

Quatrième biennale de la littérature de jeunesse

Littérature de jeunesse et cultures transmédias création, réception, médiation

Gennevilliers, 27 et 28 juin 2024

<https://4e-biennale-lj.sciencesconf.org/>



© Isabelle Duval



La 4^e Biennale de la Littérature de jeunesse se propose d'explorer les dimensions intermédiaires et plurimédiaires des œuvres adressées aux enfants, adolescents et jeunes adultes dans la circularité qu'elles permettent d'un média à l'autre (livre, audio-visuel, jeu vidéo, jeu de rôle, etc.). Ce passage facilité d'un média à l'autre constitue un phénomène de la culture et de la littérature ultra-contemporaines. Les versants de la création, de la réception et de la médiation sont envisagés dans cette manifestation scientifique qui réunira à la fois des auteurs, des professionnels de la médiation du livre (scolaire et extra-scolaire), des chercheurs en littérature mais aussi en sciences de l'information ou de l'éducation. Dans un contexte de plus en plus prégnant de polyexploitation des univers fictionnels, l'objectif de la 4^e Biennale consiste à appréhender les enjeux du mode de consommation actuel des objets culturels. Le triptyque création, réception et médiation permet de rassembler autour de la question de la transmédiarité les différents acteurs de la chaîne du livre, qui participent chacun à son échelle à ce mouvement de fond et de masse, et ainsi de mieux en comprendre les mécanismes mais aussi d'ouvrir les perspectives qu'offrent les cultures transmédias pour les lecteurs.

Jeudi 27 juin 2024 : Amphithéâtre

9h30 : Ouverture

Lucile Cadet, directrice du laboratoire EMA
Anne Besson, directrice du laboratoire Textes et Cultures
Introduction de Sonia Castagnet-Caignec et Béatrice Ferrier

10h-11h : Première conférence

Anne Besson

« Tolkien et Rowling : expansions transmédiatiques depuis le tournant du siècle »

11h15-12h45 : 1^{re} session : littérature et audiovisuel, modératrice Christine Boutevin

Kathy Similowski

De l'écrit dans l'écran : les albums filmés, une nouvelle forme d'immersion dans la littérature de jeunesse ?

Lucile Berthod

« Le "monsieur", il a lu ce livre à la télévision » - La série télévisée Yétili comme support de médiation en classe de cours préparatoire

Christine Plu

Une série TV pour *Ranelot et Bufolet* d'Arnold Lobel : quelle adaptation des nouvelles ?

14h-15h30 : 2^e session : littérature, jeu vidéo et univers étendu, modératrice Virginie Tellier

Emmanuelle Lescouët, Amélie Vallières

Explorer le multivers : compétences littéraciques dans les univers étendus

Emmanuelle Stock

Les pouvoirs fictionnels et politiques du jeu vidéo dans la trilogie *No Pasarán* de Christian Lehmann

Aldo Gennaï, Pierre Gennaï

Effets d'une fiction transmédiatique sur l'activité fictionnalisante des joueurs. Le cas de League of Legends

15h45-16h45 : 3^e session : reconfiguration des genres, modératrice Anissa Belhadjin

Isabelle-Rachel Casta

De Wattpad à TikTok, noires, noires, noires romances en YA

Hélène Raux, Eleonora Acerra

Podcasts littéraires pour la jeunesse : de nouveaux genres en émergence ?

17h00-19h00 Table-ronde avec

Isabelle Duval, autrice, plasticienne, réalisatrice

Bertrand Ferrier, auteur

Charlotte Moundlic, éditrice et directrice

artistique (Rue de Sèvres), autrice

modération par les étudiantes du Master 2

« Littérature de jeunesse » de CY Cergy Paris Université

Vendredi 28 juin 2024 : Amphithéâtre

9h30-10h30 : Seconde conférence

Magali Brunel

« Pratiques littéraires numériques sociales en contexte scolaire : pour une didactique de la circulation »

10h45-12h15 : 4^e session : le conte dans tous ses états, modératrice Béatrice Ferrier

Christiane Connan-Pintado

De Copenhague à Auderville : une actualisation transmédiatique de « La petite Sirène » par Sarah Moon

Léna Simon

Mythe et littérature de jeunesse : croisement de la circulation transmédiatique de *Peter Pan* et de *Train de nuit dans la voie lactée* dans les domaines français et japonais

Isabelle De Peretti

Conte et théâtre : quelles réceptions des fictions textuelles et scéniques induites dans les ressources professionnelles numériques ?

