



CRILJ

CENTRE DE RECHERCHE ET
D'INFORMATION SUR LA LITTÉRATURE
POUR LA JEUNESSE

Actes du Colloque

LE LIVRE ET LA LECTURE À L'ÈRE NUMÉRIQUE

23-24 juin 2007
Maison des Sciences de l'Homme Paris-Nord
Saint - Denis

Auteurs

Christiane Abbadie-Clerc — Ghislaine Azémard — Jean-Michel Borde — Martine Burgos —
Jean Clément — Brigitte Chappelin — Janine Despinette — Sophie Guiberteau —
Henri Hudrisier — Sophie de Quatrebarbes — Anne Rabany — Alain Vaucelle

Publié sous la direction de Henri Hudrisier & d'Alain Vaucelle

CRILJ CENTRE DE RECHERCHE ET
D'INFORMATION SUR LA LITTÉRATURE
POUR LA JEUNESSE

Association reconnue d'utilité publique (décret du 7 juillet 1983)
agrée par le Ministère de la Jeunesse et des Sports et par le Ministère de l'Éducation Nationale

crilj@sfr.fr

www.crilj.org

Actes du Colloque

LE LIVRE ET LA LECTURE À L'ÈRE NUMÉRIQUE

Sous la direction de Henri Hudrisier & d'Alain Vaucelle



Maison des Sciences de l'Homme
Paris Nord



Remerciements

Le CRILJ remercie le Ministère de la Jeunesse et des Sports, le Ministère de l'Éducation Nationale, la Maison des Sciences de l'Homme Paris Nord.

PROGRAMME DU COLLOQUE

Samedi 23 juin 2007

Accueil et présentation, par Ghislaine AZÉMARD, directrice adjointe de la MSH Paris Nord et Denise BARRIOLADE, présidente du CRILJ.

Matinée :

LE LIVRE ET LA LECTURE CONFRONTÉS AU NUMÉRIQUE

Président : Ghislaine AZÉMARD, Animateur : Jean Michel Borde, Président de L'AILF (Association des Informaticiens de Langue Française)

Texte, hypertexte, multimédia : mondes fictionnels et mondes virtuels

Martine BURGOS, EHESS (Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales)

Les aspects prospectifs, interopérables, convergents, multilingues, multifonctionnels du « livre électronique » (potentiels et contraintes)

Jean Michel BORDE, Consultant en TIC et normalisation

TEI et littérature de jeunesse

Henri HUDRISIER, Maître de conférence Paris 8, MSH Paris-Nord, Fabula Meda

L'édition multimédia, un enjeu de la culture des générations de l'ordinateur

Ghislaine AZÉMARD, Professeur des Universités, Directrice du LEDEN (Laboratoire Evaluation et de Développement pour l'édition numérique)

L'intelligence collective dans les blogs d'écrivains

Brigitte CHAPPELIN, Maître de conférence Paris 13 , CRIS/SERIES , LCP

Après-midi :

L'ÉDITION DE LA LITTÉRATURE DE JEUNESSE DANS LA CONVERGENCE NUMÉRIQUE

Président : Martine BURGOS

Animateur : Jean CLEMENT, maître de conférence Université de Paris 8

La cyber littérature entre jeu littéraire et jeu vidéo

Jean CLEMENT, Laboratoire Paragraphe

Sous-session : DE LA PAGE AU MOBILE,

"Le crocodile" : questions éditoriales, multilingues, graphiques, littéraires juridiques posées à la littérature de jeunesse sur téléphone mobile Brigitte GYR, juriste et auteur de littérature de jeunesse & Hervé BORREL, peintre et illustrateur

Ingénierie technique et démonstration de contes sur mobile

Amine ESSADOUQ, Doctorant Université Paris X, CRIS (Centre de Recherche Industries électroniques du Savoir)

Illustration Jeunesse et téléphone mobile

Le Corbeau et le Renard, Nicolas Bianco-Levrin propose une version illustrée de la fable de la Fontaine pour un support de téléphonie mobile.

Numérique et handicap

Christiane ABBADIE-CLERC, Conservateur en chef des bibliothèques, Stéphane PIERA , auteur-réalisateur

Dimanche 24 juin 2007

Matinée :

LA TOILE ET LA LITTÉRATURE JEUNESSE

Présidente : Denise BARRIOLADE

Animateur : Anne RABANY

L'exploration d'un texte littéraire : un jeu interactif

Sophie DE QUATREBARBES, auteur multimédia, master hypermédia université Paris 8

Que lisent les jeunes sur la toile ?

Anne RABANY

Création d'un site pour donner envie de lire des albums ou de romans aux enfants

Sophie GUIBERTEAU, créatrice du site [www://batalbum.fr](http://batalbum.fr)

Présentation de EDM REPORTER, réseau européen

Monique HENNEQUIN

12H30 Synthèse et clôture du colloque

Table des matières

LE LIVRE ET LA LECTURE CONFRONTÉS AU NUMÉRIQUE

Introduction au colloque	9
Texte d'accueil Ghislaine Azémard	
Texte général de présentation : Les normes multimédias du XXI siècle Henri Hudrisier, Alain Vaucelle	11
Texte, hypertexte, multimédia : mondes fictionnels et mondes virtuels Martine Burgos	15
Les aspects prospectifs, interopérables, convergents, multilingues, multifonctionnels du "livre électronique" (potentiels et contraintes) Jean Michel Borde	15
TEI et littérature de jeunesse Henri Hudrisier	21
L'intelligence collective dans les blogs d'écrivains Brigitte Chappelin	35

L'ÉDITION DE LA LITTÉRATURE DE JEUNESSE DANS LA CONVERGENCE NUMÉRIQUE

Introduction à la littérature de jeunesse Anne Rabany	44
La cyber littérature entre jeu littéraire et jeu vidéo Jean CLEMENT	50
Présentation de la session : De la page au mobile Henri Hudrisier, Alain Vaucelle	52
Présentation du texte : Numérique et handicap Henri Hudrisier, Alain Vaucelle	56
Numérique et handicap Christiane Abbadie-Clerc	58

LA TOILE ET LA LITTÉRATURE JEUNESSE

L'exploration d'un texte littéraire : un jeu interactif Sophie de Quatrebarbes	63
Que lisent les jeunes sur la toile ? Anne Rabany	70
Création d'un site pour donner envie de lire des albums ou de romans aux enfants Sophie Guiberteau	77
Le devenir de la littérature jeunesse Janine Despinette	79

INTRODUCTION AU COLLOQUE

Le Centre de recherche et d'information sur la littérature pour la jeunesse (CRILJ) est une association créée en 1974, reconnue d'utilité publique, agréée par le ministère de la jeunesse et des sports et par le ministère de l'éducation nationale. Son conseil d'administration est composé de personnes émanant des différentes professions liées aux livres, à l'enseignement et à l'éducation.

Par l'intermédiaire de quelques uns de ses membres, le CRILJ travaille en étroite collaboration avec le centre international d'études en littérature de jeunesse (CIELJ) et son site *Ricochet*.

Tous les deux ans, le CRILJ organise un colloque autour de la littérature de jeunesse et des problèmes de société. C'est ainsi qu'un colloque, en octobre 2005, a porté sur la précarité et son reflet dans les livres pour enfants et jeunes. En 2003, un colloque « *les mots dans les maux* » se proposait d'interpeller les médiateurs et professionnels de santé sur l'importance du livre.

Le CRILJ est partenaire du réseau « EDM Reporter » (*electronic digital media*) qui regroupe 17 partenaires dont le projet est de permettre une éducation à l'utilisation de l'internet pour les enfants et les jeunes dans une approche culturelle et multiculturelle.

Aussi, il nous a semblé important de réfléchir aux problèmes qui se posent et à la manière d'inciter les médiateurs à un nouveau regard sur leur rôle pour une approche différente de la lecture, une incitation au désir de lire, à la propagation de textes de qualité, à la promotion de la littérature pour la jeunesse. Existe-t-il un projet d'une bibliothèque jeunesse numérique au service des langues et des cultures, pour une culture humaniste ?

Au-delà de la numérisation, internet, avec les moteurs de recherche, inaugure une nouvelle forme d'accès au savoir. Les chercheurs s'interrogent sur les compétences de lecture que les jeunes doivent acquérir pour maîtriser à la fois l'outil, les codes, et le contenu. La formation à la recherche et au traitement de l'information est une préoccupation des éducateurs, qui visent non plus une formation info-documentaire mais une culture de l'information.

Les jeunes ne sont plus seulement les enfants de l'image. Ils naviguent sur la « toile » et bénéficient d'un réseau de communication numérisé permettant le passage d'un média à un autre. Consommateurs avides de jeux vidéo, ils sont des lecteurs à leur manière.

Comment les éditeurs en ligne, les illustrateurs et auteurs vont-ils créer sur internet des "parcours" dans les collections, des expositions virtuelles, afin de guider directement les jeunes utilisateurs dans toute la richesse et la diversité de notre patrimoine de littérature de jeunesse, du patrimoine européen et mondial, mais aussi dans la création contemporaine ?

Les moteurs de recherche remettront-ils en cause le rôle essentiel, dans la culture et l'éducation, des médiateurs et des passeurs ?

Nous pouvons compter sur une participation d'une centaine de personnes : enseignants, étudiants, étudiants en institut universitaire de formation des maîtres (IUFM), documentalistes, bibliothécaires, éducateurs, professionnels de l'édition et créateurs.

Ghislaine Azémard

Professeur des universités en Sciences de l'Information et la Communication, Université Paris 8, Laboratoire Paragraphe, LEDEN, Directrice adjointe de la MSH Paris Nord.

L'ÉDITION MULTIMÉDIA, UN ENJEU DE LA CULTURE DES GÉNÉRATIONS DE L'ORDINATEUR

Je suis heureuse de vous accueillir à la Maison des Sciences de l'Homme Paris Nord pour la tenue de votre colloque : « Le livre et la lecture à l'ère du numérique »

La Maison des Sciences de l'Homme Paris Nord est là la fois une structure d'accueil, d'impulsion, de promotion et de diffusion de la recherche en Sciences Humaines. Elle a pour ambition d'occuper une position de premier plan, au sein de la communauté scientifique internationale, sur les deux axes qui, en 2001, lui ont été fixés par le ministère de la Recherche et le ministère de l'Éducation nationale : Industries de la culture et Arts ; Santé et Société.

Sur ces deux axes, elle soutient aujourd'hui une trentaine de programmes, pour des durées n'excédant pas trois ans. Y contribuent plusieurs dizaines d'équipes scientifiques, françaises et étrangères, dont les travaux donnent lieu à des thèses (plus d'une vingtaine depuis deux ans), à de nombreuses communications dans des colloques internationaux, organisés sur place et ailleurs, ainsi qu'à des publications, rapports, ouvrages et articles scientifiques.

L'objectif des recherches qui y sont impulsées est d'aider à comprendre, sur la longue durée et selon des approches interdisciplinaires, les modalités et les enjeux des mutations sociales, économiques, juridiques, culturelles et industrielles du début du XXI^e siècle.

Elles s'intéressent donc aux transformations qui, du local à l'international, affectent les champs de la production et de la consommation culturelle, de la création artistique, de la gestion et de la transformation de l'information et de la connaissance, des nouvelles formes de communication, ainsi que les activités et les politiques de santé.

J'ajouterai pour compléter ce descriptif, qu'elle est aussi la résultante d'un partenariat entre le Centre National de la Recherche Scientifique et les universités de Paris 8 et Paris 13, qu'elle sera intégrée au futur campus Condorcet. De ce fait, dans le futur des universités françaises, la MSH Paris Nord figurera comme un projet structurant, à la fois académique et architectural.

Nous sommes accueillis aujourd'hui dans ses locaux de préfiguration mais dans quelques années elle sera au cœur du plus grand centre de recherche français en sciences humaines et sociales.

Voici en quelques mots, où vous vous trouvez.

Pour compléter les raisons pour lesquelles la MSH Paris Nord a apporté son soutien logistique et administratif à cette manifestation, je dirais que la question des mutations sociales liées à la généralisation du numérique préoccupe et occupe certains d'entre ses chercheurs.

Qu'il s'agisse de réfléchir aux nouvelles modalités de médiations numériques pour la transmission de données, de conditions d'accès aux corpus scientifiques en ligne, d'élaboration de bibliothèque numérique berrébère par exemple, ou d'interroger les logiques éditoriales à l'œuvre sur internet, on trouve, à la MSH Paris Nord, des chercheurs sur ces champs. Aussi votre séminaire y trouve parfaitement sa place.

Dans le cadre plus précisément du programme de recherche (LEDEN) sur l'évaluation et le développement de l'édition numérique, sur lequel nous travaillons, avec Henri Hudrisier (membre historique du CRIJ), nous nous consacrons à l'élaboration d'outils et de méthodes de médiation par le numérique pour le territoire, les sciences, la pédagogie, la culture. Nous tentons de mettre le webdesign, les technologies 3D auxquelles les jeunes sont si sensibles, au service de la transmission.

Le Prix Möbius International des Multimédias, dont j'ai été une des fondatrices, a été aussi pour nous un poste d'observation particulièrement pertinent pour étudier, sur deux décennies, les transformations des écritures numériques et la prégnance de la « culture jeune », en particulier celle des jeux vidéo, sur les réalisations en ligne.

De même, mon implication en tant qu'enseignante spécialisée sur l'édition et la création numérique, dans le cadre du master CEN, m'a permis de partager plusieurs de vos constats et interrogations sur les nouvelles modalités de réception, de lecture et d'appropriation des connaissances et des cultures par les jeunes générations. Les modalités d'expression, les politiques éditoriales mutent en conséquence et nous essayons d'y apporter notre contribution.

Aussi je partage votre intérêt pour ce questionnement sur les nouvelles conditions de lecture des jeunes et les stratégies éditoriales à l'ère numérique qui occupera ces deux journées d'échanges. Qu'elles soient fructueuses, je me réjouis d'y participer.

Henri Hudrisier - Alain Vaucelle

Laboratoire Paragraphe, MSH Paris Nord, Fabula Meda – Institut TELECOM SudParis, Plateforme Arts, Sciences, Technologies, Laboratoire Paragraphe

LES NORMES MULTIMÉDIAS DU XXI SIÈCLE

De nombreux intervenants du colloque, qu'ils soient spécialistes des TIC, ou acteurs directs de l'édition de jeunesse ou qu'ils allient les deux compétences ont été rassemblés dans ce colloque.

Ghislaine Azémard a souligné que la MSH Paris Nord est aussi située tant aujourd'hui que dans son site futur au cœur d'un territoire industriel nord parisien dédié à l'audiovisuel et au multimédia numérique (avec notamment les nombreux studios de cinéma et de TV de La-Plaine-St Denis. À été ainsi crée la plateforme Arts, Sciences, Technologies[1] dont le rôle est d'accompagner avec les acteurs industriels et professionnels des projets de recherche et de développement innovants. Un des auteurs des présents textes de commentaire est directement impliqué dans cette plateforme industrielle.

Ceci nous ramène à ce qui constitue la problématique même du colloque : Le livre et la lecture à l'ère du numérique, c'est un sujet qui nous apparaît comme très stratégique.

Quand la problématique générale du colloque « la LJ à l'ère du numérique » a été proposée dans le cercle des membres du CRILJ, elle a assez vite fait consensus. Aucun militant de la LJ (Littérature de Jeunesse) ne pourrait nier que nous vivons dans un monde de l'édition multimédia, nul ne nie que les jeunes, petits ou grands, dans le cadre privé ou à l'école, consomment des produits multimédia divers[2] qui lui sont destinés. Nul ne nie non plus que ces mêmes jeunes (avec souvent d'énormes différences suivant leur milieu, leur âge, leur appétence personnelle) ont acquis des « *habiletés* nouvelles » (comme disent les anglophones) tant pour la lecture que pour l'écriture. Nous dirions plutôt qu'ils ont des nouvelles compétences par rapport au monde de l'information et de la communication notablement différentes (et sans nul doute innovantes) par rapport à la génération de leur parents qui eux aussi sont, pour nombre d'entre eux, déjà en mutation par rapport à la génération qui avait 20 ans ou plus en 1970. Beaucoup de ces jeunes savent mieux écrire au clavier que de façon manuscrite[3]. Ils ont aussi une compétence de lecture multimédia absolument mutante toujours par rapport à la génération devenue adulte en 1970. Ils savent parcourir (super-feuilleter[4]) dans l'hypermédia avec une rapidité et une efficacité étonnante. N'oublions pas que cette capacité à avoir une vision globale de la page, puis de la totalité du livre (le passage du *volumen* au *codex*) a déjà été historiquement un des moteurs des progrès de la pensée graphique[5]. Ils ont aussi bien sûr la possibilité d'intervenir interactivement dans le texte, l'image ou le son : dans les situations les moins productives on est face aux copier-coller les moins critiques[6], en revanche, nombre de jeunes collaborent en réseaux en associant leur activité communicationnelle sous forme d'intelligence collective[7], travaillent des images[8]. Seuls ou en groupe, sur des plateformes historiquement distinctes mais dont ils comprennent qu'elles constituent un même continuum (ordinateurs, téléphones mobiles, playstations, matériel audiovisuel divers...) ils travaillent, jouent, transforment des données communicationnelles qui peuvent être des textes, des images ou des sons.

Tous les acteurs (chercheurs, auteurs, illustrateurs, éditeurs, bibliothécaires, libraires, militants) de la LJ font assez facilement consensus sur une problématique générale : la LJ est de ce fait confrontée à des enjeux importants à l'ère du numérique. Tous l'admettent.

En revanche, dès qu'il s'agit de décrire des mutations des compétences des jeunes, les acteurs de la LJ sont plus partagés ; nous dirions même que les auteurs de ces lignes ont aussi du mal à admettre que les TIC devront vraisemblablement entraîner un progrès sociétal générationnel des compétences de lecture et d'écriture[9]. Il nous paraît cependant aussi certain que cela adviendra comme le passage du *volumen* au *codex* ou celui du manuscrit à l'imprimé avait entraîné un cortège de transformation des compétences d'habileté et conséquemment des potentiels intellectuels et cognitifs qui y sont liés. Nous précisons bien que nous sommes partagés et que nous avons conscience que ce progrès est « idéologiquement » défini comme tel parce qu'il est un progrès de rapidité, de globalité, de supériorité du partage social contre la méditation personnelle. Ainsi, dans une société qui ne valoriserait pas ces valeurs « moderne », nous pourrions juger que ces progrès d'efficacité sont des reculs culturels : nous avons abandonné la calligraphie, nous nous évaluons la culture orale, la rhétorique... Nous risquons peut-être de voir disparaître (tout au

moins sous leur forme actuelle) les temps de transmission orale (ou d'accompagnement de la lecture) intergénérationnels.

Quand il s'agit de présenter des évolutions éditoriales de la littérature de jeunesse dans un futur proche ou moyen terme nous rencontrons encore d'autres difficultés.

Comme toutes les révolutions technoculturelles (a fortiori lorsqu'elles concernent l'édition donc la langue) nous sommes confrontés à des tensions sociales. Les mutations de l'édition à l'ère numérique (et plus encore celle de l'édition de jeunesse) bousculent les positions sociales de tous les acteurs du domaine.

C'est un lieu commun répété par de nombreux enseignants, politiques, parents ou responsable de la jeunesse que de dire que les jeunes liraient moins et ne sauraient plus écrire au détriment du temps passé devant la télévision, les consoles de jeux, l'internet ou accrochés au portable. C'est en effet le cas et souvent de façon très négative. Mais ce peut être aussi le cas de façon très positive et ce pourrait l'être de façon encore plus positive encore si certains contenus déjà techniquement éditables de façon innovante étaient proposés aux jeunes lecteurs de la génération hypermédia. Autre certitude, la généralisation du *broadcast* numérique de la TV et de la radio, dans le début de la décennie 2010 qui va transformer beaucoup plus radicalement que nous pourrions le penser la réalité du document multimédia (et par le fait aussi de l'édition y compris des textes ou non illustrés qui n'en sont qu'un cas particulier). Sur ce point nous sommes en dessous de la vérité en affirmant que les transformations encore à venir des TIC dans les 10 ans qui viennent, seront au moins aussi importantes, aussi innovantes et remettrons aussi radicalement en cause notre appropriation du document et notre culture de ce qui se lit, s'écoute ou se voit que dans les 20 années qui viennent de s'écouler (qui rappelons le ont vu naître l'hypermédia, le web, le tel mobile, le texto, l'UNICODE[10], la TV et la photo numérique...). Car tel est bien le thème contextuel de ce colloque du CRILJ : l'ère numérique. Cependant, et l'ère numérique ne se différencie pas en cela de nombreux autres ères ou âges historiques, une ère est une période temporelle dont la naissance et la fin ne se décrètent pas à date fixe. Elle est encore aujourd'hui en phase d'émergence. Apparue avec les débuts de l'informatique qui jusqu'aux années 70 (la génération informatique des langages formels (en majorité des calculs), lui a succédé une nouvelle génération informatique celle de l'annexion progressive des modalités perceptivo-communicationnelles et des modalités de médiation : écriture, sons, images... téléphonie fixe puis mobile, CD audio puis vidéo, hypermédia, internet, monétique, domotique, traductique, TICE. Cette dynamique d'appropriation progressive constitue ce que nous appelons le plus souvent dans notre jargon, la convergence.

Or, une nouvelle génération technologique est encore à venir. Nous pensons même qu'elle constituera une véritable révolution de l'évolution de l'ère numérique : c'est celle que provoquera l'abandon définitif du *broadcast analogique* dans la quasi-totalité des pays du monde au tournant de 2010 (USA 2009, UK 2012). Cette transformation sur une très grande échelle des flux numériques mondiaux aura des répercussions très importantes sur l'équilibre technologique et économique du multimédia numérique. Les flux de télévision (ainsi que ceux de la radio et de la téléphonie mobile) prendront du fait du renouvellement complet du parc radio-vidéo et télévision mondial[11] (tant côté grand public que diffusion et production) une importance monopolistique sur tous les autres formats de documents, de réseaux ou de plate-forme. Il s'en suivra que les normes du multimédia audiovisuel (notamment MPEG[12] mais aussi JPEG[13]) redessineront en profondeur l'ingénierie et l'architecture des documents, donc de l'édition en général et en premier lieu de l'édition papier intégrant de grandes quantités d'images, et bien sûr du multimédia et de son contexte de production et de distribution actuel.

Toutes les facettes du contexte multimédia seront transformées : technologique, économique, appropriation sociale. Dans ce colloque nous avons choisi d'ouvrir quelques pistes de cette transformation profonde : celle de la convergence des supports ouverte parce que l'on a quelque temps déjà nommé le cross média : la capacité d'un même contenu rédactionnel, d'une même œuvre d'être adaptable à des supports, à des média divers (un livre illustré conçu au départ pour l'édition papier et qui au prix d'adaptation minimales peut être lu (et regardé, voire entendu) sur une console de jeux ou un téléphone mobile (mais aussi sur un ordinateur ou un poste de télévision numérique).

Bien sûr, on doit dès lors pousser plus avant la réflexion. Le cross média peut être vu de façon passive (comme un détournement à faible valeur ajoutée semblable au téléchargement de film ou de musique) ou de façon plus active le créateur d'un livre de jeunesse illustrée a une démarche proactive en intégrant une valeur ajoutée et il anticipe le téléchargement pirate en concevant Qui peut le plus peut le moins : le traitement documentaire (MPEG7), l'organisation et le traitement XML du document (notamment MPEG4), son *e-procurement*, son intégration de service (e-commerce, gestion intégré du juridique, des droits d'auteur et copyright MPEG-21)[14] accède à un marché mondial du « numérique intégré » d'une importance aucune-

ment comparable avec les marchés antérieurs de la bureautique, de la documentation traditionnelle et de l'*e-learning*. En bref, l'ère du numérique à dominante textuelle est en passe de basculer au profit d'une ère numérique à dominante audiovisuelle et multimédia.

C'est sur ce thème que portent les recherches que les auteurs ont entreprises. Nous prenons en compte le fait que l'ADL (*Advanced Defense Learning* et le standard SCORM qu'ils développent) prend une importance grandissante au SC36. Le groupe de travail SCORM propose que toutes les questions de copyright ne soient pas réinventées comme c'est actuellement le cas avec le LOM par exemple, mais se normalisent selon ce qui est prévu dans MPEG21 partie 5. Les auteurs préconisent qu'à terme on puisse concevoir une convergence et une intégration de la quasi-totalité des métadonnées pédagogiques (description et organisation du document, gestion de son traitement et de sa documentation, globalité du *e-procurement* et de l'intégration de services selon les familles de normes du SC29 (notamment MPEG-4[15], 7[16] & 21, JPEG). Rassurons tout de suite les pédagogues qui font l'effort de s'intéresser aux normes émergentes actuelles du SC36 : ces travaux de normalisation disponibles aujourd'hui notamment les métadonnées attachées aux ressources pédagogiques sont et seront convertibles. De toute façon il faudra spécifier les métadonnées MPEG selon les contraintes des métiers de l'enseignement. Les métadonnées MPEG sont aujourd'hui potentiellement ouvertes pour le multimédia en général mais de fait elles ont été essentiellement paramétrées et « désignées » pour l'activité broadcasting télévision et elles devront intégrer (entre autres[17]) les spécificités de l'activité pédagogique.

En conclusion, nous pensons qu'il est indispensable et urgent que les universitaires se mobilisent et contribuent dans les divers chantiers de la normalisation à court, moyen et long terme. Leur expertise y est devenue indispensable. S'ils ne la mettent pas en œuvre dans les normes, il est certain qu'ils auront à subir des TICE qui ne seront pas adaptés à leurs besoins, aux contextes institutionnels, nationaux, linguistiques ou disciplinaires dans lesquels ils s'inscrivent ainsi que leurs apprenants. Si certains chercheurs de la MSH P N (parmi beaucoup d'autres peuvent apporter quelque chose au monde

NOTES

- 1 www.pftast.fr
- 2 Nous parlons de produits et de consommation bien que ces termes ne nous agréent pas vraiment sur le plan éthique. S'agissant d'œuvres et s'agissant d'édition nous préférierions parler d'œuvre et lecture. Mais comment dénommer ces « produits » ouverts dans la palette très éclatée du multimédia, comment dénommer des modes de consommation qui ne sont pas seulement de la lecture, mais aussi de l'ordre du regarder.
- 3 Ils sont presque tous très habiles pour écrire un texte sur un clavier réduit aux seules touches numériques et en utilisant uniquement le pouce : un fantastique nouveau déploiement du pouce opposable caractéristique de l'évolution des primates dans la dimension sémantique (alors que l'homo sapiens avait jusqu'ici réservé cette primauté sémantique à l'index).
- 4 Dans les cas les moins productifs il ne s'agit que de « zapper », comportement de nonchalance passive que les plus jeunes mais aussi les plus anciens ont su très vite acquérir avec la télécommande TV.
- 5 Cf. Goody, Derrida ou Chartier par exemple.
- 6 Voir les plus sournois dans le cadre de l'école ou même de l'université.
- 7 Pierre LEVY, L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace, Paris, La Découverte, coll. « Science et société », 1994.
- 8 Voir sont capables d'accéder à une compétence 3 D (notamment grâce à certain jeux) digne des plus grands talents en dessin d'animation.
- 9 Nous admettons tous, que l'homo sapiens n'a jamais cessé d'évoluer grâce au progrès global du contexte techno-culturel dans lequel il baigne, mais est-il si facile pour une génération donnée d'admettre que les enfants ou petits enfants de notre génération ont gagné des habiletés communicationnelles nouvelles.
- 10 Unicode est une norme ISO qui attribue à chaque caractère quelque soit le système d'écriture ou de langue un identifiant unique. De ce fait, tous les systèmes d'écriture ont donc un caractère unique.

- 11 Cette révolution analogique/numérique s'est très récemment faite pour la photographie (toujours SC29 notamment JPEG).
- 12 Les normes MPEG (Moving Picture Experts Group), sont issues du groupe de travail SC 29/WG 11 du comité technique mixte JTC 1 de l'ISO et de la CEI. Ce sont des normes internationales pour la compression, la décompression, le traitement et le codage de l'image animé, de l'audio et de leur combinaison. Plusieurs normes existent: MPEG-1, 2, 4, 7, 21.
- 13 La norme JPEG (Joint Photographic Expert Group) est le nom d'un groupe de travail de l'ISO et de la CEI. Cette norme fait référence à la compression d'images numériques JPEG.
- 14 MPEG-21 : l'organisation des normes de l'intégration des services dans la totalité du domaine multimédia (ce qui implique la création notamment d'une couche du *e-procurement*, notamment lorsque le multimédia devient interactif)
Là aussi la gestion des ressources photographiques est en phase de normalisation.
- 15 MPEG-4 : l'organisation des normes d'un audiovisuel et d'un multimédia très exhaustivement interactif et intégralement structuré selon les principes des langages à balises
- 16 MPEG-7 : l'organisation des normes documentaires du domaine
- 17 Pour devenir la norme englobante (« impérialiste ») du multimédia convergent MPEG devra intégrer des spécificités bureautiques, bibliothéconomiques, domotiques...

Martine Burgos

EHESS (École des Hautes Etudes en Sciences Sociales)

TEXTE, HYPERTEXTE, MULTIMÉDIA : MONDES FICTIONNELS ET MONDES VIRTUELS

Je remercie très sincèrement Ghislaine Azémard, la MSH Paris Nord, Denise Barriolade et le Centre de Recherche et d'Information sur la Littérature pour la Jeunesse pour cette invitation à participer à ces deux journées. Il me semble cependant honnête, vis-à-vis de mes collègues et des personnes réunies dans cette salle, d'avouer que ma présence est, en quelque sorte, le fruit d'un quiproquo amical. Lorsque Henri Hudri-sier, qui est une vieille connaissance, m'a proposé d'intervenir sur le livre et la lecture à l'ère du numérique, je n'ai pas hésité longtemps. Sans doute avais-je bien conscience de ne pas connaître grand-chose au sujet, mais je pensais participer à un atelier, un « workshop » comme les affectionnent les anglo-saxons, qui me donnerait l'occasion de rencontrer des spécialistes du livre électronique, de la lecture sur écran, de l'édition multimédia. Si je me tenais à une réserve discrète, la forme peu protocolaire des échanges m'aurait permis de camoufler mon ignorance tout en profitant pleinement des interventions éclairées de mes collègues experts. Lorsque j'ai reçu le programme de ce qui était, de fait, un colloque, j'ai pris la mesure de mon imprudente étourderie – celle de mon incompetence-, tenté de me dérober et, n'y parvenant pas, décidé de faire front. Cet aveu, je l'espère, me gagnera votre indulgence. J'assumerai donc, sans peine, le rôle de témoin naïf et si mes propos sont par trop insipides ou déplacés, le fait de parler en début de matinée de cette première journée me rassure : ces propos seront balayés, effacés par les communications qui suivront, ma déconfiture sera de courte durée. Ça console.

J'ai décidé alors de préparer ma courte communication en faisant le point sur le peu que je « savais » qui me semblait en rapport avec le sujet dont nous allons débattre. Ce sont des idées qui n'ont rien de personnel. Elles me viennent de la lecture stimulante, effectuées dans le désordre, d'un certain nombre d'articles ou d'ouvrages d'historiens et de sociologues, notamment ceux que Roger Chartier a consacrés à la révolution numérique ou encore le recueil des contributions au colloque virtuel que la BPI a organisé sur son site en 2001-2002 intitulé *Le texte à l'heure de l'Internet* [1]. Sans oublier le passionnant numéro spécial des Cahiers de la librairie, la revue du Syndicat de la librairie française (SLF) consacré au « Livre à l'ère du numérique ». Depuis ma rencontre avec François Bon j'ai l'habitude de consulter *remue.net* entre autres sites ou blogs d'écrivains. Citons à ce propos la journée qui s'est tenue dans les locaux de la Société des Gens de Lettres, en décembre 2006, sur « La création littéraire à l'heure du numérique ». Par ailleurs j'ai depuis longtemps reconnu combien le traitement de texte avait allégé le travail d'écriture, j'utilise quotidiennement Internet, suis devenue une épistolière électronique sans frontière et fervente, utilise les moteurs de recherche pour toutes sortes de tâches... Je ne me considère donc pas, en tant que personne privée, totalement démunie d'informations ni de pratique. En tant que chercheur, je n'en dirais pas autant.

En effet, ce que j'avais compris (ou cru comprendre) des nouveaux modes de pratiques de l'écrit (production et réception) à partir du témoignage des écrivains, des éditeurs, des libraires et autres professionnels du livre, tout ce que je m'étais approprié en tant que sujets de réflexion, en relation avec les transformations les plus spectaculaires que traverse notre monde, m'a paru étrangement détaché de mes propres terrains d'enquête. Je suis sociologue – de la lecture-, le terrain (des gens rencontrés dans des lieux et des moments de la vie réelle que j'observe, avec qui j'entre en contact selon des procédures variées) est l'ordinaire de ma pratique. En essayant d'accorder avec les questions que nous allons aborder aujourd'hui les enseignements que je pouvais tirer de mes différentes recherches, concernant notamment le rapport des jeunes à l'écrit, il m'est apparu que j'avais croisé de façon tout à fait exceptionnelle le numérique, et jamais l'écran comme support de lecture littéraire, cette forme de lecture qui constitue mon objet de prédilection.

Sans doute, dans les médiathèques où j'ai assez souvent enquêté, l'écran est partout présent – et même dans de rares établissements qui sont restés de pures et exclusives institutions du livre, le fichier informatique a fait son apparition. Les établissements scolaires, souvent dès le primaire, se sont dotés d'ordinateurs. Et les enquêtes les plus récentes sur les pratiques de loisirs des enfants et des adolescents nous apprennent que la « culture de la chambre » [2] que développent la plupart des jeunes Français inclut de plus en plus l'ordinateur personnel en complément de l'équipement audio-visuel, voire s'y substitue. Il n'en reste pas moins que l'un des thèmes qui m'ont le plus occupée depuis une vingtaine d'années – les pratiques de

sociabilités qui se nouent et se développent autour et à propos de la lecture, essentiellement littéraire- a toujours été abordé à partir de son support papier, à partir des livres sous la forme que l'invention de l'imprimerie nous a léguée.

J'évoquerai très rapidement les aspects les plus répandus et connus de la sociabilité livresque tels que j'ai pu les relever en cours d'enquête :

- découverte du livre à travers le plaisir de sa manipulation, apprentissage du respect et soins apportés à l'objet (ranger, ne pas jeter, réparer), initiation au décodage des indices matériels qui permettent de classer, trouver, reconnaître, dissimuler à la convoitise ou la curiosité des autres les ouvrages aimés (secteur jeunesse des bibliothèques) ;

- circulation des livres[3], circuits prête main, échanges, système des dons-contre dons qui commence parfois par un livre offert dans lequel le bénéficiaire ne se reconnaît pas nécessairement - et alors que faire de cet objet qui atteste de la méconnaissance des sensibilités et des goûts ? Ce qui ouvre sur une question délicate : que faire des livres ? comment vivre, cohabiter avec ? comment s'en débarrasser ?

- débats de lecture dans les lycées embarqués dans le Goncourt des Lycéens, qui recomposent autrement les sociabilités amicales qu'on croyait installées ; comités de jeunes lecteurs, joueurs d'échecs, installés dans une bibliothèque jeunesse du 19^e arrondissement qui fonctionne « livres sur table »[4] ;

- lecture à voix haute de textes narratifs ou de poèmes, qui met en scène sa différence d'avec l'interprétation théâtrale « incarnante » par la présence matérielle du livre (serait-ce que comme feuillets du livre à venir) ouvert dans la main, sous les yeux du lecteur ;

- présentation d'albums auprès des tout petits dans des écoles de Roubaix où l'on voit naître le désir de lire dans l'imitation des postures des animatrices lecture à laquelle se livrent les enfants, ayant observé que les dames détiennent ce pouvoir extraordinaire de sortir des livres les histoires qui font rire ou pleurer,

- échanges autour d'un livre dur, Le grand cahier, d'Agota Kristof, dans des lycées professionnels de la banlieue parisienne, ouvrage dont la découverte permet à des adolescents de se sentir, pour la première fois, lecteurs. C'est-à-dire : avoir réussi la lecture intégrale et suivie d'un livre (et la fierté qui s'en suivit), avoir accédé à un monde, dont la cohérence et l'ouverture sont en quelque sorte matérialisées par la forme même de son support (un bloc feuilleté), monde du texte suffisamment proche et étrange pour susciter en eux et chez leurs camarades des réactions ambivalentes, tout à la fois incrédulité, indignation, connivence, compréhension et, surtout, des questions en retour sur soi et le monde que nous habitons.

