

Revue de recherches en littérature médiatique multimodale



RÉFLEXION THÉORIQUE ET DIDACTIQUE SUR LES PARCOURS NUMÉRIQUES DE LECTURE

Nathalie Lacelle et Sylvain Brehm

Volume 12, novembre 2020

Lieux de réception, de médiation et de (re)création par le numérique

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/1073678ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/1073678ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Groupe de recherche en littérature médiatique multimodale

ISSN

2368-9242 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce document

Lacelle, N. & Brehm, S. (2020). RÉFLEXION THÉORIQUE ET DIDACTIQUE SUR LES PARCOURS NUMÉRIQUES DE LECTURE. *Revue de recherches en littérature médiatique multimodale*, 12. <https://doi.org/10.7202/1073678ar>

© Revue de recherches en littérature médiatique multimodale, 2020



Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

<https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>

érudit

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

<https://www.erudit.org/fr/>

RÉFLEXION THÉORIQUE ET DIDACTIQUE SUR LES PARCOURS NUMÉRIQUES DE LECTURE

Nathalie Lacelle (Université du Québec à Montréal)
et Sylvain Brehm (Université du Québec à Montréal)

L'école comme les institutions culturelles – bibliothèques, musées et autres – se sont depuis de nombreuses années engagées sur le terrain des technologies numériques (Jutant, 2015; Rouissi, 2017). Ces dernières sont mobilisées dans divers contextes et contribuent à faire émerger à la fois de nouveaux objets culturels et de nouveaux « lieux » de création, d'interprétation, de médiation, de diffusion et de réception de ces objets. Ainsi, la plateforme ÉducArt du Musée des beaux-arts de Montréal (2018), outil pédagogique interdisciplinaire en ligne destiné aux enseignants visant la découverte des collections du musée, ou encore le livre-application *Candide*, l'édition enrichie de la Bibliothèque nationale de France (2013) permettant une plongée en profondeur dans l'œuvre de Voltaire et dans les concepts philosophiques qui l'émaillent, témoignent d'une volonté de penser autrement la médiation culturelle numérique, notamment dans un contexte pédagogique. En ce sens, le numérique transforme en profondeur de nombreux secteurs (arts et littérature, notamment) et acteurs (bibliothèques, musées, écoles) de la vie culturelle. Autrement dit, « si nous fabriquons le numérique, le numérique nous fabrique aussi. » (Cardon, 2019, p. 9) Nous *fabriquons* le numérique en faisant l'expérience de la matérialité des supports et des interfaces (Bouchardon, 2008), mais aussi de l'interactivité, des objets culturels numériques puisqu'en les manipulant, nous leur conférons de nouvelles formes et de nouveaux sens. Cependant, comme l'affirme fort justement Cardon, cette expérience est réversible et nous affecte tout autant. L'usage de la réalité augmentée et des applications mobiles par les musées, par exemple, modifie la perception que les usagers ont des institutions muséales, mais aussi des artefacts et des œuvres qui leur sont présentés (Mariani, 2012). De même, l'apparition des tablettes électroniques nous a forcés à redéfinir les modalités de l'acte de lecture, précisément parce que les « nouvelles formes littéraires numériques » (Lacelle et Lieutier, 2020) dont elles constituent le support privilégié remettent en question les rapports entre littérature et usage réel des dispositifs numériques (Vitali-Rosati, 2014).

À cet égard, qu'advient-il de la lecture des textes littéraires lorsque le livre est supplanté par un écran ou par un *livre-écran*, comme dans *Principes de gravité* de Sébastien Cliche ? Dans l'article inaugural de ce numéro, « Lire un livre qui n'a pas été fait pour être lu. Pratiquer la lecture littéraire en culture numérique », Bertrand Gervais révèle comment la lecture de l'œuvre hypermédiatique de Cliche prend la forme d'un « jeu sur la perte de prise » (Bouchardon, 2008). Si lire consiste, étymologiquement, à recueillir, la lecture de *Principes de gravité*, au contraire, délie l'œuvre : « lire, c'est ultimement défaire le livre ».

Cette réflexion trouve un écho dans la contribution de René Audet : « Saisir l'œuvre numérique sous tous ses états : modalités éditoriales, lectorales et performatives dans l'enseignement des œuvres numériques ». René Audet y souligne l'importance d'envisager l'acte de lecture en croisant trois perspectives : celle de la matérialité, de la manipulation et de la performativité des œuvres numériques. Ce faisant, il montre qu'il est possible d'éviter les apories d'un discours fondé uniquement sur les caractéristiques immédiates de ces objets littéraires (leur composante numérique et leur interactivité) au profit d'une saisie conjointe des spécificités des œuvres numériques et de leurs lectures.

