

## L'enseignement de la littérature avec le numérique



**Daniel Lançon**, vice-président à la Recherche pour les sciences humaines et sociales de l'Université de Grenoble, ouvre le colloque sur le problème vertigineux auquel renvoie l'association de littérature et technique, puisque personne n'est capable de montrer le lien « rentable ». Le titre, *L'Enseignement de la littérature avec le numérique* met en tension didactique, enseignement et littérature : le colloque montre la nécessité du présentiel, et pose la question des moyens et fins. En France le retour en grâce du mot « humanités » montre la demande de sens. *Le numérique*, ce sont d'abord des usages et ce que nous en faisons, et derrière le numérique, il y a toujours de l'humain. Comment donner du sens à ces nouveaux outils ?

### Introduction

**Magali Brunel (MB)** indique que le colloque se situe au croisement entre champs de l'éducation, des techniques et de la littérature. Les usages numériques sont en train de refaçonner les pratiques culturelles. Comment, dans l'enseignement de la lecture et de la littérature, les usages numériques font-ils évoluer leur approche scolaire ?

**Nathalie Lacelle** retrace les étapes de la réflexion sur l'enseignement de la littérature avec le numérique : les *Rendez-vous des Lettres* depuis 2010, le *FA 178* en 2012, en 2013 deux Colloques, un à Montréal et celui de l'AIRDF à Lausanne. Le numérique dans la situation scolaire s'inscrit peu à peu, il n'est plus extérieur, mais intégré. Le document numérique, présenté comme un objet de créativité, pose un défi à l'enseignement des arts de la littérature.

**Le numéro de revue** : « Du texte à l'écran : nouveaux corpus, nouvelles pratiques dans l'enseignement de la littérature<sup>1</sup> » est en ligne.

Le programme du colloque se donne pour objectif de relire les concepts

#### L'entrée par les concepts

Le numérique oblige à redéfinir les concepts associés à la littérature et à son enseignement :

- Littérature numérique
- Littérarité numérique
- Lecture numérique
- Lecture littéraire numérique
- Lecture de littérature numérique
- Sujet lecteur numérique
- Auteur numérique
- Écriture numérique (ex. : hypertextuelle, multimodale, interactive et collaborative)
- Sujet scripteur numérique
- Supports et outils d'enseignement de la littérature numérique
- Supports et outils numériques d'enseignement de la littérature

<sup>1</sup> <http://litmedmod.ca>

**MB** ajoute une autre entrée par les axes de réflexion, si la préposition « avec » :

- Désigne le moyen de l'enseignement,
- Désigne la manière dont l'enseignement est dispensé,
- Complète la littérature.

Des questions vives sont apparues lors des retours à l'appel à communication :

- La création et l'édition dans le champ du numérique
- Le numérique et le patrimoine
- L'œuvre numérique et sa nature littéraire.

\*\*\*\*\*

## Conférence d'ouverture

**Alexandra Saemmer (AS).** « Littérature et numérique : archéologie d'un paradoxe »

Depuis 60 ans la littérature développe des pratiques avec l'informatique, et depuis le début des résistances se sont fait jour. Ces résistances viennent notamment des modes de surveillance des GAFAM<sup>2</sup> et des discours catastrophistes qui se développent. La position des chercheurs n'est pas facile, ni dans une position utopique, ni dans une position catastrophiste.

### Littérature et ordinateur : des étapes-clés

Les auteurs ont souvent investi les ordinateurs dans une démarche d'avant-garde, pour contester le fascisme de la langue, la structure du roman, la mort de l'auteur. Il s'agissait d'attirer l'attention du lecteur sur la question du dispositif, d'inviter à problématiser en creux le livre. La lecture est toujours liée à la mise en page.

Les auteurs numériques situent souvent leur œuvre dans une démarche antisystème, remettant en cause la question de l'auteur (comme le générateur automatique de JP Balpe). Tout texte est un tissu de déjà dit. Quand un texte se trouve relié à d'autres textes par un hyperlien, se matérialise alors une promesse de sens, qui fait cliquer le lecteur pour calmer son incertitude sur le monde. Le [Candide de la BNF](#)<sup>3</sup> illustre ce que peut faire l'explication de texte par hyperliens. Elle ne va pas jusqu'à une rescénarisation du texte. Or, l'hyperlien peut aussi jouer un rôle narratif, par des retours en arrière, par des événements parallèles. Dans une métalepse interactive, c'est le lecteur qui est invité à appuyer sur l'interrupteur. Le couplage entre texte et mouvement métaphorise.

#### Fonctions narratives de l'hyperlien

- Hyperlien analeptique : retour en arrière
- Hyperlien proleptique : projection dans l'avenir
- Hyperlien chronologique : donne accès à la suite
- Hyperlien synchronisant : donne accès à ce qui se passe en parallèle

(...)

(Alexandra Saemmer, Rhétorique du texte numérique, 2015)

### Quelques impensés et réserves

1. Ce n'est pas de la littérature : esthétique de la frustration
2. La littérature numérique n'a pas encore trouvé son Marcel Proust (A. Compagnon)
3. La littérature n'a pas besoin d'ordinateur : odeur du papier, matérialité du dispositif ; rôle de l'édition

<sup>2</sup> GAFAM : Google Apple Facebook Amazon Microsoft

<sup>3</sup> <https://candide.bnf.fr>

4. Le dispositif résiste. Un grand impensé : le dispositif technique est pensé avec l'ordinateur dans une position centrale ; or, la littérature numérique est rendue éphémère par l'évolution technique ; l'éphémère numérique est programmé par les industriels. Qu'advient-il de Wordpress ? « L'outil est l'ennemi de l'émancipation » selon Emmanuel Guez. Certains auteurs soutiennent la nécessité de maîtriser le code, que le code est la véritable matrice de l'œuvre. Or si la maîtrise du code est une libération, le code est aussi un produit culturel, créé. Et l'œuvre aura toujours besoin d'un ordinateur, du hardware. L'analyse du texte numérique doit prendre en compte le dispositif dans toutes ses dimensions.