Voici, dans le désordre, quelques situations que j'ai observées sur les différents terrains où, de par la volonté d'enseignants, de bibliothécaires, d'élus, de responsables associatifs ou les besoins d'une enquête, se rencontraient des enfants, des adolescents, de jeunes adultes et ces objets, des livres, dont la vue provoquaient chez beaucoup, ordinairement, c'est-à-dire dans l'ordre de la « place assignée »[5], indifférence voire mépris, qui n'est souvent que la forme orgueilleuse de la peur.

Ce qui rapprochent ces situations, me semble-t-il, c'est la présence de médiations (elles-mêmes de nature très diverses) qui s'appuient sur le support « livre-objet » de la lecture et en exploitent, de façon plus ou moins systématique et habile, les caractères à la fois matériels et symboliques.

Il me paraît qu'il existe une homologie que des siècles de création métaphorique et d'images ont rendue particulièrement significative entre la forme du livre et le fonctionnement du texte comme « œuvre », attribuable à un auteur, sujet s'adressant à l'intelligence et/ou la sensibilité d'un autre sujet. À ce volume compact qui s'offre à la main comme une boîte fermée, un coffret à trésors, un écrin magique, recelant un secret, dont l'ouverture n'est jamais que partielle (les pages que je lis recouvrent en s'y superposant les pages précédentes et les suivantes) et demande qu'on en possède les clefs (des compétences qui font de la capacité à lire un exercice d'interprétation, c'est-à-dire de faire du sens avec les mots) répond la représentation que nous nous faisons, par exemple, du monde du texte narratif, un monde d'où le fictionnel n'est jamais absent, auquel la puissance de « configuration » de son auteur assure une cohérence interne et une relative autonomie, partant une capacité de résistance à la démarche « refigurative » du lecteur (pour reprendre les catégories de Ricoeur). Le livre, comme le monde du texte, ne se livre jamais dans sa totalité. Il peut même arriver que son « contenu » se dérobe à jamais à notre connaissance.

Dans un numéro hors série de la revue (art absolument) publié à l'occasion de l'exposition d'Anselm Kieffet au Grand Palais, je lis un entretien entre Pascal Amel et l'artiste allemand dont je vous lis un passage qui éclairera peut-être mon propos :

« PA : On sait que les livres font partie intégrante de votre vie. D'une part, vous en fabriquez (...). D'autre part, vous les mettez en scène à travers des compositions picturales et sculpturales. Est-ce que le livre, en tant que parallélépipède rectangle constitué de feuillets sur lesquels ce qui est écrit ou dessiné nous est dérobé au regard, le livre en tant que forme matérielle a de l'importance pour vous ?

AK : Le livre dans mon œuvre, c'est très important. C'est un répertoire de formes, comme vous l'avez dit, et une manière de matérialiser le temps qui passe, le temps qui fuit. Il y a aussi des objets à l'intérieur

même de mes dispositifs picturaux qui sont des livres. Pour moi, chaque livre recèle en lui comme une onde qui se soulève, qui forme une vague que je donne à voir lorsque j'en déploie les pages ou que je les mets en scène comme une suite infinie : le livre fait partie de la mer... Le livre est aussi quelque chose que l'on peut toucher, c'est un volume que l'on peut déplacer : l'aspect esthétique, l'aspect matériel m'intéresse beaucoup. J'ai réalisé des livres plus grands que la taille humaine, des livres ouverts où le livre devient impossible à feuilleter. Normalement, les livres sont faits pour être feuilletés, mais là, ça devient une forme qui est entre l'objet et le tableau, le livre et la sculpture. Dans un tableau, d'un seul regard on voit le tout, mais là vous n'en voyez qu'une facette, le reste vous est comme dérobé au regard. »[6]

Avant que s'abatte sur notre monde la catastrophe qui ferme et fige à jamais les livres que l'artiste a déposés, minéralisés, épars, au milieu des ruines, le lecteur s'est adonné à une tâche dans laquelle le savoir sur le monde réel et sur soi-même passait par l'expérience de l'invention fictionnelle et son interprétation. Le monde du texte, il faut le construire, créer des liens internes, établir des connexions entre les différentes couches sémantiques, explorer les réseaux de connotations qui travaillent sourdement les profondeurs du sens, en-dessous de la griffure des mots. La lecture, comme interprétation, s'inscrit dans une quête du sens qui reconnaît que le texte fonctionne comme texte, c'est-à-dire capable de proposer un monde à notre désir, en réponse (provisoire, trompeuse, en miroir) à nos angoisses, nos questionnements. Il me paraît difficile, dans ce dispositif où la matérialité du livre répond si bien à l'imaginaire fictionnel, de ne pas faire appel à la notion de forme, qui renvoie elle-même à la dialectique de la partie et du tout, serait-ce pour la subvertir. La notion d' « hypertexte » en ce qu'il permet au lecteur de fuir en toute direction, de se dérober au travail de « mise en forme », de mise en cohérence, de quête d'un sens par rapport auquel il sera amené à prendre lui-même position, me paraît mettre en péril ou rendre obsolète (selon qu'on le déplore ou qu'on s'en réjouit) cette représentation du texte (ouvert/fermé, fixe/mouvant) allié à la matérialité du livre. Le monde du livre est un monde empreint de non-dit, de silences, de blancs, dont la réception poétique appelle une démarche herméneutique. Tout lecteur sait que le sens ne se dévoile pas à la surface de la page. Le sens n'y fait qu'affleurer. Pour le dégager, il faut creuser sous la peau. Explorer les profondeurs, faire surgir une structure, des articulations de structures ou leur désarticulations, leurs vestiges, leurs traces calcinées.

Les médiateurs qui me paraissent les figures principales des situations de lecture que j'évoquais, dans des contextes de difficulté sociales, culturelles, parfois aigües, participent d'une dramaturgie qui semble renvoyer aux fondamentaux d'un humanisme classique, quelque peu désuet dans ces références têtues à des acteurs qui, dans la coopération pour la production d'un objet, sont nécessairement perçus comme des sujets qui créent : auteurs, illustrateurs, maquettistes, éditeurs... De tous ces agents, les médiateurs apprennent aux jeunes lecteurs à repérer les noms et la marque inscrits sur et dans le corps même du livre.

Ce que j'ai également constaté, c'est que la corporéité même du livre permettait et suscitait des échanges qui n'étaient pas neutres par rapport au processus même de transmission de ce qu'on peut considérer comme la sagesse du texte : apprendre que l'imaginaire se libère et s'exalte de la finitude spatio-temporelle des choses et de l'ambivalence dans laquelle nous plonge cette perception même ténue ou non consciente. Les échanges ne sont pas neutres. Ils se font selon les modalités mêmes que cet étrange objet impose lorsqu'on veut se l'approprier ou le communiquer. Tout au contraire, la matérialité du livre qu'on tient, qui sollicite la main dans les gestes complémentaires de prise et de déprise qui scandent notre existence, soutient ces échanges. Ceux-ci rendent, en retour, la transmission du livre plus douce, par la dimension sensorielle et affective qui s'y trouve incorporée.

Il me semble, pour m'en tenir à un seul exemple, que les animatrices lecture de Roubaix intervenant dans une classe de maternelle, quand elles s'emparent du livre pour le présenter ouvert aux enfants, leur offrant des images qui se succèdent et un récit qui donne sens à cette succession courant vers sa fin, enchaînent très simplement les gestes qui miment les ambivalences dramatiques de la vie même : ouverture / fermeture, arrêt / reprise, début / fin, scènes discrètes / mise en récit...

Qu'advient-il de ce dispositif forgé au fil de siècles d'usage du livre accompagnant le travail sur la représentation et la place du sujet, lorsqu'on passe du livre à l'écran ? L'hypertexte, le multimédia sont-ils des moyens d'accéder plus aisément à cette profondeur structurée des textes qui est aussi, je ne l'ai probablement pas suffisamment souligné, le lieu où s'alimentent les imaginaires individuels et collectifs, où prennent corps et consistance humaine les héros problématiques qui sont les emblèmes de la modernité.

Il est bien entendu que je me suis limitée dans cette très rapide modeste ouverture aux textes littéraires. Pour ce qui concerne les domaines de la connaissance non fictionnelle ou poétique, la question paraît relever principalement de la capacité à mettre en place des techniques de balisage, indexation, organisation et, surtout, une pédagogie de l'usage de l'outil informatique. Cependant, on peut craindre que l'expérience de l'espace virtuel que, dès l'enfance désormais, chacun fera quotidiennement sur l'écran de son ordinateur, à

travers des jeux, l'utilisation d'Internet, les facilités offertes par le multimédia, autant d'outils qui permettent d'accéder à tout ce que notre désir nous porte à vouloir connaître, aboutisse à brouiller les repères spatio-temporels et à substituer à l'imagination (le fictif) qui, se libérant du réel, maintient avec celui-ci un lien étroit et nécessaire, l'expansion sans limite d'une virtualité qui aurait de moins en moins besoin de se réaliser en acte.

Il faudrait voir, du côté des écrivains, poètes, artistes qui inventent aujourd'hui de nouvelles expressions des visions du monde contemporain en exploitant toutes les ressources du numérique et du multimédia, comment ils abordent et traitent cette question du rapport entre l'imaginaire, tel que nous l'a légué notre expérience du fictionnel livresque, et le virtuel comme champ de créativité sans frontières génériques ou formelles, porteur de promesses de nouvelles libertés mais aussi des illusions d'une souveraineté sans ancrage s'exerçant dans un espace où nous pourrions bien n'avoir plus qu'à affronter notre propre vide.

Notes

- 1 *Le texte à l'heure de l'internet*, sous la direction de Gloria Origgi et Noga Arikha, BPI, Études et recherche, 2003.
- 2 Voir Sylvie Octobre, *Les loisirs culturels des 6-14 ans*, La Documentation française, 2004.
- 3 Voir la contribution de Christophe Evans dans Martine Burgos, Christophe Evans, Estéban Buch, *Sociabilités du livre et communautés de lecteurs*, BPI, Études et recherche, 1996.
- 4 Martine Burgos, « Lectures sur table : un comité de lecteurs dans une bibliothèque jeunesse », *Lecture-Jeunesse*, n°92, décembre 1999, pp.30-36.
- 5 Michèle Petit montre la puissance d'arrachement que peuvent avoir les livres et la lecture chez des jeunes de milieux non lettrés dans *De la bibliothèque au droit de cité* (BPI, Études et recherche, 1997), idée qu'elle reprend avec force dans son *Éloge de la lecture*, Belin, 2002.
- 6 « Monumenta 2007, Anselm Kieffer, Grand palais », (Art absolument), été 2007, p.12.

L'AILF (Association des informaticiens de langue française), est une association fondée en 1981. L'AILF a pour objet d'étudier l'influence des nouvelles technologies de l'information et de la communication sur les sociétés et les cultures, principalement dans le monde francophone, et d'apporter des réponses concrètes aux problèmes posés par leur usage. Elle organise un colloque annuel, (Lexipraxis) dans des thématiques qui lient la langue française (mais aussi le multilinguisme) aux questions numériques notamment en ce qui concerne les aspects d'appropriation par les utilisateurs mais aussi les questions d'ingénierie linguistiques. Là aussi c'est tout naturellement que l'AILF a apporté son soutien et sa participation au colloque du CRILJ, d'abord parce que 3 membres du conseil d'administration de l'AILF sont directement impliqués dans ce colloque, Jean-Michel Borde, Henri Hudrisier, et Alain Vaucelle, mais surtout parce que nos problématiques de recherches correspondent à celles du présent colloque.

Jean-Michel Borde

Consultant en TIC et normalisation, président de l'AILF

LES ASPECTS PROSPECTIFS, INTEROPÉRABLES, CONVERGENTS, MULTILINGUES, MULTIFONCTIONNELS DU LIVRE ÉLECTRONIQUE (POTENTIELS ET CONTRAINTES)

Résumé : *Les avatars envahissent notre vie. Au printemps 2007, l'interface du catalogue en ligne d'un des plus gros fournisseurs d'accès à l'internet du marché s'est dotée d'une hôtesse de présentation de synthèse. Ce personnage a pour objectif de faciliter, en l'accompagnant, le lecteur internaute dans la consultation du catalogue des services de l'entreprise. Animée, douée de la parole, cette hôtesse accompagne aussi ses commentaires de toutes les postures et mimiques nécessaires pour favoriser et encourager l'acte d'achat.*

Nouvelle technologie, utopie ou conte de fées ? Fondée sur l'animation de personnage, donc très proche du dessin animé, cette technique s'apparente aux traits et caractères des personnages des œuvres enfantines. Ceux-ci sont, de manière ancestrale, destinés, en forçant les traits de caractères, à encourager certains comportements : crainte, plaisir, affection, etc. L'avantage offert par la conjonction du Web, de la représentation numérique, c'est l'adaptation automatique du personnage au message délivré. En effet, le comportement de l'animation se conforme à un texte lu, soit énoncé par un lecteur et enregistré, soit écrit et vocalisé par un interpréteur synthétique. On comprend à la fois la souplesse et la puissance d'un tel dispositif, capable de s'adapter en très peu de temps à une élocution pour la mettre en scène.

Un des autres avantages de cette solution est son interopérabilité multi plateforme, aussi efficace sur un écran de cinéma que sur celui d'un téléphone portable. Cette performance met en lumière l'enjeu de normalisation pour permettre cette portabilité des données de description de l'avatar, comme les conventions entre les serveurs et les terminaux.

Même si l'arrivée de ces applications laisse croire ou imaginer un avenir florissant pour de tel type de produit, il ne faut pas ignorer qu'elle s'inscrit dans le dispositif vaste des techniques multimédias, qui ne sont pas encore toutes déployées. En effet, ces systèmes étaient déjà décrits dans les normes de la classe MPEG4 ISO/CEI 14496 de 1998. Depuis lors, des travaux plus poussés ont complété ces approches pour en permettre une plus grande banalisation, donc un recours plus facile, car moins coûteux.

Les premiers principes normalisés portaient sur la description et la représentation de points standardisés représentatifs du visage et du corps humain appelée en anglais *Face and body animation*. Depuis, les travaux se sont raffinés pour aborder l'ère du BBA *Bone-based Animation*, intégrant davantage de caractéristiques naturelles du squelette pour crédibiliser encore les expressions des personnages de synthèse.

Les chercheurs impliqués dans ces tests et développements se sont aussi orientés vers l'établissement de plateformes standardisées pour permettre portabilité et interopérabilités des applications ludiques. La norme ISO/IEC14496-16:2006 Part 16: *Animation Framework eXtension (AFX)* présente ce qui se fait de mieux dans ce sens aujourd'hui sur le marché.

LE LIVRE ET LA LECTURE CONFRONTÉS AU NUMÉRIQUE

L'environnement multimédia de demain a encore beaucoup de champs à couvrir pour s'adapter à la versatilité des besoins et des applications exigées par la mise en relation des personnes dans le cadre d'un commerce. Que de nuances et de subtilités faut-il garantir pour que les rencontres deviennent des succès, que ce soit dans une démarche marchande, d'apprentissage ou même affective. On s'oriente de cette façon avec plus d'acuité vers l'échange que la communication. L'enjeu n'est pas tant de livrer des représentations toutes faites, les plus parfaites les unes que les autres, mais d'améliorer et de perfectionner celles-ci par des itérations de dialogues successifs.

Les supports idéaux d'échange de ce type commencent à apparaître autour de nous. Les produits conformes aux mises en applications de type MPEG4 voient le jour, ce sont des produits qui se situent entre les téléphones mobiles, les PDA et les consoles de jeux. Quelle que soit l'hybridation optimale de ces produits, il paraît évident qu'ils devront permettre l'échange vocal interpersonnel en temps réel, que l'on appelle téléphonie. Le concept de téléphonie est au-delà du transfert de la voix, multimédia par nature. Temps réel et point à point, il est l'outil qui pérennise l'essentiel de notre nature, c'est-à-dire le lien interpersonnel. Pour ne pas être désincarné, celui-ci se devait d'être accompagné de l'image, directe, originale ou réinterprétée d'un interlocuteur, porteur du sens. Sans faire de sémiotique, on peut cependant rappeler à l'occasion que les termes ne font pas tout le sens et que les nuances, dont les silences, sont des fondamentaux de l'échange interpersonnel.

Les outils de communication de cette nature, requièrent des interfaces homme-machines autant sophistiquées que dépouillées. Les écrans de machine à écrire de 102 touches sont des barrières dans ce sens qu'il faut transcender pour les effacer. C'est pourquoi il faut porter une grande attention à l'évolution des consoles de jeu portables et à leurs très astucieux systèmes de commandes. Ces terminaux se présentent aujourd'hui comme des écrans couleur au format 16/9 bien qu'ils tiennent dans une poche. Les commandes situées de part et d'autre de l'affichage autorisent une navigation autant intuitive que savante. Elles permettent littéralement de transformer le vidéogramme en objet de lecture, permettant aisément le feuilletage du film à toutes ses vitesses de défilement. Ce produit a permis l'association de la télécommande de la télévision avec l'écran lui-même. Le maniement est cependant plus aisé. Pourquoi, pourrait-on se demander ? On peut proposer l'explication suivante : tout simplement parce que, lorsque nous écrivons, nous regardons le stylo qui trace des signes sur le papier. Ainsi nous nous assurons autant de la cohérence de notre message, que de la qualité de sa représentation. Imaginerait-on d'écrire, ou d'apprendre à écrire sans regarder son stylo ? La main joue un rôle important dans notre capacité d'expression. Même si nous arrivons sagement à débiter nos récitations les mains croisées dans le dos, beaucoup de cas pratiques requièrent l'assistance de nos mains et surtout, d'un de nos doigts, l'index. C'est un fondamental de la documentation, on ne peut trouver sans indexer, désigner l'objet-clé de tri qui va permettre de pointer précisément l'item désiré dans une collection donnée, plus ou moins bien ordonnée.

Les raffinements cités précédemment jalonneront les étapes qui conduiront vers le tactile exploitant la désignation de partie de l'écran, mais l'aboutissement sera certainement la disparition des interfaces matérielles. L'avenir sera sans doute à une gestuelle simplifiée, sans doute simiesque, qui activera les prolongations communicantes des objets de télécommunication de demain. L'enjeu à ce stade sera de gagner des microsecondes de temps pour rattraper la fulgurante vitesse de traitement de notre cerveau et, ainsi, optimiser le produit de nos pensées.

En ce sens, la littérature de jeunesse est un exemple intéressant car elle s'adresse à un public aussi neuf qu'exigeant, en perpétuel renouvellement mais toujours friand des mêmes critères qualitatifs. C'est donc certainement via les nouvelles générations à venir, par leurs habitudes enfantines des premiers contacts qu'elles auront pu avoir avec les représentations du monde, que viendront les vraies évolutions multimédias et l'arrivée, on peut l'espérer, d'une mise en relation intelligente toujours plus raffinée des personnes.

Les aspects prospectifs, interopérables, convergents, multilingues, multifonctionnels du livre électronique

Henri Hudrisier

Laboratoire Paragraphe, MSH Paris Nord, Fabula Meda.

LA TEXT ENCODING INITIATIVE (TEI), UNE COMMUNAUTÉ DE CHERCHEURS ET UN ENSEMBLE NORMALISÉ DE MÉTHODES POTENTIELLEMENT DISPONIBLES POUR LA RECHERCHE EN LITTÉRATURE DE JEUNESSE.

Résumé : *La TEI que l'on pourrait traduire par groupe d'initiative pour l'encodage normalisé des textes est un standard de balisage, de notation et d'échange de corpus de documents électroniques fondé sur l'utilisation systématique de langages balisés (Markup Language comme le SGML et maintenant le XML) spécialement aménagés pour permettre la pose virtuelle de balises (des signets) tant sémantiques, que structurels ou référentiels. L'originalité de la communauté des chercheurs (à l'origine en majorité des spécialistes des études littéraires associés à des bibliothécaires et des informaticiens spécialistes de la numérisation des textes), tient à ce qu'ils ont très tôt compris que le traitement sémantique des documents numériques dépend certes des nouvelles opportunités de ces langages balisés, mais aussi et d'abord, de la capacité des chercheurs à s'entendre en consensus pour définir les fondamentaux de leur discipline de recherche et créer ainsi des TEI spécialisées à même de faciliter l'échange de leurs résultats. Ont été ainsi créées la TEI-verse pour les études poétiques, la TEIdrama pour les études théâtrales et mon rêve que j'ai souvent évoqué avec des membres du CIELJ ou du CRILJ[1] serait que nous puissions fonder une TEI-LJ ce qui n'a rien d'une utopie. C'est déjà avec ce type d'arrière pensées que j'avais envisagé que puisse se développer l'usage de RICOCHET dont les premières maquettes ont été développées sous ma direction avec une de mes étudiantes[2] de l'Université Paris 8. C'est aussi pour répondre à ces pistes de recherche que le groupe de recherche que nous avons fondé à la Maison des Sciences de l'Homme de Paris Nord se dénomme Fabula Meda.*

On fera d'abord un tour d'horizon rapide des questions ouvertes par la numérisation des ressources numériques en bibliothèque et pour le chercheur en LJ. On cherchera ensuite à présenter la TEI comme un outil fondamental du déploiement de ressources numériques LJ. On étudiera aussi les conditions de constitution d'un collège international de chercheur en LJ à même d'amorcer puis de finaliser la mise au point d'un modèle de déploiement numérique de la recherche LJ dans une TEI-LJ.

En intervenant dans ce colloque du CRILJ, « Le livre et la lecture à l'ère numérique », je ne peux manquer de me souvenir que sans être aucunement un spécialiste de la littérature de jeunesse (LJ) cela fait près de 20 ans que je consacre une partie de mes activités de chercheur à travailler sur des questions de méthodes pour la recherche à partir de corpus de documents notamment dans ce secteur bien particulier des études littéraires LJ trop longtemps négligées par les chercheurs parce que indûment considérées comme un sujet mineur.

La LJ est caractérisée par son aspect multimédia[3] : image et texte, image, texte et son (CD audio associé), illustrations animées par mécanismes en carton découpés, livres tactiles & en braille, livres olfactifs, gadgets divers et innovations originales : livres objets, livres flottants, livres indéchirables, coloriages, livres parlants, etc.... Depuis quelques temps déjà présent sur Cdrom ou DVD, le livre de jeunesse s'électronise et se numérise de plus en plus au point de ne plus se distinguer du réseau Internet, des consoles de jeux, de la téléphonie mobile.

De ce point de vue la littérature de jeunesse est un laboratoire et un observatoire permanent pour le chercheur en multimédia, le sémiologue, le spécialiste des études littéraires ou de l'acquisition de la lecture. La littérature de jeunesse est aussi un objet passionnant du fait que sa proportion relative texte/illustration est substantiellement plus importante que pour le reste de l'édition. Cela pose des problèmes intéressants au sémiologue ou au chercheur en littérature, mais plus en amont, il faut comprendre que la LJ se situe dans une économie internationale du livre particulière. La LJ, particulièrement quand la proportion d'images et très importante (quelques lignes de texte ou même quelquefois pas de texte du tout), se traduit, donc s'exporte plus facilement. Cette facilité compense un inconvénient majeur : la LJ ne se rentabilise (du fait des surcoûts exceptionnels entraînés par les illustrations et surtout la présence éventuelle de dispositifs instrumentaux divers) que si sa distribution est mondiale.

La LJ est riche d'intérêts pour le chercheur en littérature comparée, notamment parce que les mythes très présents dans la littérature de jeunesse sont assez largement universels: c'est cette universalité relative des mondes de l'enfance qui facilite d'ailleurs sa distribution mondiale. La LJ doit être cependant beaucoup plus adaptée que traduite car les réalités sociales des enfants du monde entier sont bien sûr très différentes, comme le sont malgré tout leurs mythes et croyances, mêmes si les chercheurs peuvent bien sûr repérer (ou directement ressentir pour ce qui est des enfants) de très nombreuses correspondances.

La LJ est enfin un objet d'étude passionnant pour le bibliothécaire et le méthodologue en recherche littéraire. C'est à ce dernier secteur que je bornerai ma communication.

Questions bibliothéconomiques et bibliothèques virtuelles

La littérature de jeunesse partage avec l'édition de cuisine un paradoxe de faible représentativité dans les fonds historiques des grandes bibliothèques nationales. D'une part ce sont toutes les deux, des segments de l'édition considérés comme « non nobles » (ce qui entraîne à certaines époques, un moindre contrôle du dépôt systématique dans les grandes collections nationales), d'autre part ce sont des livres qui à cause de leurs conditions particulières d'usages disparaissent rapidement[4] des collections privées. Il est donc quasi impossible de renourrir les grands catalogues nationaux par des achats dans des collections particulières.

Très tôt aussi, la littérature de jeunesse a fabriqué des livres hors formats ou fragiles par construction: illustrations animées, pages dépliantes, livres supports de jeux donc associé à des jetons, des poupées à découper, etc... Ainsi, dans certains cas la mise en œuvre ou l'utilisation de ces dispositifs doivent être évidemment rigoureusement prohibés à tous les utilisateurs même si ils constituent le projet même du livre considéré: découpages, pliages, coloriages, manœuvre des images animées en papier découpé. Avec l'arrivée du disque, de la bande vidéo, du multimédia et du numérique le problème empire et le bibliothécaire responsable d'un fonds patrimonial de LJ, doit non seulement savoir mettre en place une politique ambitieuse mais pérenne à long terme de ressources numériques, mais il doit aussi disposer d'un véritable musée de plates-formes de lecture en état de marche, à même de permettre l'accès aux originaux de ces supports hétérogènes à cycle d'obsolescence très rapide. Pour ces fonds anciens il doit aussi, souvent, tenir compte de leur fragilité. De ce fait le bibliothécaire LJ, doit savoir gérer des univers de ressources peut-être plus complexe que le bibliothécaire audiovisuel et sans nul doute il doit faire face à un public beaucoup plus hétérogène: depuis le très jeune enfant qui quelquefois ne maîtrise pas encore la lecture et qu'il faut encadrer, jusqu'aux adultes aux demandes très disparates: éducateurs, parents, scientifiques, éditeurs, auteurs, illustrateurs mais aussi des responsables d'institutions ou d'associations attachées à vérifier l'adéquation de contenus à des impératifs moraux, religieux, éthiques...

Autre intérêt non négligeable de la LJ: pour la pédagogie des langues étrangères, le livre de jeunesse est un support intuitivement utilisé dans l'apprentissage des langues, y compris par des adultes. Par exemple dans certaines bibliothèques de l'Alliance Française, la littérature de jeunesse constitue une excellente introduction à la lecture en « français langue étrangère ».

Autre question posée au bibliothécaire, le chercheur en littérature de jeunesse sera aussi très souvent un chercheur beaucoup plus nomade internationalement que le chercheur en littérature d'œuvres romanesques, poétiques ou théâtrales qui sont bien sûr plus facilement cantonnés dans les grandes bibliothèques de leur aire linguistique d'origine. La Fondation Collodi, sise à Collodi, petit village de Toscane (qui a servi de pseudonyme à Carlo Lorenzini l'auteur de Pinocchio) près de Pescia est une heureuse exception. Associée à un Parc d'attraction Pinocchio très visité par les petits italiens, la bibliothèque collodienne[5] offre en effet au chercheur, une collection très complète de tous les Pinocchio édités, en toutes langues, sous tous les formats, avec toutes les variantes d'illustrations possibles et bien sûr tous les degrés possibles d'adaptation[6] de ce récit par ailleurs très universel. Mais cette situation est très exceptionnelle, comme est aussi unique cette œuvre, car la plupart des grandes bibliothèques de recherche se soucient peu de disposer de traductions des œuvres françaises de la LJ et n'acquiescent qu'exceptionnellement les œuvres traduites dans leur langue originale. La plupart du temps le chercheur LJ devra faire face à des corpus extrêmement dispersés et difficiles à consulter pour les raisons déjà développées.

La Bibliothèque numérique virtuelle serait dès lors la solution apparemment la plus adaptée. Pour ce il faut que la communauté des spécialistes en LJ ait assez exhaustivement analysé leurs besoins et expérimenté des amorces de solutions pour savoir proposer des cahiers des charges de mises en œuvre et les argumenter auprès de décideurs politiques et académiques.

Les besoins propres à la LJ et ses usages particuliers qui constituent autant de retours sur cet investissement patrimonial indispensable

Dans les domaines de recherches littéraires plus traditionnelles de nombreux auteurs ont déjà insisté sur la diversité des publics que doivent viser une politique de création de ressources numériques : transformer une bibliothèque traditionnelle en bibliothèque numérique virtuelle implique des investissements et des dépenses de fonctionnement qui doivent être compensés par une valeur ajoutée des usages patrimoniaux ; en d'autres termes il est indispensable d'imaginer, puis d'aménager des nouvelles à facettes d'usages multi-spécialisés ciblées sur des publics nouveaux, internationaux, multilingues et multidisciplinaires.. Encore faut-il qu'une typologie de ces usages soit soigneusement repérée, étudiée, techniquement développée puis culturellement et économiquement argumentée. Ce redéploiement théorique et social des usages nécessite bien sûr une ouverture des esprits chez les bibliothécaires et les documentalistes impliqués dans la LJ qui sont quelquefois très enracinés dans une seule des facettes d'usage, notamment celle très légitime du service exclusif en direction du public jeunesse, enseignants et parents en considérant comme très secondaires les publics autres tels que ceux signalés plus haut notamment le public recherche. Cependant, la numérisation et la mise sur réseaux se rentabilise d'autant mieux que les usages ont été adaptés à la mondialisation réelle (multilinguisme, prise en compte du public international de la recherche en LJ, attention soigneuse aux questions d'interopérabilité et de normalisation notamment pour les jeux de métadonnées attachées aux ressources, normes de codages des écritures). Ces questions de mondialisation des ressources numériques de la LJ sont souvent très techniques et heurtent bien légitimement les aspirations naturelles des « militants de la communication et de la lecture publique de la LJ » qui comprennent mal pourquoi ils devraient consacrer de l'énergie à ces enjeux qui leur semblent un détour inutile pour parvenir à leurs objectifs propres.

Par contre ces mêmes militants comprennent bien sûr l'utilité évidente de disposer sur le Net, en français (voire en anglais) de ressources sur la LJ non francophone, mais ils n'imaginent pas toujours que cet univers documentaire est, par construction, collaboratif donc implique obligatoirement des réciprocités. La richesse du Web dans une discipline particulière n'existe qu'autant que les spécialistes concernés alimentent eux-mêmes le réseau avec leurs données propres en direction des autres communautés linguistiques. Cet échange inter communautés linguistiques s'applique aussi à d'autres facettes de l'échange : par exemple en direction des autres domaines de la littérature non LJ, en direction des musées[7], des cinémathèques, des institutions dédiées à la BD ou aux jeux[8], des centres de recherche en ethnologie, en sociologie ou psychologie de l'enfant, etc....

Cette situation n'est pas exceptionnelle et elle est bien connue des spécialistes des réseaux: le propre des réseaux c'est que la mutualisation mondiale, (ou même nationale ou européenne) des ressources ne peut pas fonctionner de façon unilatérale.

Cette question de la mise en dynamique internationale et interdisciplinaire des ressources numérique est une question très universelle de la mondialisation numérique. La réussite de ces projets n'est évidente pour aucun secteur à l'exception de quelques domaines à haute valeur sécuritaire ou économique ce qui n'est pas vraiment le cas du patrimoine LJ. À ce jour il existe peu d'organismes capables d'assurer ce type de service dans la LJ. C'était en partie l'ambition du CIELJ et de Ricochet mais son économie s'avère aujourd'hui problématique[9], sa dynamique mondiale reste en grande partie européenne et surtout son multilinguisme reste très limitée.

Il existe cependant quelques pistes. Ainsi, pour les raisons économiques déjà exposées au début de cet article on constate que le milieu des acteurs de la LJ (éditeurs, illustrateurs, auteurs, traducteurs, chercheurs, critiques, bibliothécaires et libraires spécialisés) est une communauté très soudée à travers quelques événement internationaux : Foire du livre de Frankfort et surtout Foire de Bologne, grandes rencontres d'illustrateurs (biennale de Bratislava... etc.), La LJ dispose aussi d'une dynamique supranationale à travers l'UNESCO, ou à travers les regroupements thématiques qui se font à l'IFLA[10]. La dynamique de certains centres universitaires partout dans le monde est aussi à prendre en compte : Université des Iles Baléares, de Padoue, ... pour ne citer que celles qui étaient les plus actives en partenariat avec le CIELJ.

Quelle serait l'utilité de la TEI dans un tel contexte ?

Nous insistons sur la TEI (Text Encoding Initiative) car, même si sa diffusion en France est relativement modeste, elle nous apparaît comme l'approche la plus pertinente pour déployer la recherche en LJ dans l'espace numérique. Certes la recherche littéraire en général, (pas seulement la recherche littéraire LJ) a ceci de particulier que les communautés d'analyse littéraire savante utilisent la langue à la fois comme support de médiation, comme objet d'étude et comme outil d'étude. C'est à cause de ce contexte spécifique que la communauté des chercheurs en littérature et en SHS (Sciences Humaines et Sociales), reste très cantonnée à l'intérieur des frontières de chaque territoire linguistique : contrairement aux autres disciplines

scientifiques dites de sciences dures (sciences exactes ou expérimentales). Cependant la TEI a malgré tout pénétré nos frontières : des chercheurs comme Jean Véronis, Laurent Romary, François Role, Jacques André, Patrice Bonhomme ont constitué le premier noyau des pionniers de la TEI en France et ils ont déjà fait école[11]. Nous ne partons donc pas sur une table rase.

Historique de la TEI

La fondation de la TEI remonte à une conférence qui s'est réunie au Vassar Collège à Poughkeepsie (NY-USA) en novembre 1987. Les discussions dans un groupe d'une trentaine de chercheurs venant des domaines de la bibliothéconomie, des sciences humaines, de la littérature et de la recherche informatique[12] ont abouti à des recommandations pour définir un système commun d'encodage des documents textuels : ce colloque du Vassar Collège est à l'origine du « groupe d'initiative TEI[13] » qui fut créé officiellement en 1988 par trois associations professionnelles ayant des activités de recherche dans le domaine du traitement de textes par ordinateur :

L'Association for Computational Linguistics (ACL[14])

L'Association for Literary and Linguistic Computing (ALLC[15])

L'Association for Computing and the Humanities (ACH[16]).

La TEI a été financé au départ par :

L'US National Endowment for the Humanities

La Communauté européenne (DG13)

Le Social Science and Humanities Research Council du Canada et

La Fondation Andrew W. Mellon.

Notons d'ailleurs que des informaticiens pionniers fondateurs de la TEI ont été directement à l'origine de certains développements fondamentaux de XML[17]. C'est la raison pour laquelle la TEI qui a été créée à ses débuts sur un substrat logiciel SGML a maintenant totalement migré sur XML.

L'originalité de cette communauté de chercheurs (volontariste dans son amalgame multidisciplinaire), tient à ce qu'ils ont très tôt compris que le traitement sémantique des documents numériques découlait des nouvelles opportunités ouvertes par les langages balisés qui étaient en pleine émergence avec le SGML, mais aussi, et d'abord, dépendait de la capacité des chercheurs à s'entendre en consensus pour définir les fondamentaux de leurs disciplines de recherche et créer ainsi des TEI spécialisées à même de faciliter la numérisation de leurs recherches et de l'échange de leurs résultats. Les fondateurs de la TEI souhaitaient un système de balisage et un format commun standardisé facilitant le traitement par ordinateur, l'échange et le partage des textes numérisés.

Quelques années plus tard, en France, dans le début des années 90 la même synergie de recherche s'appliquait à définir le PLAO (Poste de lecture Assisté par Ordinateur) dans le cadre des études préalables de la Grande Bibliothèque devenue par la suite BnF. Ce PLAO été surtout vu comme un équipement terminal matériel dont il fallait définir l'ergonomie : pose de signets, et de notes dans des textes, définition d'un mode de fenêtrage permettant interagir en mode hypertexte dans la continuité d'un texte ; ou d'autres textes à lire en parallèles (traductions, variantes éditoriales, bibliographies « cliquables »). Les experts impliqués dans ces études (auxquels l'auteur de cette communication était directement associé), connaissaient évidemment l'existence de la TEI, alors à ses tout débuts et strictement cantonnée au monde anglophone. Cependant, pour de multiples raisons, la communauté de chercheurs francophones en littérature a été peu sensible aux avantages de la TEI[18]. À ma connaissance aucun chercheur français en LJ ne s'est significativement intéressé à la TEI.

