la plupart d'entre eux sont disponibles gratuitement sous différentes licences Creative Commons et le site te permet de chercher selon le type de licence.
- Jamendo (version française disponible)  
<https://www.jamendo.com/?language=fr>  
Bibliothèque de musique indépendante. La majorité de cette musique est disponible gratuitement sous différentes licences Creative Commons pour un usage personnel.

## Images

- Pixabay (en français)  
<https://pixabay.com/fr/>  
Photos d'archives haute résolution gratuites pour toute fin créative (doivent être utilisées dans la création d'une nouvelle œuvre)
- Pics4Learning (en anglais)  
<http://www.pics4learning.com/>  
Bibliothèque d'images créée précisément pour les éducateurs et les élèves. Les images sont téléchargées par les titulaires de droit d'auteur pour toute utilisation servant une fin éducative, y compris pour des projets multimédias, des sites Web et des vidéos.
- Openclipart (en anglais)  
<https://openclipart.org/>  
Collection de dessins libres de droits gratuits du domaine public
- Flickr (version française disponible)  
<https://www.flickr.com/creativecommons/>  
Immense collection de photos du domaine public ou sous licence Creative Commons. Tu peux chercher les images de Flickr par type de licence.
- Wikimedia (version française disponible)  
[https://commons.wikimedia.org/wiki/Main\\_Page?uselang=fr](https://commons.wikimedia.org/wiki/Main_Page?uselang=fr)  
Immense collection d'images, vidéos et sons du domaine public utilisés par Wikipédia.
- The Noun Project (en anglais)  
<https://thenounproject.com/>  
Collection d'icônes de toutes sortes du domaine public ou sous licence Creative Commons.



## Jeux vidéo

- Développez.com – Club des développeurs et IT pro (en français)  
<http://jeux.developpez.com/medias/>  
Grande liste de liens vers des sites (en anglais et en français) contenant des ressources gratuites pour jeux vidéo telles que des graphiques 2D et 3D, des sons et des polices de caractères. Les sites ont tous des exigences différents en matière de droit d'auteur il est donc avisé de bien lire les consignes de chaque site.
- Open Game Art (en anglais)  
<http://opengameart.org/>  
Collection de graphiques pour jeux vidéo 2D et 3D du domaine public ou sous diverses licences Creative Commons. Ce site offre aussi quelques centaines d'effets sonores et de compositions musicales.
- Stencyl (en anglais)  
<http://www.stencyl.com/>  
Outil de création de jeux vidéo gratuit pour les débutants. Les créateurs de Stencyl disent qu'il n'est pas nécessaire de savoir programmer pour créer un jeu avec leur outil.
- Bfxr (en anglais)  
<http://www.bfxr.net/>  
Un outil en ligne pour générer des effets sonores style « rétro », par exemple un bruit de rayon laser. Le logiciel et les effets créés à l'aide de cet outil sont gratuits et entièrement libres de droits.



## Activité d'évaluation—rubrique

	<b>Attentes en matière d'apprentissage</b>	<b>Réalisations</b>
<p><b>Utiliser</b></p> <p>Les compétences et les connaissances qui entrent dans la catégorie « utiliser » vont du savoir technique fondamental (utiliser des programmes informatiques comme des systèmes de traitement de texte, des navigateurs Web, des courriels, et d'autres outils de communication) aux capacités plus avancées pour accéder et utiliser les ressources du savoir, comme les moteurs de recherche et les bases de données en ligne, et les technologies émergentes comme l'infonuagique.</p>	<p><i>Éthique et empathie</i></p> <p>Comprendre les dimensions légales et éthiques relatives au respect des œuvres créatives</p> <p><i>Engagement communautaire</i></p> <p>Appuyer et pratiquer l'utilisation sécuritaire, légale et responsable des renseignements et de la technologie</p> <p><i>Trouver et vérifier</i></p> <p>Situer, organiser, analyser, évaluer, résumer et utiliser de façon éthique les renseignements d'une variété de sources et de médias</p>	<p>Insuffisante (R)</p> <p>Débutant (1)</p> <p>En développement (2)</p> <p>Compétent (3)</p> <p>Confiant (4)</p>
<p><b>Comprendre</b></p> <p>La notion de « comprendre » comprend reconnaître comment la technologie réseautée affecte notre comportement ainsi que nos perceptions, croyances et sentiments à propos du monde qui nous entoure.</p> <p>Comprendre nous prépare également pour une économie du savoir alors que nous développons des compétences en gestion de l'information pour trouver, évaluer et utiliser efficacement des renseignements pour communiquer, collaborer et résoudre les problèmes.</p>	<p><i>Éthique et empathie</i></p> <p>Démontrer une compréhension des concepts du comportement éthique et de l'éthique en ligne</p> <p>Comprendre les différentes façons d'octroyer des licences de production de propriété intellectuelle, comprendre les différences entre l'utilisation du droit d'auteur, du domaine public, du libre-droit et des licences Creative Commons</p> <p><i>Engagement communautaire</i></p> <p>Comprendre comment la signification est produite par le multimédia (texte, images, audio, vidéo) et comment la culture est produite par Internet et les médias sociaux en particulier</p> <p><i>Trouver et vérifier</i></p> <p>Comprendre les différentes fins et les différents contextes de l'édition d'images numériques</p>	<p>Insuffisante (R)</p> <p>Débutant (1)</p> <p>En développement (2)</p> <p>Compétent (3)</p> <p>Confiant (4)</p>



	<b>Attentes en matière d'apprentissage</b>	<b>Réalisations</b>
<p><b>Créer</b></p> <p>Créer est la capacité de produire du contenu et de communiquer efficacement au moyen d'une variété d'outils médiatiques numériques. La création comprend être en mesure d'adapter ce que nous produisons pour différents contextes et publics, de créer et de communiquer au moyen de médias riches comme des images, des vidéos et du son, et de s'engager efficacement et de façon responsable à l'égard de contenu géré par l'utilisateur comme les blogues et les forums de discussion, les vidéos et le partage de photos, les jeux sociaux et d'autres formes de médias sociaux.</p> <p>La capacité de créer au moyen de médias numériques permet de s'assurer que les Canadiens sont des contributeurs actifs à la société numérique.</p>	<p><i>Éthique et empathie</i></p> <p>Créer du contenu numérique qui respecte les lois canadiennes sur le droit d'auteur et qui reflète les pratiques exemplaires pour la création de contenu éthique</p> <p><i>Engagement communautaire</i></p> <p>Créer du contenu numérique qui démontre une pensée critique et traite d'une question sociale ou politique</p> <p><i>Créer et remixer</i></p> <p>Interagir, collaborer, co-créer du contenu, et publier avec des pairs, des experts et d'autres personnes en employant une variété d'environnements numériques</p> <p>Communiquer des renseignements et des idées efficacement à divers publics à l'aide d'une variété de médias</p> <p>Contribuer aux équipes de projet pour produire des œuvres originales</p>	<p>Insuffisante (R)</p> <p>Débutant (1)</p> <p>En développement (2)</p> <p>Compétent (3)</p> <p>Confiant (4)</p>