Pour M. Foucault : « Le dispositif... est toujours inscrit dans un jeu de pouvoir, mais toujours lié aussi à une ou des bornes de savoir, qui en naissent, mais, tout aussi le conditionnent. »

La bulle de filtre de Facebook (FK) agit comme un amplificateur, enferme avec ses semblables ; 95% des étudiants s'informent uniquement sur FK qui impose des cadres, des dispositifs ; mais FK met aussi à disposition des savoirs, par une force de frappe technologique qui peut être engagée dans des expériences pédagogiques.

### **Des expérimentations**

1. Envahir Facebook avec de l'art ; mais le danger est de valoriser Facebook comme une belle entreprise industrielle
2. Créer sur Facebook, par des identités numériques ou des fictions émergentes (JP Balpe) ; la littérature numérique prend une fonction performative (identités numériques créées sur FK : Rachel Charlus, Louis Ganançay, Maurice Roman, Germaine Proust). Cet usage déjoue la politique marchande de FK. JP Balpe invite ses lecteurs à devenir impertinents.
3. Brice Quarante, Anna Wegekrenz (identités numériques sur FK), débordent du cadre prescrit, ouvrant une voie à la recherche littéraire.

Après Occupy Wall Street, Occupy Facebook, mais tout se joue dans l'ambiguïté, entre valorisation-récupération du dispositif et exploration des frontières.

Question-Serge Bouchardon : il faut être très prudent avec les critiques ; il n'y a jamais eu autant de volonté d'expression de soi ; il préconise de glisser du numérique comme outil au numérique comme milieu. Comment les élèves deviennent-ils sujets dans ce milieu de lecture et d'écriture ? En quoi le numérique, notamment FK, permet de soutenir une singularité, une écriture singulière ?

\*\*\*\*\*

### **Atelier 1.1 Propositions institutionnelles et pratiques réelles d'enseignement**

« *La littératie/littérature illustrée en contexte universitaire : résultats d'une étude portant sur les pratiques d'apprentissage formelles et informelles d'étudiants et leur rapport à l'enseignement/apprentissage* » – **Nathalie Lemieux (UQAM), Jean-François Boutin (UQAR-Lévis) et Virginie Martel (UQAR-Lévis)**

Nathalie Lemieux s'appuie sur une mise en contexte : la place de l'image dans les communications contemporaines. L'acte d'apprendre mobilise de plus en plus la combinaison du texte, des images, du mouvement, du son. Des recherches récentes montrent que les étudiants privilégient le papier pour les lectures en contexte académique. Le concept de la

littératie prend maintenant en compte la littératie visuelle (diapo) ; et s'étend à la littératie médiatique multimodale (diapo) La mise en page, les illustrations sont privilégiés par les étudiants, à la fois dans leur vie

## Le concept de littératie : de la littératie traditionnelle à la littératie visuelle

Lebrun, Lacelle et Boutin (2012a) s'intéressent à la LMM (littératie médiatique multimodale) qu'ils définissent comme « la capacité d'une personne à **mobiliser** adéquatement, en contexte communicationnel synchrone ou asynchrone, **les ressources et les compétences sémiotiques modales** (ex. : mode linguistique seul) **et multimodales** (ex. : combinaison des modes linguistique, visuel et sonore) **les plus appropriées à la situation et au support de communication** (traditionnel et/ou numérique), **à l'occasion de la réception** (décryptage, compréhension, interprétation et évaluation) **et/ou de la production** (élaboration, création, diffusion) **de tout type de message** » (Lacelle, Lebrun, Boutin, Richard et Martel, 2015).

Compétences de littératie visuelle jugées importantes

	lire et comprendre pour votre ...				produire pour votre ...			
	réussite académique	accomplissement individuel	réussite académique ET accomplissement individuel	Ne s'applique pas	réussite académique	accomplissement individuel	réussite académique ET accomplissement individuel	Ne s'applique pas
un texte seul	0,6	0	98,8	0,6	4,3	0,6	95,1	0
une illustration/ photographie	2,5	5	91,9	0,6	6,2	28,6	52,8	12,4
un schéma/ graphique/ tableau	9,8	0	89,6	0,6	21,1	3,1	73,3	2,5
une vidéo/ film	1,2	10,4	88,3	0	11,7	21,6	43,2	28,5
un texte enrichi d'images, etc.	1,9	4,3	92	1,9	13,5	9,2	69,9	7,4

personnelle et académique. **Le sentiment de compétence en matière visuelle** est perçu pour eux plus important en réception qu'en production. Ils demandent que l'enseignant intègre la multimodalité, mais se sentent insécurisés parce que pas suffisamment outillés. Les étudiants n'ont pas nécessairement la compétence technique, mais pensent aussi qu'ils ont besoin qu'on leur enseigne les codes de l'image.

\*\*\*\*\*

« *Le jeu vidéo et le serious game sont-ils légitimes dans l'enseignement du français ? Analyse du processus de scolarisation des fictions vidéo-ludiques dans l'institution scolaire* » – **Laetitia Perret** (Université Poitiers)

Le jeu vidéo et le serious game sont-ils légitimes dans l'enseignement du français ? Pour Laetitia Perret, le processus de scolarisation du jeu vidéo s'inscrit dans une histoire : celle d'un art de l'image immersif, fictionnel, ludique qui relève de la culture de masse juvénile et nécessite un équipement technique. Il possède des points communs avec la lecture, la télévision et le cinéma.