Les enjeux scientifiques de la TEI

La TEI a été mise au point pour que des chercheurs, au début surtout des chercheurs en sciences humaines, puissent non seulement échanger des corpus de textes, mais aussi pour qu'ils puissent disposer en commun d'un système de balisage et d'annotations normalisé. SGML, comme on le sait est à l'origine un balisage issu de l'organisation des textes nécessaires aux éditeurs. Le cœur de la TEI reprend les éléments d'analyse nécessaires pour décrire la structuration fonctionnelle d'un texte (titre, avertissement, préface, corps du texte décomposé en chapitres et sous chapitres, index, table des matières, etc.). Il a été très significativement augmenté pour constituer ce qu'il est convenu d'appeler le « noyau TEI ».

Selon la discipline à laquelle appartient un chercheur utilisant la TEI, il lui sera ensuite commode d'utiliser au-delà de ce noyau les éléments de niveau disciplinaire qu'il jugera utile à sa recherche. L'aménagement

de textes par des chercheurs selon la norme TEI permet dès lors, que des chercheurs en littérature, en histoire, en ethnologie, etc. puissent ainsi, chacun dans leur discipline propre, (et même hors de leur discipline), procéder à des échanges de corpus comprenant aussi bien les textes que leurs annotations conceptuelles.

On comprend ainsi que (contrairement à ce que pensent parfois des professionnels de la documentation ou des gestionnaires de gros corpus de documents), la TEI est beaucoup plus qu'un simple format d'échange de gros corpus de textes. C'est aussi un vaste forum d'échange et d'accumulation des apports conceptuels d'autres chercheurs en sciences humaines. Avant la TEI cette transmission ne pouvait se faire que par la lecture et la digestion des articles et ouvrages, suivies d'une reprise personnelle non instrumentalisable[19] des éléments du corpus selon les résultats transmis par ces articles et ces ouvrages. La TEI ne dispense pas de lire nos collègues, bien au contraire, mais elle nous permet, comme en sciences exactes de disposer directement et de façon normalisée des textes « traités » selon les hypothèses d'autrui.

Le contexte matériel de la définition de ces fonctions de balisages

On l'a déjà souligné, il existe une synergie et une similitude entre ce qui peut être fait en XML et ce que permet la TEI. Il faut cependant souligner une importante différence :

XML (qui après SGML est l'outil de balisage structurel, référentiel et sémantique par excellence) ne peut fonctionner comme un moyen d'échange sémantique que si les partenaires de ce réseau d'échange partagent la même sémantique des balises. Pour ce qui est des balises structurelles et référentielles (renvois bibliographiques par exemple) la sémantique est assez largement commune et elle recoupe la sémantique de balisage de HTML qui s'impose maintenant à tous. Par contre pour ce qui est de la sémantique des « balises sémantiques », elle est, par construction, ouverte sur l'infini des possibles.

Les balises TEI prennent dès lors toute leur valeur. L'initiative TEI fonctionne comme une « fédération, voire une confédération » de collèges de chercheurs qui partagent dans chacun des collèges spécialisés des sémantiques selon la logique de cette hiérarchie de fédérations et confédération.

Ainsi, tous les membres de la TEI partagent un noyau sémantique, chaque discipline TEIdrama (théâtre), TEIverse, etc. partage une sémantique augmentée de la spécialité ; puis des sous-groupes de chercheurs (études poétiques élisabéthaine par exemple) peuvent au-delà définir leurs propre jeux de balises. Ce sont des dialectes en quelque sorte à la différence que toutes ces sous-sémantiques peuvent parfaitement être intégrées dans un même univers sémantique parfaitement cohérent et interopérable dans son ensemble.

Les hypothèses de la TEI

Les chercheurs présents à Vassar sont tombés d'accord sur la nécessité de travailler à la définition d'un nouveau format de codage des textes électroniques et en ont posé les principes de base. Le nouveau format devait être aussi complet que possible :

- être simple, clair et concret,
- être facile à utiliser sans logiciel particulier,
- être rigoureusement défini,
- permettre un traitement efficace,
- être ouvert à des extensions définies par les utilisateurs,
- être compatible avec les standards existants ou en développement.

L'hypothèse majeure de ces chercheurs était qu'il était possible d'utiliser la démarche de structuration par balisage pour structurer des textes et noter de façon normalisée les éléments décrits par ce balisage[20]. Ce balisage s'organise selon deux types d'éléments.

Le noyau : ce sont des balises et des éléments communs à toutes disciplines. Par exemple, la structure en division et paragraphes, la description documentaire du contenu, etc...

Les balises et éléments propres à des disciplines : ils permettent de travailler sur la prose, la parole, le théâtre, la poésie, les dictionnaires, l'histoire...

Fonctionnellement, le balisage TEI s'organise aussi selon deux champs complémentaires mais distincts :

- l'en-tête (header) qui constitue une codification non seulement de la source du document (un livre édité sur papier par exemple) mais de sa transcription numérique (personne et institution, responsables de la transcription, format de transcription, date, mode de disponibilité, versions et mise à jour, codification selon des modes de description qui peuvent être en partie automatisés pour transformer des données bibliographiques traditionnelles, etc.
- le balisage proprement dit du document. Celui-ci peut se contenter d'être relativement léger et stricte-

ment formel, ce qui permet d'échanger des références ou des corpus. Dans d'autres cas la TEI peut devenir le support de descriptions beaucoup plus fines dans lesquelles on liera le fond et la forme du document (les études littéraires théâtrales ou poétiques sont un bon exemple de ce type de traitement.)

Plus techniquement il existe 3 ensembles de balises

A) Un ensemble de balises obligatoires (core tag sets)

Cet ensemble a deux composantes:

a) L'ensemble des éléments et des attributs requis pour tous les genres de documents. Par conséquent cet ensemble est obligatoire.

b) Un en-tête qui peut être comparé à une page de titre électronique (TEI header).

Un ensemble de balises de base (base tag set)

L'utilisateur doit ici choisir parmi les six ensembles définis qui représentent autant de catégories de textes: prose, poésie, théâtre, transcription du discours (*transcribed speech*), dictionnaire et informations terminologiques. Les ensembles de balises de base définissent les types de documents. Par exemple, TEIdictionnaires est l'ensemble qui contient la déclaration des éléments nécessaires au balisage d'un dictionnaire. Idéalement, un seul ensemble de balises propre à la discipline est nécessaire pour l'encodage d'un genre spécifique[21]. C'est ici que viendrait s'insérer à terme TEI-LJ.

Ensembles de balises additionnelles (*additional tag sets*)

Ces balises permettent de répondre à des besoins particuliers. L'utilisation de ces balises est compatible avec tous les ensembles de base.

En 1994 la TEI a publié « Les recommandations de la TEI » (TEI guidelines) dont elle propose une « version allégée : « la TEI lite », conçue pour donner accès à un ensemble plus facilement appréhendable permettant ensuite aux chercheurs de s'approprier plus facilement la totalité du TEI guidelines. L'ensemble de ces recommandations a été traduit en français par François Role dans le n° 24 Spécial TEI des Cahiers Gutenberg (actuellement disponible en ligne)[22].

Créer une TEI-LJ serait avantageux pour la communauté des chercheurs LJ

Les chercheurs de la TEI partaient du principe qu'ils pourraient tous partager des jeux de balises communes utiles pour structurer n'importe quels textes : ce qui a été fait dans un niveau de TEI commune : le noyau[23]. Cependant, les chercheurs en poétique, en prose, en études théâtrales, en recueil de corpus oraux, en dictionnaires, etc. ont du s'entendre en consensus chacun dans leur discipline pour créer des jeux de balises spécifiques. Ont été ainsi créées la TEIverse pour les études poétiques, la TEIdrama[24] pour les études théâtrales[25], etc... et mon rêve que j'ai souvent évoqué avec des membres du CIELJ ou du CRILJ serait que nous puissions fonder une TEI-Lj. Cela n'a rien d'une utopie.

Nous y pensions il y a plus de 10 ans en créant Ricochet, mais les outils logiciels libres et facilement paramétrables n'étaient pas encore disponibles[26]. La TEI existait déjà mais dans un environnement technique (SGML) qui permettait difficilement sa mise en œuvre à cette époque où l'informatique était une activité beaucoup moins grand public (donc difficilement accessible par un chercheur en SHS) en dehors de ces très grands projets nord américains de recherche en littérature dans lesquels les chercheurs pouvaient bénéficier de financement conséquents et disposaient d'autre part sur les mêmes campus de chercheurs en systèmes d'information qu'il était possible de rassembler dans des équipes mixtes (informaticiens et chercheurs en SHS, Sciences Humaines et Sociales)[27]. Aujourd'hui, le contexte a changé : XML qui sortait tout juste des laboratoires de recherche est maintenant très largement diffusé. La communauté que constitue « l'initiative TEI » a totalement intégré XML dans des outils conformes aux « TEI guidelines » et on voit émerger des nouvelles générations d'outils permettant le paramétrage d'un modèle (c'est-à-dire la mise en place d'un ensemble structuré de balises) dans un contexte XML. La communauté TEI, propose ainsi « TEI Pizza Chief », un outil disponible en ligne que nous décrirons plus bas qui permet précisément de créer des DTD TEI adaptés à l'étude de tel ou tel corpus d'étude.

La constitution d'une DTD[28] est évidemment une opération comportant un minimum de culture générale informatique (ou plutôt multimédia, pas plus en fait que la maîtrise de la fabrication d'un site Internet). Cependant il est important de bien considérer qu'une telle démarche de création d'un modèle TEI spécifique à la LJ ne saurait se faire sans la mobilisation des chercheurs LJ en vue de construire avec eux les modèles de balises. Cette démarche d'analyse est strictement conceptuelle. Elle restera exclusivement centrée sur la définition des modalités fondamentales de la recherche LJ.

Ce travail de modélisation doit avoir pour objectif de concevoir un ensemble spécifique de balises LJ organi-

sées dans ce que les informaticiens appellent un schéma XML (ou DTD) et que le monde de la TEI qualifie-
ra une fois fait de TEI-LJ. Pour ce, il s'agit de recueillir auprès d'un ensemble représentatif de chercheurs LJ
les fonctions d'analyse savante, de pose de signets virtuels, de détermination de références, de pose de
notes ou de gloses. Il ne s'agit pas de « martyriser les chercheurs traditionnels en LJ » pour les obliger à
rentrer dans une démarche informatique, bien au contraire. Evidemment il serait opportun de disposer de
quelques jeunes chercheurs LJ habiles en multimédia. Le but final de cette modélisation sera de compren-
dre puis d'instrumentaliser en système numérique TEI ce que font concrètement les chercheurs quand ils
mettent en fiches, glosent et posent des signets dans des documents (un livre matériel réel), soit sur des
œuvres ou des corpus plus globaux (l'ensemble de l'œuvre d'un auteur, d'un illustrateur, la littérature LJ
suédoise au 19^e siècle, la LJ en vers, la totalité des illustrations articulées mobile dans l'Europe des années
1960...70, etc.).

Ce travail de repérage des problématiques concrètes de recherche une fois faite il s'agit dès lors de les for-
maliser, de les grouper et d'élaborer en consensus un modèle numérique qui sera la TEI-LJ c'est-à-dire une
nouvelle DTD de la TEI : TEI-LJ.

Concrètement ce travail pourrait se faire en organisant 2 à 3 colloques internationaux représentatifs du
plus grand nombre possible de centres de recherches LJ dans le monde puis en mettant en place une
« initiative TEI-LJ » (un groupe de travail spécialisé). La mise en place d'un forum de discussion et de mise
au point technique qui pourrait par exemple être hébergé sur Ricochet

Pour finaliser un tel projet de TEI-LJ il est fondamental de modéliser les structures, les références et les
zones que le chercheur veut qualifier au niveau sémantique. Il est aussi très important en faisant ce travail
d'analyse fonctionnelle de s'assurer que ces nouveaux « projets de balises » concernent strictement la re-
cherche en LJ. Rappelons nous en effet que par construction le balisage de la TEI associe le noyau com-
mun[29] à des jeux de balises additionnels si possible complémentaires les uns des autres.

Précisons ainsi que le chercheur LJ devrait au maximum utiliser ces balises communes et celles de son fu-
tur jeu TEI-LJ mais qu'il devra bien sûr utiliser celles de TEIverse (pour analyser de la LJ en vers), TEIdra-
ma (pour de la LJ théâtrale ou même une vidéoLJ, voire celle de TEIdictionnaires pour traiter un abécé-
daire ou une encyclopédie de jeunesse. Il faut définir des typologies de chercheurs et des typologies d'ap-
proche. On devrait aussi je crois situer cette typologie de chercheurs dans une typologie des genres de la
LJ.

Tentons très grossièrement d'esquisser quelques pistes pour définir ces typologies qui devraient être large-
ment revues par une communauté très éclectiques de chercheurs en LJ.

C'est sur ce type de méthodologie que s'est construit l'Inathèque de France. Une communauté très large de
chercheurs audiovisualistes s'est rencontrée dans le cadre d'ateliers méthodologiques préfigurant l'Inathè-
que. Ce sont ces ateliers qui ont permis de définir un cahier des charges du poste de travail de chercheur
et de l'environnement d'information pouvant convenir à des historiens, des enseignants, des sociologues de
la TV (ou de la radio), des spécialistes de l'étude des médias, des sémiologues, des publicitaires, des auteurs
ou réalisateurs d'audiovisuels...

Facette matérielle d'un objet LJ

Dans la première partie de cette intervention nous avons dans le désordre qualifié quelques familles de
chercheurs et d'usages. Nous allons maintenant chercher à définir les trois ou 4 grandes dimensions ortho-
gonales qui permettraient de décrire tout objet de la recherche en LJ et construire un schéma XML qui
pourrait se modéliser sous forme d'une TEI-LJ. Rappelons que ce schéma décrira des objets réels ou vir-
tuels : des œuvres éditées sous une forme matérielle (y compris numérique en ligne), mais aussi des œu-
vres idéales qui se construiront par additions des objets ou documents édités : par exemple Pinocchio ou le
Pt Prince comme totalité d'une œuvre éditée en toute langues, chez tous les éditeurs et avec ou non telles
illustrations associées, qui seront évidemment appréhendables dans le modèle mais comme somme raison-
née de leurs éléments composants.

Cette typologie des genres peut de notre point de vue constituer une première esquisse très grossière.
Mais plutôt que de me risquer dans les catégories traditionnelles des bibliothèques, de l'édition et de la li-
brairie (déjà définies dans le « noyau TEI » j'amorcerais plutôt une liste de description à la Prévert, propo-
sant un semblant d'ordre qui caractérise la facette matérielle ou virtuelle d'un objet LJ.

Non livre LJ [30]: dans lequel nous aurons le disque audio, cdrom ou DVD, le jeu en ligne ou sur console,

des multimédias plus traditionnels (cassettes audio et vidéo, films strip, voire lanterne magique). Ces deux acceptions du multimédia sont importantes notamment pour gérer des fonds plus anciens.

Livre + multimédia ou tout autre objet LJ : objet LJ édité sur papier (ou un substitut permettant l'impression de page) ayant (ou n'ayant pas en sus de la fonction livre) des facettes fonctionnelles non traditionnelles du livre (découpage, coloriage, relief tactile, livre tissu, livre flottant, livre cabane, livre jeu de société, livre castelet, livre poupée...)

Livre LJ : quasi traditionnel mais de format et de forme très atypique (livre silhouette humaine ou animale, livre rond, livre avion ou voiture, livre perforé avec potentiel d'interaction sémantique, livre à volets, livre avec pages transparentes, livre dont les pages sont à registres mobiles (constituant par exemple 3 cahiers superposés permettant une interactivité des pages)

Livre LJ présentant des images sans texte (avec + ou moins de scénarisation narrative des suites d'images)

Livre LJ présentant des images dominantes avec texte

Livre LJ présentant des textes dominants avec images

Livre LJ liant texte avec image (y compris les bulles BD)

Livre LJ de texte seul

Livre LJ permettant des jeux sur le texte

Livre LJ permettant des jeux sur l'image

Livre LJ mettant en parallèle ou en succession une et plusieurs langues (et écritures).

Une telle amorce de typologie est évidemment très personnelle et (nous insistons) devrait être repensée de A à Z lors d'une rencontre rassemblant des chercheurs LJ et un ou deux spécialistes de la TEI capables de les aider à formaliser leurs balises.

D'autres facettes devant constituer les dimensions orthogonales d'un modèle xml-isable pouvant servir de première esquisse à la définition collégiale d'un TEI-LJ.

Je proposerai ensuite une autre facette d'approche : celle de la glose en LJ. La glose LJ peut elle-même avoir de nombreuses dimensions :

- la critique à visée littéraire, graphique, éducative, morale parentale ou, contexte de production...)
- la glose peut être une simple description des grands genres éditoriaux, de l'usage : les publics cibles (notamment niveau d'âge, fille et /ou garçon), les niveaux de textes et de documents (y compris le balisage comparatif de l'adaptation du texte intégral, de la traduction, des illustrations comparées).

L'approche LJ directement conciliable avec la recherche littéraire traditionnelle

Ce niveau doit se décliner en utilisant directement le matériel de balisage déjà disponible dans les DTD-TEI déjà existantes : prose, vers, théâtre, discours oral, dictionnaires (qui est aussi avec les abécédaires, encyclopédie et dictionnaire un genre LJ). Cet exercice de redéploiement premier des « Guidelines TEI » est indispensable et fondamental. La communauté de recherche LJ doit pouvoir à la fois se vivre comme spécifique et responsable de ses propres concepts mais aussi comme incluse dans la discipline plus vaste de la recherche littéraire ou des autres support de récit ou d'œuvres éditées.

Il est vraisemblable que ce dernier travail qui doit être entrepris parallèlement aux deux premiers aura un effet fédérateur sur les 2 premières typologies qui idéalement, devraient totalement disparaître, car je ne les aient proposé que pour provoquer les chercheurs LJ qui devront eux-mêmes inventer collégialement (ou plutôt répertorier et instrumentaliser en TEI) leur catégories d'analyse structurelles, référentielles et sémantiques.

La famille de DTD de la TEI et la disponibilité d'un outil « TEI-Pizza-Chief » pour paramétrer relativement facilement un DTD spécifique

Appréhender un ensemble aussi foisonnant et aussi complexe de balises informatiques était la seule voie possible dans le début des années 90. La popularité des langages à balises de diffusion « grand public » (HTML et maintenant XML) a catégoriquement transformé la capacité d'appropriation de la TEI.

Pour faciliter plus encore l'appropriation des DTD-TEI[31] par les chercheurs eux-mêmes, le groupe (initiative) de la TEI a maintenant développé un outil très convivial : « TEI Pizza Chief ». C'est une application en logiciel libre développé par Lou Burnard, qui avec Michael Sperberg-McQueen avait déjà formalisé les Guideline de la TEI. Un mécanisme (Pizza Chief) est proposé en ligne[32] pour composer une DTD sur mesure à partir de choix entre les modules de base du schéma TEI.

Mais ne cherchons pas forcément à tout prix une ergonomie idéale dans l'aménagement d'une TEI-LJ. Il ne s'agit pas que tout chercheur en LJ puisse aménager en totale liberté le modèle structurel de description

des documents, des œuvres et des corpus de LJ. Bien sûr un chercheur déjà chevronné qui aura développé un nouveau concept, une nouvelle typologie, une nouvelle façon de structurer une analyse pourra vouloir disposer d'une nouvelle balise ou famille de balises susceptible d'augmenter la future TEI-LJ. Mais le comportement commun souhaitable serait que le chercheur puisse trouver des solutions pour décrire et structurer ses corpus dans les balises TEI déjà existante (TEI générale, TEIverse, TEIdrama, TEIdictionnaires...) Trouver la solution à sa description plus spécifiquement LJ dans la future TEI-LJ qui aura été développée en consensus avec la communauté des chercheurs LJ

Pour un concept très innovant il faudra par contre :

- soit qualifier une balise TEI-LJ déjà existante par un attribut[33] qui la spécialise de façon plus précise que ce qui a été décidé dans la TEI-LJ de base.

- Soit proposer si c'était vraiment nécessaire une nouvelle balise, voire une nouvelle famille de balise.

Mais ces ajouts supplémentaires au modèle TEI-LJ défini en consensus sont une décision grave. Une TEI-LJ formaliserait en quelque sorte une modélisation commune partagée de l'état de la recherche LJ dans le monde. Ce modèle aurait pour avantage de pouvoir échanger « en numérique » des descriptions raisonnées de corpus de LJ. Il ne s'agit donc pas de refaire tous les jours une nouvelle version de la DTD TEI-LJ.

Des attributs pour préciser les balises

La question des attributs est fondamentale. Ils viennent préciser (qualifier) une balise plus générale. Cette « syntaxe d'articulation » d'un ou plusieurs attributs pour qualifier une balise permet d'en étendre la signification de façon exponentielle mais en maîtrisant totalement ces précisions sémantiques. Supposons une balise décrivant une perforation ou découpage dans une page que nous pourrions écrire comme suit en TEI-LJ : <bookPerfo>. En première esquisse d'analyse, une telle balise devrait se voir associer de nombreux attributs : coordonnées dans la page, description de la forme géométrique ; ou de la forme signifiante : œil, trou de serrure, fenêtre, porte ; et dans ces deux derniers cas il y aura aussi des attributs de l'attribut : rabattants qui seraient des volets, présence d'un ou plusieurs transparents mobiles ou non mobiles qui seraient les vitres et leur boiserie, les rideaux... Notons avec cet exemple que la stratégie d'analyse définition de ce simple exemple met en évidence différentes stratégies d'architecture logique du balisage et de leur degré de granularité. Nous touchons là d'ailleurs à l'intérêt de la TEI lite et de la TEI générale.

Développons l'exemple : <bookPerfo> pourrait, (ce serait une possibilité) être qualifié uniquement par des attributs, mais l'inconvénient est comme on l'a vu, la très grande prolifération des attributs qui simplement juxtaposés à côté d'une balise vont à l'encontre des avantages d'un modèle structuré.

L'autre option consiste à approfondir in abstracto d'autres balises qui pourraient pointer sur la balise plus générale <bookPerfo> mais aussi pourquoi pas servir dans un autre contexte que <bookPerfo> par exemple une simple illustration on aurait ainsi des balises <fenêtre> des balises <porte>, des balises <rideau>, etc... et les attributs ne viendraient qu'ensuite. Ces options de création des balises (et de familles de balises structurées) sont stratégiques car il faut bien sûr que l'ensemble reste appréhendable et maîtrisable par un chercheur LJ. Si les « TEI-LJ guidelines » sont trop complexes ils seront délaissés par les chercheurs LJ dont on attendra au contraire qu'ils s'approprient cet outil. Les promoteurs de la TEI-LJ devront ainsi admettre qu'ils devront s'entendre en compromis entre la précision perfectionniste et d'autre part l'indispensable convivialité et bonne ergonomie d'usage. Remarquons aussi qu'il sera toujours possible à moyen terme d'envisager une TEI-LJ lite (version simplifiée de la TEI-LJ exhaustive). Notons encore qu'une telle analyse met en évidence que la balise <bookPerfo> que nous proposons pourrait éventuellement servir à d'autres spécialités de la recherche en littérature (celle des livres objets, des beaux livres, des livres d'arts...

Conclusions pour la définition d'une TEI - LJ

Créer une TEI-LJ impliquerait d'abord un accord pour décider sans doute au cours d'un grand colloque international à Bologne par exemple, et en association avec une initiative comme l'IFLA

Comme nos collègues de la TEIverse ou de la TEIdrama il faut réfléchir ensemble de façon organisée et dans un environnement multidisciplinaire mixte (des spécialistes de la LJ, des chercheurs littéraires (non LJ) de la TEI, des bibliothéconomes TEI et des informaticiens maîtrisant la TEI.

Il faut organiser notre réflexion dans un cadre international assez ambitieux mais cependant facilement maîtrisable (par exemple dans un cadre international mais francophone et à la rigueur anglophone comme au CIELJ). On pourrait alors en 2 ou 3 sessions, sérieusement productives, espacées de 3 ou 6 mois, produire une première ébauche de « TEI-LJ expérimentale » qui pourrait être présentée dans des rencontres TEI internationales et pourrait ainsi donner lieu à validation dans le cadre général de la communauté TEI ce qui permettrait d'ouvrir et d'associer d'autres chercheurs LJ qui ne manqueraient pas de se manifester partout dans le monde ce qui permettrait de déboucher in fine sur une véritable TEI-LJ.

Annexe 1 : À quoi ressemble un document TEI ?

Nota : La plupart des balises (y compris <bookPerfo> sont écrites en écriture chameau : la tête (le début de la balise est écrit en minuscule puis tous les mots abrégés qui suivent sont écrits sans espace blanc avec une majuscule initiale.

```
<!DOCTYPE tei [ <!ENTITY TEI.prose "INCLUDE">]>
<tei>
  <teiHeader>
    <fileDesc>
      <titleStmt>
        <title>Le plus petit document conforme à la TEI</title>
      </titleStmt>
      <publicationStmt>
        <p>Ce document n'est pas publié.</p>
      </publicationStmt>
      <sourceDesc>
        <p> Ce document est original.</p>
      </sourceDesc>
    </fileDesc>
  </teiHeader>
  <text>
<body>
  <p>Voici le document conforme à la TEI le plus court qu'on puisse imaginer.
  </p>
</body>
  </text>
</tei>
```

Annexe 2 : L'en-tête de la TEI (TEI header)

La description catalographique des documents numérisés est un aspect qui a été étudié en profondeur par un comité de la TEI. L'intérêt que suscite l'en-tête de la TEI d'un point de vue bibliothéconomique est certain. Tout en innovant, les solutions proposées s'harmonisent avec les processus déjà en place dans les bibliothèques.

L'en-tête de la TEI, qui fait partie de l'ensemble de balises obligatoires, sert à décrire un document balisé pour permettre aux utilisateurs d'avoir de l'information sur le texte lui-même: la ou les source(s), les principes utilisés pour le balisage et l'historique des révisions et modifications apportées au texte. Ces informations sont nécessaires autant pour les chercheurs qui utilisent les textes que pour les catalogueurs. Aucun document n'est conforme à la TEI s'il ne comporte pas la balise <teiHeader>.

Les 4 parties du TEI header

Les quatre parties de cet en-tête sont :

- 1- <fileDesc> peut être vu comme l'équivalent de la page titre d'un document papier. Il est difficile d'imaginer un document sans page titre, de la même façon l'élément <fileDesc> est le seul qui soit obligatoire pour la <teiHeader>. La flexibilité offerte par l'architecture de la TEI permet la description d'un texte en respectant la norme bibliothéconomique RCAA2.
- 2- L'élément <encodingDesc> décrit la relation entre le texte encodé et sa ou ses source(s). Il peut contenir, par exemple, de l'information sur le projet dans lequel s'inscrit l'encodage de ce texte ou des détails sur les décisions éditoriales qui ont été prises.
- 3- L'élément optionnel <profileDesc> permet de donner une description détaillée de ce qui caractérise les aspects non-bibliographiques du texte, tels la langue d'usage, la situation dans laquelle le texte a été produit, le nom des participants et leur rôle. La classification et les descripteurs assignés au texte font également partie de cet élément.
- 4- <revisionDesc> permet la description de l'historique des changements apportés au texte.

Annexe 3 : Nos objectifs à la MSH Paris Nord

Historique : cette initiative est née de la rencontre entre un intérêt déjà vieux de 5 ou 6 ans pour la TEI en sciences humaines (TEIcampusIRESCO) et les projets de collégialité numérique à la MSH de Paris Nord (service de la documentation)

Il est né aussi de diverses initiatives de bibliothèques multilingues numériques et de leur nécessaire normalisation (Etudes berbères)

Actuellement nous avons mis en place un séminaire de définition de projet centré sur une application pré-texte (pré-texte, c'est-à-dire n'ayant pas de prétention d'analyse littéraire ou linguistique), mais visant à étudier les conditions d'un partage et d'un balisage savant des documents

Développer l'étude de la Littérature de Jeunesse à la MSH Paris Nord serait théoriquement facile... à condition d'avoir des thésards et des enseignants chercheurs pour les encadrer!

Annexe 4 Quelques projets TEI dans le monde

Women Writers Project

Ce projet a débuté en 1989 à l'Université Brown. L'objectif est de constituer une base de données avec accès au plein texte de la littérature écrite par des femmes en anglais pour la période de 1330 à 1830.

Center for Electronic Texts in the Humanities (CETH)

Mis sur pied conjointement par l'Université de Princeton et l'Université Rutgers en 1991, le CETH a pour objectif de promouvoir le développement, la diffusion et l'utilisation des textes électroniques en sciences humaines.

The Oxford Text Archive (OTA)

Géré par les Oxford University Computing Services, l'OTA rend disponible plus de 1500 titres. Son site comprend des textes électroniques de plusieurs auteurs importants en grec, en latin, en anglais et en une douzaine d'autres langues.

American Verse Project

Il s'agit d'une nouvelle source de textes conformes à la TEI annoncée le 18 décembre 1995. Cette nouvelle initiative vient de Humanities Text Initiative de l'Université du Michigan et constituera une collection de textes de la poésie américaine.

Electronic Text Center - University of Virginia Library (ETC)

Le ETC numérise et collecte depuis septembre 1992 des textes dans le but de les rendre disponibles par son service de textes en-ligne. Le Centre met également à la disposition de la communauté de l'Université de Virginie l'équipement informatique et les logiciels permettant l'analyse des textes tout en fournissant la formation nécessaire aux chercheurs pour l'utilisation de ces nouveaux outils.

Silfide Loria (Nancy)

Silfide (Serveur Interactif pour la Langue Française, son Identité, sa Diffusion et son Etude); hébergé au LORIA Silfide recense tous les projets francophones utilisant la TEI [33].

Notes

- 1 CIELJ (Centre International d'Etude de la Littérature de Jeunesse) et CRILJ (Centre de Recherche International en Littérature de Jeunesse)
- 2 Almeida (Vania), Ricochet, mise en place d'un site WEB en Littérature de jeunesse, Mémoire de DESS, Département Documentation, Université Paris 8, 1993
- 3 Nous entendons multimédia dans ses deux significations diachroniquement entendues : (1) le multimédia des années 70/80 signifie un mélange des modalités de médiation (livre + disque + diapo, etc...) (2) le multimédia numérique actuel qui implique au contraire que le multimédia fédère tous ces anciennes modalités sous un format numérique commun qui peut ensuite se décliner selon des modalités éditoriales distinctes. On parle d'enhance média (ou de cross média) : réseaux jeux, CD, DVD, téléphone mobile, etc....
- 4 Par effet d'usure dans des mains souvent inexpertes des enfants ou l'action corrosive des ingrédients culinaires.
- 5 Fondazione Nazionale Carlo Collodi - Via B. Pasquinelli, 6 - 51014 Collodi (PT) Italie. www.pinocchio.it
- 6 Depuis les éditions de Pinocchio sans aucun texte et totalement en image, en passant par des abécédaires (C comme Carabinier, F comme Fée, P comme Pinocchio, etc....) jusqu'à des éditions en texte intégrales avec gloses savantes et bien sûr aussi des adaptations simplifiées et traductions ou encore des films, des adaptations radiophoniques, sans oublier des produits dérivés.
- 7 Par exemple le Musée Bata de la chaussure à Toronto (Canada) présente quelques pièces liées à la LJ (illustrations ou objets miniatures sur « Les Bottes de 7 lieues » ou « Cendrillon »). J'ai pu constater (tout au moins sur les cartels présentés au public) une totale ignorance du fait que les chaussures de Cendrillon était dans le texte original en vair, et non en verre. On peut être un bon historien de la chaussure et ignorer ce détail de la LJ francophone que Walt Disney a contribué à populariser sur un contresens (ou plutôt en se conformant au jeu de « substitution-restitution homonymique » pratiqué par tout parent lecteur francophone). Cet exemple particulier démontre l'urgence que s'établissent des relations de complémentarité et de synergie d'aide en réseau dans lesquelles les centres de ressources numériques LJ pourraient se déployer.
- 8 Avec l'édition de BD ou de jeu les relations d'échange sont fluctuantes car leurs champs de recherches se recoupent très souvent.
- 9 Nous espérons que ces difficultés seront très vite surmontées dans les mois à venir comme cela semble se dessiner
- 10 IFLA International Federation of Library Associations and Institutions fondée en 1927.
- 11 On retrouvera tous ces auteurs dans Cahiers GUTenberg n°24 (spécial TEI) –Juin 1996 (en ligne) www.gutenberg.eu.org/publications/cahiers/50-cahiers24.html
- 12 Ils avaient participé à la recherche développement de SGML (Standard Generalized Markup Language), le langage à balises (Markup Language) historique qui a précédé HTML (Hyper Text Markup Language) puis XML (Extended Markup Language).
- 13 Il faut bien comprendre le mot initiative dans son sens anglais qui peut être à la fois l'action mais aussi un groupe de pression, un groupe de travail créé pour faire avancer une action.
- 14 L'Association pour la Linguistique Informatique est une société savante et professionnelle internationale pour tous ceux qui s'intéressent aux questions posées par l'informatisation du langage naturel. L'adhésion inclut l'ACL le journal trimestriel, la Linguistique Informatique, l'abonnement à l'édition résumée des conférences et la participation dans des Groupes de travail et d'études ACL. Le journal ACL : Linguistique Informatique est aujourd'hui le forum principal pour la recherche sur la linguistique informatique et le traitement de langage naturel. Depuis 1988, le journal a été publié pour l'ACL, les presses du MIT lui assurent une base de distribution mondiale.
- 15 L'Association pour la Linguistique Computationnelle Littéraire a été fondée en 1973 avec le but de soutenir l'application de l'informatique dans l'étude de la langue et de la littérature. Les intérêts des membres de l'Association se sont nécessairement élargi, (avec le progrès de l'ingénierie du langage) pour englober non seulement l'analyse de textes et des corpus de langue, mais répondre aussi au traitement des éditions électroniques. L'adhésion à l'ALLC'S est ouverte à tous les pays du monde et à toutes les disciplines

que l'on qualifie sous les termes génériques de disciplines littéraires (chercheurs ou étudiants). L'Association édite un Journal : *Literary and Linguistic Computing*, publié par Oxford University Press. Chaque année l'association organise une conférence plénière, en collaboration avec l'Association for Computers and the Humanities. Les conférences plénières se situent alternativement en Europe et en Amérique du Nord. La Conférence de 2008 sera à l'Université de Oulu, Finlande.

16 L'Association pour l'usage de l'informatique dans les lettres et autres sciences humaines qualifiables du terme générique : Humanités. Depuis sa fondation, ACH a été la société professionnelle internationale de référence pour la recherche assistée par ordinateur pour la littérature et les études de langue, l'histoire, la philosophie et d'autres disciplines d'humanités. L'ACH est particulièrement impliquée dans les recherches sur la manipulation et l'analyse de corpus textuels. L'ACH s'attache particulièrement à disséminer des informations et des logiciels parmi les membres de ses groupes de travail. Elle encourage aussi le développement et la dissémination de ressources textuelles et linguistiques significatives.

17 Lou Burnard et C.M. Sperberg Mc Queen.

18 Le projet Gallica <gallica.bnf.fr> qui a fait suite au PLAO a été très drastiquement simplifié et a privilégié (peut-être à bon droit) la constitution d'un très important corpus de textes numérisés en mode image au détriment, sans doute, de sa sophistication comme poste de lecture savante et outil de structuration et d'analyse savante. Cependant, pour des raisons de spécificité d'accès aux ressources multimédia et audiovisuelles l'Inathèque de France et le Département audiovisuel de la BnF ont très complètement développés les hypothèses de la SLAV (Station de Lecture AudioVisuelle) étudiée dans le prolongement du PLAO.

19 Les informaticiens disent non calculable, non « computarisable ».

20 A l'époque le SGML et maintenant bien sûr le XML.

21 En fait cette règle vaut plus pour l'analyse préalable de constitution d'un domaine (définir les balises spécifiques) que pour l'usage. La mise en TEI du théâtre classique en vers utilisera obligatoirement TEIdrama et TEIverse ! Nous verrons plus loin que la balise <bookPerfo> que nous suggérons pour TEI-LJ pourrait elle aussi être candidate pour devenir une balise additionnelle TEI et non pas seulement une balise spécifique à TEI-LJ.

22 www.gutenberg.eu.org/publications/cahiers/50-cahiers24.html

23 Ce tronc commun traite notamment de structures très générales à des niveaux de références, de structures ou de sémantiques très différents mais évidemment organisés en typologie dans les recommandations TEI : Paragraphe, chapitre, ligne, préface, exergue, citation, bibliographie, etc...

24 Dans TEIdrama on trouvera des balises particulières. Par exemple ; <stage> pour indication scéniques (didascalies) exp : <stage> il sort </stage>; <speaker> pour qualifier la mention d'un personnage dans le corps des dialogues exp : <speaker>TOINETTE</speaker> ; <ACTE> et <Scène> pour structurer de façon classique les sous-parties d'une pièce de théâtre.