13h45-14h45 : 5^e session : littérature young adult/adolescents et univers sombres, modératrice Lydie Laroque

Tonia Raus

OSS ou SOS ? La transmodalité comme vecteur d'immersion

Elise Ternoy

« Give me goosebumps » : quelle médiagenie pour le genre de l'horreur à destination de la jeunesse ?

14h45-15h30 : Conclusion d'Isabelle de Peretti et Virginie Tellier

De l'écrit dans l'écran : les albums filmés, une nouvelle forme d'immersion dans la littérature de jeunesse ?

Kathy Rebours-Similowski ¹, *, @

¹ : CY Cergy Paris Université
INSPE Versailles

Les textes littéraires peuvent être modifiés en raison de choix didactiques, comme l'usage d'extraits ou de supports numériques, et redéfinir ainsi les espaces textuels et iconographiques et les conditions de leur réception. Nous nous intéressons à la façon dont l'œuvre est exploitée en classe sous la forme d'une projection filmée, et plus particulièrement à la façon dont la mise à l'écran intègre le rapport texte/image caractéristique des supports composites que sont les albums (Delbrassine, 2019). Ces « albums filmés » participent à la transmission de la littérature de jeunesse, associant lecture enregistrée et donc oralité, musique, bruitage et mouvements de caméra. Ils circulent à l'école pour lire et comprendre à côté des œuvres auxquelles ils se rapportent, sous une nouvelle forme d'hypertextualité (Genette, 1982). Les lecteurs découvrent ainsi un univers fictionnel au travers d'un média qui stimule particulièrement deux sens, la vue et l'ouïe, et donc potentiellement leur attention.

Notre étude commencée en octobre 2023 concerne l'utilisation d'albums filmés en particulier ceux de *L'école des loisirs*, dans une classe d'école maternelle située en zone urbaine et parisienne.

Notre analyse portera d'abord sur les albums filmés. Pour quelles raisons *L'école des loisirs* s'est-elle lancée dans cette production ? Quels sont les objectifs et les choix esthétiques et sémiotiques qui président à la création de ces supports ? Nous envisageons une étude vidéographique critériée portant sur le traitement des éléments iconographiques et sonores, telle la prosodie (Boulaire, 2024), d'un des albums filmés projetés en classe, complétée par un entretien avec un réalisateur et l'éditeur.

Nous nous intéressons également à la réception de ces œuvres en classe. Comment les spécificités sémiotiques et technologiques des œuvres filmées sont-elles présentées par les enseignants et saisies par les élèves ? Quelles compétences sont travaillées ? Quels sont les effets sur la réception de l'œuvre ? Cette production audiovisuelle, genre mixte, modifie-t-elle l'approche du sujet lecteur (Dufays, 2017) ?

Les premières exploitations en classe (qui associent notamment visionnage, arrêt sur images et commentaires, racontage, dictée à l'adulte) montrent que les élèves perçoivent une différence dans la réception de l'œuvre comme si l'histoire était transformée. Derrière les « métamorphoses du livre » (Chartier, 2001) se glisserait une métamorphose formelle et générique qui oblige à penser la réception sous l'angle d'une double étude cinématographique et littéraire. Nous observons à partir de corpus oraux les effets du visionnage sur un groupe de 6 élèves de 4-5 ans. Cette transmédiatisation facilite-t-elle l'entrée dans la lecture et comment ?

Notre hypothèse est que cette nouvelle forme de diffusion peut favoriser une immersion dans l'œuvre qui en facilite la compréhension, et développer le goût de lire en particulier pour les lecteurs les plus fragiles.

Bibliographie

BOULAIRE Cécile, « Rythme et musicalité des albums pour bébés », *Children's Literature in Education*, n°55.1, 2024.