1. **Un processus général : scolariser la culture de masse juvénile.** Une première confrontation a lieu au 19<sup>ème</sup> avec la révolution de la presse et du livre et propose une première phase de réaction de l'institution scolaire qui se caractérise par un discours de rejet ; les enfants liraient trop et n'importe quoi : ce discours de déploration va être le même à chaque nouveau médium (ils regardent trop et n'importe quoi, ils jouent trop et à n'importe quoi) ; ces similitudes montrent que la culture de masse s'affronte à une culture française.
2. **Un nouveau discours** apparaît dans les années 70 un avec une prise en compte qui passe par une **politique d'équipement** (achat de supports) et **d'usage** (prescriptions officielles, publications pédagogiques).
3. Ces **politiques scolaires** montrent des **usages scolaires** très éloignés des pratiques sociales et de la culture de masse.
4. **L'École détourne la fonction des outils de la culture de masse** qu'elle utilise pour la formation. L'enfant est à la fois un sujet privé et social (Daunay), et un sujet scolaire, qui suppose la mise à distance des savoirs. La fiction est identificatoire ; et, par peur de la contamination des comportements répréhensibles et des mauvais modèles,

l'école ne valorise pas la fiction qui stimule l'imagination et l'évasion. Ces détournements prennent plusieurs formes :

- a) **L'école transforme la fiction**, à dose homéopathique, elle propose des fictions sous forme de contes moraux, comme un tremplin vers la conceptualisation. Le serious game est un jeu qui détourne le jeu vidéo sur le modèle du documentaire, du jeu pour...
- b) Les pratiques d'écriture : pas d'écriture créative, pas de sujet scripteur, au lycée ; l'écriture passe par la mise à distance, elle se cantonne au commentaire. L'école concède une page à l'image qu'elle marginalise.
- c) L'éducation à...

5. **L'évacuation du ludique** le réduit à sa dimension motivationnelle, aux dépens de sa dimension apprentissage (Brougères). On fait tout pour que le jeu vidéo ne soit pas immersif, il perd donc son aspect ludique, le serious game n'est pas ludique ni immersif, et on n'y retrouve que l'étude de langue, et l'écriture de manière fausement ludique. L'école retient du jeu sa part d'appât pédagogique.

Se demander ce qu'est cet objet vidéo implique de se poser la question de ce qu'on apprend avec.

### 3. évacuation du ludique

- jeu perçu que dans sa dimension motivationnelle et non dans sa dimension apprentissage (Brougères).
- La pratique des jeux vidéo développe des compétences de haut niveau, (maîtrise de systèmes complexes, recherche par induction, collaboration) et des connaissances.
- toujours acquises de façon informelles et sans que le joueur en ait véritablement conscience (Poix, Genvo 2009, Berry, 2007).
- L'école retient du jeu sa part d'appât pédagogique
- pour entrer dans des apprentissages considérés comme complexes
- pour motiver des publics considérés comme peu sensibles aux apprentissages traditionnels.

\*\*\*\*\*

« Les dispositifs d'enseignement du texte de fiction et le numérique – état de la question » –  
Nathalie Lacelle et Monique Lebrun (UQAM)

#### 1. Les dispositifs d'enseignement du texte de fiction et le numérique

Les jeunes, la culture en ligne et le statut des œuvres : une mutation se fait vers la lecture sur support numérique, ils ont rejeté le support papier, c'est le numérique qui les amène à lire et à lire les œuvres. On est face à un changement de paradigme et à une remise en cause du rôle de l'école dans la validation des échelles de légitimation. Des critères sociaux interviennent dans la valorisation des cultures populaires.

#### *Les jeunes, la culture en ligne et le statut des œuvres*

L'explosion des pratiques numériques des jeunes facilite leur perméabilité à la culture populaire. Cette culture populaire a-t-elle le statut d'une véritable culture, et les œuvres qui en sont issues sont-elles dignes de reconnaissance?

Schaeffer (2000) a souligné, dans son *Adieu à l'esthétique*, la nécessité de recourir à de nouveaux critères pour l'appréciation des produits culturels. Les critères esthétiques ne doivent plus être les seuls à assurer la légitimité des œuvres : il faut y adjoindre désormais des critères sociaux.

Les enseignants devraient avoir un rôle à jouer pour hiérarchiser et ordonner les savoirs.

Le numérique entraîne un changement dans la définition d'auteur, qui peut être collectif, et questionne le droit d'auteur.

Le numérique entraîne un changement dans la définition du texte littéraire. Voir les exemples de créations numériques du site de [Gervais](#)<sup>4</sup> et [NT2](#)<sup>5</sup>.

La lecture littéraire change aussi.

#### *Le numérique entraîne un changement dans la définition du lecture littéraire*

- Nécessité d'habiletés « nouvelles »: cheminement dans l'hypertexte, prise en compte de l'intermédialité, de l'interactivité (Simanowski, 2010);
- Nouveau « contrat de lecture » (Bélisle, 2004): lecture d'exploration et butinage, manipulation du texte qu'offre l'outil numérique;
- Fonctionnement à deux niveaux: on lit à la fois les « données » (texte, images, sons, etc), et le « processus » utilisé (ex.: interactions utilisées entre les types de données; possibilités des médias utilisés, etc) (Wardrip-Fruin, 2003);
- Parallèle avec la lecture d'œuvre d'art: lecture concomitante d'un contenu et d'une technique (Koskimaa,2000);
- Individualisation des cheminements de lecture (Rozéma, 2004), mais possibilité de groupes de lecture virtuels (voir plus loin booktubing et signets sociaux).

Le numérique exploite les plateformes d'échange, les réseaux sociaux.

#### *Le numérique exploite les plateformes d'échange (réseaux sociaux)*

On pense ici à des plateformes telles que Facebook ou Twitter, mais il en existe d'autres, dédiées à la création :

Ex. / *Scribay*, dédiée aux auteurs, qui y publient leurs livres et en contrôlent l'accès  
Ex. / *Wattpad*, très prisé par les jeunes.

