



Revue de Recherches en
LITTÉRATIE MÉDIATIQUE MULTIMODALE

[International Standard Serial Number](#)

ISSN 2368-9242

Site web : r2lmm.ca

Contact : info@litmedmod.ca

La **Revue de Recherches en LMM** se veut un lieu de rassemblement des voix de toutes les disciplines qui s'intéressent à la multimodalité : l'éducation, la didactique, la linguistique, la sémiotique, l'éducation aux médias, les communications, les arts visuels et médiatiques, la littérature, le théâtre, le cinéma, la musique, l'univers social, les sciences de l'information, les technologies éducatives.

La publication de la **Revue de Recherches en LMM** se fait exclusivement en ligne afin d'assurer l'accès libre aux écrits scientifiques. La procédure de sélection des articles suit rigoureusement les critères des publications scientifiques : relecture à l'aveugle par deux ou trois experts, échanges suivis entre le responsable du numéro, les rédacteurs de la revue, les auteurs et les relecteurs pour aboutir à la version finale de l'article. La Revue de Recherches en LMM publie exclusivement des articles en langue française.

La **Revue de Recherches en LMM** est publiée sous licence Creative Commons, selon les spécifications suivantes : BY, NC et ND



BY = attribution seulement : ceci signifie que ceux qui utilisent cette œuvre doivent en attribuer la paternité à l'auteur, sans pour autant suggérer qu'il approuve l'utilisation qu'ils en font.



NC = non commercial : ceci signifie que l'auteur autorise les autres à reproduire et à diffuser cette œuvre pour toutes fins sauf les fins commerciales.



ND = pas de travaux dérivés : ceci signifie que l'auteur n'autorise pas la création d'œuvres dérivées de cette œuvre originale, entre autres par le « remix ».

Réflexion théorique et didactique sur les parcours numériques de lecture

Nathalie. Lacelle, Université du Québec à Montréal

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 EducArt 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 », **Eleonora 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’usager. 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.