25 HUDRISIER (Garance) et (Henri), La lecture assistée par ordinateur et ses applications savantes ou pédagogiques : évolution et typologie des écrits et des supports , des auteurs, des lectures. Enjeux culturels, sociétaux et didactiques, in « Le Français aujourd'hui » n° 129 Dossier : Les nouvelles technologies, mars 2000

26 C'est déjà avec ce type d'arrière pensées que j'avais envisagé que puisse se développer l'usage de RICOCHET dont les premières maquettes ont été développées en 1993 à l'INRIA avec l'aide des chercheurs informaticiens, de JM & Janine Despinette et une de mes étudiantes de l'Université Paris 8 : Vania Almeida (citée plus haut). C'est aussi pour répondre à ces pistes de recherche que le groupe de recherche que nous avons fondé à la MSH Paris Nord se dénomme Fabula Meda.

27 ROMARY (Laurent) et HUDRISIER (Henri) , TEI : Text Encoding Initiative, in « Etudes et documents berbères », n° 19, 20, ed. La boîte à documents, MSH Paris Nord, 2004

28 La Document Type Definition (DTD), ou Définition de Type de Document, est un document permettant de décrire un modèle de document SGML ou XML. Une DTD est la définition d'une SLG (structure logique générique). Puisqu'elle définit une SLG, une DTD détermine directement les contenus possibles pour un type de documents. Elle doit donc être élaborée avec le plus grand soin, et il existe plusieurs méthodologies, plus ou moins formelles, pour concevoir une DTD pour un type de documents donné.

29 La TEI de base qui répond aux besoins des chercheurs en littérature ou de tout autre personne qui voudrait traiter des grands corpus de textes.

30 Rappelons pour les non spécialistes, que les bibliothécaires connaissent cette catégorie d'objet édité : le « non livre » en anglais « non book material »

31 Rappelons la famille de DTD spécialisées ainsi développées par la TEI: TEIdrama (pour le théâtre), TEI-verse (pour la description des textes en vers), TEIdictionaries, etc... et potentiellement TEI-LJ

32 www.tei-c.org/Talks/xml europe2002/index.xml.ID=pizzachef

33 www.loria.fr/projets/Silfide/Index.html

Brigitte Chappelin

Maitre de conférences à l'université de Paris 13, Laboratoire CRIS/SERIES Paris 10

L'INTELLIGENCE COLLECTIVE DANS LES BLOGS D'ÉCRIVAINS

Résumé : *Pour Jean-Marie Penalva (2006), et comme pour beaucoup d'autres auteurs, l'intelligence collective est une hypothèse portant sur la capacité d'un collectif à fabriquer de l'organisation et de la connaissance et dont le résultat sera plus performant que celle additionnée de l'ensemble des membres. La problématique de l'intelligence collective nous paraît pertinente pour analyser la dimension d'une éventuelle plus-value communicationnelle et cognitive de la littérature en s'appuyant sur les blogs d'écrivains, y compris ceux de la littérature de jeunesse. Les quatre distinctions de Pierre Lévy (capital social, capital technique, capital culturel et capital intellectuel) seront utilisées pour analyser ces nouvelles formes de médiatisations de la littérature et comprendre le travail littéraire qui s'y développe au niveau de l'échange, de l'expérience et de la création.*

Howard Rheingold[1], dès 1993, avançait la thèse de la reconquête du social par les communautés. On peut s'interroger sur une reconquête de la culture littéraire par l'offre très diversifiée de l'internet dans ce domaine : des sites de documentation aux communautés du book crossing[2] et aux blogs -les derniers nés- l'augmentation et la diversité croissantes de ces communautés littéraires les rend encore plus difficiles à analyser.

Si les chercheurs et les enseignants de littérature, malgré certaines suspicions, commencent à comprendre une partie de l'intérêt de ce nouvel outil, les écrivains manifestent encore souvent une grande incompréhension à l'égard du net.

Les positions de Jean-Marc Roberts[3] et de François Bon[4] sont exemplaires des jugements souvent opposés portés sur ces nouvelles médiatisations du littéraire. Jean-Marc Roberts juge notre époque antilittéraire et condamne en totalité les blogs, tandis que François Bon, qui fut un pionnier averti de l'internet littéraire, craint de lire dans cette déclaration une forme d'abandon de la défense de l'idée même de littérature. À l'heure où la presse généraliste réduit les pages littéraires à des articles qui ressemblent le plus souvent à des comptes rendus de lecture, ou à des interviews promotionnelles, où la télévision propose des émissions dont les concepts n'ont guère changé depuis cinquante ans, et où la radio, si elle ne suit pas toujours ces formats, reste marquée par un ton parfois très érudit et fortement parisien, les blogs d'écrivains, ainsi que d'autres communautés, paraissent réinventer la conversation et le débat littéraire.

La problématique de l'intelligence collective, « la capacité des collectivités humaines de coopérer sur le plan intellectuel pour créer, innover, inventer[5] », nous paraît pertinente pour analyser la dimension d'une éventuelle plus value intellectuelle dans les blogs d'écrivains, et renforcer le cadre théorique en construction dans ce domaine.

Dans cet « isoloir du net », comme l'écrit Michel Moatti, savons-nous créer de la réflexion, de l'imagination, de la connaissance et de la production « ajoutées » dans le domaine littéraire par rapport à d'autres formes de sa médiatisation ? Il s'agit d'analyser et de mieux comprendre la complexité des processus de communication et de co-construction culturelle qui sont en jeu dans ces nouveaux dispositifs techniques.

1 Les blogs d'écrivains : une nouvelle inscription communicationnelle de la littérature

1.1 Une nouvelle problématisation du littéraire dans une perspective co-évolutionniste et pragmatique.

La très large problématique de la communication médiatisée par ordinateur traite des changements apportés par les dispositifs techniques sur les pratiques culturelles. Nous nous situons dans une perspective éclectique et pragmatique de la co-évolution de la technique et de la société (G., Valenduc, 2005) : celle-ci éclaire le cadre de notre travail dans lequel la technique et les dispositifs organisationnels et sociaux qui lui sont associés tissent des relations de façonnage mutuel.

Avec l'internet nous assistons à une recomposition des pratiques culturelles, et en particulier littéraires, dans le cadre de notre réflexion. Qu'apportent à la littérature ces nouvelles inscriptions communicationnelles ? La notion de médiation culturelle, entendue comme l'ensemble des formes que peut revêtir la communication dans le champ de la culture (Dufrene, 2007), vient compléter certaines réflexions de la sociologie

littéraire qui conçoit le littéraire comme une production qui circule socialement ; pour Paul Aron et Alain Viala (1986 - 2006) l'objet fondamental de la sociologie littéraire réside dans l'étude des procédés de publication et de diffusion, des usages et des effets de réception. Les pratiques générées par ces blogs d'écrivains relèvent de ces nouvelles instances (institutions), ces pratiques et réseaux de la vie littéraire. La notion de champ littéraire chez Pierre Bourdieu, désigne les activités, les acteurs, les logiques et les tensions qui structurent le littéraire à une période donnée. Les derniers travaux de Bernard Lahire (2006) montrent que la théorie du champ littéraire s'applique à une vision élitiste de la littérature. Ce chercheur préfère la notion de « jeu littéraire » : « C'est mettre en évidence le fait qu'on peut entrer et sortir en littérature sans que des règles explicites dictent les modalités du mouvement » écrit Nicolas Hubert[6] soulignant une étape majeure dans l'historiographie française du champ littéraire. Les blogs d'écrivains participent aux activités du champ littéraire puisqu'ils y interviennent comme nouveau dispositif de médiatisation de la littérature, mais ils relèvent aussi, pour ces écrivains connus et moins connus, de jeux littéraires dont il est encore difficile d'expliquer la genèse, le fonctionnement et d'hypothéquer la pérennité.

Pascale Casanova (1999) parle d'espace littéraire et montre bien que celui-ci n'est pas une structure figée par des hiérarchies et des relations univoques de domination, mais que de tout temps, « pour accéder à la simple existence littéraire » nous dit-elle, « pour lutter contre cette invisibilité, les écrivains ont à créer les conditions de leur apparition. » Sans conteste les blogs d'écrivains concourent à de nouvelles formes de visibilité .

La sociologie du champ littéraire ne prend pas en compte l'activité discursive (Dominique Maingueneau, 2004) du fait littéraire. Maingueneau introduit dans l'analyse du discours la notion de champ discursif comme un lieu de relations concurrentes de formations discursives. Deux notions sont retenues pour mieux analyser quelques aspects de l'activité discursive développée dans ces blogs d'écrivains ; la notion de scénographie qui représente à la fois d'où vient le discours et ce qu'il engendre ; celle d'éthos prend en compte ce que l'énonciation révèle de l'énonciateur, ce que celui-ci veut et doit montrer à l'énonciataire pour faire bon effet, « ce sont ses airs » disait Barthes.

1.2 L'intelligence collective

L'intelligence collective est un concept de l'anthropologie cognitive travaillé depuis une quarantaine d'années[7]. Pour Jean-Marie Penalva[8] l'intelligence collective est une hypothèse portant sur la capacité d'un collectif à fabriquer de l'organisation et de la connaissance. Pierre Levy distingue, sur le plan de la pragmatique, trois sous-réseaux constituant l'intelligence collective d'une communauté : d'abord « un réseau de personnes » constituant le capital social de la communauté qui représente la qualité des relations qui lient les membres entre eux; « un réseau d'infrastructures physiques et techniques » composant le capital technique et relevant de la pertinence des liens et de la performance technique ; un réseau de documentation et d'archives, constituant le capital culturel de la communauté ; le capital intellectuel, qui est dynamisé par ces trois réseaux, joue un rôle moteur. Pierre Lévy distingue dans le capital intellectuel trois puissances : la puissance réflexive désigne les représentations et la mémoire de la communauté ; la puissance de décision est constituée par « les principes abstraits et critères » qui conduisent les activités de la communauté ; la puissance pratique comprend « le réseau des compétences, savoir-faire et connaissances procédurales » qui nourrissent les pratiques de ces communautés. Les interactions qui se développent au sein des différents capitaux produisent de la plus-value.

Jean Marie Penalva[9] propose trois approches de l'intelligence collective : l'approche communicationnelle puisqu'il s'agit de dispositifs sociotechniques qui permettent de construire du sens et de dynamiser les connaissances ; une approche socio-organisationnelle que les formes d'organisation, de règles et d'enjeux développent, et enfin une approche de la cognition sociale que constituent la co-construction des savoirs et l'utilisation de connaissances et références communes.

Ce sont sous ces trois approches que nous interrogerons les pratiques d'intelligence collective dans les blogs d'écrivains tout en nous référant aux catégories de Pierre Levy pour mieux comprendre le fonctionnement, la dynamique et les activités cognitives qui les constituent.

1.3 Les blogs d'écrivains

Ces blogs, comme d'autres catégories de l'internet littéraire, font circuler de l'information, naître des démarches qui interrogent notre rapport aux livres, à la langue et débattre des grandes problématiques. Ils sont écrits et tenus par des écrivains qui permettent à des communautés de se constituer autour de discussions et de conceptions de la littérature.

Les blogs d'écrivains font en général leur apparition aux environs de 2005. Ils concourent à ces nouvelles formes de visibilité dont parle Philippe Casanova.

Nous pouvons accéder à ces blogs de trois façons : certains des écrivains ont des sites qui offrent comme

rubrique un lien avec leur blog ; ces blogs sont référencés sur les moteurs de recherche ou bien ils sont proposés comme liens privilégiés sur d'autres blogs littéraires.

Comment définir « un blog d'écrivain » et le distinguer des autres blogs que les auteurs utilisent comme support de marketing, ou de publicisation de leur intimité ? C'est François Bon qui nous donne en quelque sorte la réponse : un blog d'écrivain « doit faire passer l'auteur qui s'y livre de l'expression de soi à l'expérience bien plus âpre du travail d'écrire[10]. »

C'est toute la différence entre le blog de Pierre Assouline, « La république des livres », commencé en 2004 et qui compte plus de mille contributions de l'auteur en juillet 2007[11] et une moyenne de cinquante à cent commentaires par texte, ou celui d'Alain Mabanckou, créé en juillet 2005, dont certains *posts* peuvent provoquer plus de cinq cents commentaires, et un blog comme celui de Bernardo Toro[12], commencé le 7 janvier 2006, qui est une pure action de marketing pour la sortie de son livre « Contretemps » et que nous évoquons comme exemple négatif.

Nous en avons sélectionné une vingtaine dont l'activité est la médiatisation du travail sur, et de, la littérature.

Trois critères ont présidé à cette sélection[13] :

- avoir publié au minimum un roman dans une maison d'édition est une condition obligatoire pour faire partie de notre liste. Certains des écrivains choisis ont publié des romans et des essais : ne pas avoir écrit des essais de critique ou de théorie littéraire n'a pas été un critère discriminant, mais la plupart des écrivains que nous avons choisis en sont auteurs.

- ces écrivains témoignent de notoriétés et de genres littéraires différents. En effet des romanciers connus comme Michel de Castillo, l'écrivain international et francophone Alain Mabanckou, jeune lauréat du prix Renaudot 2006, un romancier biographe et critique littéraire comme Pierre Assouline et de jeunes écrivains comme Stéphane Berthomet, auteur de romans policiers et de science fiction, nous donnent accès à des réflexions et des projets différents. La quantité de commentaires déposés n'a pas été retenue comme critère de distinction.

- l'interactivité offerte aux lecteurs internautes offre des niveaux multiples. Nous avons tenu compte de cette variété dans notre échantillon. Ainsi, le blog de Michel de Castillo pourrait être considéré comme le degré zéro de l'interactivité puisqu'il n'offre aucune interface permettant à des lecteurs de laisser des messages. Des blogs comme ceux de Pierre Assouline et de Alain Mabanckou, à l'opposé, sont les plus interactifs, présentant des textes multimédias et des commentateurs nombreux et fidèles qui communiquent également par blogs interposés.

2. L'intelligence collective dans les blogs d'écrivains

2.1 Le capital social dans les blogs d'écrivains

Dans cette partie nous analyserons les blogs par une approche socio-communicationnelle et socio-organisationnelle.

Qui sont ces écrivains blogueurs et ces commentateurs ?

Le blog de Pierre Assouline, « la République des livres », est sans conteste le blog d'écrivain le plus fréquenté et le plus connu dans la blogosphère littéraire. Fondé en octobre 2004, Pierre Assouline comptait le 3 août 2006 son trente millièmes commentaire après six cents billets écrits de sa main. L'écrivain rappelle que des commentateurs républicains et lettrés enrichissent ce blog « d'informations originales, de précisions excentriques, d'humour décalé, d'analyses pertinentes, de culture spécifique, perspectives inattendues, voire même de leur délire. »

Les commentateurs sont souvent le reflet et l'écho des écrivains. Ceux des blogs de Pierre Assouline et d'Alain Mabanckou, ou encore de Dominique Autié et de Jean Luc Bitton, sont des amateurs avisés, voire des spécialistes de la littérature. Beaucoup d'enseignants, d'étudiants, quelques écrivains et des spécialistes, mais aussi des lecteurs cultivés, souvent francophones et européens, comme nous l'indique cette réflexion d'un blogueur[14] : « Je n'écris pas de thèse, je ne suis qu'un vulgaire lecteur de Proust et des autres, vulgaire au sens latin du terme, en bref, je ne suis pas un professionnel, et pourtant comme une péripatéticienne fait la rue St Denis, j'arpente le trottoir de la littérature. » Les membres peuvent appartenir à des cultures étrangères comme les africains francophones qui interviennent dans le blog de l'écrivain, d'origine congolaise, Alain Mabanckou.

Le ton est différent chez les commentateurs du blog de Tatiana de Rosnay consacré en partie aux lectures francophones et souvent anglophones de l'auteur. Les commentaires sont écrits comme des dialogues : beaucoup de femmes s'expriment avec une certaine proximité -la « tournée » promotionnelle de l'auteur

pour « Elle s'appelait Sarah » en est un exemple- ; commentaires courts et vivants, également à forte majorité féminine pour le café littéraire de Gaëlle, jeune écrivain de 34 ans dont le blog fondé il y a un an présente 34.413 entrées[15] ; ton plus décalé, plus polémique et plus politique dans les sites de Le Stalker et l'ouvrage de réflexions potentielles.

Les commentateurs sont-ils nombreux?

L'écriture assidue des billets, par les écrivains, et le nombre de commentaires montrent la dynamique de certains blogs. Celui de Pierre Assouline en est un très bon exemple. Le week-end du 15 août 2006, après un billet de l'auteur portant sur la révélation de Günter Grass au sujet de son engagement dans la Waffen SS lors de la parution de son autobiographie, en trois jours, deux cents commentaires réagissent sur le blog de « la République des livres ». Le débat en écho a des retentissements moindres, mais non négligeables, sur d'autres blogs écrits parfois par des commentateurs s'étant déjà exprimés sur celui de Pierre Assouline.

Le 21 mai 2007, deux cent sept commentaires apparaissent sur le blog d'Alain Mabanckou après l'article d'Alain Beuve-Méry sur la littérature monde. Le 7 juin 2007, à peu près le même nombre chez Assouline sur le même thème, alors que le même article sur le blog d'Irène Delse ne provoque aucun commentaire. On peut dire que les deux blogs d'écrivains les plus fréquentés (Assouline, Mabanckou) remplissent trois conditions : des *posts* laissés presque quotidiennement par les écrivains et des textes qui développent des problématiques littéraires ; du débat autour de certaines éditions critiques, la lexicographie, le roman gothique ; ou encore des événements littéraires comme le prix des blogs d'auteurs, offert par Plon, qui suscite cent quinze commentaires le 21 mars 2007, premier prix littéraire 100% internet.

Par ailleurs, certains blogs n'offrent plus d'interactivité en ne laissant plus d'accès aux commentaires. D'autres blogs fonctionnent avec très peu de commentateurs comme ceux de Marc Villemain, de Gérard Larnac et d'Éric Chevillard.

Quelles formes d'interactivité?

L'analyse des blogs montre une variété des procédés de lecture et d'écriture dans lesquels le commentateur devient « écrilecteur[16] », ou « lectateur[17] », du blog dans lequel il intervient, tandis que l'écrivain, à son tour, devient lecteur de ce commentaire dans son propre blog. Plusieurs cas de figure :

- l'écrivain, seul, alimente son blog dont l'interface ne permet pas de déposer de commentaires. C'est le cas du blog de Michel del Castillo qui donne des textes rares et travaillés de l'auteur. Il arrive à cet auteur de répondre à des commentaires comme ceux lus sur le blog de Pierre Assouline en décembre et janvier 2007. Le lecteur, s'il le souhaite, peut envoyer un mail à l'écrivain.

- l'écrivain archive certains de ses articles, ou de ses interventions dans la presse, mais il ne crée pas de texte spécifique pour son blog. Celui de Philippe Sollers rejoint cette catégorie avec cependant la possibilité de déposer des commentaires dont l'écrivain ne semble pas tenir tellement compte.

- l'écrivain tient son blog qui est « autofictif » Il réfléchit sur sa pratique littéraire dans des gestes du quotidien qu'il décrit. Les commentateurs sont pratiquement inexistantes (Éric Chevillard).

- François Bon écrit très régulièrement sur des questions et des théories de la littérature, mais par la suite, il a enlevé toute possibilité de laisser un commentaire après l'expérience de « Tumultes » son roman blog écrit sous la contrainte du quotidien. On peut lui envoyer des courriels.

D'autres exemples montrent que pour des raisons, certes différentes, la pratique du blog n'induit pas automatiquement la possibilité de déposer des commentaires et de devenir à son tour « écrilecteur ». Ce sont en particulier des écrivains dont les blogs traitent de théorie de la littérature : Marc Appolzo (Ouvroir de réflexions potentielles) parle à propos des commentateurs « de jeux de dupes, d'insolents lecteurs parfois ignares » ; Juan Ascencio, Le Stalker, évoquent « des crétins anonymes », mais il ne s'interdit pas de mettre des textes de lecteurs envoyés par courriel qui lui semblent intéressants.

- un écrivain est lecteur d'autres blogs et réagit sur son propre blog aux propos lus ; les commentateurs lisent aussi d'autres blogs et interviennent à leur tour sur certains d'entre eux. On peut citer les blogs de Pierre Assouline, Alain Mabanckou, Tatiana de Rosnay.

- l'écrivain ouvre son espace à d'autres écrivains ou personnalités : il peut s'agir d'une personnalité vivante

(Abdou Diouf chez Mabanckou pour le soutien à la francophonie) ou à des textes d'écrivains disparus, ou vivants, ou encore à des larges citations (Joseph Vebret, Le Stalker).

- l'écrivain tient son blog, mais s'efface en ne mettant en avant, pratiquement, que les œuvres des autres (Café de Gaëlle, Blogs de Roland Fuentes). Le travail sur la biographie de Jacques Rigaut, que Jean Luc Bitton est en train d'écrire, apparaît comme un « work in progress » sur son blog. C'est un cas intéressant de blog uniquement consacré à la mémoire d'un écrivain.

- plus rarement, les écrivains modifient la ligne éditoriale de leurs blogs. Tatiana de Rosnay a consacré son blog à l'analyse de romans francophones et anglophones jusqu'à la sortie de son dernier roman. À partir de cette date, le blog devient le carnet de sa tournée promotionnelle. Les commentateurs n'ont pas faibli, mais ils se sont renouvelés.

- il faut ajouter la figure du lecteur de blog, régulier ou de hasard, qui ne dépose jamais de commentaire mais, intéressé et attentif, trace son propre chemin au gré des liens proposés dans la communauté. Il écrit ainsi son propre hyper blog.

Les processus de lecture et d'écriture de ces blogs reflètent certaines combinaisons de l'interactivité communicationnelle à l'œuvre dans lesquels s'interchangent constamment les rôles de l'émetteur et du récepteur.

Comment se parlent-ils ?

L'*éthos* désigne, dans la perspective aristotélicienne, l'ensemble des procédés discursifs permettant à un écrivain et un commentateur de se présenter comme digne de foi. Marianne Doury (2003), dans son étude de l'éthos dans le débat public rappelle, que dans cette notion, entre la problématique d'une construction interactive des identités.

Dans une tension entre proximité, due à l'intérêt du domaine traité, et l'anonymat, les commentateurs des blogs usent d'un éthos de communication qui est rarement décliné par des facilités de langage ou des connivences linguistiques ou graphiques. Aristote met en avant, particulièrement, deux qualités comme la compétence et la solidarité qui témoignent de l'*éthos* des acteurs de la communication dans les blogs d'écrivains. Chez les commentateurs, nous trouvons à l'œuvre un *éthos* de conviction associé à un *éthos* de séduction où l'humour a une grande place en fonction des questions soulevées et des degrés d'implication personnelle. Chez les écrivains l'éthos est d'autorité selon la carrière de l'écrivain, selon les référents dont celui-ci se réclame ou les faits auxquels il fait référence : ce peut être pour certains un *éthos* d'autorité alimenté par un discours polémique et excessif.

2.1 Le capital technique et le capital culturel

La simplicité de la mise en ligne du blog est sa force. Le capital technique relève des infrastructures technologiques partagées par les blogueurs.

Pour François Bon, le blog permet une évolution vers ce qui lui semble essentiel au travail et à la réflexion sur la littérature : un lieu d'écriture en constant renouvellement, carnet de liens, archives et informations. Le système de syndication permet avec un format RSS de suivre un grand nombre de sites et de blogs en sachant ce qui s'y écrit de nouveau. Les *track-backs* signalent que le billet est cité dans un autre blog. Ajoutons à ces outils quelques moteurs de recherche internes sur certains blogs comme celui d'Irène Delse, ou de Pierre Assouline « pour retrouver des notes perdues. »

Les moteurs de recherche des autres blogs ne servent qu'à trouver d'autres adresses sur la plateforme utilisée.

L'interface proposée est limitée, mais de nombreux outils peuvent être ajoutés : outils de géolocalisation des commentaires comme *Crazy egg* qui clique à la venue de chaque internaute, outils d'inscription pour les commentaires avec *Wordpress* et possibilité de laisser sa photo. Presque tous les *posts* sont accompagnés de photos de grande qualité en noir et blanc, mais aussi en couleur. Les formats sont variés : du timbre à l'affiche, les photos soutiennent le texte ou l'enrichissent d'une manière parfois décalée. Certains blogs offrent de véritables portfolios de couvertures de livres.

La forme blog est devenue multimédia ; les écrivains ont donc intégré le videoblog et l'audioblog. Certains d'entre eux utilisent toutes ces variétés d'outils et de langages. Jean-Louis Bitton, dont le blog est un « work in progress » sur Jacques Rigaut multiplie les supports son, image, photo, film. Désormais, les blogs sont gérés par des CMS (*content management system*), ils se comportent comme des boîtes à outils et per-

mettent d'éditer des sites, des portfolios, des revues, des colloques. L'archivage de tous les billets et les commentaires, les liens avec blogs et autres sites constituent l'essentiel du capital documentaire et informationnel. Des catégories assez pertinentes permettent d'accéder à des thèmes variés. Dominique Autié a créé son propre index.

Dans une perspective de façonnage mutuel, la riche documentation de certains blogs est souvent liée à un fort capital technique et communicationnel.

Les rubriques de chacun des blogs sont proches, mais elles se déclinent différemment selon les outils utilisés : présentation de l'auteur et de l'œuvre, avec parfois quelques complaisances narcissiques, photos, formulaire à remplir pour les commentaires et archives souvent classées par catégories, mais aussi par calendrier analogique, commentaires récents, quelques annonces publicitaires concernant leur maison d'édition et leur production littéraire, liens avec d'autres sites d'écrivains, sites littéraires et blogs littéraires.

Les blogs de Tatiana de Rosnay et d'Irène Delse présentent de nombreuses listes de liens, dont certaines plus subjectives[18] offrent aux lecteurs de riches encyclopédies. D'autres écrivains proposent des liens vers d'autres perspectives, comme François Bertomé qui, de la littérature policière ouvre sa réflexion et sa documentation sur la police et le grand banditisme.

Le capital culturel constitué, mis en accès et en débat sur ces blogs concerne la littérature et l'écriture. Celles-ci sont abordées dans différentes catégories de contenus :

- l'actualité littéraire informe sur les livres qui sortent, les écrivains et les questions du moment ;
- les savoirs littéraires, variés et imposants, portent sur la littérature mondiale actuelle et passée, - principalement francophone anglophone et hispanophone- et concernent des domaines aussi différents que la littérature de ville, l'analyse de la beauté noire chez Baudelaire ou encore la nouvelle édition de la correspondance de Rimbaud[19].
- le travail sur la littérature, et la réflexion sur l'écriture, s'ancrent autour de questions comme les genres, être écrivain, la critique littéraire, la traduction, mais aussi d'outils comme les éditions critiques et les dictionnaires ou les utilisations des fonds archivistiques.
- le débat littéraire désigne les discussions suivies et contradictoires sur des questions d'importance inégale qui reviennent en boucle: le rejet d'une littérature « gallimardeuse », franco-française et narcissique, le cas de Martin Heidegger, le roman de Jonathan Littell « Les Bienveillantes »[20], l'enseignement de l'écriture.
- certaines problématiques de la littérature parmi lesquelles l'écriture et son rapport avec la langue d'origine, l'engagement et la littérature, les rapports de la littérature et du politique, la littérature francophone, les technologies du numérique et la littérature.

2.3 Le capital intellectuel

Quelle plus value intellectuelle se développe-t-elle dans les interactions entre le capital social, technique et culturel ? Dans les organisations on désigne le capital intellectuel par les actifs immatériels que représentent les connaissances, les informations, les expériences, les compétences et les idées. Quelles expressions d'intelligence collective émergent-elles des blogs étudiés ?

- le blog apparaît comme une méta-médiation littéraire qui rassemble les différentes déclinaisons éditoriales de la médiatisation littéraire. Les écrivains utilisent des langages comme le texte écrit, l'image, le son, l'audiovisuel et l'hypertexte en intégrant des articles ou des extraits d'ouvrages critiques de la presse écrite littéraire, de la radio, de la télévision, du documentaire et d'autres sites.

- le blog d'écrivain peut générer des productions littéraires originales. « Tumultes »[21], ouvrage de François Bon[22], résulte « de la contrainte d'une écriture quotidienne », non préméditée, de mai 2005 à mai 2006. Il s'agit d'un journal de travail qui mêle autofictions, rêves, fait divers et « bruit du monde ». Quarante photographies accompagnent les textes et jouent le rôle de déclencheurs. « Alors naissait un livre fait de ces chemins accumulés, un défrichement imprévu soumis à la friction du monde et des jours. Est-ce que ce n'est pas aussi tout cela le roman[23] ? », « Blook », « blivre » ou tout simplement livre, mais alors fragment, nouvelle, ou roman ?

D'autres blogs ont été publiés en 2006[24]. En 2007 Bénédicte Desforges, officier de police racontant son quotidien, a publié chez Michalon son blog sous le titre « Chroniques d'un flic ordinaire ». Elle a obtenu le grand prix de littérature du premier festival de Romans (Isère) de la création sur l'internet.

- la controverse littéraire est réactualisée par le système technique qui en favorise la structure communica-

tionnelle. La controverse est « un débat ayant en partie pour objet des connaissances scientifiques ou techniques qui ne sont pas assez assurées » (B., Latour, 2005) : le sujet ne doit pas être clos, relativement « chaud », il doit faire appel à différentes documentations. La controverse littéraire fait partie de la vie intellectuelle, nous dit Jacques Julliard[25] ; elle n'est pas la polémique et encore moins le pamphlet : « C'est un débat intellectuel organisé, qui peut être pacifique ou violent, bref ou étalé dans le temps avec un objet très précis ou au contraire très large, mettant en jeu des conceptions du monde opposés. » Les principales controverses, toujours ouvertes depuis un an dans les blogs d'écrivains, sont de deux ordres : elles reprennent les controverses présentes dans d'autres médias comme la révélation faite par Günter Grass dans sa biographie de s'être engagé dans la Waffen SS, *les Bienveillantes* de Jonathan Littell, la littérature monde, l'éventuel plagiat de Marie Darrieusecq, mais aussi des controverses dont l'origine vient des blogs eux-mêmes, comme la controverse sur la critique littéraire, l'internet littéraire et l'écriture numérique. La description et le suivi de ces controverses permettrait de faire une cartographie des échanges qui s'instaurent dans les blogs concernés[26].

- les blogs d'écrivains actualisent la critique littéraire. Le blog redonne à une critique littéraire mal considérée, et se raréfiant dans la presse écrite, un lien social indispensable à l'écrivain comme au lecteur. En France comme l'écrit Jacques Fressard Guillermo, collaborateur à la Quinzaine littéraire, la critique ne renvoie qu'exceptionnellement à la théorie et manque souvent de repères. Certains blogs sont familiers de la théorie littéraire et argumentent dans ce sens. Avec le blog, la critique littéraire peut aussi prendre des dimensions microscopiques : Pierre Assouline reprend, pour la contrer, une phrase de Philippe Delerm sur la couverture de l'édition folio de *Retour dans la neige* de Robert Walser : « Robert Walser, un faux naïf et un grand écrivain. » La critique littéraire, surtout, s'écrit sans un nouveau langage constitué par l'information multi média et l'hypertextualité des blogs.

Pour conclure, nous dirons que les blogs d'écrivains sont de nouvelles médiatisations en évolution, intégrées dans le champ littéraire. De ce fait, ce sont de nouveaux dispositifs qui interrogent la notion de médiation culturelle « ce tissu serré de pactes de réception, de dispositifs de communication et de transmission, d'élaborations croisées de systèmes interprétatifs[27] ». Ces dispositifs permettent aux écrivains une visibilité que ceux-ci mettent en scène et en texte avec la fréquence et la régularité qu'ils souhaitent. C'est également une mise en visibilité et en perspective originale du champ littéraire.

Les interactions sociales et intellectuelles ne sont dues, que pour une part, à la possibilité de déposer des commentaires : elles se développent aussi dans la richesse documentaire multimédia et hypertextuelle à laquelle chacun peut avoir accès.

L'intelligence collective ainsi produite se retrouve dans le rôle méta médiateur des blogs d'écrivains, dans le renouveau de la controverse et dans une transformation de la critique littéraire. Les textes de certains d'entre eux produisent de nouveaux processus génériques et interrogent de nouveaux genres.

Qu'en est-il des blogs d'écrivains de la littérature de jeunesse ? Un premier regard sur un échantillon[28] permet de constater la rareté des commentaires déposés, mais des mises en visibilité s'appuyant sur le multimédia et la richesse documentaire. Les écrivains s'effacent en parlant de leurs lectures mais font également de leur blog « *un work in progress* ». Il serait intéressant d'en poursuivre l'analyse pour vérifier les effets d'intelligence collective développés et établir des comparaisons avec les blogs que nous venons d'étudier.

Notes

- 1 Virtual communities
- 2 Bouquinomadisme www.bookcrossing.com , [bookcrossing .fr .st](http://bookcrossing.fr.st)
- 3 Les vrais écrivains se comptent sur les doigts d'une main, *Le Figaro littéraire*, 8/02/2007.
- 4 Bruit de fond et création : blogs et écrivains, entretien François Bon et Lucie Geffroy, *Le magazine littéraire*,
- 5 Dossier glossaire <http://www.autrans.crao.net/index-php/intelligencecollective>
- 6 La condition littéraire, La double vie des écrivains, *En Marge*, Bulletin des bibliothèques de France, 2007, T 52, n°2.
- 7 Ce concept peut être décliné successivement : Noosphère de Teilhard de Chardin, Écologie de l'esprit de Gregory Bateson, Écologie des représentations de Dan Sperber , Sujet collectif de Michel Serres, Cybionte de Joël de Rosnay, Hive Mind de Kevin Kelly, Intelligence connective de Derrick de Kerchove, Super brain de H.Bloom, Intelligence émergente de Steven Johnson. Qu'est-ce que l'intelligence collective ? Philippe Durance (Coordination), *Internet actu -Fing- Inist/CNRS* <http://ic.fing.org>
- 8 L'intelligence collective, <http://a-com.com/paper/penalva> , mais aussi Typologie du travail collaboratif. Variations autour des collectifs en action in *Intelligence collective Rencontres 2006*, Collection sciences économiques et sociales, Éd Mines Paris Les Presses, Paris 2006.
- 9 *Ibid*
- 10 Internet et fantasmagorie de l'écriture, *Technik'Art*, janvier 2007.
- 11 La millième contribution de l'auteur date du 10 juillet 2007
- 12 bernardo.toro.blogspot.co
- 13 Mateus 17/08/06 22H04 Blog de P.Assouline
- 14 Le 10/10/2007.
- 15 Clément J, 2001, Du texte à l'hypertexte : vers une épistémologie de la discursivité hypertextuelle. Site hypermedia.univ-paris8.fr/jean/clement
- 16 J.L Weisberg, 1999, Présences à distance, Déplacement virtuel et réseaux numériques, Paris, L'Harmattan.
- 17 Accro, Mes collègues, Dépendance sérieuse, Sites préférés.
- 18 Jean Jacques Lefrère
- 19 Jonathan Littell, Gallimard, 2006.
- 20 www.tierslivre.net/livres/tumulte
- 21 Fayard, 2006.
- 22 Cité sur <http://passouline.blog.le.monde.fr> 16 Novembre 2006, Des blogs accouchent des livres.
- 23 Mais aussi « Combat pour l'Élysée » de Jean-Louis Calvet et Jean Véronis au Seuil et « Cinq ans en Chine » de Pierre Haski aux éditions Les Arènes.
- 24 Comment on se dispute. Les formes de la controverse. De Renan à Barthes, *Revue mil neuf cent*, Éd Société d'études soréliennes n°25, 2007.
- 25 Cf. les graphes de Franck Ghitallia, *Un laboratoire de littérature, Littérature numérique et internet*, S. Bouchardon (Dir), Collection Etudes et Recherche, BPI ; Centre Pompidou, 2007.
- 26 M.Ch., Bordeaux, La médiation culturelle , un art de l'entre deux ?, *Les Cahiers de la SFSIC*, N°1, Juin 2007.
- 27 <http://arthurtenor.canalblog.com/>
- 28 <http://thierrylenain.hautetfort.com/>
<http://pascalebreyse.over-blog.com/article-3228342.html>
http://www.chartreuse.org/Site/Cnes/RepertoireAuteurs/auteurs.php?ID_auteur=421
<http://www.cecileeyen.net/blog/>
<http://www.thierrylenain.net/>
<http://rolandfuentes.hautetfort.com/archive/2007/09/30/le-sourire-de-cezanne.html>
<http://gilles.bizien.over-blog.com/>

Sites consultés

<http://www.rigaut.blogspot.com/>
<http://sollers.jubiiblog.fr/blog.php?id=146>
<http://www.micheldelcastillo.com/blog.htm>
<http://conGOPage.com/rubrique217.html>
<http://cafedegaelle.blogspot.com/>
<http://berthomet-le-blog.blog.20minutes.fr/>
<http://yansor.blogs.psychologies.com/>
<http://bernardo-toro.blogspot.com/>
<http://marcalpozzo.blogspot.com/>
<http://passouline.blog.lemonde.fr/>
<http://www.tierslivre.net/spip/>
<http://villemain.canalblog.com/>
<http://stalker.hautetfort.com/>
<http://poetaille.over-blog.fr/>
<http://blog-dominique.autie.intexte.net/blogs/index.php/all?cat=17>
<http://rolandfuentes.hautetfort.com/>
<http://l-autofictif.over-blog.com/>
<http://web.mac.com/michelhouellebecq/iWeb/Site/Blog/Blog.html>
<http://nuel.hautetfort.com/>
<http://carnetsdejlk.hautetfort.com/blogosphere/>
<http://www.vebret.com/>
<http://www.patriciaparry.com/>
<http://blogauteurs.typepad.com/>
<http://blogclarabel.canalblog.com/>
<http://loicbarriere.canalblog.com/>
<http://www.lecreditavoyage.com/>
<http://oliviercousin.over-blog.com/>
<http://raymondalcovere.hautetfort.com/litterature/>
<http://www.blogg.org/blog-50350.html>

Bibliographie

Bourdieu., P., *Les règles de l'art, Genèse et structure du champ littéraire*, Le Seuil, Essais, 1998.
 Casanova P., *La république mondiale des lettres*, Paris, Le Seuil, 1999.
 Caunes.,J., *Culture et communication, Convergences théoriques et lieux de médiation*, PUG, 2e édition, 2006.
 Lévy.,P., *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, La Découverte, 1994.
 Maingueneau., D., *Le contexte de l'œuvre littéraire : énonciation, écrivain, société*, Paris , Dunod, 1993.
 Maingueneau ., D., *Discours littéraire*, 2004.
 Penalva., J.M., (Coord) , *Intelligence collective, Rencontres 2006* , Mines Paris Les presses, 2006.
 Proulx., S., Poissant., L., Sénécal., M., *Communautés virtuelles. Penser te agir en réseau*, PUL, 2006.