Il existe également des plateformes d'analyse et de recommandations :

Ex. / *Blablalivre*: micro-critiques de 140 signes

Ex. / *BookTube* (segment de YouTube):

- vidéos de chroniqueurs de livres;
- création d'un jargon précis (*bookhaul* (butin de livres), *PAL* (pile à lire), *bookshelf* (présentation physique des étagères de livres), *wrap up* (bilan des lectures), *bookshelf tour* (examen des étagères))

## **2. Des dispositifs didactiques de lecture du texte de fiction/littéraire**

Les résultats intéressants sont atteints quand le texte est vraiment modifié et augmenté. La communication asynchrone favorise la compréhension. Beaucoup d'exemples sont recensés de forums, wikis, blogues, twitter, observation des usages d'écrivains sur les réseaux, une ressource wiki dans un cours de littérature...

## **3. Des dispositifs d'écriture numérique et de création littéraire.**

L'école est souvent venue au numérique pour motiver les élèves. Elle ne s'est pas posé la question de la création, mais du didacticiel, de la langue (Dall'Armellina).

Des dispositifs :

- Le « storytelling » ou narration numérique
- L'écriture dans un texte d'écrivain

<sup>4</sup> <http://figura.uqam.ca/actualites>

<sup>5</sup> <http://nt2.uqam.ca>

- Le podcast pour partir de genres radiodiffusés, puis rédiger un essai sur le genre littéraire
- Créer un remix littéraire à partir d'une œuvre dans un domaine public ou creative commons

Les dispositifs touchent surtout les usages des réseaux sociaux. Il y a une préférence pour le collaboratif, autant en lecture qu'en écriture. On aborde rarement encore la question de l'évaluation des performances.

\*\*\*\*\*

### **François Bon, Conférence**

Du mouvant - La meilleure chance qu'on peut avoir, c'est d'être de grands cobayes dans un tourbillon. (Flux difficile à retranscrire)

\*\*\*\*\*

### **TABLE RONDE 1 : « Création numérique, supports d'édition et recherches : quelle collaboration ? » Animation : Nathalie Lacelle**

**Guillaume Vissac**, publie.net, auteur et éditeur de littérature numérique.

Le projet KALCES est la matérialisation d'une collaboration entre artistes, développeurs, graphistes... À la base c'est un travail de collaboration entre une poète (Florence Jou) et des musiciens pour une performance. Comment faire pour que cette performance puisse s'adapter à différents types de supports ?

<https://publie.net/weblivres/kalces/kalces.html>

**Martine Sousse**, Laboratoire 2h60, productrice de contenus transmédia, Marseille.

« Les années de plomb », livre augmenté offre un potentiel d'engagement pour le sujet lecteur. Comment la forme impacte-t-elle la compréhension des jeunes lecteurs ? La demande de départ portait sur une bd papier (pour découvrir le contexte historique), qui a évolué vers une bd numérique enrichie (s'immerger dans l'Histoire en suivant un personnage), un webdoc (comprendre, analyser, aller plus loin), une exposition avec livre app (former, enseigner). Le livre app est un livre papier avec une encoche permettant d'insérer un smartphone.

**Agnès Perrin-Doucey**, Université de Montpellier, LIRDEFFALFA, Projet d'édition didactique. Ce projet, financé par le MEN, consiste à développer une application qui permet d'enseigner la lecture d'une œuvre intégrale. Il regroupe un consortium entre un industriel (Bic, sorti depuis du projet) et deux éditeurs : une startup Tralalère et Bayard Presse ; trois laboratoires de recherche (LIRDEF, L3I La Rochelle, Les Gobelins) ; trois académies. Il s'agit d'un projet de développement, qui s'appuie sur les cadres de recherche existants.

**Prune Lieutier**, Fonfon interactif, Boite à piton, Chaire UQAMFLMM, responsable de projet de création numérique

Le projet associe un livre interactif et une plateforme de création d'histoires multimodales. L'Axe livre interactif « enrichi » est assez simple.

L'Axe interface de création permet aux enfants de créer leur propre histoire.

\*\*\*\*\*

## Conférence « Cherchez le livre »

Brigitte Louichon et Eleonora Acerra, Université de Montpellier.

L'étude s'appuie sur un corpus destiné aux enfants, scolarisable et didactisable.

Les livres interactifs pour la jeunesse sont des objets numériques, mais ils reprennent la forme

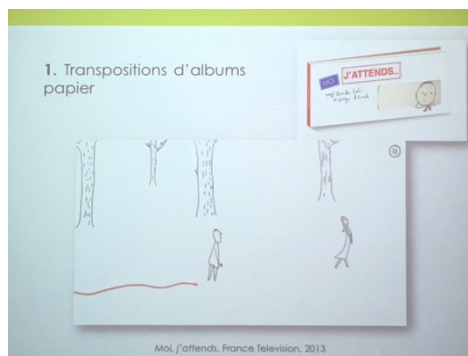


du livre, et les mêmes objectifs, instruire et plaire. Plaire et instruire s'adresse à un double destinataire : plaire à l'enfant, et rassurer l'adulte sur l'instruire.

Les applications semblent plaire aux enfants ; l'hypothèse est qu'elles plaisent parce qu'elles rappellent le livre, ce sont des objets qui s'inscrivent dans l'héritage de l'imprimé, alors qu'on pourrait supposer que l'appli s'exonèrerait du modèle papier.

Plusieurs modèles sont analysés :

1. Le livre avant : un livre devient une appli ; transposition d'albums papiers – Ces transpositions étendent l'univers du livre ; elles invitent le lecteur à toucher le livre papier (Espaces de création - Adaptations ludiques)  
On voit dans ces exemples que ce sont bien des livres qui ont été adaptés, pas seulement des histoires. Selon Chartier le livre est un système duel, un corps et une âme. L'âme sont les personnages qui ont échappé à leur auteur. La dimension livresque ne peut leur être arrachée.



2. Le livre après : coexistence d'éléments textuels et ludiques, l'interaction du lecteur est sollicitée, il est invité à participer, l'illustration est prépondérante ; on trouve dans cette catégorie l'adaptation d'applis classiques transposées en livres. Par exemple Dandelio : meilleure appli 2012-2013, est devenu ensuite un livre.  
Ce n'est pas n'importe quel livre après n'importe quoi, le livre apparaît quand l'appli a été distinguée. Quand l'histoire a de la valeur, du prix, elle mérite de devenir livre.  
Mais de quel livre parle-t-on ?