Dans « Lire les lecteurs numériques : d'une synthèse des recherches à une expérience de lecture d'application littéraire en classe de CM1-CM2 », Elonora Acerra met justement au jour des difficultés liées à la manipulation de la page-écran d'œuvres numériques (ou numérisées) destinées à la jeunesse. Les résultats de sa recherche la conduisent également à souligner la pluralité des profils de lecteurs qui échappent à toute tentative de modélisation trop rigide.

À la question de la lisibilité (ou de l'illisibilité) de l'œuvre numérique, des propriétés plus ou moins stables de sa matérialité (constamment soumises aux changements technologiques) et des compétences des lecteurs empiriques (peu ou pas formés à ces dispositifs de lecture) s'ajoute celle des dispositifs numériques pour favoriser l'appropriation des œuvres littéraires par les jeunes lecteurs. L'école, la bibliothèque et le musée semblent avoir saisi l'occasion de renouveler l'expérience du lecteur des œuvres et des collections grâce à des dispositifs numériques pensés comme des parcours multiples d'accès, de médiation et de (re)création des œuvres patrimoniales à travers de nouveaux espaces, référents culturels et formats.

Ainsi, Arnaud Laborderie dans « *Les Essentiels de la littérature* dans Gallica : valorisation et médiation des collections patrimoniales de la Bibliothèque nationale de France sur le Web » témoigne de l'évolution d'une plateforme de médiation numérique d'œuvres patrimoniales fondée sur l'analyse de données de recherche sur les usages et les expériences des utilisateurs enseignants/élèves. La nouvelle version propose une conception extensive de la littérature du point de vue des ressources associables à son expérience d'appropriation par la « mise en relation des phénomènes littéraires et sociaux ».

L'individualisation du parcours des collections (et son autonomisation) misant sur l'émotion, la subjectivité et la créativité des individus pour témoigner de l'appropriation des œuvres est aussi au cœur de l'expérience muséale analysée dans l'article « Musée (em)portable ou comment former à la créativité ? ». Ana Diaz-Chiarrutini évalue le potentiel euristique de la notion de créativité – envisagée comme capacité « de chacun à recomposer, transformer et inventer du nouveau » – pour parler des réceptions des œuvres muséales par les jeunes publics à travers une production filmique personnelle et réflexive. En filigrane, elle pose la question centrale de la situation didactique dans laquelle s'inscrit un tel projet.

Le projet de Claire Augé pousse encore plus loin l'expérience de reconfiguration des objets patrimoniaux dans une forme actualisée par le jeune lecteur grâce à un dispositif technosémiotique familier à l'utilisateur. Son article « *Iphigénie* sur Facebook : portraits numériques et lecture d'une œuvre patrimoniale » remet en question l'intérêt didactique de la réécriture transmédiatique et de l'immersion fictionnelle par la création de profils de personnages littéraires sur un réseau social. Encore là, le dispositif technique – et ses codes sémiotiques – par lequel s'exprime le sujet lecteur lui permet de déconstruire et de reconstruire sa réception de l'œuvre littéraire par le biais de codes familiers qui semblent réduire l'écart esthétique entre lui et l'œuvre résistante et ainsi favoriser son appropriation. C'est du moins le postulat à l'origine de nombreuses recherches en didactique de la littérature avec le numérique depuis quelques années.

Références

- Bibliothèque nationale de France. (2013). *Candide ou l'optimisme* [livre-application].
<https://candide.bnf.fr/>
- Bouchardon, S. (2008). La littérature numérique : support et matérialité. *Terminal*, 101.
<https://doi.org/10.4000/terminal.4472>
- Cardon, D. (2019). *Culture numérique*. Presses de Sciences Po.
- Jutant, C. (2015). Interroger la relation entre public, institutions culturelles et numérique. *La Lettre de l'OCIM*, 162, 15-19. <https://doi.org/10.4000/ocim.1578>
- Lacelle, N. et Lieutier, P. (2020). Lire les œuvres numériques à l'écran : observations en contexte scolaire. Dans M. Richard et N. Lacelle (dir.), *Croiser littératie, art et culture des jeunes : impacts sur l'enseignement des arts et des langues* (p. 281-294). Presses de l'Université du Québec.
- Mariani, A. (2012). Pratiques interactives et immersives; pratiques spatiales critiques : la réalité augmentée de l'exposition. *MediaTropes*, 3(2), 52-91.
- Musée des beaux-arts de Montréal. (2018). *ÉducArt*. <https://www.mbam.qc.ca/fr/education-mieux-etre/educart/>
- Rouissi, S. (2017). L'apparition du numérique dans les discours officiels sur l'école en France. *Hermès, La Revue*, 78(2), 31-40.
- Vitali-Rosati, M. (2014). Pour une définition du « numérique ». Dans M. E. Sinatra et M. Vitali-Rosati (dir.), *Pratiques de l'édition numérique* (p. 63-75). Presses de l'Université de Montréal.