Anne Rabany

INTRODUCTION A LA LITTÉRATURE DE JEUNESSE

Le monde du livre change à vitesse accélérée depuis vingt ans. La concentration, la financiarisation n'ont jamais été aussi présentes dans l'édition d'aujourd'hui, fragilisant les positions des différents acteurs. L'édition en ligne s'intensifie et offre des choix, comme : acquérir, emprunter, télécharger la version électronique et/ou commander la version papier. L'importance acquise par la grande distribution dans le commerce du livre menace, elle, la librairie indépendante. Les lecteurs sont supposés adapter leurs stratégies de lecture pour lire sur l'écran de l'ordinateur et, pour les plus audacieux, suivre l'évolution du *ebook*. Les éditeurs disposent maintenant de toute une ergonomie du texte en ligne et s'appliquent à développer l'offre.

L'édition jeunesse n'échappe pas à cette évolution. En ligne, elle est composée surtout de documentaires venant compléter ou non des ouvrages : Gallimard avait commencé très tôt avec une encyclopédie. Elle contient des fictions : textes classiques appartenant à des genres comme le conte, la fable, la poésie, les comptines et jeux de doigts, la chanson. Mais c'est aussi une production contemporaine qui se développe avec la possibilité de s'abonner, d'être en simple lecture des illustrations et du texte, de l'écouter dit par une voix connue, d'imprimer.

Les jeunes lecteurs peuvent consulter des présentations d'ouvrages, feuilleter un livre et se le procurer ensuite en le commandant sur le net ou en allant chez le libraire. Éditeurs, auteurs, illustrateurs construisent des sites qui souvent comportent une partie destinée aux échanges.

C'est cette mutation de la relation auteur/lecteur qu'ont illustrée plusieurs intervenants :

- Sophie de Quatrebarbes en présentant sa création multimédia à partir d'un conte de Marguerite Yourcenar « Comment Wang-Fo fut sauvé des eaux ».
- Sophie Guiberteau en commentant les différents moments de la création du site Batalbum pour donner envie de lire des albums ou des romans aux enfants.
- Anne Rabany en s'appuyant sur l'interview d'une population d'adolescents pour aborder des pratiques scolaires et privées de l'internet.

Ces analyses de pratique reposent, à travers des cas concrets, sur la complémentarité des supports. Elles abordent, toutes, des particularités de l'album et des difficultés de sa mise en ligne. Elles insistent aussi sur la part faite à l'interactivité ludique et éducative.

Elles interrogent l'activité de lecture en mettant en avant le livre et le texte comme espace et en posant la question récurrente : où va le livre ?

La complémentarité des supports

L'édition en ligne est un moyen simple, économique, efficace d'éditer et de publier et le livre numérique a de réels avantages. Tout ouvrage imprimé, que ce soit publiquement ou en tirage privé à l'unité, est l'impression d'une édition numérique. Toutefois, le livre numérique, en devenant plus important que son tirage sur papier, ne rend pas ce dernier caduque pour autant. Les progrès des ordinateurs portables dont les écrans, la communication sans fil, « l'éditabilité » des formats publics, ne sont certainement pas près de rendre inutile l'impression, même s'ils la rendent moins incontournable. L'édition numérique et le tirage papier sont complémentaires, inséparables, et certainement pas concurrents. Ainsi le *lyber* est défini comme une version intégrale et gratuite d'un écrit, disponible sur internet, associée à un livre traditionnel vendu en librairie. L'économie du lyber suppose que « donner à lire » ne soit pas incompatible avec « vendre des livres ». Ce serait une sorte d'extension du concept de bibliothèque numérique.

Côté jeunesse, la presse et divers ouvrages documentaires invitent à consulter les compléments en ligne. Les écrivains et éditeurs, qui ont déjà associé livre, Cdrom et DVD, refusent de moins en moins internet et en font aussi un outil de promotion et de vente dans leur présentation des ouvrages et de leurs auteurs et en réalisant des catalogues électroniques. Le livre est présenté sur le net avec des citations de passages,

un résumé, les commentaires d'un comité de lecteurs. Par ce moyen, l'acheteur peut aussi vérifier ce qu'il va acheter ou emprunter.

C'est bien dans cet esprit que s'inscrit Batalbum. Les éditeurs ont recours à l'édition traditionnelle et lui ménage des contrats d'exclusivité qui ne remettent pas en cause l'édition en source libre. Un tirage est réalisé à la demande du lecteur, auprès d'un imprimeur qui répond à la commande en ligne après avoir passé contrat avec l'éditeur du document numérique prêt pour l'impression. Autre possibilité, la commande de tirages privés est faite à un imprimeur, qui imprime et livre le document à la seule demande du lecteur. De nombreux livres en ligne se trouvent aussi en librairie. L'internet n'est pas uniquement le véhicule du multimédia. Le piratage des livres en pair à pair n'est pas très crédible, sous quelque forme que ce soit. Le livre imprimé peut circuler et être lu si c'est un bon ouvrage et l'édition en ligne n'est pas le recours de ceux qui auraient été refusés partout. Pas plus que ceux qui ne sont pas édités sont les auteurs qui ont renoncé, au moins pour un temps, à avoir recours à des expédients plus coûteux et laborieux qu'il n'était raisonnable.

L'informatique est multimédia. Mais la mise en ligne n'est pas réservée au multimédia. Il existe aussi un authentique art numérique qui exploite les ressources de la programmation et de réels échanges entre le numérique et la création musicale, plastique, littéraire.

Bien des éditeurs ont choisi les multi-supports. Par exemple, les éditions Nord Sud proposent *Le moulin à paroles*. A partir d'un code fourni avec le livre, l'accès est donné à un complément gratuit téléchargeable.

Le contemporain (la littérature contemporaine ?) s'installe dans le numérique tant pour les adultes que pour les enfants. Lancé le 1er janvier 2008, publie.net propose chaque semaine de nouveaux récits, critique, poésie, formes nouvelles à explorer librement. Mis en page et configurés spécialement pour la lecture écran, les textes proposés n'ont pas d'autre existence que numérique : un vrai défi pour accompagner la vitalité de la création actuelle. L'accès au texte intégral se fait par abonnement pour bibliothèques et universités.

L'album et ses spécificités

Nous verrons avec Sophie de Quatrebarbes que la création d'albums en ligne, pose le problème de la rémunération de l'auteur. Pour un livre, on a depuis toujours justifié un prix par un coût : celui de l'encre, du papier et de la distribution. Quel coût représente une mise en ligne ? On pourrait arguer de la juste rétribution d'un travail, mais on n'a jamais payé un travail intellectuel en tant que tel, et l'on ne sait pas facilement lui fixer un prix. D'un point de vue juridique, la situation est encore confuse. Toutefois, il existe des licences qui spécifient ce que l'auteur autorise ou non à faire de son travail. Certaines s'appliquent aux logiciels et à leurs bibliothèques, d'autres aux documents numériques, et d'autres encore à toute forme d'objets. Reste que produire un album en ligne reste une création qui ne peut pas se contenter d'utiliser et de transposer les techniques de coopérations texte/image déjà explorées dans les versions papier.

L'album est un support pédagogique et littéraire, un livre artistique, esthétique, un enjeu éditorial, un vérifiable lieu de création qui s'ouvre à tous les publics. Dès lors, les images gagnent en autonomie et en capacité à raconter, à porter du sens, ou à atteindre une symbolique liée au monde de l'inconscient. L'album, s'inspire du cinéma, de la BD, du théâtre et contribue à élargir le rapport icono-textuel, au point qu'il est parfois difficile aujourd'hui d'en circonscrire les limites. Où finit l'album ? Où commencent la bande dessinée, le livre d'art ? etc.

La particularité de l'album est bien de poser l'image comme le vecteur principal de la communication et surtout de considérer l'illustration comme un art à part entière, et non seulement comme une technique d'accompagnement de l'écrit. Il a donc obligatoirement un contenu graphique et peut aussi avoir un contenu textuel ; dans ce cas les deux contenus interagissent l'un sur l'autre.

L'album n'est pas à proprement parler un « genre » mais il constitue une forme d'expression spécifique née de la rencontre de deux systèmes de communication : le texte et l'image.

Mais considérer l'image comme une redite du texte ou le texte comme une redite de l'image serait évacuer l'essence même de l'album, réduire considérablement sa richesse et sa complexité. Les deux instances sont en effet indispensables pour saisir la globalité du message. C'est cette articulation entre le « dire » et le « voir », au sein d'une composition plastique, qui fournit à l'album sa force d'expression. L'album met en jeu différents types de codes : en plus du message linguistique lié aux codes de l'écrit, il transmet un message plastique lié au support, sa composition et sa mise en pages, et un message iconique lié à la représentation de motifs. Pour une version électronique tout le rapport entre l'image et le texte dans l'espace visuel est obligatoirement revu. L'album va bénéficier d'une organisation interne toute particulière, organisation dont on ne peut savoir en quoi elle consiste avant d'avoir ouvert les pages de l'album. En effet, si le

sens de lecture d'un roman est établi de gauche à droite, il n'en est pas de même pour l'album qui offre de nombreuses possibilités selon le type d'expression valorisé par l'illustrateur. Feuilletter sur écran est bien différent.

Dans une version papier, texte et image peuvent être séparés par la pliure, chacun ayant un espace réservé et fonctionnant de façon autonome : en règle générale le texte se situe sur la page de gauche et l'image sur la page de droite. Chaque double page peut ainsi proposer un univers graphique et narratif qui lui est propre. Dans ce cas, le texte explique très souvent l'image tandis que les images illustrent le texte. Mais l'énoncé verbal et l'énoncé visuel peuvent aussi cohabiter dans l'espace de la page ou de la double page, le texte pouvant être au-dessus, au-dessous ou dans l'image. Les illustrations sont alors associées entre elles, sans être complètement indépendantes ou solidaires. Le texte peut également s'articuler à une suite séquentielle de vignettes dont l'enchaînement permet de faire surgir le sens. L'illustrateur peut mélanger ces différents types d'organisation et choisir tantôt l'illustration par page, tantôt l'illustration par double page selon les moments de l'histoire. L'illustration cantonnée sur une seule page peut déborder progressivement de la pliure pour investir tout l'espace de la page. La place de l'image n'est pas dépendante de la pliure. Les illustrateurs savent composer avec elle pour réinventer à chaque fois un mode de lecture différent.

Pour une réalisation électronique, bien évidemment, tout le travail de découpage tient compte de l'espace de l'écran. Mais comme sur un support papier, la disposition des images entre elles va permettre de créer des phénomènes d'échos, de correspondance ou de rupture. La composition des images agit sur la représentation de l'espace et du mouvement. Le choix d'une conception matérielle et d'une mise en page atypiques, par exemple avec des pages découpées ou des demi-pages, peut s'avérer également pertinente pour la construction de la structure narrative. Vis-à-vis du texte, les différents choix concernant la disposition des images peut anticiper le déroulement du récit, le suivre ou intervenir de manière synchrone.

L'album se présente donc comme un espace d'innovation où l'organisation spatiale du texte et de l'image est de plus en plus complexe. Les illustrateurs, influencés par la bande dessinée et le cinéma, maîtrisent de plus en plus les notions de découpage et d'agencement de la narration en séquences.

Qu'elle joue sur l'alternance, la juxtaposition ou l'entremêlement du texte et des images, la mise en pages de l'album est toujours le résultat d'un choix qui conditionnera le message véhiculé et influera sur le rythme de lecture. Tout faisant sens, l'œil doit donc s'affûter pour démonter tous les mécanismes à l'œuvre dans l'album. Sans doute faudra-t-il continuer à être un lecteur attentif pour lire sur écran et goûter tous les découpages et toutes les relations textes/images.

Le format de l'album papier et la taille des images peuvent renforcer une impression ressentie à la lecture de l'énoncé verbal. L'agrandissement progressif ou soudain des images est également porteur de sens ; il en sera autrement dans une version électronique.

Les illustrateurs adaptent bien souvent leurs techniques graphiques par rapport à l'énoncé verbal ou créent un univers particulier qui enrichit le livre. L'utilisation de la gouache ou de l'aquarelle, du papier ou du tissu n'aura ainsi pas le même impact sur la lecture de l'image et donc de l'album. D'autres effets nous attendent sur écran pour percevoir les matières, les styles et les techniques. En revanche, les différents choix typographiques de l'illustrateur (notamment la police de caractères) feront toujours du texte un autre code visuel à déchiffrer.

Sur un écran ou une page, le cadrage et les angles de vue pourront apporter une dimension supplémentaire au texte en permettant au lecteur de voir l'action à travers le regard d'un ou plusieurs personnages ou au contraire d'être attentif à ce qu'ils n'ont pas vu. Ils seront toujours le résultat d'un choix visuel. Ils permettront de visualiser le non-dit mais aussi de suppléer les ellipses de la narration. L'image pourra apporter un éclaircissement nouveau du texte par ses éventuelles références culturelles ou picturales.

L'énoncé visuel a une valeur signifiante et ne peut être envisagé comme une évidence ou un simple redoublement du message verbal. Ce double langage offre une multiplicité de significations et donc des lectures plurielles de l'album quel que soit son espace. Le lecteur aura toujours à différencier l'espace du livre et l'espace du texte.

Le livre comme espace

Le livre aurait toutes les qualités de l'espace défini à la fois comme étendue, territoire, lieu. C'est un cadre de perception. L'étendue est une dimension géométrique de l'espace. Le territoire suppose une socialisation de cet espace, et le livre est bien objet de socialisation. Le lieu contient le principe d'habitation, le livre étant habité par son auteur et son lecteur. On retrouve aussi des représentations de l'espace dans l'image, dans la description. L'espace connoté est plus important que l'espace dénoté. Le livre est un espace de dis-

continuité, cela dépend en effet de la manière de lire du lecteur, et du support qu'il a en main. Il peut le poser, le reprendre, commencer une page et abandonner. Le livre est un volume en trois D qui traduit métaphoriquement un espace.

Mais le texte peut s'opposer au livre. Le texte est comme une scène de caractères imprimés dont il est le résultat. C'est un peu, pour utiliser une image, la différence entre tisser en créant un motif, et tisser en suivant un motif. Le texte ne veut pas dire le texte imprimé, car ce n'est pas ce dernier qui fait la valeur d'un texte. Un livre est un texte quand celui-ci met en scène un dispositif intellectuel. Celui-ci peut se lire par rapport à son contenu, mais aussi comme dispositif spatial : la page dans le livre, la phrase dans la page.

Il faut de la lenteur au texte pour qu'il trouve son bon espace. La lecture, ce n'est pas du temps qui s'écoule, c'est la rencontre, c'est l'espace d'une rencontre qui est le texte. Est lecteur celui qui est capable de réécrire ce qu'il lit avec son intériorité, son mode de réception. La référence à Blanchot, L'espace littéraire, renvoie à la forme d'écriture singulière, qu'est l'écriture littéraire, porte d'accès à un espace d'expérimentation des conditions de production de toute forme de langage. Questions renvoyant, certes, à la singularité de l'expérience artistique (en tant qu'expérience de production et de réception), mais aussi à la singularité de l'expérience humaine, en tant qu'être à soi.

La distinction entre livre et texte conduit à constater qu'il existe dans la production actuelle, bien des livres qui ne sont que des emballages et on peut dire comme Emmanuel Levinas qu'il faut « sauver le texte de son malheur de livre ».

Toute œuvre littéraire se construit à partir d'une inspiration qui est tenue de s'accommoder tant bien que mal d'une série de contraintes et de procédures qui rentrent les unes dans les autres. Contraintes du vocabulaire et de la grammaire, contraintes de la versification générale, contraintes des formes fixes (comme dans le cas du rondeau et du sonnet), etc.

Penser et réinventer l'espace dans lequel s'inscrit le livre reviendrait alors à reformuler les règles, à les réinventer.

L'espace du livre et l'espace des textes ne coïncident pas. Le texte est synonyme de liberté et le livre est à la fois moins qu'un texte et plus qu'un texte. Avec le livre, le texte change de statut, il a accès à la diffusion, à la pérennité, à l'objectivité, à la diversité.

Le livre est aussi un espace de jeu, un agencement de symboles venant prendre place dans un univers d'autres combinatoires qu'internet va multiplier.

L'espace internet

L'espace internet suggère : agrégats, dispersions, regroupements, déterritorialisation, territoires invisibles ou immatériels. La numérisation, la potentialisation du texte créent d'autres espaces.

Le nouveau texte a d'abord des caractéristiques techniques, qu'il faut préciser, et dont l'analyse relève d'une dialectique du possible et du réel. Dans la lecture sur écran, la présence extensive et préalable à la lecture a disparu. Le support numérique ne contient pas de texte lisible par un humain mais une série de codes informatiques qui seront éventuellement traduits par un ordinateur en signes alphabétiques pour un dispositif d'affichage. L'écran se présente alors comme une petite fenêtre à partir de laquelle le lecteur explore une réserve potentielle.

Potentielle et non virtuelle, car l'engramme numérique et le logiciel de lecture prédéterminent un ensemble de possibles qui, s'il peut être immense, n'en est pas moins numériquement fini et logiquement fermé. Ce n'est d'ailleurs pas tant la quantité qui distingue le possible du virtuel, l'essentiel est ailleurs : à ne considérer que le support mécanique (matériel et logiciel), l'informatique n'offre qu'une combinatoire, fut-elle infinie, et jamais un champ problématique. La mise en mémoire numérique est une potentialisation, l'affichage est une réalisation.

Un hypertexte est une matrice de textes potentiels, dont seuls quelques-uns vont se réaliser sous l'effet de l'interaction avec un utilisateur. Aucune différence ne s'introduit entre tel texte possible de la combinatoire et tel texte réel, qu'on lira sur l'écran. La plupart des logiciels sont des machines à afficher (réaliser) des messages (textes, images, etc.) à partir d'un dispositif computationnel déterminant un univers de possibles. Cet univers peut être immense, ou faire intervenir des procédures aléatoires, il n'en est pas moins entièrement pré-contenu, calculable.

Le virtuel n'éclot qu'avec l'entrée de la subjectivité humaine dans la boucle, lorsque surgissent, du même mouvement, l'indétermination du sens et la propension du texte à signifier, tension qu'une actualisation, c'est-à-dire une interprétation, résoudra dans la lecture. D'emblée, le lecteur sur écran est plus "actif" que le lecteur sur papier : lire sur écran, c'est, avant même d'interpréter, commander à un ordinateur de projeter telle ou telle réalisation partielle du texte sur une petite surface brillante.

Si l'on considère l'ensemble de tous les textes (de toutes les images) que le lecteur peut afficher automati-

quement en interagissant avec un ordinateur à partir d'une matrice numérique, on pénètre dans un nouvel univers d'engendrement et de lecture des signes.

L'ordinateur est un opérateur de potentialisation de l'information. Autrement dit : à partir d'un stock de données initiales, d'un modèle ou d'un métatexte, un programme peut calculer un nombre indéfini de manifestations visibles, audibles ou tangibles différentes, en fonction de la situation en cours ou de la demande des utilisateurs. Ce n'est véritablement que sur écran, ou dans d'autres dispositifs interactifs, que le lecteur rencontre la nouvelle plasticité du texte ou de l'image, puisque, encore une fois, le texte sur papier (ou le film sur pellicule) est forcément déjà complètement réalisé.

L'écran informatique est une nouvelle "machine à lire", le lieu où une réserve d'information possible vient se réaliser par sélection, ici et maintenant, pour un lecteur particulier. Toute lecture sur ordinateur est une édition, un montage singulier.

Un continuum varié s'étend entre la lecture individuelle d'un texte précis et la navigation dans de vastes réseaux numériques au sein desquels une foule de personnes annote, augmente, connecte les textes les uns aux autres au moyen de liens hypertextuels.

Si l'on définit un hypertexte comme un espace de parcours de lecture possibles, un texte apparaît comme une lecture particulière d'un hypertexte. Le navigateur participe donc à la rédaction ou tout au moins à l'édition du texte qu'il "lit" puisqu'il détermine son organisation finale. Le navigateur peut se faire auteur de façon plus profonde qu'en parcourant un réseau préétabli : en participant à la structuration de l'hypertexte, en créant de nouveaux liens. Enfin, les lecteurs peuvent, non seulement modifier les liens, mais également ajouter ou modifier des nœuds (textes, images, etc.), connecter un hyper-document à un autre et faire ainsi un seul document de deux hypertextes séparés ou tracer des liens hypertextuels entre une multitude de documents. Soulignons que cette pratique est aujourd'hui en plein développement sur l'internet, notamment sur le *World Wide Web*. Tous les textes publics accessibles par le réseau internet font désormais virtuellement partie d'un même immense hypertexte en croissance ininterrompue.

Les dispositifs hypertextuels dans les réseaux numériques ont déterritorialisé le texte. Ils ont fait émerger un texte sans frontières nettes, sans intériorité définissable. Le texte est mis en mouvement, pris dans un flux, vectorisé, métamorphique. Le texte subsiste toujours, mais la page s'est dérobée. La page, c'est-à-dire le *pagus* latin, ce champ, ce territoire enclos par le blanc des marges, labouré de lignes et semé par l'auteur de lettres, de caractères.

Loin d'anéantir le texte, la virtualisation semble le faire coïncider à son essence soudain dévoilée. Comme si la virtualisation contemporaine accomplissait le devenir du texte.

Sur les écrans, l'espace du livre peut être le résultat d'une combinatoire d'œuvres picturales que l'on peut choisir maintenant dans un thésaurus, pour les agencer comme des pavages ou par moitié. Songeons à David Crawford avec *Stop Motion Studies* ou, aussi, à Reynald Drouhin : cet artiste part des pratiques numériques de la vidéo et du net. Il travaille depuis plusieurs années, via l'internet, sur les notions d'appropriation et de détournement de documents, exploitant les spécificités du web : les moteurs de recherches d'images, le temps réel, l'éphémère, le "hacking" de ressources. Il a réalisé des projets, sur le fragment, dont "Rhizomes", sur des visualisations en temps réel. Il a également travaillé sur des projets de vidéos (DVD) non-linéaires. Rhizomes est une œuvre collective éphémère qui utilise les mosaïques numériques, la perception et le réseau. Citons aussi Tamas Waliczky avec *The Garden* pour lequel le calcul informatique est à même de proposer des visions totalement hétérogènes, ici les perspectives sont inverses ou bien rapportées à la sphère subjective d'un enfant.

L'espace virtuel numérique, comme ce qui s'y joue en matière de transformations et de comportements, existe en dehors de toute mise en perspective singulière.

Définissant le récit comme texte narratif, c'est-à-dire racontant un événement ou une histoire composée d'une série d'événements, il n'y a pas de texte sans récit. L'espace du livre est l'espace du récit, et ce dernier, l'espace de l'histoire. Le livre, comme récit, engendre un espace dont l'espace intérieur de l'auteur et du lecteur. Le lecteur est bien placé dans un processus créatif car générer un texte signifie mettre en œuvre une démarche dont font partie les prévisions des mouvements de "l'autre" comme dans toute stratégie. Le lecteur fait un mélange entre son monde de référence et ce qui lui est donné par le texte. Le texte ne pouvant pas tout décrire laisse des imprécisions, des blancs voulus par l'auteur ou créés par le décalage entre l'univers fictionnel et la réalité. Le lecteur pallie l'incomplétude du texte et réalise une re-création. Il construit une représentation.

Le lecteur ne concrétise dans son personnage que ce qui est signifiant, laissant les autres traits dans l'ombre. Le texte produit aussi du hors texte. Le lecteur puise dans l'encyclopédie de son monde d'expérience.

Il construit à partir des stimulations textuelles et en fonction de probabilités événementielles.

Si le livre est un espace singulier, il n'est pas seulement le support d'une représentation. Il faut accepter qu'il ne témoigne que de l'expérience restreinte de l'avènement de son espace.

Avec l'espace de mémoire d'internet, il n'y a pas, d'un côté l'espace, et de l'autre le sujet. L'espace est temporelité, le temps est spatialisé. Avec internet nous avons un régime spatial de la narration. L'espace devient un spect-acteur. L'œuvre s'actualise selon le chemin du spect-acteur. L'auteur ne peut penser son œuvre que comme variable. À une cause efficiente, une cause formelle, ajoutons une cause interactive. Nous allons apprendre à penser l'espace indépendamment du temps.

Notes

Edition de l'Éclat : www.lyber-eclat.net

Petit traité plié en dix sur le *lyber* par Michel Valensi qui dans divers articles précise ce qu'est un *LYBER*

Jean Clément

Laboratoire Paragraphe

LA CYBERLITTÉRATURE ENTRE JEU LITTÉRAIRE ET JEU VIDÉO

Résumé : *La littérature numérique, plus que toutes autres, relève de façon consubstantielle du domaine du jeu. Elle a ses origines dans le jeu littéraire et atteint ses limites dans le jeu vidéo et la création multi-média. Lire ou jouer? La question n'est pas si simple, tant il est vrai que le jeu est au cœur d'une part essentielle des activités humaines.*

La cyber littérature, une littérature à jouer?

Depuis quelques années, une nouvelle forme de littérature s'est développée qui utilise l'informatique, non pas seulement comme nouveau support, mais comme un dispositif d'écriture et de lecture aux propriétés originales. Nous l'appellerons ici cyber littérature. Le caractère ludique souvent attribué à l'informatique, notamment à travers les jeux vidéos ou les logiciels ludo-éducatifs, conduit à s'interroger sur les rapports entre cette nouvelle littérature et le jeu. Cette littérature relève-t-elle du jeu, comme certains le pensent, en l'assimilant à un genre mineur ? Et s'il y a jeu, quels en sont les enjeux ?

« L'homme n'est totalement lui-même que quand il joue » écrivait déjà Friedrich von Schiller. Depuis, les anthropologues qui se sont intéressés au jeu, tel Eugen Fink, Johan Huizinga ou Roger Caillois, ont tous noté que la fonction ludique du jeu allait bien au-delà du simple divertissement. Il y a dans le jeu une dimension fictionnelle libératrice, une gratuité de l'action, un ensemble de règles librement acceptées qui relèvent d'une dimension sociale et le rapprochent à bien des égards de la littérature.

Ce rapprochement est au centre de la thèse de Michel Picard développée dans son livre *la Lecture comme jeu*. La cyber littérature, quant à elle, se tient à mi-distance entre la littérature considérée sous l'angle du jeu et le vaste domaine qu'ouvrent aujourd'hui les jeux vidéos.

Un premier rapprochement peut être opéré à l'aide du concept de machine. Apparue avec le structuralisme, l'idée d'une "machine littérature", pour reprendre l'expression d'Italo Calvino, a souvent été reprise pour signifier que le texte se donne à lire à travers un dispositif que le lecteur actionne par sa lecture. Le sens n'y est pas donné, il n'est pas unique, il est pluriel. En contribuant à la production du sens, le lecteur fait partie du dispositif. Son rôle est celui d'un lecteur/scripteur, selon l'expression de Roland Barthes. La cyberlittérature, comme son nom l'indique, est plus qu'une autre, "gouvernée" par ses lecteurs.

Ce jeu entre l'auteur, le texte et le lecteur était déjà patent dans le genre du roman policier à propos duquel l'un de ses premiers auteurs, SS. Van Dine, écrivait: "Le lecteur ne doit pas chercher des analyses trop approfondies, mais un certain stimulant de l'esprit ou une sorte d'activité intellectuelle comme il en trouve en assistant à un match de football ou en se penchant sur les mots croisés. » L'idée que la littérature policière relève d'un jeu réglé se retrouve également chez Umberto Eco qui compare les romans de Ian Fleming à « une partie de basket-ball jouée par les Harlem Globe Trotters contre une petite équipe de province. On sait de façon certaine, et en vertu de quelles règles, les Harlem Globe Trotters l'emporteront. » Dans cette littérature, la frontière avec le jeu est effacée. La finalité de l'action disparaît au profit de l'affrontement violent (dans les romans d'espionnage) ou intellectuel (dans les énigmes policières). Les personnages sont des types assimilés à des pions. L'espace y est réglé, quadrillé (le manoir, le train, l'île, le saloon, la rue, etc.). Les règles du jeu (jeu de cartes, jeu d'échecs, jeu de golf, etc.) y sont mises en abîme. Dans *Cartes sur table* d'Agatha Christie, c'est le jeu de cartes qui permet de découvrir le coupable. Toutes ces caractéristiques se retrouvent dans de nombreuses fictions numériques.

Ainsi, la question de la règle du jeu est-elle au centre de la cyberlittérature. Car à la différence de la littérature classique, le pacte générique y est absent ou détourné. C'est donc dans le paratexte, - mode d'emploi, règles de lecture, fichier d'aide - que l'auteur s'explique avec son lecteur. Il peut même arriver que la fiction soit déplacée dans le paratexte ou que ce dernier soit « fictionnalisé », comme dans les "livres dont vous êtes le héros" ou *Sale Temps* de Franck Dufour. Dans le jeu Little Big Adventure, ce sont les personnages qui informent le joueur sur la manière d'utiliser les touches du clavier. Dans de nombreuses hyperfictions, la lecture consiste à découvrir les règles du jeu. Tout se passe comme si l'auteur et le lecteur étaient engagés dans un affrontement dont l'issue est incertaine. Le lecteur de cyberlittérature manipule un dispo-

sitif, mais il est aussi manipulé par l'auteur qui se joue de lui à travers un programme informatique. La cyberlittérature exacerbe ainsi, en transposant du côté du lecteur les contraintes qui relèvent habituellement de l'écriture, une pratique typique de certains auteurs ou courants littéraires, tel l'Oulipo, qui ont fait des règles d'écritures le moteur de leur création.

Pour aller plus avant dans ce rapprochement pressenti entre cyberlittérature et jeu, il peut être intéressant de reprendre la typologie des jeux proposée par Roger Caillois.

La première catégorie est celle du hasard (alea). Elle concerne les jeux comme le baccara, la roulette, le loto ou les dés. Le hasard est la composante de toute littérature numérique. Dans les hyperfictions il est souvent l'expression de la destinée, sur le modèle des "livres dont vous êtes le héros" qui se lisent en lançant les dés. Dans *Afternoon, a story*, par exemple, le lecteur clique sur les liens hypertextuels sans bien savoir où il va. Dans la génération automatique de textes, la variabilité des textes produits repose sur les choix aléatoires de la machine.

Le hasard est souvent associé au vertige (ilinx) dans la littérature combinatoire. Non pas celui que décrit Roger Caillois, éprouvé dans les attractions foraines ou les sports comme l'escalade ou le parachutisme, mais plutôt un vertige intellectuel. Les Cent mille milliards de poèmes de Raymond Queneau, la production ad libitum de textes par la machine, l'absence de clôture des hyperfictions, l'infini des lectures possibles sont propres à provoquer des jeux vertigineux.

Agon, le combat, est la troisième catégorie de jeu dont relève la cyberlittérature. Le lecteur doit lutter pour réussir à lire, comme dans *Ceremony of innocence*, pour comprendre la règle du jeu, pour en finir avec le récit, comme dans *Trajectoires*. Il doit lutter pour déjouer les pièges tendus par l'auteur. La lecture des œuvres interactives est un jeu à trois entre le lecteur, l'auteur et la machine.

Mimicry, enfin, est le jeu des masques, du simulacre, de l'avatar. Le lecteur se fait acteur, héros de sa propre histoire, personnage de la fiction, comme dans *20% d'amour en plus* ou *Sale Temps*. La narration cède la place au jeu dramatique. L'histoire est à écrire par le lecteur, dans son interaction avec l'auteur. La trajectoire de sa lecture n'appartient qu'à lui, elle dessine les contours d'une véritable énonciation narrative.

Considérée sous cet angle, la littérature numérique, plus que tout autre littérature, relève bien du jeu. Mais à céder ainsi une partie de ses prérogatives à la machine ou au lecteur, elle tend à affaiblir la voix de l'auteur au profit d'un dispositif d'écriture/lecture qui fonctionne sur un modèle assez éloigné de celui du livre. Dès lors, plusieurs perspectives de développement semblent se dessiner. Du côté de la fiction, elle s'apparente à une paralittérature instrumentée dont l'avenir est plutôt du côté des jeux vidéo. Sur un mode plus sérieux, en poésie notamment, elle relève de la littérature expérimentale. Enfin, dans l'environnement multimédia où elle se produit et où elle se mêle aux images et aux sons, elle tend à se fondre dans les arts numériques. Dans tous les cas, elle contribue à étendre les frontières de la littérature, sinon à en franchir les limites.

Cette session du colloque « De la page au mobile », a été programmée pour présenter des pistes de devenir très proche du multimédia numérique de l'édition de jeunesse

Comme nous le soulignons dans notre présentation générale l'innovation technologique n'est jamais une dynamique simple. C'est encore plus vrai quand il s'agit du progrès technoculturel et techno-cognitif qui caractérise l'ère numérique.

Comme le souligne Bertrand Gille[1] les ères techno-historiques, constituées elles mêmes d'un certain nombre d'ensembles techniques se succèdent. Nous avons ainsi vu se succéder l'ère industrielle (souvent qualifiée d'ère machiniste, mais on a pu parler d'ères de la vapeur, d'ère électrique. Dans notre ère (ou société) post industrielle, qu'on a pu aussi nommer ère de la communication on voit se succéder une ère des médias (au début pour la plupart analogique) et maintenant une ère numérique. A l'évidence le regard de l'historien devenant de plus en plus myope quand il s'agit du temps présent il serait stérile de chercher à tracer des frontières[2] entre les ères techno-historiques et les ensembles techniques[3]. Par contre il est incontestable que les ères techno-historiques et les ensembles techniques puis les systèmes techniques qui en constituent autant de sous composantes se succèdent historiquement par mutation (ou révolutions) plutôt que par transformation douce et graduelle.

L'édition de jeunesse à l'ère numérique sera éminemment multilingue, multimédia, multimodale, potentiellement nomade, collaborative ou individuelle, multi-support, multi-réseau (et sur toute sortes de supports ou réseaux : TV, radio, téléphonie fixe ou mobile, internet, plateforme de jeux).

C'est l'imminence de cette révolution qui fait que d'un coté nous attendons beaucoup de l'ère numérique de la littérature de Jeunesse mais qu'en même temps nous l'appréhendons précisément parce que nous savons qu'elle n'advient pas sans une redistribution assez radicale des rôles de tous les acteurs.