3. Le livre avec : utilisation conjointe d'appli et de livre papier par la réalité augmentée, cela fonctionne en dirigeant un smartphone ou une tablette vers le livre pour faire apparaître des éléments. La page se remplit sur la tablette. Les éditeurs de ces objets hybrides les ont conçus comme une transition du livre vers le numérique. En reprenant le liseur, le lu et le lectant de Picard, le liseur est celui qui tenant le livre entre ses mains maintient le contact avec le monde extérieur. Le liseur est souvent minimisé. Cette forme hybride mobilise tellement le corps que le liseur est mis en avant. La lecture n'arrive qu'en posant l'appli.



4. Le livre dedans : l'appli qui met le livre au centre, le livre qui aide à vivre. *Wild about books. How Roocket learned to read. The wrong book*. La littérature se prend pour objet, la littérature pour adultes n'ignore pas cette dimension autotélique. Le livre semble toujours en ligne de mire.

Le livre numérique ne s'affranchit jamais du papier. Les applis semblent se penser à partir du livre, pour que le goût du papier continue de se développer. Les enfants jugent l'appli plus divertissante, elle facilite la compréhension, mais ils ne considèrent pas que l'histoire est lue, ils la voient plutôt du côté du jeu. La lecture véritable arrive avec le papier. Avec le papier la lecture est vécue comme un processus en deux temps, manipuler, puis regarder-lire.

\*\*\*\*\*

### **Atelier 2.3 Exploiter les formats et genres numériques pour enseigner la littérature**

« *Écouter, voir, apprécier et comprendre des fables mises en voix, en musique, en images sur le net* », **Jean-François Massol, Nathalie Drouin**. *Le loup et l'agneau numériques*.

Cette recherche s'appuie sur le tout venant de fables présentes sur le net en vidéos. Elle pose la question du statut de tous ces fichiers et vidéos. Le rapport traditionnel à la fable ne disparaît pas, mais les vidéos font-elles entrer plus facilement dans un texte ?

À l'ère du numérique, les fables sont numérisées, souvent avec illustration et commentaire. La vidéo comprend diction, récitation, chant, dans des qualités variables, mettant en lumière deux caractéristiques de la fable dans l'adaptation scolaire : théâtralisation et créations comiques. Une expérience est menée par l'enseignante, Nathalie Drouin, à partir de deux versions, une plutôt lyrique, et une plutôt chanson populaire. Elle entre dans l'accueil de la fable par la question du jugement de goût, à partir duquel les élèves sont amenés à débattre ; la compréhension du texte résistant est élaborée autour de la morale et de son actualisation, à l'aide de dessins qui se complexifient et se précisent au fil de la progression de la compréhension. Les élèves sont amenés à faire évoluer leur première impression (jugement de goût) qui leur faisait préférer une version chanson populaire

à une version lyrique. En fait, le jugement de gout reste sur les prestations vidéo, alors que le travail de compréhension se fait sur la fable ; le jugement de gout sur la prestation vidéo est utilisé pour la compréhension de la fable.

L'entrée par le jugement de gout permet d'entrer par l'intérêt. Ensuite les avis des élèves évoluent, ils enrichissent et complexifient leur réflexion ; des effets positifs sont constatés sur des élèves en difficulté.

« Enseigner la littérature au lycée avec les bandes-annonces littéraires », **Aldo Gennaï, Maïté Eugène.**

Présentation de la bande-annonce littéraire (BAL) : c'est une traduction du *book trailer*, inventé aux États-Unis dans les années 2000, qui connaît un succès certain, sauf en France. À l'école, une réalisation de BAL a été présentée au RDV des Lettres 2013.

Le cadre théorique pose les BAL comme un outil de promotion de la lecture, un objet multimodal de transposition intermédiatique. Qu'advient-il des œuvres littéraires dans les BAL ? Quelle influence a l'outil sur la reconfiguration des textes ?

Deux classes sont observées, 2<sup>nde</sup> et 1<sup>ère</sup> L. Dans ces deux classes, les données se composent de questionnaires, de vidéos et de BAL composées par les élèves, sans qu'elles donnent lieu à des débats interprétatifs. Dans cette transposition de l'œuvre lue à l'œuvre à voir, les élèves ne nous montrent-ils pas davantage ce qu'ils ont envie de voir que ce qu'ils ont lu ? Les BAL des élèves de 1<sup>ère</sup> montrent le pouvoir de croire en une autre fin, ou dans les pouvoirs de l'art.

La réalisation des BAL est un agent de reconfiguration des œuvres. Se pose d'emblée le problème de la représentation et du tournage, les considérations pratiques s'imposant au détriment de la compréhension. On assiste à une spectacularisation des œuvres, avec un traitement soit de thriller, soit de romance ; le registre pathétique est privilégié ; une autre tendance tire les œuvres vers le polar ou le récit fantastique. Les œuvres sont lues au travers du filtre du cinéma industriel américain. La bande-annonce subit la double influence du cinéma et de la promotion du movie trailer : certains foyers signifiants sont escamotés.

Les enseignants ont plutôt fait une fin qu'un moyen de ces bandes-annonces.

\*\*\*\*\*

## **CONFÉRENCE : « Pourquoi faut-il enseigner la littérature numérique ? »**

**Serge Bouchardon, Sorbonne Universités**

La littérature numérique comme objet d'enseignement : qu'offre le numérique comme possible ? Que nous apprend le numérique sur la création littéraire ? Que nous dit la littérature numérique sur l'écriture numérique ?

Une précaution indispensable : il faut bien distinguer la littérature numérisée de la littérature numérique ; la littérature numérisée est d'abord publiée sur papier, elle peut être augmentée, mais la nature du texte n'a pas fondamentalement changé ; avec la littérature numérique, le texte n'est pas imprimable, il est en mouvance perpétuelle. Le numérique représente un laboratoire pour des expérimentations littéraires.