C'est sans doute pour ces même raisons que nombre des intervenants de talent, s'engageant avec enthousiasme dans des expériences de support de la LJ du futur, nous ont démontré des maquettes technologiques pendant le colloque, mais d'un autre coté n'ont pas vraiment prolongé leur effort par la production de communications écrites substantielles. Nous publions ici ce matériel en l'état mais nous tenons non seulement à les remercier et à leur rendre hommage mais aussi à rendre compte ici des pistes de scénarios prospectifs que nous avons discutés avec eux avant le colloque.

Pour cette sous-session « de la page au mobile », nous avons arrêté avec les trois personnalités que nous avons rassemblées des titres de communications qui mis ensemble et destinés à fonctionner sur une même maquette de démonstration constituait une scénarisation prospective des mutations en cours de l'édition de jeunesse à l'ère numérique.

C'était sans nul doute trop exiger d'eux. Nous voulions à la fois qu'ils préfigurent des « contenus LJ » du futur, qu'ils les mettent en œuvre en tant qu'auteur, traducteur, illustrateur et spécialiste de l'informatique multimédia. Nous avons même un temps pensé que nous pourrions mettre en place avec eux un centre serveur pour téléphonie mobile (voire playstation) de l'édition de jeunesse. Brigitte Gyr qui est non seulement poète, traductrice mais aussi juriste a même tracé pour nous les grandes lignes des évolutions juridiques à prévoir.

Nous vous publions donc le matériel disponible aujourd'hui (les aspects logiciels et interactifs étant évidemment impossible à publier de façon textuelle) mais résumons maintenant l'expérimentation qu'il nous a été donné de voir ainsi que le scénario prospectif discuté avec eux[4].

Nous avons vu la démonstration d'un contenu éditorial de LJ, *le Crocodile*, totalement formaté pour pouvoir être accessible sur un téléphone mobile : notons qu'en modifiant quelques paramètres il pourrait de la même façon être accessible sur certaines playstations et a fortiori beaucoup plus facilement sur un ordinateur.

L'expérience n'est pas aussi prospective que l'on voudrait le croire. Les Japonais éditent déjà des mangas pour les téléphones mobiles. Cela prouve que c'est uniquement parce que les éditeurs français ne jugent pas encore le marché assez mûr que la LJ ne se publie pas déjà sur mobile. Il faut remarquer à ce propos que les mobiles de 3^{ème} génération et disposant d'écran plus grands et de meilleure définition (déjà largement rependus au Japon) facilitent le démarrage de ce nouveau type d'édition.

Cela facilitera aussi bien sûr la généralisation de la TV sur mobile qui sur certain secteurs de marché (clip musicaux, sports, promotion du cinéma, publicité...) commence réellement à être une réalité économique avec laquelle il faut compter.

Ce marché de l'édition multimédia déclinable à la demande sur des plateformes de lecture et sur des réseaux diversifiés mais inter-compatibles et complémentaires a précisément beaucoup à attendre de l'évolution de l'ère numérique et tout particulièrement de l'abandon définitif du *broadcast* analogique au tournant des années 2010. En effet des normes évolutives mais déjà développées dans les familles JPEG et MPEG deviendront alors indispensables pour assurer la production, la post production, l'adaptation multilingue (MPEG-4), l'aménagement archivistique et documentaire (MPEG-7) et enfin le *e-procurement*[5] (MPEG-21).

Nous préférons employer ici le terme anglais « *e-procurement* » plutôt que son équivalent francophone beaucoup moins « parlant » d' « intégration de services ». Ce terme de *e-procurement* rend bien compte de tout ce qu'il est nécessaire d'assurer à ce niveau :

- assurer un traitement totalement intégré, informatique et réseautique des aspects rétribution des droits d'auteur et copyright ;
- assurer de la même façon des ventes, location, prêt gracieux à la demande : que cette demande soit infime (achat de fragment pour un seul usage privé) ou qu'elle soit similaire aux demandes considéré comme rentable aujourd'hui même en l'absence d'un *e-procurement* ;
- assurer toujours de façon totalement « intégrée » la prise en compte des différents paramètres d'adaptation et de recomposition adaptative des contenus, des réseaux et du terminal ;
- assurer bien sûr la réalisation d'une requête sur des archives disponibles à la demande de façon totalement intégrées et automatique.

Ce paysage médiatique à l'aspect pour certain hautement futuriste est pourtant ce qui est déjà largement disponible à titre encore expérimental mais qui sera indispensable pour faire fonctionner une TV mondialisée que le passage au *broadcast* numérique intégral multipliera en volume de flux par un facteur de 10. Qui peut le plus peut le moins ces mêmes normes réputées multimédia et développées à l'origine pour l'audiovisuel TV et radio seront capable de faire circuler aussi des contenus éditoriaux LJ multimédia.

Bien sûr nous savons que les métiers actuels de la LJ seront dès lors profondément bouleversés : c'est vrai. Mais est-ce vraiment une raison pour ne pas anticiper. Une société de droit d'auteur comme la SACD a ainsi mis en place une expérimentation en vraie grandeur sur des vidéos courtes destinées au marché des mobiles en émergence. De façon beaucoup plus modeste nous espérons avec cette démonstration amorcer la pompe d'une expérimentation similaire de contenus LJ qui seraient géré par un consortium mixte d'auteurs, d'illustrateurs, d'éditeurs qui pourraient s'associer sous le couvert du CRILJ ou celui du CRILJ associé à un laboratoire universitaire ou peut-être encore la plateforme Arts, Sciences, Technologies, de la MSH Paris Nord ».

Revenons au contenu qui a été démontré : *Le Crocodile* dessiné par Hervé Borrel dans un graphisme épuré, particulièrement bien adapté aux petits écrans de téléphones mobile est associé à un texte poétique bref. Il se déroule en une dizaine d'écrans (pages) successifs. Sa nature multimédia autorise bien sûr sa déclinaison selon autant de langues et d'écriture que l'on peut le désirer. Brigitte Gyr qui est aussi traductrice a ainsi prévu sa déclinaison en plusieurs langues. Bien sûr les éditeurs d'une telle œuvre doivent anticiper et éventuellement prévoir des recadrages pour que les textes « localisés[6] » soient correctement recomposés et mis en pages en fonction des demandes.

Déclinons les avantages non encore déployés dans des éditions de mangas japonaises mais qui présenteraient de grand avantages pour le chercheur spécialisé en multimédia ou en LJ, mais qui pourrait être aussi de nouveaux service téléphoniques, des nouvelles idées de serveur informatiques, de serveurs vocaux, des nouveaux usages pour des jeux informatiques.

La téléphonie mobile est un espace partagé par des enfants et des adultes (notamment les parents ou grand parents). À partir d'un conte comme *Le Crocodile* on peut développer des fichiers vocaux associés. Ceux-ci peuvent être directement intégrés dans l'édition multimédia d'origine ce qui permettrait de choisir (toujours dans toutes les langues) des lectures « professionnelles » du texte accompagnant pour l'enfant sa lecture débutante, soit ces nouveaux services peuvent être un service que l'on va chercher sur un serveur comme on chargerait une sonnerie. Il faut d'ailleurs bien comprendre que la distribution de LJ sur des

téléphone mobile fonctionnera sur ce même principe qui est déjà celui de la VOD (*Video on demand*) disponible pour le sport ou des clips musicaux. Ces mêmes serveurs peuvent aussi proposer un espace d'enregistrement vocal ou la mère, ou tout autre parent (et bien sûr l'enfant lui-même) pourra enregistrer sa propre lecture. L'enfant pourra dès lors déclencher à son heure sa lecture de connivence.

On sait aussi (tous les bibliothécaires d'Alliance Française le savent), que la LJ à un usage dérivé bien connu : celui de l'apprentissage des langues par des enfants (mais aussi des adultes). La LJ sur téléphone mobile, mais aussi avec quelques adaptations sur *playstation* ou sur ordinateur, peut devenir un complément des laboratoires de langue. C'est un média où par le jeu de montrer cacher très facile en multimédia on peut mettre en œuvre quantité de jeu et d'apprentissages bilingues ayant pour contenus de départ des œuvres de la LJ.

On voit à travers l'exposé de ces potentialités que le déploiement de la LJ dans l'innovation numérique peut être plein de promesse tant en terme d'élargissement de la culture de lecture du jeune (voire de l'adulte consommant de la LJ), quant terme de marchés qui peuvent y être associés.

C'est cette dernière assertion qui constitue un problème intéressant. Qu'est ce qui fait que les Japonais éditent et consomment déjà des mangas sur téléphone mobile et que nous ne le faisons pas encore ? La question du sous-développement, car il s'agit de cela, est à l'ordre du jour quand il y a hiatus entre le niveau de développement industriel et l'appropriation sociale de cette culture technique par le public consommateur, mais surtout aussi les entrepreneurs usagers (les éditeurs, les auteurs, les illustrateurs, mais aussi les bibliothécaires, les lieux ressources comme le CRILJ ou le CIELJ).

Bien sûr il est légitime que face à toute innovation s'engage une période d'observation pendant laquelle la course à la concurrence se disputera en course de sur place. Les éditeurs ne peuvent pas investir trop tôt dans des technologies encore en cours de développement. On sait tous aussi que les questions de droits d'auteur ou de copyright sont quasi impossible à régler en l'état actuel. Mais il est certain aussi que ne gagnent la course de vitesse que les coureurs présent sur le vélodrome pendant la minute de sur place. Ce n'est dans 2 ou 3 ans quand les réseaux seront aménagés pour gérer des droits d'auteurs et des rétributions d'éditeurs « à la demande en ligne », que les éditeurs, les auteurs, les illustrateurs français devront s'enquérir des façons de faire. Ce n'est pas quand l'édition de manga japonaise traduite en français aura acquis un quasi monopole chez les distributeurs téléphoniques européens qu'il faudra se mobiliser pour trouver des créatifs et des éditeurs européens déjà coutumiers de ces nouveaux modes de médiation. Non seulement nous devons être prêts mais nous devons aussi trouver nos pôles d'excellence en la matière car l'édition LJ multimédia s'édite par définition sur un marché multilingue et mondial. Il ne serait de ce fait pas inutile que nos créatifs ou éditeurs français aillent dès aujourd'hui distribuer d'abord en version japonaise ou coréenne des œuvres conçue en français et dont l'édition française peut attendre que le marché français se crée et existe.

Le travail déployé par Brigitte GYR, Hervé BOREL et Amine ESSADOUQ, est donc exemplaire de ce point de vue. Nous devons d'ailleurs, remercier aussi Nicolas BIANCO qui s'était engagé au début sur ce même chantier expérimental, puis a souhaité ensuite se retirer de l'expérience parce qu'il avait du mal à comprendre que la logique de réalisation d'une maquette expérimentale d'édition dans le cadre d'un colloque académique ne pouvait pas à être défini en terme de droit d'auteur comme une édition classique. Ses hésitations à s'engager sont aussi précieuses pour les chercheurs que l'enthousiasme sans aucune hésitation de Brigitte GYR, Hervé BOREL et Amine ESSADOUQ. Cela prouve que la communauté des acteurs de la LJ (éditeurs multimédia, auteurs, illustrateurs, traducteurs), est éminemment partagée dans sa volonté à s'inscrire réellement dans l'ère numérique. Sans doute un colloque comme le notre, participera du progrès en la matière.

NOTES

- 1 Bertrand GILLE, *Histoire des techniques, technique et civilisations, technique et sciences*, Paris, éditions Gallimard, Encyclopédie de la Pléiade, 1978.
- 2 Qui sont par nature floues
- 3 À l'évidence l'ère numérique n'est qu'un ensemble technique et il donne son nom à une période technohistorique dont il constitue une composante fondamentale.
- 4 Visuelle, auditive, tactile et sensible au geste... mais bien sûr textuelle, audiovisuelle.
- 5 Nous entendons par le terme *e-procurement*, tout ce qui touche à l'échange et au commerce entre les hommes.
- 6 Localiser et localisation sont les termes du jargon technique multimédia et logiciel et signifie une traduction, mais aussi une adaptation culturelle (dans laquelle la tour Eiffel deviendra par exemple le Pont de Londres ou la porte de Brandebourg).

L'auteure qui va suivre, Christiane Abbadie-Clerc, demande aussi quelques précisions.

La LJ est depuis longtemps une pratique d'édition multimédia même avant l'ère numérique. Ce fut un lieu de prédilection pour des livres objets destinés à se déployer dans d'autres modes de médiation que la simple médiation de la « chose imprimée (image ou texte) ». Il y a eu des livres de jeunesse dans quantité de directions : jeux de transparence, de fenêtrage, d'illustrations animées par jeu de « tirette », livre cabane, livre personnage, livre dont les pages se tournent à plusieurs niveaux de hauteur dans la page, livre flot-tants, livre indéchirables, livre avec disque, livre olfactif...

La LJ a été aussi très tôt intéressée par le public handicapé : livre en relief d'initiation au braille ou livres en braille.

Le public sourd non encore alphabétisé était plus difficile à capter sur des supports traditionnels. La captation vidéo d'un interprète en train de signer est une solution déjà employée dans le cadre notamment des débats politique à la TV. C'est cependant une solution trop onéreuse pour pouvoir être rentable dans le cadre d'édition dont la clientèle intendante est déjà difficile à équilibrer. En effet, l'adjonction d'une option langage des signes générée par une captation vidéo représente un coût tel qu'il est pratiquement impossible à rentabiliser pour un éditeur de LJ.

C'est dans une application telle que celle là qu'on perçoit l'énorme différence entre vidéo analogique et vidéo numérique sous le format MPEG. Un des 2 auteurs de ces lignes appartient à un laboratoire[1] précisément impliqué dans le développement de MPEG et qui a démontré des outils de sous-titrage numérique en langage des signes.

Stéphane PIERA a lui créé des « avatars numériques » pour renseigner des voyageurs à la SNCF et a depuis longtemps collaboré avec Christiane Abbadie-Clerc.

Il est primordial de bien comprendre que le passage de la vidéo analogique à la vidéo numérique pour la réalisation d'information en langage des signes dans un projet d'édition est une révolution aussi fondamentale et similaire à celle du passage de l'impression par planche gravées (imprimerie par xilographie 11^{ème} sc.) à l'imprimerie par caractère mobile (Gutenberg). De la même façon que l'édition de toute nouvelle page imprimée avant Gutenberg nécessitait la gravure d'une nouvelle planche, la création de toute page de texte sous-titrée en langage des signes[2] exige la production d'un tournage vidéo impliquant un interprète réellement filmé.

Par contre avec l'ère de la vidéo numérique la vidéo n'est plus seulement la trace d'un événement filmé ce peut être le résultat d'une création vidéo par synthèse. Les normes MPEG 4 intègrent la présence dans le média numérique lui même de composants permettant l'émulation d'animation 3D et d'interactivité. Eut égard au besoin mondial de produire du langage des signes partout dans le monde les normes de vidéo numériques ont défini des fonctions logicielles permettant de produire par synthèse modulaire un avatar (un personnage de synthèse) interprétant le langage des signes. Libre ensuite aux auteurs ou à l'éditeur de mettre cet interprète en situation dans le projet éditorial ou au contraire à le situer de façon conventionnelle dans un médaillon au coin de l'écran.

Ce qui était fondamental de comprendre, c'est combien l'ère numérique est susceptible de changer radicalement la nature du rapport des jeunes enfants sourds (et aussi de leurs parents lecteurs accompagnants) avec la lecture et la LJ en général.

Grace à ces outils de sous-titrage en langage des signes, il deviendra (il est déjà possible en laboratoire), de composer des textes phrases par phrases avec autant de facilité qu'il est possible de traduire puis de recomposer un texte dans une autre langue. En effet il ne faut pas oublier que les langues signes sont des langues dont la structure syntaxique, beaucoup plus iconique, est notablement différente de nos langues et que comme pour toute autre langue l'adjonction d'un sous-titrage signé nécessitera une interprétation liée à une composition en langage des signes à partir d'éléments modulaire vidéo numérique.

Christiane Abbadie-Clerc et Stéphane Piera ont eu l'initiative de l'entreprendre.

NOTES

1 Alain Vaucelle appartient au laboratoire Artémis de l'Institut TELECOM SudParis

<http://www-artemis.it-sudparis.eu/>

2 Nous employons de façon générique cette expression de « sous-titré » pour signifier toutes les pratiques de mise en place d'une information en langage des signes parallèle au « texte ou à la bande sonore » en langue originale. Cela prend habituellement la forme d'un médaillon dans l'angle de l'écran. Bien sûr en LJ on peut imaginer toutes sortes de mises en pages ou d'usages de ce sous-titrage autre que la stricte traduction parallèle : version uniquement en langue des signes, jeux de montrer cacher d'un texte français parallèle pour apprendre la langue des signes à des *entendants* (problématique importante notamment pour les parents ou les éducateurs), jeux de montrer cacher inverse pour apprendre le français écrit pour des sourds sachant signer mais analphabètes, etc...

Christiane Abbadie-Clerc

Conservateur en chef des bibliothèques

LE MALENTENDU DU NUMÉRIQUE

Le sujet annoncé, « handicap et numérique », est évidemment trop vaste pour être abordé dans le cadre de cette intervention qui s'inscrit en complémentarité de celle de Stéphane Piera, à la croisée de l'innovation dans le champ de l'animation virtuelle en 3D et de l'accessibilité culturelle pour les personnes nées sourdes et pratiquement exclues de la communication verbale et en grande difficulté devant la lecture.

Les technologies au service de la « réparation » et de l'accessibilité : prothèses permettant de retrouver une motricité physique et cérébrale, implants cochléaires -controversés chez les sourds- applications de reconnaissance vocale multilingue, capteurs... n'en sont qu'à leurs débuts.

Ici même à l'université de Paris 8, en partenariat avec le centre national d'études et de formation pour l'enfance inadaptée (CNFEI) qui forme les professeurs des écoles, il existe un « DESS Handi » dédié aux applications numériques pour les handicaps sensoriels et physiques, dans une perspective pluridisciplinaire associant les chercheurs handicapés avec, parmi les objectifs, une visée essentielle : « Créer du sens à l'ère Numérique »...

Ce qui est en jeu, avec la loi du 11 février 2005, c'est l'accès des citoyens en situation de handicap aux loisirs et à la culture. C'est en premier lieu l'éducation des jeunes enfants et l'accès à la lecture qui nous concerne. Mais, actuellement, il faut savoir que, sous le prétexte de scolariser en intégration tous les enfants handicapés, on ferme les dispositifs d'accompagnement et d'orientation pour les premières années, - vitales pour l'enfant- depuis la maternelle à l'enseignement élémentaire ; on supprime les services d'éducation spéciale et de soins à domicile (SESSAD) ; on précarise les assistants de vie scolaire (AVS) et emplois de vie scolaire (EVS) ; on tend à mettre un terme à certains contrats aidés tandis que les formations, nécessaires pour ces emplois, sont inadéquates. Le centre d'information et d'orientation spécialisé (CIO) pour jeunes handicapés, à Paris, est fermé unilatéralement depuis le 1er septembre 2007 !

On s'attachera ici à souligner l'importance de la création dans le domaine de l'animation virtuelle, développée par Stéphane Piera avec le studio Dark Prince, pour les personnes sourdes pré-linguales qui communiquent en langue des signes.

En parallèle je voudrais également insister sur les voies de l'imaginaire à l'ère de l'hypertexte pour répondre à l'angoisse fondamentale générée aujourd'hui par toutes sortes de ruptures dans l'évolution de nos sociétés et par la faillite des repères. Le handicap, les « fêlures », les pertes de sens et d'autonomie, qu'elles soient accidentelles ou natives, les blocages de la communication, les désorientations, les catastrophes intimes, matérielles ou environnementales appellent des réponses urgentes dans le champ de la pédagogie, de l'art, de la politique. A cet égard, les techniques, les travaux de normalisation liés à l'ingénierie des langages, jouent un rôle « vertébral. »

Les signes en mouvement sur l'écran numérique

Stéphane Piera, réalisateur de films d'animation, est aussi l'auteur d'adaptation de livres pour enfants à l'écran, notamment pour le site « Petit Potam ». Il a commencé à travailler pour Antenne 2 avec Jacqueline Joubert et préside l'AGRAF (Auteurs groupés de l'animation française), association regroupant les scénaristes, les graphistes et les réalisateurs d'animation.

L'opportunité de sa venue s'est décidée par l'intermédiaire de Wendy Griffiths à la tête du studio « Dark Prince », rencontrée dans un stage d'apprentissage de la langue des signes à l'international visual theater (IVT), dirigé par Emmanuelle Laborit, au mois de mars 2007.

Le projet présenté ici met en scène un personnage virtuel : un avatar nommé « Clara » qui s'exprime en langue des signes française. (LSF) La maquette présentée sur écran et sur téléphone mobile concerne une application développée pour l'information dans les gares. A terme : « Clara » est appelée à « interpréter automatiquement en LSF un discours de personne entendante dans le contexte d'une conversation basique par visiophonie (un peu plus de 4000 signes sont répertoriés en LSF).

En son temps, l'abbé de l'Épée (1712-1789) avait fait œuvre de pionnier en établissant une méthode d'éducation des sourds fondant les bases de la langue des signes française, exportée plus tard aux États-Unis par Laurent Clerc, l'un des fondateurs de l'« Université des sourds Gallaudet », ce qui explique la parenté entre l'Association des sciences du langage (ASL) et la LSF, même si la langue des signes n'est pas universelle.

Celle-ci fut interdite durant plus de 100 ans, à partir du congrès de Milan en 1880, au nom de la Religion et du Progrès (« la parole est divine, la langue gestuelle est celle du péché »). La surdité est désormais considérée comme une « maladie » que les orthophonistes et audioprothésistes devront éradiquer. Graham Bell, professeur de sourds-muets et inventeur du téléphone, a été l'un des incitateurs de cette mesure qui s'est révélée catastrophique pour les sourds privés de l'audition à leur naissance et, par voie de conséquence, coupés du monde social.

Aujourd'hui, cette langue est de nouveau « officielle » dans les programmes d'enseignement. Elle permet aux enfants d'accéder, par le bilinguisme, à l'apprentissage de la lecture silencieuse : ce qui nécessite un dispositif pluridisciplinaire, mixte, expérimenté en particulier à Toulouse avec succès. Quelques 40 000 enfants d'âge scolaire sont concernés par de graves problèmes d'audition. Parvenus à l'adolescence, nombre d'entre eux sont en situation d'illettrisme. Heureusement, la banalisation des outils multimédia et la pratique du minitel ont offert des passerelles vers l'usage des téléphones portables par le biais des SMS (short message service). L'arrivée de l'image virtuelle en 3D autorise l'émergence d'une communication gestuelle qui complète heureusement la lecture labiale.

L'expression des langues « signées » repose sur un canal de communication différent de celui des langues vocales puisqu'il est visuel, gestuel, à l'opposé de l'audio-vocal. Une langue signée exploite de manière pertinente, c'est à dire linguistique, les trois dimensions spatiales en plus des deux dimensions temporelles - séquentielle et simultanée - au sein d'une grammaire spatiale ; cela donne aux locuteurs la possibilité d'exprimer ensemble des informations grammaticales et lexicales par le jeu des gestes manuels décomposables en paramètres de configuration, orientation, emplacement et mouvement, combinés à la direction du regard (syntaxe), l'expression du visage (mimiques faciales pour les fonctions d'adjectif, d'aspect), de la tête et du corps (frontières thématiques, interpellations)... La dactylogogie : alphabet des signes, permet de compléter l'absence d'une équivalence mot-signe.

On répertorie environ 4500 signes, et une soixantaine de configurations basiques des mains (IVT).

Les signes gestuels sont producteurs d'images, non seulement au sens physique du terme, mais au sens métaphorique, métonymique ou historique de leurs référents (la couleur blanche qui se déploie au niveau du cou évoque l'antique collerette...).

Il existe une pensée conceptuelle du signe, comme une « pensée-image » du dessin ou de la sculpture (l'auteur d'un retable de la fin du XVIe de l'église St Vincent à St Sébastien est un sculpteur sourd muet « Akiza »[1]).

Aujourd'hui la linguistique de l'énonciation donne du sens à cette langue des signes, évolutive sinon universelle, théâtrale dans son essence et sans doute transparente dans la vérité du langage des corps.

Le numérique permettra-t-il de répondre aux besoins de diversité et d'autonomie en matière de culture pour les personnes en situation de handicap ?

La révolution des mobiles permettra-t-elle la communication et l'évasion par l'imaginaire ?

Le rôle prescripteur des bibliothèques dans le champ du handicap

Il existe bien à Boulogne-Billancourt une bibliothèque numérique pour le handicap qui permet le prêt de documents numériques à distance. Si l'architecture, et les aménagements des nouveaux établissements culturels recevant du public, sont plus ou moins en conformité avec la loi pour les handicapés moteurs, il y a encore beaucoup à dire pour les déficiences sensorielles et tout reste à faire en matière d'accessibilité culturelle (interprétation à partir de la LSF, sous-titrages, accueil et communication sur les services, etc.) Certes, quelques rares grandes et moyennes bibliothèques, en France, ont développé des services pilotes avec un personnel formé à la langue des signes et des outils numériques de lecture et d'écriture, de navigation sur le web, utilisant le braille ou la reconnaissance vocale. À Pau, l'« espace Helen Keller » ouvert dans la Bibliothèque des enfants, et admirablement animé par Jeanne Monel, manque cruellement de personnel pour accomplir sa mission innovante depuis plus de 7 ans.

En ce qui me concerne, la surdité a été décisive dans l'orientation de stratégies multimodales -avant la lettre- d'accès au savoir. Il s'agissait d'opérer perpétuellement, consciemment ou non, des transferts de sens d'un canal de communication à l'autre, de l'ouïe défaillante, à la vue avec la lecture labiale, au toucher... Ayant eu la chance d'accéder à la lecture avant de savoir parler, dès lors que j'avais acquis un peu d'autonomie, j'aimais naviguer du livre au film et prenais appui sur les images et le geste pour aller vers le sens toujours flottant et souvent générateur de « malentendus » et quiproquos parfois amusants mais souvent pénalisants. Je me suis progressivement adaptée aux prothèses de plus en plus puissantes de sorte que l'accès à une vie professionnelle normale s'est opéré d'instinct, dans l'espace novateur des bibliothèques publiques dans les années 70, avec l'émergence d'une édition originale pour la jeunesse. Ces bibliothèques devenaient, au sens privilégié par Henri Hudrisier, (voir article p. 21) de véritables « iconosphères » grâce à la volonté de Jean-Pierre Seguin fondateur et premier directeur de la bibliothèque publique d'information (BPI) au Centre Pompidou .

La création de la Bibliothèque des enfants de la BPI a permis l'ouverture d'un espace de lecture multimédia avant la lettre avec son catalogue regroupant tous les supports dans une approche thématique vivante et libre. L'accès libre pour les enfants, parmi les livres, aux paniers de diapositives, à une vidéothèque spécialisée dans le cinéma d'animation, puis à la logithèque, a ouvert des horizons aux jeunes enfants issus de milieux défavorisés ou en situation de handicap. Les enfants sourds étaient accueillis, dès 1989, avec des intervenantes en langue des signes (Dominique Hof et Marie Thérèse Abbou-l'Huillier) pour des animations ponctuelles en partenariat avec l'émission l'« Œil et la main » sur la « Cinq ». Des ateliers de films d'animation, « Ciné Signes », ont été mis en place avec le Centre national de la cinématographie (CNC) avec le réalisateur Jean-François (n'est-ce pas Jean-Pierre ?) Lemouland et des professeurs sourds comme Monica Companys en région Parisienne et à Rennes. Les enfants aveugles rencontraient, dans le cadre d'ateliers, l'illustrateur Olivier Poncer, auteur d'albums tactiles aux éditions Chardon Bleu ; des approches bilingues d'albums pour enfants étaient organisées grâce au partenariat avec Nathan (sous l'égide d'Hervé de la Martinière à l'époque !), avec des interprètes en LSF d'illustrateurs et auteurs... Les premières plateformes « Amiga » ont permis d'éditer, avec les enfants en difficulté du 3ème arrondissement, un premier livre à partir du numérique chez Nathan : l'intérêt étant d'inclure les enfants eux-mêmes dans leur propre fiction au travers d'une sorte de travail « hypertexte » autour du Conte de la Nef des Fous et à partir d'un tableau de Jérôme Bosch et d'extraits du pamphlet de Brant.

Une veille a été mise en place dès 1996 avec le Conservatoire national des arts et métiers (CNAM), l'université de Paris 8 (sous l'égide des professeurs Jean Clément et Jean Pierre Balpe), des fondateurs du Prix Moebius (avec Ghislaine Azémard) : il s'agit de l'« Observatoire des lectures hypermédia », très suivi par les chercheurs et acteurs de la nouvelle édition numérique. Des ateliers d'écritures en ligne, à distance sur le web, ont été pilotés par un écrivain, Yves Heurté, et des stagiaires de l'université de Paris 8 pour aboutir, sur le site de l'Académie de Toulouse, à un roman en ligne : *Au voleur*, réalisé avec les CM2 de classes de montagne dans les Hautes-Pyrénées et en Haute-Garonne (en 1998).

Je me suis rendue compte que bien des logiciels d'accès à la lecture, dans les années 80, avaient été mis au point, à l'origine, pour des enfants sourds ; celui de l'Association française pour la lecture (AFL) avait été conçu dans le cadre de l'« Université Gallaudet des sourds » aux USA ; un autre a été mis au point avec Rachel Cohen et diffusé par Jériko (Histoires de villes, histoires de maison, etc.), associant le mot et l'image dans l'exercice de construction de phrases liées aux mises en scène de décors à l'écran, dans une correspondance mots-images-actions . Les sourds disent qu'il en est de même pour l'invention du web dans le cadre des premiers réseaux militaires ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network) auxquels aurait collaboré un ingénieur sourd...

De toute évidence, aujourd'hui, les hypermédiats accessibles sur les mobiles miniaturisés ou sur le web devraient faciliter l'accès à la lecture de certains enfants en difficulté, dès lors qu'ils seraient en mesure de combiner la visio-téléphonie et la lecture interactive ;

La création et la féture

Il reste, qu'en termes de création dans le domaine de la fiction et de la vulgarisation documentaire, tout est à inventer compte tenu de l'originalité et de la diversité des publics qu'ils soient ou non en situation de handicap.

Certes la disponibilité des familles et des éducateurs restera essentielle pour l'accompagnement des dispositifs numériques dont l'accès, aussi intuitif que possible, et le nomadisme seront un élément clef au regard

de la maniabilité des livres dont la texture demeure un critère d'appropriation fondamental.

Il s'agit bien pour l'enfant en situation de handicap, d'acquérir une autonomie et du plaisir dans la construction de son identité à partir des morceaux dispersés, éclatés, de son moi psychique et corporel.

Une fiction métaphorique, qui va bien avec les exercices de style combinatoires à la Queneau, c'est peut-être celle de Gianni Rodari, illustrée par Beatrice Alemagna, au travers d'un album et d'un film d'animation sur DVD Rom : *La promenade d'un distrait* publiée au Seuil.

Comment opérer la quête de sens, rassembler ce qui est cassé, séparé (c'est l'étymologie du mot symbole) par la voie des mythes ? Le handicap est au cœur même de la création, si ce n'est son moteur...

Walter Benjamin, grand collectionneur de livres pour enfants, insistait sur le *gestus*, le geste dans l'émergence de la pensée-image en action chez l'enfant, grâce au jeu, avant même l'apparition du langage, mais aussi dans toute l'œuvre de Kafka. La maladresse de sa propre enfance était au cœur de la pensée politique du philosophe des Passages parisiens et des correspondances baudelairiennes. Mettre en évidence une fêlure pour mieux transmettre et trouver des réponses à l'angoisse...

Le philosophe, lorsqu'il était enfant, maladroit et distrait, cassait et maltraitait les objets, s'identifiait au « petit bossu » d'une comptine populaire - *Bucklicht Männlei* tiré de *Des Knaben Wunderborn*-

« Je veux aller dans ma cave
Pour tirer mon petit vin
Il y a un petit bossu
M'a attrapé ma cruche

Je veux aller dans ma cuisine
Faire bouillir ma petite soupe
Il y a un petit bossu
M'a cassé mon petit pot... ».

C'est à cause de lui que les objets jouent de mauvais tours aux enfants... Celui que le petit bossu regarde ne fait pas attention, ni à lui même ni au petit bossu. Il se tient effondré devant un monceau de débris. Walter Benjamin avait pressenti la montée du nazisme. Indésirable, il s'est suicidé après avoir franchi la frontière des Pyrénées à Port Bou le 26 septembre 1940.

Et pourtant, aux côtés du « petit bossu » il y avait *L'ange nouveau* peint par Paul Klee. Ils sont inséparables dans la pensée de Walter Benjamin. C'est que la catastrophe est parfois une chance... Les artistes de l'après-guerre ont esthétisé cette cassure violente, ces disparitions, jusqu'à assembler les nouvelles pièces d'un puzzle du futur... Avec Walter Benjamin et ses disciples - Theodor Adorno, Giorgio Agamben - l'enfant au cœur du jeu, a le pouvoir de reconstruire et de changer le cours d'une histoire paralysée, d'une vie handicapée, d'une sensibilité blessée.

La question des gestes perdus est nouée à l'inconscient social... elle ressurgit avec la bosse du petit bossu, sur laquelle il coûte parfois tant de peine de se retourner. Théoricien de la photo de l'aura perdue et retrouvée à l'heure de la reproductibilité de l'œuvre, Walter Benjamin nous offre des pistes éclatées pour tendre des passerelles entre l'ancien et le nouveau sous les voûtes de la Bibliothèque nationale... Les arches des passages parisiens abritent des métaphores et des allégories d'un monde en mutation et des fragments de savoirs « hypertextuels » précurseurs des « mythologies » de Roland Barthes.

Créer du sens là où c'est difficile, dans les marges du refoulé, là où les enfants et les adultes tentent d'exorciser leurs angoisses profondes... tel est peut-être l'enjeu pour les auteurs collectifs dans le champ du numérique. Et ils ont pour cela les réservoirs inépuisables des fables et des contes populaires.

Marjane Satrapi, auteure de la bande dessinée et du film d'animation *Persépolis*, a expérimenté le pouvoir pacificateur des images, de ses images... disant que peut-être, « c'est plus dur de bombarder un pays dont on a des images en tête... »

Les jeux d'identification

Il s'agit, pour les enfants handicapés, de construire un imaginaire collectif à partir duquel ils pourront créer des liens. Les métaphores des fictions numériques peuvent transmettre du lien social tout comme le faisaient les allégories pour les anciens, les sculpteurs, peintres et poètes de l'époque médiévale. Elles participent du travail de médiation, de transmission et de transformation des pensées qui se font et se défont

par le jeu des associations d'idées et d'objets, des déplacements du cadre symbolique.

L'intérêt dans les lectures numériques, c'est bien le pouvoir opératoire des lecteurs sur le texte et l'image dès lors qu'ils sont à même de les modifier, de les détourner, de se les approprier pour une perception valorisante de leur travail. Dès lors le travail du mythe - qui nous pense - comme le souligne Claude Lévy-Strauss, pourrait déboucher sur quelque chose de communicable, d'échangeable.

A cet égard comme le soulignait fréquemment Marc Soriano, les contes traditionnels sont un vivier d'adaptation inépuisable pour favoriser ces jeux de projection, d'identification.

Comment penser les scénarios en phase avec les imaginaires singuliers des enfants handicapés dont les logiques de sens, liées à des perceptions tronquées, sont souvent décalées, perçues comme étrangères, façonnées sur une autre planète ?

Pierre Lévy a développé le concept d'idéographie dynamique que les scénaristes de films d'animation, tels Stéphane Piera, intègrent parfaitement. L'iconicité, la syntaxe et la grammaire de la langue des signes, cumulant jusqu'à 5 dimensions du geste et des mimiques en mouvement, trouvent leur expression dans un champ virtuel qui dessine des espaces de vie et de pensées parallèles déjà familières aux jeunes générations du futur.

Changer le regard

Les technologies virtuelles permettent de concrétiser les parcours d'identification habituels de la lecture traditionnelle (grâce aux avatars) pour les apprentissages. On est Alice ou Robinson, on passe d'un univers linguistique à un autre, on rebondit dans un paysage grâce au GPS, au cours « géo-lectures » et aux randonnées culturelles dans les musées ou la nature sauvage ...autant de perspectives qui revisitent la pédagogie Freinet de l'instant, réconciliée avec la mémoire du monde.

La plupart des enfants lourdement handicapés manquent de repères et ces derniers ne peuvent se construire qu'à partir de leur propre vécu. D'où l'importance d'une production émanant d'artistes eux-mêmes en situation de déficience sensorielle, telle l'illustratrice malentendante Kitty Crowter, qui expose en ce moment à la Bibliothèque St Eloi à Paris et crée un livre avec le comédien sourd Laurent Valot ; d'où la force d'expression des haïkus et aquarelles d'Aurélie de la Selle, auteur et plasticienne, née sourde (Sans la miette d'un son chez Tarabuste) ; d'où l'intérêt des animations bilingues de la conteuse sourde plasticienne Marie Boccacio, devenue bibliothécaire pour les besoins de la cause, et de celles de Colette Barbelivien et d'Olivier Schétrit, comédien sourd travaillant sur les mythes grecs. Et je n'évoque là que le monde de la surdité. Le monde des aveugles est dévoilé par la comédienne, conteuse et sculpteur Claire Bartoli, ou encore par le conteur pilote d'avion (créateur des « Miraud volant », association européenne des pilotes handicapés visuels), Patrice Radiguet, celui de la déficience cérébrale et motrice par le romancier Alexandre Jollien... Tous sont familiarisés avec les interfaces numériques de l'écriture et communiquent avec le monde valide, non sans douleurs, où l'inspiration arrache des formes d'expression inédites.

Pour changer notre regard intérieur il faut de l'empathie...

Il faut relire le texte de Julia Kristeva auteure en 2003 d'une lettre au Président de la République sur les citoyens en situation de handicap à l'usage de ceux qui le sont et de ceux qui ne le sont pas (Fayard). Comme les philosophes des Lumières, elle nous renvoie à des mondes de pensée : « Que chacun de nous se glisse dans ses propres rêves, les plus bizarres ou les plus répétitifs. Qu'il remonte ensuite à la surface et écoute ceux qui parlent, marchent, entendent, regardent, agissent alentours autrement, bizarrement, follement à faire peur. Des mondes nouveaux s'ouvriront alors à notre écoute, douloureux ou enchantés, ni normaux ni handicapés, éclosions de surprises, des mondes en devenir : polyphonie, résonances différentes et cependant compatibles, des mondes enfin rendus à leur pluralité..Et si c'était là la face intime de notre chantier... »

Le malentendu et la révélation dans le champ de l'exception culturelle à l'ère de la mondialisation

Citons Walter Benjamin encore : « Le malentendu me barrait le monde. Cependant, de manière bénéfique, il m'indiquait les voies qui mènent au plus intime de celui-ci. Tout trébuchement lui était bon...Le hasard voulut qu'en ma présence on parla de pointe sèche...Le lendemain je sortis ma tête de dessous de la chaise : c'était une pointe tête.... »

Il faut jouer avec les lapsus « prêter l'oreille à un sourd » comme Raymond Devos, ou comme Queneau, « casser les barreaux d'une chaise pour « discuter à bâtons rompus ... »

Un champ de création baroque est ouvert sur les plates-formes numérique - pourquoi pas sur les téléphones mobiles - avec de multiples passerelles entre l'illustration, le cinéma d'animation, la création plastique. L'exception culturelle en faveur des personnes en situation de handicap est à encourager très fortement à l'ère de la mondialisation en particulier pour les projets comme ceux défendus par le Studio Dark Prince et Stéphane Piera autour de l'avatar virtuel « Clara ».

Aujourd'hui, les graphistes agrègent différentes techniques : papier et numériques pour une même œuvre et pour des usages très différents. Il suffit de regarder du côté des agences d'illustrateurs : illustrissimo.com, costume3pieces.com, ou agent 002.com...etc. On a cité le travail exemplaire de Beatrice Alemana inspiré par le très surréaliste Gianni Rodari auteur de la « Grammaire de l'imagination » : une véritable mine pour les pédagogues et les artistes...

Il est urgent de relancer au moins dans l'espace européen des programmes fondés sur le socle commun de nos cultures, de nature à réconcilier l'art, la pédagogie et la passion, au lieu d'abandonner les talents aux lois du marché (socle et « lieu commun » de l'humour en mouvement et résolument pluridisciplinaire)

Notes

- [1] Les fresques médiévales et en particulier « l'iconologie » des compositions picturales allégoriques du « quattrocento » qu'il s'agisse de motifs religieux ou mythologiques répondent à la logique d'un langage visuel très codifié dans la gestuelle et les « attributs » des personnages, ainsi ceux du martyr des saints : le grill pour St Laurent, les seins coupés de Ste Agathe, offerts sur un plateau ou la foudre pour Jupiter, la balance pour l'allégorie de la justice ; le cuisinier Italien Cesare Ripa reçu à la cour de François 1^{er} en avait dressé l'inventaire, longtemps resté le « vocabulaire » de base des artistes classiques ou baroques.

Sophie de Quatrebarbes

Auteur multimédia, master hypermédia université Paris VIII

VOUS LISEZ ?

ET BIEN JOUEZ MAINTENANT

Résumé : *Le présent article reprend la communication qui a été faite lors du colloque du CRILJ en juin 2007. Nous y avons présenté un prototype de dispositif multimédia ludoéducatif pour sensibiliser les enfants à la lecture littéraire. Ce dispositif a été imaginé en tentant d'appliquer un scénario pédagogique et ludique, issu des jeux vidéo, à l'édition numérique d'un texte littéraire : « Comment Wang-Fô fut sauvé » de Marguerite Yourcenar[1]. » Nous avons exposé ici notre démarche et la solution à laquelle nous sommes arrivés.*

Exergue

« Entre dans l'univers d'une nouvelle de Marguerite Yourcenar. Fais-toi lecteur naïf et laisse toi happer par les images et le texte lu. Aventurier partant à la découverte d'un pays inconnu ou détective réunissant les indices, incarne le regard des différents personnages, fouille inlassablement l'inépuisable richesse de ce texte. »[2]

L'exploration d'un texte littéraire : un voyage interactif

La maquette de site Internet que je me propose de vous présenter ici est un outil multimédia ludoéducatif en vue de sensibiliser les enfants à la lecture littéraire. À la croisée des genres, entre édition électronique et jeu vidéo, dispositif éducatif et dispositif artistique, il s'adresse à un lecteur-joueur, explorateur des sens cachés qui, par sa lecture, redonne vie au texte de Marguerite Yourcenar.

Le lecteur pose la dernière touche de couleur à ce conte initiatique et merveilleux. Il rend la vie au peintre Wang, qui parle « comme si le silence était un mur et les mots des couleurs destinées à le couvrir » : à son disciple Ling qui apprend à s'émerveiller de la beauté d'un éclair ou de la marche d'une fourmi, à l'Empereur, furieux de ne pouvoir régner sur le « Royaume des Mille Courbes et des Dix Mille Couleurs ».

Ce site Internet « vise à éveiller et à stimuler la curiosité, le désir et le goût pour la culture de l'écrit. » Éducatif mais pas scolaire, « l'environnement ludique dans lequel s'inscrit ce projet, perçu comme non contraignant par les enfants et les jeunes gens, favorise l'acquisition et le développement de compétences et de savoirs qui, sans procéder directement des apprentissages fondamentaux, ni emprunter les mêmes voies, concourent cependant à leur réussite et à leur consolidation. »[3]

La réalisation de ce site permettra, outre la redécouverte du texte de Marguerite Yourcenar, de mettre en place les principes structurants d'une approche qui pourra ensuite être déclinée dans d'autres œuvres : par le biais de l'internet et d'une nouvelle approche de la lecture, il s'agira de faire vivre des œuvres du patrimoine littéraire en touchant de nouveaux publics en France et à l'étranger.

La lecture littéraire

Lorsque l'on parle d'apprentissage de la lecture on a plutôt tendance à penser à l'apprentissage du déchiffrement d'un code. On omet, bien souvent, le fait que lire c'est avant tout comprendre ce qu'on lit, accéder au sens d'un texte et à sa richesse. Depuis quelques années déjà, le terme de lecture littéraire a fait son apparition pour tenter d'appréhender cette pratique.

Plusieurs définitions de la lecture littéraire ont cours. Selon les écoles de pensée, ce terme recouvre des réalités assez différentes. Une première vision, assez simpliste, résout le problème rapidement : lecture littéraire = lecture plaisir. Deux tendances s'opposent ensuite : pour les uns, la qualité littéraire de la lecture se trouve dans la qualité propre du texte (toute lecture d'un texte dit littéraire serait une lecture littéraire), pour les autres, la qualité littéraire de la lecture se situe dans l'acte en lui-même et cette posture peut donc être adoptée pour tout type de texte, de la coupure de presse au roman du XIX^{ème}.

Enfin, pour Michel Picard auteur, entre autres, de « La lecture comme jeu »[4], la lecture littéraire est une tension entre trois instances : " le lisant " est pris par l'intrigue et ses protagonistes (durant le temps de la lecture il croit vraie leur aventure) ; « le lu » est la part de projection fantasmatique du lecteur dans ce qu'il lit ; « le lectant » est la part du lecteur qui est attentive à la fabrique du texte, à l'originalité de sa stratégie narrative, à la beauté des phrases, au jeu indiciel....

La lecture comme jeu interactif

La « lecture se présente comme un jeu interactif entre deux partenaires, un texte singulier et un lecteur singulier »[5] estime Catherine Tauveron, chercheuse en didactique de la lecture littéraire à l'INRP[6], qui a suivi ce projet à titre d'expert. Nous avons décidé de la prendre au mot.

Ce jeu suit, à son sens, plusieurs règles que nous avons tentées de respecter dans notre travail :

- le texte est enrôlé dans la partie : il n'est pas prétexte à parler d'autre chose que de lui-même (ex: la Chine ou la peinture...) ;
- le texte a du jeu : il ne s'agit pas de proposer un texte facile et lisse qui se révélerait sans intérêt. Le texte doit être résistant ;
- le lecteur est dans le jeu : il est capable de changer de posture. Tantôt happé par l'univers fictif, tantôt distancié, en tout cas il investit le texte (investissement mémoriel, affectif et cognitif). Il prend en compte l'intention du texte ;
- le texte est maître du jeu: « La liberté des lecteurs commencent seulement où s'arrête celle du texte. »

Un jeu interactif pour apprendre

Ce projet se situe dans la lignée de ces entités hybrides qui hantent les rayonnages de la FNAC pour les 3-11 ans : les logiciels ludoéducatifs. Cependant, ce terme nous a interrogé : est-il possible de proposer un jeu qui serve à apprendre? À priori, en se fondant sur les différentes définitions du jeu et notamment celle de Roger Caillois, les deux activités seraient antinomiques. Le jeu se doit d'être par nature dénué d'intérêt.

Pourtant, il convient sûrement de réinterroger le problème dès lors qu'il s'agit de littérature. À la suite de Michel Picard, nous pouvons écrire que la lecture est un jeu. Difficile aussi de dire qu'elle s'apprend. Disons plutôt qu'elle se pratique et qu'elle s'éclaire. L'objectif de ce projet n'est pas d'évaluer les enfants sur leur compétence en lecture mais de sensibiliser aux différentes visions que l'on peut avoir d'un texte.

Comment Wang-fô fût sauvé

Le site internet serait destiné aux enfants de 8 à 11 ans. «Comment Wang-Fô fût sauvé» est un texte de Marguerite Yourcenar, publié chez Gallimard, collection l'Imaginaire, dans le recueil « Nouvelles Orientales ».

Un conte initiatique et merveilleux, une langue poétique : des ingrédients pour donner le goût de lire

La nouvelle choisie comme support au développement de ce premier exemple de site réunit un certain nombre de caractéristiques qui en font un objet particulièrement intéressant.

En effet, elle s'adapte particulièrement bien aux exigences de ce type de projet :

exigence littéraire, d'abord, puisque l'œuvre de Marguerite Yourcenar (membre de l'Académie française) est reconnue comme faisant partie du patrimoine littéraire français. La nouvelle déploie une écriture poétique et visuelle qui donne envie de faire bouger les images.

exigence pédagogique ; cette lecture est recommandée dans les textes de l'Éducation nationale. Le conte initiatique permet de faire des ponts intéressants entre l'histoire de la nouvelle et la situation d'apprentissage. L'enfant peut s'identifier au personnage. Il apprend à lire au-delà des mots, comme Ling qui surmonte ses peurs apprend à voir au-delà des choses.

exigence formelle enfin. La nouvelle est une forme brève, plus facile d'accès pour des enfants que la longueur des textes rebute parfois. La brièveté présente aussi un intérêt propre à l'édition numérique qui supporte plus facilement des textes courts.

Résumé de la nouvelle

L'histoire se passe en Chine, sous la dynastie des Hans. Elle met en scène trois personnages : l'Empereur, le peintre Wang-Fô et son disciple Ling.

Ling rencontre le peintre Wang-Fô dans une taverne. Cette rencontre va changer sa manière de voir le monde, à tel point qu'il va abandonner la vie qu'il menait jusque-là pour suivre le peintre sur la route.

L'Empereur, qui a vécu toute son enfance en pensant que le monde ressemblait aux peintures de Wang-Fô,

lui en veut de lui avoir menti. Il fait arrêter Wang-Fô et son disciple et enjoint au peintre de finir une de ses œuvres avant de mourir. Le peintre s'exécute. Mais, au fur et à mesure de l'avancement de l'œuvre, celle-ci devient réalité...

Choix de la version

Cette nouvelle de Marguerite Yourcenar a été publiée en deux versions différentes. La première version est éditée en 1978 dans le recueil « Nouvelles Orientales » et est accompagnée de neuf autres nouvelles. La seconde est publiée seule, plus tard, dans une version simplifiée et allégée pour les enfants. Dans la version pour enfant, Marguerite Yourcenar a supprimé toute une partie de la nouvelle ; le parcours initiatique de Ling est quasi inexistant. Nous avons donc préféré la version originale.

Chaque personnage est une métaphore...

Il nous a semblé, en étudiant cette nouvelle, que chacun des personnages principaux avait des liens de parenté avec différents types de lecteur. Nous avons donc choisi d'explorer la nouvelle selon différents axes en l'associant chaque fois au point de vue d'un personnage.

Ling

Ling est le disciple, celui qui, en suivant le maître, vaincra sa peur et accèdera au monde de la connaissance et de l'art. Le parcours initiatique de Ling peut s'apparenter au parcours initiatique du lecteur qui doit affronter ses peurs, laisser derrière lui la réalité matérielle pour se laisser happer par la magie de la lecture. Les éléments d'analyses liés à ce personnage se concentrent sur la structure du récit. Ling doit passer un certain nombre d'épreuves. Le lecteur doit identifier et subir lui aussi ces épreuves.

L'empereur

Il préfigure un lecteur qui ne parviendrait pas à faire la distinction entre mythe et réalité. Pour l'Empereur, l'histoire est la réalité et, lorsqu'il se rend compte que ce n'est pas le cas, il accuse l'histoire de l'avoir trahi ou de n'être que mensonge.

L'axe de lecture privilégié est une lecture encyclopédique. L'Empereur nous permet d'accéder à un certain nombre de fiches qui donnent à l'enfant des clefs de compréhension de la culture chinoise : où se trouve le royaume de Han, quels sont les trésors du lettré ?

Le peintre

Le peintre est un lecteur poète. C'est un lecteur qui s'attache à la matière même du texte, à la juxtaposition de deux mots, aux images qui surgissent dans l'interstice, à la poésie du texte. Il voit au-delà des événements la juxtaposition des couleurs, la poésie qui se cache derrière une scène dure, les images qui peuvent naître d'un objet banal.

Ce personnage attire l'attention de l'enfant sur l'écriture elle-même. En jouant sur la relation texte/image, l'enfant, comme le peintre, donne vie aux images en repérant les éléments poétiques du texte.

Le lecteur

Il est le dernier acteur de la nouvelle et non des moindres. Sa lecture redonne vie au texte et le réinterprète. Il vient dire ce que le texte ne dit pas, il propose son interprétation de l'histoire en fonction de son vécu et de sa sensibilité.

C'est l'occasion de passer de la lecture à l'écriture. Un journal de lecture est proposé à l'enfant qui peut noter ses impressions et ses interrogations au fil de sa lecture. Un atelier d'écriture vient renforcer les connaissances sur le conte et la structure du récit. Les éléments constitutifs de ce conte sont tirés en aléatoire, il est possible que le héros devienne un adversaire et le disciple le maître, etc. Des éléments hors contexte ont été ajoutés. L'absurde étant fortement déclencheur d'imaginaire, quelle histoire peut naître de la présence d'un ours polaire dans un conte chinois ? Le travail d'écriture à proprement parler, se fait en dehors de l'ordinateur.

Grille de lecture

Nous avons ainsi construit une sorte de grille de lecture associant à chacun des personnages des compétences, un type de lecture privilégié, une attitude. En voici le tableau récapitulatif. Ces différentes catégories ont été établies en mettant en parallèle les résultats d'une étude, effectuée par Philippe Charlier du Groupe de recherche en médiation des savoirs (GReMS[7]), les différents types de lectures que nous avons déterminés, les compétences requises et instituées par la lecture.

Personnages	Ling	Wang-Fô	L'empereur	Le lecteur
Type de lecture	Lecture affectivo-identitaire : identification au personnage	Lecture stylistique : matière du texte	Lecture référentielle : assimile les informations du textes	Lecture interprétative : s'émanciper du texte
Type d'activité	Opératives : manipuler, expérimenter, se déplacer	Activité réflexive : se demander, chercher, regarder, assimiler	Activités représentationnelles : regarder, assimiler, lire	Activités psychoaffectives et sociales : Concentrations, échanges
Compétences sollicitées	Compétence logique : établir des relations, cause/conséquence	Compétence idéologiques : représentation du monde	Compétence encyclopédique : références culturelles	Compétence linguistique : vocabulaire
Principe utilisé	Jeu	Rapport texte/image	Fiches culturelles	Écriture, texte lu, vocabulaire

Appliquer les principes du jeu vidéo à l'édition d'un texte littéraire...

Le dispositif mis en place pour l'exploration interactive du texte est à la croisée de plusieurs "genres". Il tient à la fois :

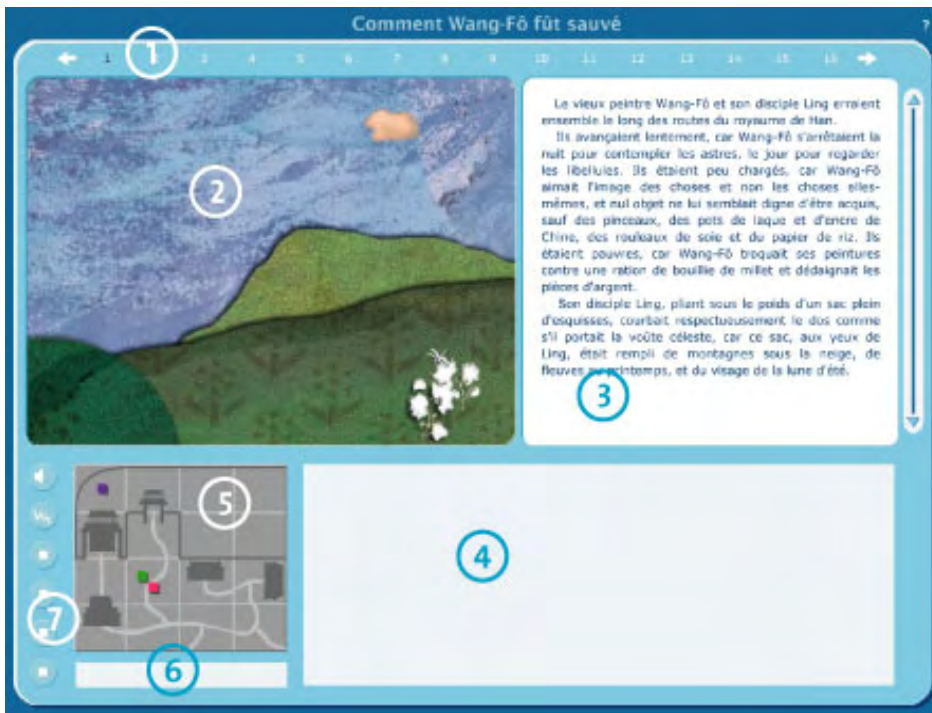
- du jeu vidéo par son interface, son scénario et le *game-play*,
- de l'édition électronique : il propose un texte littéraire dans sa version intégrale,
- du dispositif éducatif : sa vocation est de sensibiliser les enfants à la lecture littéraire,
- de la mise en scène multimédia : il développe une véritable vision de l'œuvre.

À nos yeux, le jeu vidéo a développé un langage innovant, spécifique au multimédia. Même si cela peut paraître un peu osé au premier abord, nous avons emprunté beaucoup au jeu vidéo, que ce soit au niveau de l'interface, de la scénarisation ou du *game-play*.

L'interface.

Les interfaces proposées dans les jeux vidéo peuvent être assez différentes, mais certains éléments récurrents m'ont paru intéressants. Ainsi, j'ai découpé l'écran en différentes zones clairement identifiées, proposant chacune un point de vue différent de la nouvelle :

- spatiale : la carte
- temporelle : chronologie
- illustration : image
- psychologique : profil des personnages
- inventaire : espace de stockage des phrases



1. Navigation dans le temps : le texte de la nouvelle est découpé en 16 scènes ;
2. Illustration de la scène : l'image s'anime et se complète en interaction avec le texte ;
3. Le texte de la nouvelle ;
4. Fiches de lecture : elles sont au nombre de 4 et on les affiche en fouillant le texte ou en cliquant sur les petits carrés à gauche de l'écran (7) ;
5. Carte de navigation : une carte découpée en 16 cases, reprenant les différents lieux de la nouvelle, permet aussi de passer d'une scène à l'autre. Elle permet en outre d'afficher le trajet de chacun des personnages dans le récit ;
6. Légende : donne des indications sur la fonction des boutons ;
7. Outils : ces boutons donnent la possibilité d'écouter le texte lu, d'afficher le vocabulaire, d'accéder aux fiches de lectures...

Principes de jeux

Différents type de jeux ont été convoqués et notamment le jeu de rôle, le jeu d'arcade ainsi que l'aventure historique.

Le jeu de rôle : archétype du jeu littéraire et du jeu vidéo. La seule véritable condition pour pouvoir jouer à un jeu de rôle, c'est de savoir lire. Premier type de jeu à avoir été transposé sur l'ordinateur, le jeu de rôle est, à l'origine, purement textuel. S'il nous intéresse ici, c'est qu'il privilégie une approche par personnage, analyse que nous avons nous-mêmes adoptée. Ainsi, comme dans un jeu de rôle, le lecteur-joueur peut successivement adopter le point de vue des différents personnages de la nouvelle. Chacun d'eux a un certain nombre de caractéristiques spécifiques : le peintre fait vivre les images, Ling affronte des épreuves de courage, l'empereur possède de nombreuses connaissances. C'est l'ensemble des personnages et de leurs qualités respectives qui permet d'avoir une vision complète de la nouvelle, d'aller au bout de la quête.

Les jeux d'arcades. Le personnage de Ling passe un certain nombre d'épreuves qui jalonnent son parcours initiatique. Celles-ci prennent la forme de petits jeux s'inspirant de la mécanique des jeux d'arcades. Mais un décalage entre l'aspect du jeu proposé et la manière de le résoudre oblige le joueur à changer de point de vue, tout comme le fait Ling.

« Dans le couloir, il suivit avec ravissement la marche hésitante d'une fourmi le long des crevasses de la muraille, et l'horreur de Ling pour ces bestioles s'évanouit. »[8]

Les jeux d'arcades sont généralement des jeux d'adresse. Si l'interface de ces épreuves en reprend toutes les caractéristiques (barre de vie, éléments perturbateurs, temps limités) il ne s'agit pourtant pas à proprement parler d'un jeu d'arcades. Dans un jeu comme celui des fourmis, le joueur s'attend à devoir écraser les fourmis qui lui font si peur. Certes, il peut le faire, mais il n'arrêtera réellement d'avoir peur que s'il observe les fourmis de près, les regarde différemment à la manière du peintre et se rend compte qu'elles ne sont pas effrayantes.

Une édition numérique interactive

Une navigation dans l'histoire. Pour faciliter la lecture à l'écran et la circulation dans le texte, ce dernier est découpé en 16 scènes. Une barre de navigation chronologique permet de passer d'une scène à l'autre. Une carte reprenant les différents lieux de la nouvelle est également proposée au lecteur et permet de visualiser le parcours des personnages dans le récit.

Le texte est enrichi par d'autres médias. Le multimédia permet de venir compléter le texte écrit par du son (texte lu), de l'image fixe ou animée, de la vidéo ou des modules interactifs. Ces différents médias ne sont en aucun cas imposés mais proposés à l'enfant qui choisit selon ses besoins.

L'interactivité dans le texte. Toute analyse, interprétation ou information, part et revient toujours au texte de la nouvelle. Les métaphores rendant le regard du peintre donnent vie aux images, les frayeurs de Ling ouvrent les épreuves, les moments de description de la culture chinoise nous renvoient vers des fiches pour approfondir notre connaissance de cette culture. Chaque action est validée et stockée de manière visible : la phrase du texte se colore selon le code des personnages, la phrase vient compléter l'inventaire du personnage. La fonction « Vocabulaire » permet d'accéder à une définition rapide des mots difficiles.

Un dispositif éducatif ouvert

La lecture littéraire est d'abord une affaire intime. Elle se joue dans la relation que le lecteur noue et entretient avec le livre, la lecture, l'histoire. Elle ne peut se considérer de manière véritablement progressive, les différentes lectures étant disposées sur une échelle de valeur, mais plutôt comme un faisceau de visions, d'axes croisés...

Multiplier les chemins d'accès. Chacun de nous a une approche privilégiée du texte et de la lecture. Il en va de même pour les enfants. Certains s'identifient fortement aux personnages, d'autres butent sur un mot qu'ils ne connaissent pas, d'autres encore vont écouter la poésie du texte. Le dispositif multimédia propose à chacun d'aborder l'œuvre en commençant par l'approche qui lui est la plus naturelle. En multipliant les chemins d'accès à une même information, nous pouvons ensuite faire en sorte d'amener l'enfant vers des terrains qui lui sont moins familiers.

Le lecteur peut ainsi décider de commencer par écouter la nouvelle, le nez en l'air, se plongeant dans les images et l'intrigue. Il peut aussi commencer par explorer l'interface et s'appropriier les différents outils qui sont à sa disposition pour explorer une même scène. Il peut s'attacher au regard d'un personnage et, cherchant à compléter la fiche, fouiller l'intégralité du texte à la recherche des éléments qui correspondent, comme un détective qui suit une piste. Quelle que soit l'attitude qu'il adopte, il sera amené à découvrir les autres facettes du texte.

« Le sens n'est pas donné, il se construit dans la relation entre le texte, le lecteur et l'expérience sociale et culturelle dans laquelle celui-ci s'inscrit (la signification d'une œuvre n'est pas intangible)»[9]. Il s'agit de faire prendre conscience à l'enfant que plusieurs lectures d'une même œuvre sont possibles et qu'il est lui-même constructeur du sens. Il n'y a pas une réponse mais plusieurs.

Des partis-pris artistiques au service de la liberté du lecteur

Assumer les partis-pris. La manière dont nous donnons le texte à voir n'est pas neutre. Il est bien évident qu'elle est imprégnée de notre propre lecture de l'œuvre. Les images, l'interprétation des personnages, les phrases que nous avons choisies comme révélatrices, les types d'informations que nous avons accolés aux héros, relèvent d'une lecture personnelle du texte. Nous avons tenté de contrebalancer cette inévitable part de subjectivité.

Limiter les commentaires. Nous voulons cependant faire la part belle au texte de l'auteur qui est au cœur du dispositif. Il n'y a quasiment aucune information textuelle en dehors du texte de l'auteur. Le texte qu'il convient de lire, de regarder, d'étudier est le texte de l'auteur. La part de texte ne relevant pas de la nouvelle est limitée au maximum.

Des espaces de liberté totale sont laissés au lecteur. Le journal de lecture lui permet de noter ses impressions, ses remarques, ses critiques. L'atelier d'écriture vient renforcer les connaissances sur le conte et la structure du récit. Des éléments tirés en aléatoire servent de déclencheurs à l'imaginaire. L'écriture à proprement parler se fait en dehors de l'ordinateur, ce qui ouvre le lecteur sur un autre espace, l'espace réel et social.

Conclusion et ouverture

Nous pensons être parvenus à relever le défi que nous nous étions lancé. Cependant une question demeure : un tel processus pourra-t-il s'appliquer à d'autres textes ? La condition nécessaire à la réussite d'un tel projet est avant tout que les scénarios ludiques et pédagogiques se recouvrent. S'ils rencontrent également le scénario littéraire, la magie opère alors et les images prennent vie !

Le principe de départ est de s'ancrer dans les pratiques des jeunes, plus enclins à jouer aux jeux vidéo qu'à lire et à mettre en évidence des pratiques, des compétences, des approches similaires. Il ne s'agit pas de faire un jeu de guerre en se servant d'un livre comme prétexte, ni l'inverse, mais de réellement lancer des passerelles entre deux pratiques, la lecture et le jeu au niveau du contenu et de l'interface. La mise en scène, au sein du dispositif, d'avatars incarnant différents types de lecture amène le lecteur à réfléchir sur ses propres habitudes de lecture.

Une fois détaché de l'objet qui nous a permis de donner forme à ce projet, se dégagera sans aucun doute un système répliquable, applicable à différents textes.

Où trouver ce jeu ?

Aujourd'hui ce n'est encore qu'un projet. Une maquette assez conséquente existe mais n'est malheureusement pas accessible.

À l'occasion de ce travail nous avons pu nous rendre compte des difficultés que peut rencontrer la naissance de tels projets sur Internet. La mise en ligne d'un texte suppose l'autorisation de l'auteur ou de ses ayants-droits. Les maisons d'éditions sont assez frileuses. Si nous mettons le texte à disposition sur Internet pourquoi les gens achèteraient-ils le livre ? Notre propos n'est pourtant pas de remplacer le livre par l'ordinateur, bien au contraire. Nous espérons, par le biais d'Internet et de cette nouvelle approche de la lecture, convaincre des jeunes à aller vers le livre.

Quoi qu'il en soit, ce travail aura permis de soulever de nombreuses questions et l'intérêt qu'il a suscité lors du colloque nous confirme dans notre volonté de continuer pour qu'il soit un jour accessible aux enfants...

Notes

- 1 Yourcenar, M., *Comment Wang-Fô fût sauvé*, Paris, Gallimard, Folio Cadet (2002)
- 2 Texte d'introduction présent sur la première page du site
- 3 Ministère de l'éducation nationale, Bulletin Officiel, janvier 2003
- 4 Picard M., *La lecture comme jeu*, ed. Minuit, 1986
- 5 Tauveron C. (dir.), *La lecture et la culture littéraire au cycle des approfondissements*, Les actes de la DESCO (2003)
- 6 Institut national de recherche pédagogique. Catherine Tauveron est également professeur à l'IUFM de Rennes 2.
- 7 Charlier P., *Jeux hypermédiés et expériences d'apprentissages*, Communication au colloque : savoirs formels et informels, 2000
- 8 Yourcenar, M., *Nouvelles orientales*, Paris, ed. Gallimard, L'imaginaire, 2003
- 9 Ministère de la jeunesse, de l'éducation nationale et de la recherche, Direction de l'enseignement scolaire, Littérature, cycle des approfondissements (cycle 3), Centre national de documentation pédagogique, collection École. Applicable en sept. 2002

Anne Rabany

Auteur multimédia, master hypermédia université Paris VIII

QUE REGARDENT LES 12/16 ANS SUR INTERNET ?

Lors de l'accueil des élèves de CM2 par ceux de 6ème et de 3ème (dans le cadre des liaisons entre CM2 et 6ème), nous avons eu l'occasion, à la rentrée scolaire 2006/2007, d'interroger des jeunes sur leurs pratiques de l'internet à la maison, à l'école et au collège. Les élèves rentrant en 6ème, et ceux quittant cette session, ont été interviewés par les adolescents de 3ème qui ont utilisé le même questionnaire que celui auquel ils avaient répondu. Les professeurs des écoles accompagnateurs, les professeurs de lettres et les professeurs documentalistes des collèges ont bien voulu répondre à des questions portant sur la lecture et la lecture littéraire en ligne.

Ce travail impliquait les futurs élèves de seconde dans une enquête, un exercice sur le recueil et le traitement de l'information. Les résultats ont servi ensuite aux adultes et aux élèves pour une meilleure connaissance des habilités acquises dans l'usage de l'internet et pour une réflexion sur les écarts entre les pratiques scolaires et individuelles. L'activité, conduite dans le cadre des cours de français, recoupait les études sur la sélection des informations et la distinction information/commentaire, l'expression d'une opinion.

L'échantillon ainsi constitué reste modeste, non représentatif : 104 élèves de CM2, 92 de 6ème, 95 de 3ème, 4 professeurs des écoles et 12 enseignants.

L'enquête confirme quelques tendances déjà présentes dans les études du centre de liaison de l'enseignement et des moyens d'information (CLEMI) conduites auprès de jeunes français de 12 à 17 ans, entre novembre 1999 et mai 2000[1] et par l'institut français d'opinion publique (IFOP) en février 2005[2] cet article seront surtout retenues toutes les données qui concernent plus particulièrement la littérature.

Au collège, quelles sont les pratiques les plus fréquentes de l'internet ?

Au collège, les élèves consultent surtout des sites documentaires y compris durant la pose méridienne. L'accès libre à l'internet existe au centre d'information et de documentation (CDI) sur le temps de midi, dans seulement 1,5 % des cas, et des sites ludiques et éducatifs ont été sélectionnés pour ce moment. Aucun des élèves interrogés n'avait dans l'établissement une adresse de courriel personnelle, ni une adresse collective pour des échanges épistolaires avec des correspondants. En milieu scolaire, et dans le secondaire, les élèves peuvent bénéficier de sélections de sites. Depuis 7 ans, le centre régional de documentation pédagogique (CRDP) de Poitou-Charentes propose des références de données documentaires commercialisées sous le nom de mémodocnet. Grâce au formidable réservoir de ressources documentaires que représente l'internet, la démarche de recherche de l'information prend une nouvelle dimension en permettant l'accès immédiat au document primaire sélectionné. Le CRDP propose aussi un service d'abonnement à des notices documentaires (au format mémonotices) décrivant des pages de sites internet. Ces données sont directement exploitables par les élèves, limitant ainsi le temps de recherche et d'affichage. Plus de temps est ainsi laissé à l'exploitation du document. Toutes les pages décrites sont rigoureusement sélectionnées, puis validées par une équipe de documentalistes d'établissement à partir de critères simples :

- les ressources sont francophones ;
- leur intérêt pédagogique (sélection des pages en accord avec les programmes scolaires) ;
- les sites sélectionnés sont en accès libre et gratuit.

Mémodocnet 2007 est conçu comme un moyen de sensibilisation et de formation des élèves à la recherche documentaire sur l'internet. Il fonctionne dans un environnement déjà familier pour les élèves qui apprennent à interroger une base avec le logiciel BCDI[3] ou les versions suivantes BCDI 2006 et BCDI 2007. Le logiciel BCDI collège-lycée est un système complet pour la gestion, la recherche et la diffusion des documents d'un CDI. Pour les élèves, BCDI collège-lycée propose des écrans de recherche et de visualisation des résultats simples et conviviaux. La gestion documentaire pour l'enseignant documentaliste est facilitée en proposant des statistiques de gestion du CDI et un suivi des activités pédagogiques de recherche documentaire.

Bien évidemment les professeurs et les documentalistes peuvent toujours signaler et mutualiser leurs « favoris » sur un sujet d'étude donné en travail personnel. Les personnes interrogées ont choisi des sites

institutionnels comme Gallica-CEA et des sites avec des dictionnaires, des encyclopédies, des jeux de langue. Elles ont fait les liens avec des bibliothèques qui ont constitué des portails forts intéressants (Noisy-le-sec, Marseille, Grenoble). En dehors des recherches liées aux disciplines d'enseignement, les élèves consultent beaucoup le site de l'office national d'information sur les enseignements et les professions (ONISEP) pour la documentation sur les métiers.

Les conseils généraux et régionaux financent des abonnements à des exercices en ligne ou à des programmes d'aide au projet personnel. Pour le soutien, le travail autonome, les établissements ont créé des portails avec des exercices d'entraînement en puisant dans les ressources des rectorats, du Café pédagogique [4], des associations de professeurs de français ou de mathématiques.

Rappelons qu'au collège, les adolescents doivent obtenir le brevet d'informatique et d'internet B2I, pour le brevet des collèges. L'entraînement et les évaluations font l'objet d'un enregistrement informatique continu des acquis. Dans le meilleur des cas, les professeurs se sont partagés les compétences à faire acquérir et ce n'est plus ainsi uniquement l'affaire du professeur de technologie.