Pourquoi enseigner la littérature numérique ?

- **Faire retour sur certaines notions**

- **Le texte** : le texte est dynamique, il peut être animé, il se renouvèle indéfiniment, le processus prend le pas sur le résultat, le texte peut être généré, calculé (Julien d'Abrigeon) ; le texte est polysémotique : la littérature numérique offre des cas limites à interroger, sans texte mais suivant une réflexion linguistique (*my google body*, Gerald Damon) ; le texte est un processus technopolysémotique.
- **Le récit** : il repose sur une non-clôture ; la lecture est circulaire, inachevée ; la notion de clôture se déplace de fin d'un récit à fin d'expérience de lecteur ; la frontière s'efface entre narrateur et lecteur (*Non-récit*, Lucie de Boutigny). Un récit peut-il être à vivre ? Peut-il être co-construit par un lecteur ? (Faire croire et croire à une même histoire) Peut-on concilier narrativité et interactivité ? Quel pourrait être le futur du récit ?
- **Questionner l'écriture** : l'Écriture comme moyen de rendre sa langue visible (AM Christin) et manipulable
  - Déconstruction écriture/parole avec l'écriture visuelle, temporalité d'affichage
  - Déconstruction écriture/langue : écriture multimédia. Tension entre la dimension technique et sémiotique
  - Déconstruction écriture/lecture par le regard, geste, écriture manipulable (*La séparation* <http://www.i-trace.fr/separation>)
- **Enseigner l'écriture numérique**
  - Favoriser la réflexivité sur les pratiques d'écriture numérique (projet PRECIP <http://www.precip.fr>)
  - Écriture sous modèle, caractère architextuel, une écriture d'écriture (Souchier) On a des formes écrites actives à partir desquelles on écrit : ppt, prezi... (Ira Lightman, *I know a Powerpoint Poem*)
  - Inciter à des pratiques créatives d'écriture numérique
- **Rendre visible notre milieu numérique** : opérer un déplacement, penser le numérique comme notre nouveau milieu d'écriture et de lecture
  - Recherche d'information et culture informationnelle (Christophe Brunon, *The Google adwords happening*) ; Marchandisation de l'écrit (JF Gleize, Expérimentations d'écriture numérique)
  - Bots<sup>6</sup> et génération singularisante (Tobi Hann, *Regrets to Egrets 2016* [sur twitter](http://twitter))
  - Réseaux sociaux, traces et identités (Dona Leishmann, *Front 2015*)

L'écriture suppose un corps vivant, un engagement corporel.

La littérature expérimente des voies, l'enseignant et ses élèves deviennent des expérimentateurs.

Enseigner l'écriture numérique permet de faire émerger une littératie numérique (les élèves sont alphabétisés mais non lettrés du numérique) et permet de réconcilier culture et technique. Il s'agit de penser le numérique non plus seulement comme outil, mais comme milieu.

---

<sup>6</sup> Bot : (aphérèse de robot) système interactif robotisé. Lire une explication complète : <http://tempsreel.nouvelobs.com/rue89/rue89-economie/20160425.RUE2739/c-est-quoi-un-bot-et-ca-sert-a-quoi.html>

\*\*\*\*\*

### Atelier 3.1 Le Sujet lecteur à l'ère du numérique

« *Le sujet lecteur à l'épreuve du numérique* » – **Sébastien Arfouilloux** (*Université Grenoble-Alpes*)

Comment développer de nouveaux supports de l'écrit grâce à l'ENT ? Alors que les dispositifs se généralisent, la posture du prof reste très magistrale. Comment les outils numériques vont développer leur subjectivité ?

Le concept de *Sujet lecteur* s'est construit en réaction au lecteur modèle d'Eco ; l'École va mettre en place des tâches dans lesquelles les élèves développent leur subjectivité.

Le modèle du livre a-t-il fait ses preuves ? Le support numérique donne l'occasion au lecteur d'être créatif, productif, en augmentant ses possibilités d'intervention sur un texte écrit. Écrire de manière collaborative c'est agencer collectivement, en travaillant avec des pratiques qui sont déjà là.

Comment, dans les écritures collaboratives, peut se développer un sujet et un travail sur le langage ? Une expérience est présentée de travail sur le roman *La Vague* en 3<sup>ème</sup>, incluant un forum de discussion. Et un travail d'écriture à la manière de Christophe Colomb.

« *La vidéo de lecteur en ligne : enjeux d'un genre scolarisable* » – **Nathalie Rannou** (*Université Rennes 2*)

« Le mot VIDÉO désigne une technique d'enregistrement et de reproduction : l'image électronique, mais par contagion il déborde vers toutes les nouvelles images dont la vidéo n'est qu'une composante. Il nomme des produits finis aussi variés qu'il est possible. On dit « une vidéo » comme on dit « un film ». (...) le mot caractérise aussi une nouvelle forme d'art, l'art-vidéo (...) Vidéo est un mot qui déborde de lui-même, impossible de ne pas entrer dans ses débordements. » (Bellour Raymond, Duguet Anne-Marie, « La question vidéo », Communication 1988)

On assiste à une augmentation insolente de l'usage de la vidéo. La lettre-vidéo donne le pouvoir de produire soi-même, et répond au besoin de diversification des supports et modes d'approche en classe. Déjà, dans *Pratiques culturelles des Français*, Olivier Donnat, en 2008, soulignait la place de la vidéo. Depuis, on a assisté à l'explosion de Youtube.

Si ce média dispose d'un potentiel pour enseigner la littérature, il s'agit de voir ce qui se joue dans l'expérience de lecture. Et Nathalie Rannou s'appuie sur la « vidéo de lecteur ».

Les vidéos de lecteurs en ligne se présentent sous la forme du booktubing, il s'agit d'une pratique sociale de la lecture. Quelques exemples de booktubeuses : madmoizelle.com, Bulledop, Bouquine dans sa bulle. On peut aussi citer la chaîne Youtube de François Bon qui présente des vidéos beaucoup plus longues, ouvrant des questions sur le web. Les vidéos de lecteurs mettent en évidence les activités fictionnalisantes du lecteur : dans certaines vidéos, le texte de lecteur prend le pas sur le texte lui-même.

La vidéo de lecteur accompagne la lecture et la renouvelle ; elle marque un rapport intériorisé à la lecture.

\*\*\*\*\*

« *Appareillage éditorial de classiques, écritures interventionnistes, marginalia : numérique et lecture créative au lycée* » – **Françoise Cahen** (*Université Paris 3*)

1. Les projets analysés sont disponibles sur le padlet de Françoise Cahen :

<https://padlet.com/francoisecahen/grenoble2017>

2. Décrire nos projets pour comprendre leurs convergences – des activités d’écriture créative autour de l’étude d’une œuvre complète et un travail collaboratif à des niveaux différents :
  - Publications en ligne
  - Utilisation des réseaux sociaux numériques
  - Réécriture d’une œuvre
  - Utilisation d’un blog qui peut être un support, comme un brouillon, ou un relai de diffusion
  - Écritures interventionnistes
  - Associations d’images au projet
  - Éditions augmentées, marginalia
3. Les sources d’inspiration à l’origine des projets :
  - Des lectures d’ouvrages généraux ou de didactique
  - Des collègues dans des réseaux établissement, académique, national et twitter
4. Quelles compétences particulières construisent ces projets ?
  - Par le travail collaboratif : principe de plaisir, motivation, effet d’entraînement, raccrochage d’élèves en échec
  - Lecture autonome à travers les pratiques de création collectives
  - Des compétences d’analyse, distanciation-implication
  - Des compétences d’écriture variées.

Les élèves ont basculé dans l’ère des humanités numériques, modèle de ce qui peut sauver la lecture elle-même.

\*\*\*\*\*

## TABLE RONDE 2 : « Le livre numérique enrichi : quels modes de lecture des œuvres littéraires ? Pour quels lecteurs ? »

Animation : Nathalie Rannou (Université de Rennes 2)

**Arnaud Laborderie**, représentant du projet « livre enrichi » de la Bibliothèque nationale de France



Est-ce que la forme numérique peut réactiver des corpus patrimoniaux ? Se posent les questions du choix de l’œuvre et des difficultés de lecture. Dans *Candide*, [application BNF iPad](https://candide.bnf.fr)<sup>7</sup> – l’objectif était de rendre visible l’épaisseur et la structure en rhizome.

<sup>7</sup> <https://candide.bnf.fr>

**Catherine Daniel, Solenn Dupas, Marie-Armelle Camussi-Ni**, éditrices d'une œuvre de M. Schwob dans le cadre d'une recherche exploratoire en Lectures et Médiations Numériques (Université Rennes 2)

Pour l'Équipe de Rennes, son application autour d'un livre de Marcel Schwob ne relève pas de l'enseignement de la littérature, mais d'une représentation de lecteur ouverte et plurielle. Ce livre numérique, *La Croisade des enfants*, de Marcel Schwob est disponible en ebook sur Apple Store. Le récit dense est propice à une démarche participative. Ce texte est susceptible d'interpeler des lecteurs multiples et divers, de manière à articuler différentes approches de la lecture. Comme il s'agit d'un texte peu connu, il est propice à la découverte, du récit mais aussi du et par le format numérique. Ce n'est pas une édition papier améliorée mais une expérience de lecteur différente.

**Jean-Charles Chabanne**, IFÉ Lyon

Il établit un lien avec les pratiques de référence par la question de l'enseignement et de l'éducation. Dans l'interactivité, l'action est donnée au lecteur, on prend un risque ; qu'est-ce qu'on fait faire ? Dans ce système en rhizome, lien, hyperlien, on se perd, comment guider sans contraindre ? Tel est le problème de l'éducateur et de l'enseignant face à la technique ou à l'art : en quoi l'œuvre d'art est-elle un outil technique qui nous fait penser ? Que faire de sa dimension artisanale et matérielle, de la voix ? Le monde entier est contenu, l'œuvre monde tient dans la poche. Avec la lecture accompagnée, la lecture à voix haute, que fait le lecteur, quels gestes, quelle corporalité ?

On peut aborder le texte de différentes manières. Le livre numérique peut apporter des compétences au niveau de l'énonciation, d'analyse intratextuelle.

A Saemmer préfère la métaphore de la racine à celle du rhizome, c'est une très riche intertextualité, le lien joue le rôle de guidage de la lecture. L'hyperlien est à la fois un outil de guidage, et une liberté offerte au lecteur.

S Bouchardon revient à l'engagement corporel : dans les supports tactiles des livres enrichis, les gestes restent très ordinaires.

\*\*\*\*\*

## **Atelier 4.2 Nouvelles pratiques d'écriture**

« *Les outils numériques au service de l'écriture littéraire : résultats d'une expérimentation d'écriture dans les textes d'auteur avec le numérique* » – **Magali Brunel** (Université Grenoble-Alpes)

Magali Brunel présente les résultats d'une expérimentation d'écriture dans les textes d'auteur avec le numérique.

Ses appuis théoriques sont le rapport à l'écriture, le développement d'une posture d'auteur, le développement de la cohérence textuelle.

L'expérimentation s'est déroulée au collège Mendès France de Tourcoing (REP+, collège connecté).

3 phases ont eu lieu : lancement de l'activité d'écriture dans un texte d'écrivain – phase de retour, travaux comparés et échangés – phase de réécriture. Un appariement d'élèves a été mis en place, un de groupe test et l'autre de groupe témoin.

Tous les élèves ayant participé au dispositif en tirent profit, ceux qui progressent le plus sont les plus fragiles.

Les entretiens menés soulignent l'évolution des représentations associées à l'acte d'écriture ; ainsi qu'une immersion dans la tâche. Ils soulignent aussi l'importance accordée à l'orthographe, les élèves se sentant rassurés par le correcteur orthographique. Ils montrent aussi la construction d'une posture d'auteur.