Les professeurs documentalistes utilisent un portfolio@doc des compétences documentaires ou un certificat d'aptitude à la maîtrise de l'information et peuvent faire préciser les compétences info- documentaires en fin de 3ème. Ce référentiel emprunte la même construction que celle du B2I[5].

Par rapport à la littérature, les professeurs disent regarder dans les classiques en ligne (contes - fables), et les anthologies thématiques pour la poésie. Ils vont rechercher les travaux, désormais nombreux, autour des livres recommandés par l'éducation nationale, des romans présentés dans la revue l'École ou dans les manuels des éditions Retz.

C'est surtout pour des recherches autour des écrivains que les élèves consultent l'internet. Ils visitent ainsi les sites personnels des auteurs contemporains, invités ou rencontrés dans un salon, et des sites d'éditeurs. Les interrogations les conduisent, mais c'est le hasard, à atteindre Citrouille, Ricochet, la Joie Par les livres, Virgule, un CRDP de référence comme celui de Grenoble, dont ils ne connaissent pas toutes les fonctions [6].

Dans les établissements interrogés plus aucun d'eux ne dispose d'un journal. Toutefois, ils ont tenté l'expérience durant 2 ou 3 ans et gardent l'idée d'abandonner l'objet de papier pour ouvrir un site internet. Notons qu'en milieu scolaire, les webzines[7] scolaires se multiplient avec parfois un mode de production en réseau. Des blogs apparaissent.

Trois enseignants témoignent de l'écriture, avec leurs élèves, de romans en ligne. Jouant les webmestres, et dans un souci d'entente et d'efficacité du travail coopératif, ils inscrivent l'écriture collective dans un cadre éthique ou en référence à la « Nethiquette[8] ». Ils ont aussi l'expérience d'auteurs qui proposent des sites présentant une structure que l'on peut appeler à un diptyque : un espace de création, un d'expression, un versant forum. Les sites proposant l'écriture de romans collectifs sont ainsi à la fois des lieux de construction, des espaces de rencontres entre internautes et des tribunes littéraires qui jugent les textes. Tout passe par l'écriture : la création romanesque et la communication avec autrui. La page, l'écran, le texte cessent d'être l'espace de la solitude honteuse de l'élève écrivant pour devenir le lieu de la confluence des écritures, des voix et des voies romanesques. Ces mêmes professeurs ont commencé, pour les récits, avec des logiciels comme « conte » Ils apprécient aussi les jeux poétiques. Ils constatent que l'internet, en tant que machine à communiquer par l'écrit, a suscité la création de petites entreprises qui se trouvent sur le marché, porteuses de la production de textes à la demande, sur l'internet. Ces cyber-écrivains offrent ainsi des histoires pour souligner un événement, personnaliser un texte (anniversaire, naissance, etc.) mais aussi pour forger une expérience de groupe, renouvelant ainsi les méthodes de management ou de thérapie.

Quelles pratiques de l'internet à l'école élémentaire ?

Il est plus difficile de repérer les pratiques scolaires car les établissements ne disposent pas forcément d'une bibliothèque, d'un centre de documentation informatisée mis en réseau avec la salle multimédia. De ce fait, les enseignants n'achètent pas le logiciel utilisé de manière pratiquement généralisée dans les collèges et lycées (BCDI) ou sa version école élémentaire. Ils ne prennent pas d'abonnement et s'appuient sur une publication du CRDP conseillant une sitotheque. Les revues professionnelles des éditions Nathan leur donnent également des références.

Les élèves de CM2 consultent des sites sélectionnés par leurs professeurs des écoles qui proposent ainsi des activités, en ligne en fonction de leurs choix, et dont la durée ne dépasse pas 2 heures hebdomadaires en plus du temps de midi et de l'étude du soir.

Les sites les plus fréquentés sont :

- des sites proposant des entraînements en français (orthographe, grammaire, conjugaison, vocabulaire),

- des sites de lecture sur différents supports (documentaires, écrits fonctionnels, textes de fiction, dont parfois de courts textes en français et en langue étrangère),
- des productions d'écrits de fiction avec un schéma proposé et des banques de profils de héros, principalement pour les contes,
- des jeux d'écriture poétique,
- et, bien loin derrière : maths – langues étrangères.

Les sites des CDDP et CRDP sont très consultés pour la littérature de jeunesse car tous les livres de la sélection de l'éducation nationale ont fait l'objet d'activités en classe et sont disponibles à travers le réseau SCEREN[9]. Les enseignants interrogés disent tenir compte des conseils donnés dans les revues pédagogiques. Quelques uns ont créé un portail pour les élèves qui bénéficient d'un soutien ou de l'aide aux devoirs. Mais d'autres ressources en ligne sont de plus en plus utilisées. C'est le cas avec Fabellia.com qui propose des œuvres courtes : des contes, des nouvelles, des fables, des poèmes. Les textes proviennent d'œuvres appartenant au domaine public. Ils sont tous au format texte. Il est donc possible de les copier, de les modifier, et de les imprimer ; C'est visiblement ce qui en fait un atout pédagogique.

Les élèves lisent aussi, directement sur écran, les contes comme : Les musiciens de la ville de Brême, L'ours et le roitelet, Le lièvre et le hérisson.

Des enseignants ont sélectionné Bear-n-Bee des histoires animalières illustrées. Le site présente une page des matières qui contient des couvertures de livres. En cliquant on accède à un récit. Le texte, en lecture seule, est disposé comme dans un album ouvert. On peut avancer, revenir en arrière, revenir au sommaire. Les professeurs des écoles aiment aussi « Real princess » où l'histoire, comme « La princesse aux petits pois », est accompagnée d'un dessin animé en Flash. Pour le texte, on tourne les pages mais cette forme peut être supprimée pour passer à un texte en pleine page. L'utilisateur a la possibilité d'écouter l'histoire, sans voir l'écrit s'afficher, et en regardant un dessin animé. Plusieurs enseignants ont aussi cité, Les aventures de Pinocchio, traduction du livre de Carlo Collodi paru en 1883. Cette nouvelle traduction en français du chef d'œuvre de Carlo Collodi « Le aventure di Pinocchio, storia di un burattino » a été réalisée en 2002 à partir du texte original de 1883 que l'on peut consulter sur l'excellent site « italian literature in HYML » Pour accéder à un chapitre, il suffit de cliquer dans le sommaire sur le numéro du chapitre. Ensuite, des liens représentés par des flèches permettent de passer du chapitre choisi au chapitre suivant comme au chapitre précédent ou de revenir à cette page d'accueil.

Les professeurs des écoles vont aussi consulter des travaux d'élèves afin de lancer des productions similaires comme : Pirou et Fantaisie, un jeu d'aventure au Moyen Âge, réalisé par des enfants à partir de prises de vue dans un château de la région.

Le portail sitespourenfants.com est connu, consulté d'abord à titre personnel. Les personnes interrogées comptent beaucoup sur les sélections et suggestions de leurs propres enfants. Là, le bouche à oreille fonctionne bien.

Et à la maison

Les jeunes de 12 à 16 ans, qui utilisent l'internet à la maison, sont nombreux. Si cet usage les a un peu fait reculer de la télévision, c'est toutefois sans les éloigner des films et des émissions de variété. En fait, l'internet renforce les pratiques habituelles, parmi lesquelles les jeux, l'écoute de musiques, les consultations de sites « people » et de sports, les communications entre pairs.

Les adolescents complètent l'usage du téléphone portable en prolongeant les échanges par le « chat » et les courriels. 0,5 % des élèves de CM2, et 27% des 3ème, disent aussi avoir un blog pour y mettre leurs photos, écrire des poèmes et leurs remarques sur les films. L'hébergement chez Skyrock est le plus fréquent. Les blogs sont créés avec des plates-formes clé en main ou des *bloggings* à installer viabloga.com, joueb.com ou dotclear.net

Les adolescents de 3ème avouent facilement que le temps de connexion est pris sur le temps de sommeil et que ce n'est pas sans conséquence sur la journée. Ceux qui sont joueurs en ligne sont aussi conscients du risque que cette activité virtuelle fait courir à leur santé. Ils estiment que leur engouement pour un jeu de rôle en ligne nuit à leur travail scolaire mais savent aussi décrire les plaisirs apportés par cette pratique, une vraie drogue qui crée une appartenance à un groupe. Pour jouer, ils expliquent qu'ils ne disposent pas de mode d'emploi, la lecture en serait harassante car le jeu comporte souvent des centaines de règles et même plus. C'est donc par tâtonnement au début, puis par exploration systématique en remarquant telle circonstance curieuse, et en tentant d'inférer la règle qui la produit, que l'on peut avancer. On comprend que l'adolescent qui joue prend conscience de l'existence de règles implicites à découvrir, élaborées par les auteurs du jeu, qu'elles ont une structure logique. Il se construit progressivement une culture qui lui assure un meilleur contrôle du processus d'exploration. Mais cela n'est vrai que si le joueur

ou la joueuse est conscient de cette faculté, ce que l'école contribuerait utilement à faire si elle se débarrassait de l'aversion qu'elle éprouve à l'égard des jeux.

Les élèves de 3ème disent aussi télécharger des musiques, des sonneries et des images pour les portables, MP3 et Iphones, et en connaissent les risques. Ils consacrent leur argent de poche à cette activité après avoir obtenu, au préalable, la permission de leurs parents ou d'un aîné, d'acheter en ligne. La question leur ayant été posée, il semble ne pas être concernés par le « contrôle parental » mais disent bien connaître les dangers de l'internet et avoir constaté la teneur de certains sites ou avoir été orientés bien différemment au cours d'une interrogation par mots-clés.

Parmi eux, les 27% qui ont construit leurs sites, les décrivent comme des journaux intimes mais aussi comme des albums constitués de photographies et de textes de présentation de personnes et de curriculum vitae qui tournent au récit de vie. Une place est bien faite à l'autre et à la réciprocité, en l'occurrence à celui qui consulte : il pourra s'exprimer, laisser une trace, envoyer sa photo. Pour ces jeunes, blogs et forums sont dits très utiles pour échanger des idées, réaliser des projets, prendre des décisions rapides. Il leur est relativement facile, en quelques heures, d'ouvrir un site collaboratif, sur lequel ils peuvent écrire à peu près aussi simplement qu'ils parlent et décider que ce site pourra être public ou réservé à des collaborateurs référencés.

Côté littérature, ce sont surtout les sites sur la « fantasy », les mangas, la BD qui sont consultés. Les élèves de 6ème retrouvent les mondes de Duncan et d'Ewilan (La Quête d'Ewilan, Trilogie de Pierre Bottero). Ils s'échangent leurs impressions sur les blogs et ont accès à divers sites offrant des images qu'ils aiment pouvoir imprimer. Pour ces genres, ils privilégient le texte écrit et dit, accompagné d'illustrations et d'une part d'interactivité. Ils retrouvent ainsi le plaisir des jeux.

Ainsi les adolescents :

- communiquent, d'abord entre eux (« chats ») mais aussi avec les forums et les « mailing listes »,
- s'informent pour leur travail scolaire,
- lisent la page d'actualité de leur hébergeur (les filles parlent de la consultation de l'horoscope),
- regardent les sites des artistes, des sportifs, des revues en ligne sur ces sujets,
- jouent,
- vont sur des blogs – certains rentrent dans la blogosphère avec blogolist, un annuaire ou, plutôt, un index francophone (Weblogues.com).

Quelques élèves quittant le CM2 parlent de pratiques en famille, qui s'avèrent très variées, avec toutefois deux dominantes : la lecture et l'anglais. Les parents fréquentent Lire & RéCréer. Sur ce site de lecture, les textes sont classés par âge, par thème et par genre. On y trouve des poèmes illustrés construits autour des sons. Dans ces roularimes, pour reprendre le nom donné par l'auteur, le texte est à droite et l'illustration de Catherine Dehay, à gauche. Le site contient des chansons en français et en anglais. Les Contes de Jolissons ont aussi beaucoup de succès. Sans doute parce que les contes peuvent être lus, écoutés en RealAudio.

Bienvenue les enfants, site visiblement de référence, propose des contes et des poèmes en ligne. Les textes pour les plus jeunes contiennent des mots illustrés, dans le texte, par un dessin. Les récits sont à lire accompagnés ou non par la musique.

Des parents connaissent Continette, association loi 1901, dont l'objet est de développer et de promouvoir la pratique d'activités multimédias et ludo-éducatives. Le site offre divers récits, dont des contes comme « Le Petit Chaperon Rouge », accompagné d'une présentation de l'auteur, d'une comparaison des versions. L'utilisateur peut déposer un message au Loup ou au Petit chaperon rouge ou réaliser quelques jeux d'identification autour des fleurs et des champignons en glissant l'image sur leur nom. Ainsi, documentaire et fiction sont associés.

Trois élèves ont témoigné de pratiques les amenant, durant des vacances, à disposer d'une version écrite et audio d'un ouvrage sur l'ordinateur et un *reader* (e-book). Au livre électronique, ils disent préférer le téléchargement pour une consultation sur un ordinateur portable ou sur un petit assistant personnel.

Pour conclure nous pouvons dire que l'internet révèle des désirs de réciprocité et de pratique collective ; il en instrumente les pratiques, tout comme d'autres technologies de communication l'ont fait auparavant, notamment depuis 1970. Cet instrument sert à la réalisation d'un projet d'information, de communication (le courrier électronique, les sites de discussion), de formation (pédagogie, *e-learning*) dans des proportions différentes suivant l'âge des jeunes et le lieu de consultation.

Il catalyse la création d'applications et d'outils dès lors que leur fonctionnalité potentielle a été assimilée. Il révèle par les applications envisagées ou effectuées, les attentes et les aspirations du moment, utopiques

ou non. Mais son emploi ne signifie pas ipso facto qu'il comble ces aspirations. Il est, comme ses prédécesseurs, (télé information, minitel, radio) un accompagnement mêlant supports techniques, production et accès au savoir.

Dans le monde éducatif, l'innovation passe par des pratiques d'échanges au sein de réseaux d'affinités que les enseignants les plus curieux entretiennent. Tous les professeurs reconnaissent que l'usage des réseaux numériques sollicite des compétences nombreuses et variées intégrant des connaissances, des savoirs, des raisonnements, des procédures, des tours de main, ainsi que la faculté d'élaborer et de tester des hypothèses. Ils attendent tout cela d'un bon élève. Tandis que les pratiques spontanées concourent à une interprétation des genres, lecture et écriture, enseignement et communication, les offres des institutions se cantonnent dans leurs domaines de compétences, documentation d'un côté, enseignement de l'autre.

Le sondage effectué montre que l'internet constitue un excellent révélateur des mouvements en profondeur de la société. Il met en évidence l'opposition entre l'institution scolaire qui offre et contrôle le savoir et la société civile, qui manifeste ses désirs de collectif, de réciprocité et dans laquelle les jeunes renforcent leurs particularismes et leurs appartenances à une communauté culturelle.

Les clubs de lecture en ligne se développent de même que la présentation de romans par épisode. La consultation des blogs témoigne d'un intérêt des jeunes pour cette forme d'échange autour des fictions, en romans, films ou jeux. La crise de la lecture n'en est pas pour autant épuisée. Les succès et les limites des politiques de lecture appellent d'autres mutations, notamment dans les manières d'offrir et l'offre en ligne est une réponse qui prend de l'essor. Elle relance aussi les débats sur le savoir lire, les lectures expertes[9].

Notes

- 1 Sondage IFOP pour la délégation interministérielle à la ville.
- 2 www.ifop.com/europe/docs/adosInternet.pdf
- 3 Les jeunes et Internet : représentations, usages et appropriation, Evelyne Bevort et Isabelle Bréda. Clemi, 2001. Enquête Mediappro de sept 2005 à mars 2006 www.clemi.org/international/mediappro/Mediappro_b.pdf
- 4 Café pédagogique : www.cafepedagogique.net
Propose toute l'actualité pédagogique sur le net ainsi que des dossiers et des activités pédagogiques accessibles par mot-clé matière et niveau.
- 5 B2I : le ministère de l'éducation nationale a mis en place un brevet spécifique à l'informatique, le B2I (« Brevet Informatique et Internet ») Il permet aux élèves de mieux maîtriser l'outil informatique. Ce brevet est accessible à trois niveaux (école, collège, lycée) avec chacun leurs compétences spécifiques. En plus de compétences purement informatiques, on notera l'accent mis sur l'esprit critique, la protection des données personnelles et l'aspect social et juridique d'internet. Cela permettra d'encourager une utilisation plus responsable de l'outil informatique.
La validation des acquis en matière d'informatique et d'utilisation d'internet est obligatoire. Le B2I « école » atteste de l'acquisition de ces compétences.
À l'école, l'informatique s'intègre étroitement dans les apprentissages des diverses disciplines. L'utilisation des outils informatiques s'inscrit dans une démarche transversale et transdisciplinaire. Ainsi, les acquisitions relatives à la maîtrise des technologies de l'information et de la communication (T.I.C.) s'opèrent dans le cadre des activités quotidiennes de la classe. C'est donc dans ces contextes variés, où les élèves font appel en fonction de besoins réels à l'usage de l'informatique, que les enseignants vérifient l'acquisition des compétences spécifiées pour le Brevet Informatique et Internet « école ».
- 6 C2I : les professeurs des écoles passent le C2I, de même que les étudiants. La certification dépend de l'université. Des préparations existent en ligne.
Ricochet, Citrouille, La Joie par les livres.
Ricochet : <http://www.ricochet-jeunes.org/>
Créé par le Centre International d'Etudes en Littérature de Jeunesse, le site présente l'une des plus importantes bases de données des adresses du monde du livre de jeunesse (éditeurs, auteurs, illustrateurs...). La bibliothèque fournit une liste des classiques de la littérature jeunesse mondiale, des

héros, des auteurs, des illustrateurs ou du cinéma. On accède à des fiches descriptives grâce au moteur de recherche. Chaque mois, Ricochet propose des sujets d'actualité, avec notamment une bibliographie à thèmes et des parutions récentes. Une des rubriques est aussi dédiée à un auteur sous forme d'entretien, et vous pourrez consulter la fiche du personnage de littérature du mois dans « Héros ». A noter aussi les rubriques « Loisirs » et « Rencontres » : un véritable carnet d'adresses sur les événements liés à la jeunesse (expositions, films, spectacles, salons, foires...)

Citrouille: <http://www.citrouille.net/>

Le site de l'association des Librairies spécialisées pour la jeunesse, dites « librairies Sorcières », propose des articles, des sélections d'ouvrages, des extraits sonores, des dossiers, des interviews d'auteurs, la listes des prix sorcières... un site très riche sur la littérature de jeunesse.

La joie par les livres : <http://www.lajoieparleslivres.com/>

Le site du Centre National du Livre pour Enfant présente l'actualité de la littérature de jeunesse : nouveautés, coups de cœur et propose de nombreuses informations dans le domaine de la littérature de jeunesse : bibliographies, dossiers...

Le site de la revue Virgule journal littéraire pour les 15 ans
<http://www.virgule-mag.com>

Sites sur la littérature de jeunesse CRDP, CNDP

Le CRDP de l'académie de Grenoble propose une sélection de sites sur la littérature de jeunesse retenus pour leur qualité et leur accessibilité : sites associatifs - sites pédagogiques - sites institutionnels - sites éditeurs.

http://www.crdp.ac-grenoble.fr/doc/litt_jeun/sites/accueil.htm

Les Mille et Un livres

La Bibliothèque des Mille et Un livres, proposée par le CNDP, permet de choisir des ouvrages de littérature de jeunesse s'adressant aux enfants de 2 à 11 ans : album, poésie, bande dessinée, conte, nouvelle, roman. La bibliothèque contient mille et une fiches bibliographiques décrivant les ouvrages sélectionnés. Chaque fiche comporte le titre, la couverture, un résumé, des entrées pédagogiques par âge, thèmes, types d'ouvrages et mots clés.

<http://www.cndp.fr/1001livres/script/>

- 7 Webzine : Il s'agit d'un site web regroupant des articles originaux, réalisé par des amateurs sans existence sur imprimé. Les webzines d'amateurs sont généralement gratuits. On parle de « webzine interactif » lorsque les visiteurs ont la possibilité d'ajouter leurs commentaires aux articles existants.

Comme les fanzines, les webzines sont souvent thématiques. Ils sont réalisés par des passionnés, en équipe. Les thèmes abordés tournent souvent autour de sujets peu traités par les médias traditionnels. La compétence technique nécessaire peut être minimale : la maîtrise du langage HTML suffit

Le centre de liaison de l'enseignement et des médias d'information CLEMI Au sein du ministère de l'Education français le CLEMI conçoit et développe des programmes d'éducation aux médias, en France et dans le monde. Il encourage et aide à la réalisation de journaux en ligne.

www.cleml.org

Takalir : <http://enfants-du-net.org/takalir>

Takalir est un webzine consacré à la littérature et au multimédia pour la jeunesse, animé par des bibliothécaires et des documentalistes bénévoles, propose trois bases de données bibliographiques (documentaires, fiction et cédéroms) destinées à la jeunesse, chaque référence est accompagnée d'un résumé et d'une analyse critique.

- 8 Nethiquette : la Nethiquette est un néologisme formé par la contraction de Internet et Ethique. Les enfants en milieu scolaire et en bibliothèque sont sensibilisés aux règles de savoir-vivre sur le net, à une bonne conduite générale (liste de diffusion, de discussion, blog).
- 9 SCÉRÉN : Placé sous la tutelle du ministère de l'Éducation nationale, le réseau SCÉRÉN s'articule au tour du Centre national de documentation pédagogique qui pilote 31 centres régionaux, eux-mêmes chargés d'animer les centres départementaux et locaux. Ces différentes instances publient seules ou en partenariat des documents pédagogiques tout supports et organisent des journées de formations et de formations, des colloques.

Lecture sur écran

Au-delà de ces considérations concernant le confort perceptif, le contenu doit être adapté au média.

Site de l'association française pour la lecture :

<http://www.lecture.org/exemples%20de%20lectures%20expertes.htm>

L'Observatoire national de la lecture a publié un document sur la lecture sur écran et l'usage du multimédia en classe : Lecture et technologies numériques, Scéren / Savoir livre, diffusion Scéren (2006)

Sites, portails, annuaires, signalés

Webjunior (annuaire)

annuairejuniors.orange.fr/

Le Quid : <http://www.quid.fr/>

Les clés junior : <http://www.lesclesjunior.com/>

Kidadoweb : <http://www.kidadoweb.com>

Récré-action : <http://www.recre-action.net>

Takatrouver : <http://www.takatrouver.net/>

BD

Claude et ses amis : <http://pagesperso.scola.ac-paris.fr/claudemarc>

Clicksouris : <http://www.clicksouris.com/>

Les enfants terribles : <http://www.enfanterrible.net/>

Le monde d'Alice : <http://www.multimania.com/alice/>

Tibao : <http://www.tibao.com>

Jeannette Pointu : <http://www.multimania.com/wasterlain>

Valérien et Laureline : <http://perso.club-internet.fr/dugueta/>

Blake et Mortimer : <http://www.sosmeteores.net>

BD en vrac : <http://manigler.multimania.com> (qui a changé d'adresse mais que l'on obtient ainsi)

BD Paradisio : <http://www.bdparadisio.com>

Tintin.com : <http://www.tintin.com/fr/index.html>

Natalecta : <http://karamasov.free.fr/natalecta/>

Fantasy

<http://www.ewilan.cascadelesite.com>

Contes

<http://www.chez.com/feeclochette/carte.htm>

<http://tourniconte.free.fr/>

<http://expositions.bnf.fr/contes/index.htm>

<http://www.2001nuits.net/>

<http://chaperon.rouge.online.fr/>

<http://www.contesafricains.com/>

<http://www.e-stoires.net/>

Poésie, comptines, chants

Lire & RéCréer. www.lirecreer.org/ -

Les roularimes sur le site Lire et Récréer.

Bienvenue les enfants www.philagora.org/contes/

Continette continette.free.fr/

Sophie Guiberteau

LE BATALBUM

Création d'un site pour donner envie de lire des albums aux enfants

Genèse et mise en œuvre du projet

Né d'une passion pour l'illustration, le livre et l'enfance, le Batalbum[1] est un site internet où les enfants peuvent découvrir des albums en s'amusant.

J'avais d'abord envisagé une émission de télévision pour présenter des livres aux enfants. Ce projet suit son (long) cours mais l'idée d'un site internet s'était dessinée en parallèle : plus facile et moins coûteux à mettre en œuvre, il autorisait une souplesse et une liberté d'action impossibles à envisager en télévision.

La toile m'intéressait aussi comme « lieu idéal » de la francophonie : à travers un site, ce sont tous les pays francophones qui se donnent rendez-vous, et tous les enfants parlant le français, où qu'ils se trouvent dans le monde. Le site internet était plus qu'un outil, il avait du sens par rapport au projet.

Comme je m'adressais aux enfants, j'ai voulu qu'ils soient tout de suite entraînés dans un monde imaginaire, qu'ils découvrent les albums dans un cadre fictif : un bateau (capable de voler), des personnages s'occupant chacun d'une rubrique « à bord ». J'ai adapté l'histoire écrite initialement pour la télévision et demandé à Pascale Collange de l'illustrer. Elle a dessiné le bateau et son équipage sur papier, avec des pastels gras qui donnent de la matière et créent un climat plus proche du livre-objet que du monde purement virtuel de la toile. Pour l'anecdote, nous avons été amies en classe de cinquième, Pascale illustre alors une histoire que j'écrivais ; le clin d'œil semblait de bon augure...

Le Batalbum a été lancé le 1er février 2006 sous une forme apparentée au magazine, d'où son nom de toilezine forgé par le radio du bord. Le contenu a été entièrement renouvelé tous les trois ou quatre mois. A ce jour, trente-quatre albums[2] (de fiction pour l'essentiel) ont été présentés, dans l'une ou l'autre des rubriques : l'Atelier avec ses « pages créatives » ou la Galerie tenue par l'artiste Lou, le Moulin à paroles du radio Nicéphore, l'à-cœur-blogue des enfants Roch et Selma, le Labo d'Abel plutôt réservé aux documentaires. Tandis que le capitaine Yaya accueille les enfants à bord, la vieille Ramidia, un personnage entre bonne grand-mère et magicienne, archive tous les albums dans sa Ramidiathèque. Un Abécédaire fournit quelques détails sur les personnages, l'Agenda recense des événements, un Code de navigation aide les débutants.

L'exploration est agrémentée par de petits jeux simples, devinettes, gommage ou déplacement de vignettes à effectuer, quiz, puzzle, mini-animations... Le jeu mène au texte, à l'image, au livre, lui-même étant alors prétexte à jeu, à création.

Internet, la lecture et l'album

Un réseau à étendue planétaire, des contenus accessibles aux quatre coins de la terre par simple pression d'un doigt sur un objet évoquant la forme d'une souris sans oreilles, même Léonard de Vinci n'en a pas rêvé... Internet – à la fois outil de communication et support multimédia – est un instrument dont nous commençons seulement à effleurer les possibilités.

Avant d'aborder ses liens avec le livre et la lecture, j'aimerais dissiper un éventuel malentendu : le Batalbum n'est pas un site où les albums donnent lieu à une interprétation ou une variation multimédia, comme dans le remarquable *Au grand cirque* de Bruno Munari par exemple. Transformer le livre-objet en objet multimédia, partir du livre pour inventer une variation animée de son histoire, de ses images, ce sont là des pratiques encore à leurs balbutiements, porteuses d'un formidable avenir. Comme elles exigent du temps, des moyens, des talents, j'espère que les acteurs économiques feront preuve d'audace et de générosité pour favoriser la création.

De telles variations me tentent, bien entendu, mais mon intention première est plus simple : offrir un choix d'albums aux enfants ; non pas une liste avec la couverture en vignette et une brève accroche ou une critique alléchante, mais une incursion au cœur de l'album, avec plusieurs illustrations et des extraits de texte pour que l'enfant puisse le « goûter » vraiment. Le site sert de vitrine au livre, de passerelle entre l'album et l'enfant.

La formule n'existait pas sur l'internet. Me jeter à l'eau a donc été le seul moyen de la tester et de valider l'intuition initiale : un enfant, découvrant des albums de qualité à travers un site ludique, aura envie d'accéder « en vrai » à de tels livres. Une façon d'ouvrir son appétit... Le site avait sa petite place parmi tous les moyens mis en œuvre pour soutenir le livre et donner aux enfants le goût de lire. Il pouvait même contribuer, du fait de son statut (naviguer sur l'internet, comme les grands), à lever le blocage de certains vis-à-vis du livre. Bref, je tendais aux jeunes internautes un (bon) piège !

Quel est l'intérêt direct d'un tel site en matière de lecture ? Lire à l'écran n'offre guère d'atout à première vue. Ce n'est ni facile ni plaisant. La donne commence à changer si le son est introduit. Monsieur Satie, en ligne dans le n° 6, comme un petit album-CD dans le n° 3 consacré au Québec, m'ont permis de doubler le texte à l'écran par le texte enregistré. L'intérêt se vérifie tout de suite : l'enfant lit plus volontiers ce qu'il entend par ailleurs. L'apprentissage de la lecture peut s'en trouver facilité. Quant à l'orthographe, c'est bien par les yeux qu'elle entre le mieux dans la peau du lecteur, alors, une leçon d'orthographe visuelle et sonore... !

Sur le Batalbum, les textes tirés des albums ne sont jamais longs. Il s'agit pour l'enfant de goûter l'ambiance d'une histoire, un style d'écriture. Le son augmente le poids des pages mais j'aimerais à l'avenir donner une plus grande place au texte enregistré.

La notion de lecture concerne également l'image. C'est elle qui m'intéresse particulièrement malgré ma passion pour les mots, les langues. L'enfant reçoit d'abord l'image, l'impression est immédiate et profonde. Nous savons tous à quel point les images de notre enfance ont façonné notre imaginaire, nourri nos vies. Or, les enfants sont aujourd'hui bombardés d'images et de slogans à un rythme effréné. La publicité qui s'adresse à eux directement a pris une importance phénoménale. Si les images (et les contenus qui leur sont attachés) sont médiocres, l'enfant s'en imprègne et s'y habitue. Il est donc vital de le mettre en contact avec des œuvres d'art, des livres d'artistes et des illustrations de qualité.

L'album, bref et dense comme la poésie ou la nouvelle, induit de plus un autre tempo que le roman. Alors qu'il réclame un temps de lecture assez court, il a le don paradoxal de ralentir et dilater le temps. Avec l'album, nous ne sommes pas dans une logique de consommation (absorber beaucoup, vite). Il demande et permet un certain recul, propice au rêve, à la réflexion. Quel beau chemin d'école buissonnière vers l'art et la littérature !

Le choix de ne présenter que des albums n'est donc pas seulement dû à des préférences personnelles. Tant qu'il ne sait pas lire, aucun enfant ne résiste à un bel album. Il y a entre eux un effet d'attraction aussi puissant que la gravitation universelle. Cet heureux effet ne demande qu'à être prolongé, ou ravivé.

Dans le développement du projet que je prépare, l'univers de fond sera développé, je vais en jouer pour créer des parcours vers les albums à découvrir. L'approche sera plus ludique, plus interactive mais l'esprit restera le même. Le Batalbum est un espace dédié aux albums, un lieu à la fois intime comme une bibliothèque ou une chambre d'enfant et ouvert sur le monde entier par la vertu de la toile... Vitrine supplémentaire pour le livre, il est un relais, un petit maillon dans la longue chaîne des moyens mis en œuvre pour donner aux enfants l'envie de lire, pour susciter en eux le goût de lire avec bonheur et liberté.

NOTES

- 1 www.batalbum.fr
- 2 Depuis le colloque, ce chiffre a été multiplié par deux

Janine Despinette

LE DEVENIR DE LA LITTÉRATURE JEUNESSE

L'évolution des approches du livre et de la lecture a été souvent mise en débats dans les rencontres du CRILJ au fil des années.

L'introduction massive de l'informatique dans la vie quotidienne familiale, professionnelle, sociale et culturelle banalise désormais la lecture numérique et la lecture sur écran. Et l'on peut prendre en compte le fait que l'apparition de l'informatique et des multimédias à l'école entraînera aussi une évolution irréversible de l'enseignement des savoirs autant sociologiques que technologiques.

L'informatique sert d'intermédiaire entre les savoirs (les supports de connaissance) et nous, public, quel que soit notre âge. Cependant, avec l'ordinateur, on ne résout pas les problèmes posés. Il est vrai, comme le souligne Alain Giffard dans le bulletin de la BPI (avril/juillet 2007) que « la technique s'est emparée de l'activité la plus significative, la plus générique de la culture : la lecture... l'ordinateur personnel relié au réseau a diffusé vers les publics, les moyens d'abord préparés pour les professionnels... le web a créé l'environnement de lecture nécessaire et l'usage d'internet ...s'est répandu au point d'associer ou de concurrencer les activités les mieux établies comme la lecture des livres ou la télévision »

Mais la valeur de l'information donnée dépend de la valeur des programmeurs et des webmasters des sites.

Plus que personne, je sais tout ce que le site Ricochet du CIELJ doit à l'obstination érudite de Henri Hudri-sier à nous convaincre de l'intérêt des langages balisés[1] et de la nécessité des consensus entre chercheurs pour définir les fondamentaux de nos disciplines de recherche. Je ne peux qu'être en accord avec lui lorsqu'il écrit « la littérature de jeunesse est un laboratoire permanent pour le chercheur en multimédia, le sémiologue et le spécialistes des études littéraires, de la pédagogie de la lecture, comme le chercheur en littérature comparée ». Mais je le suis plus encore, lorsqu'il souligne que le chercheur en littérature de jeunesse devrait être un chercheur beaucoup plus mobile internationalement que le chercheur en littérature romanesque, poétique ou théâtrale classique, ces genres et les écrivains qui les portent étant depuis longtemps bien identifiés.

Nous devons admettre, qu'en France, la littérature de jeunesse demeure, au XXIème siècle, encore et toujours une littérature marginale, tout au plus reconnue par les instances culturelles dans son rôle de support d'alphabétisation et d'apprentissage de la lecture. Mais elle demeure toujours non légitimée pour être représentative de la littérature en devenir puisque créée par une nouvelle génération d'intellectuels en phase avec les nouveaux supports d'expression mis à leur disposition par les technologues.

La mémoire de ces intellectuels, comme la nôtre et celle des enfants qui nous entourent, est liée au balayage visuel quotidien de toutes les bribes d'images projetées dans la mémoire collective d'un patrimoine culturel visualisé mondialement par les reporters de la télévision. Il suffit d'ouvrir son poste sur le journal de vingt heures pour faire le plein du jour. Pourtant, convenons-en, ne peuvent comprendre vraiment que ceux qui possèdent tous les codes de référence.

À mes yeux, l'intérêt de la littérature de jeunesse est là, car elle est cette littérature contemporaine, à lire, qui dans tous les pays du monde introduit sans cesse une nouvelle génération à ces codes de références ; parce que quelques écrivains ou artistes illustrateurs savent exprimer l'essentiel à l'intention des jeunes lecteurs. Le succès éditorial de l'Artémis Fowl de l'irlandais Eoin Colfer tient sans doute autant au fait que l'écrivain a été un enseignant avant même que d'être un écrivain voyageur et qu'il sait qu'un auteur contemporain doit puiser dans l'hétérogénéité diffusée par la haute technologie qui environne la vie de ses lecteurs autant que dans la faerie[2] chère aux peuples celtes.

Il faut prêter attention de même à ce qu'écrit l'écrivain français, Christian Grenier, dans Je suis un auteur de jeunesse : « Si le genre SF touche davantage aujourd'hui les jeunes lecteurs, c'est parce que l'écho qu'il leur propose n'est pas celui d'un Passé historique (embryonnaire chez eux parce que implicitement scolaire) mais celui d'un Passé qui seul les intéresse eux, celui lié au Futur, leur FUTUR. »

Comme l'écrivain irlandais, l'écrivain français a été un enseignant. Auteur de Cyberpark, de L'Ordinateur, de la saga du Multimonde (Grand prix 1998 de la littérature de l'imaginaire). L'un comme l'autre se préoccupent autant du devenir de la génération de leurs lecteurs que de l'évolution de la Littérature dans le contexte culturel mondial.

Notes

- 1 Text encoding initiative (TEI)
TEI verse pour les études poétiques
TEI drama pour les études théâtrales
TEI-LJ pour les études en littérature jeunesse
TEI-LJ pour la recherche, le champ de la recherche est vaste. Mais les jeunes chercheurs peuvent-ils voir l'intérêt de l'investissement de cette recherche là au-delà des diplômes à acquérir ?
- 2 Faerie : Fées, monde des fées
Faërie est un livre de John R. R. Tolkien.