Les progrès sont nets particulièrement sur les élèves qui entretiennent un rapport difficile à l'écriture. Le dispositif a permis la construction de compétences scripturales, et de compétences d'écriture littéraire, de construction textuelle.

Ce n'est pas une simple transposition numérique de principes didactiques courants mais une activation par les ressources numériques de nouveaux processus.

\*\*\*\*\*

« *Écrits créatifs interactifs en classe de littérature : analyse d'un dispositif numérique expérimental* » – **Anne-Marie Petitjean** (Université de Rouen)

Anne-Marie Petitjean s'appuie sur des pratiques, en classe de littérature, d'écrits collaboratifs. Quelle articulation recherche-pratiques d'enseignement ?

Par rapport aux potentialités du numérique : par rapport aux enjeux éducatifs, quelle didactique du littéraire « avec le numérique » ?

À partir de l'analyse de trois dispositifs de classe, quels leviers pour favoriser l'écriture numérique ? Quelles compétences rédactionnelles des élèves ? Quelle adaptation des démarches et des gestes professionnels de l'enseignant ?

3 projets dans le second degré : 2 projets d'écriture sur pad en collège et lycée ; une expérience de Pecha Kucha<sup>8</sup> créatif (*Ingrid Duplaquet, microlycée Paris*).

Si l'on examine l'écriture créative en fonction du contexte de la classe et du relationnel qui s'installe, l'outil collaboratif reprend-il les gestes professionnels usuels en didactique de l'écriture ?

Bilan :

- Motivation des élèves et des enseignantes
- Problèmes techniques et d'organisation matérielle
- Au plan de l'autonomie, on note le souhait des élèves d'être accompagnés, épaulés
- Une relation élèves-professeur différente, vue à travers les tchats
- Adaptation des gestes professionnels, du côté du numérique comme outil pédagogique, du côté de l'organisation, du côté du rôle de l'enseignant.

Ces écrits se situent du côté des écritures de la réception, écritures créatives où l'élève projette de soi.

---

<sup>8</sup> « Le **Pechakucha** ou **Pecha Kucha** (à prononcer « Pétcha Koutcha ») est un format de présentation orale associée à la projection de 20 diapositives se succédant automatiquement toutes les 20 secondes. La présentation dure 6 mn 40 sec. au total. Cette contrainte impose à l'orateur le sens de la narration, du rythme, de la concision, mais aussi un goût pour l'expression graphique. » in *Le Pecha Kucha, pitch parfait évitant la mort par PPT*, <http://www.marketing-professionnel.fr/pratique-pro/pecha-kucha-pitch-marketing-powerpoint-ppt-201511.html>

## Vers une théorisation didactique

- **Rendre les enseignants conscients des spécificités de l'écriture numérique**
  - L'avènement du **multimodal**
  - La **préséance du processus sur le produit**
  - La **culture de la participation**
  - L'**alliance de la composition et de son éditorialisation dans un même geste**

AM Petitjean avance une théorisation didactique ; elle plaide pour une « refondation de la didactique de l'écriture » conçue comme articulée à une rhétorique contemporaine, dans le champ de l'écriture créative.

Elle constate, dans l'état actuel, que les enseignantes reproduisent leurs démarches didactiques ordinaires, elles reconduisent leurs habitudes de classe dialoguée traditionnelle alors que les élèves utilisent les outils entre eux.

On peut faire évoluer les pratiques de deux façons, par l'outil (ce qui ne suffit pas), par le champ de l'écriture créative (les outils viennent après).

\*\*\*\*\*

## CONFÉRENCE DE CLÔTURE

### « Reconfigurations du littéraire dans une culture numérique »

Christian Vandendorpe (Université d'Ottawa)

« Du papyrus à l'hypertexte »

Nombre de concepts clés de notre culture sont refaçonnés par le numérique. Il est difficile de donner une définition complète de beaucoup de concepts. L'objet littéraire n'existe pas en soi et ne peut subvenir que dans l'opération de lecture, opération influencée par le nombre de lecteurs, et par la disposition d'esprit dans laquelle le lecteur aborde l'œuvre.

Christian Vanderlorpe va se centrer, à l'inverse, sur l'expérience du littéraire, et s'efforcer de concevoir le littéraire comme un filtre, associant productions langagières et plaisir cognitif ; il parle de « plagiat par anticipation ».

3 composantes dans le phénomène littéraire :

1. L'enfant s'amuse à répéter en écho, il expérimente la puissance du signifiant roi, complètement vidé de sens pour l'enfant – c'est la couche du signifiant ;
2. Il expérimente le récit – c'est la couche du narratif ;
3. Il expérimente les symboles, la morale – c'est la couche de l'interprétation.

En s'inscrivant comme singulière, l'expérience devient partageable, elle s'inscrit dans une culture commune, et contribue à construire une culture commune.

La conscience littéraire est en constante évolution, comme les genres et les écoles.

On doit prendre en compte l'influence du média qui permet d'accéder au littéraire. Selon Mc Luhan (*De l'œil à l'oreille*), le roman populaire a développé la place de l'œil ; ensuite, depuis la 2<sup>ème</sup> moitié du 20<sup>ème</sup> siècle, l'oreille s'est développée par la chanson populaire. Revenue en



force avec les outils numériques, la culture de l'œil montre la peur à prendre en compte la voix. L'attribution du Nobel à Dylan a hissé la chanson dans le genre littéraire, et a marqué le retour de la voix dans le champ littéraire.

Le narratif est aussi en profonde évolution ; il avait favorisé la lecture individuelle ; depuis un siècle il a été investi par le cinéma ; puis par les séries télévisées qui reprennent la durée du roman feuilleton, l'intégration du visuel au littéraire est bien en cours.

La fonction narrative peut se métamorphoser mais pas mourir.

Compte-rendu de Viviane Youx, le 21 mars 2017