CHARTIER, Roger (2001). *Les métamorphoses du livre : Les rendez-vous de l'édition : le livre et le numérique*. Éditions de la Bibliothèque publique d'information.
<http://books.openedition.org/bibpompidou/1701?lang=fr>

DELBRASSINE, Daniel, « L'album pour enfants entre texte et image », *Textyles*, n°57, 2019, p. 139-156.

DUFAYS Jean-Louis (2017). Apprendre la littérature, pour quoi faire ? Du débat des experts aux discours des élèves ? *Transpositio*, n°1. Justifier l'enseignement de la littérature : arguments passés et contemporains.

GENETTE, Gérard. (1982) *Palimpsestes : la littérature au second degré*. Paris, Seuil.

Albums filmés

Gloups de Marianne Barcilon et Christine Naumann-Villemin. École des loisirs.

Une soupe au caillou d'Anaïs Vaugelade. École des loisirs.
Rafara d'Anne-Catherine de Boel. École des loisirs.

Mots clés : école primaire, littérature pour la jeunesse, enseignement, apprentissage, objet pédagogique numérique

« Le "monsieur", il a lu ce livre à la télévision » - La série télévisée Yétili comme support de médiation en classe de cours préparatoire

Lucile Berthod 1, @

1 : docteur Laboratoire ÉMA
inspé de Versailles

Lors de la période de confinement traversée au printemps 2020, la télévision de service public, France Télévisions, s'est mobilisée pour soutenir l'effort de continuité pédagogique auprès des élèves et de leurs familles, remplissant sa mission de service public. Elle est devenue un allié de l'école par le développement d'un programme dédié à l'enseignement avec la création de l'émission « La maison Lumni » qui diffusait entre autres la série télévisée Yétili pendant le confinement. L'accessibilité des programmes de la « télévision scolaire » (IGÉSR, 2020) par les plus démunis économiquement a été pointée comme un atout de la continuité pédagogique en contexte de crise sanitaire.

Dans le cadre de notre recherche doctorale qui s'est déroulée en partie pendant la période épidémique du Covid-19, nous avons enquêté auprès d'enseignantes de cours préparatoire sur les médiations d'albums de littérature de jeunesse pendant le confinement. Lors d'un entretien collectif, elles ont confirmé la forte fréquentation de la série Yétili par leurs élèves, un élève que nous nommons Boris dans cette communication nous a d'ailleurs spontanément indiqué *a posteriori* les albums du coin lecture que le « monsieur » autrement dit, Yétili, le personnage qui lit un album à deux petites souris, a lu à la télévision.

Nous formulons l'hypothèse que cette série plébiscitée par les jeunes élèves peut être un support de médiation entre les apprentis lecteurs de cours préparatoire et les albums de littérature de jeunesse. Se pose dès lors la question de la manière dont un enseignant va pouvoir intégrer cette dimension transmédiatique à sa pratique pédagogique.

Pour répondre à la question posée, cette contribution, d'une part, s'emploiera à se placer du point de vue de la création de la série Yétili en montrant comment l'album de littérature de jeunesse est montré à l'écran et en retenant des éléments qui peuvent être des leviers pour une médiation de l'objet-livre. D'autre part, nous proposerons d'analyser, selon une méthodologie de théorie ancrée, la mise en œuvre de séances utilisant la série Yétili comme support de médiation, réalisées dans une classe de cours préparatoire.

Nous inscrivons notre réflexion dans le cadre des théories de la réception qui ont amené les didacticiens à considérer le lecteur réel. Le cas de Boris nous invite à prendre en compte l'activité de ce lecteur réel qui alterne fréquentation des albums, au coin lecture de sa classe et par écran interposé dans la sphère privée. Ces allers et retours réguliers entre le livre vu à l'écran et le livre tenu entre les mains font écho à la proposition de Michel Picard de replacer l'apprentissage de la lecture littéraire au cœur du rythme binaire de la vie de l'enfant, « avec son alternance de classe et de cour de récréation, de concentration et de libre détente » (Picard, 1986 : 44).

Une série TV pour *Ranelot et Bufolet* d'Arnold Lobel : quelle adaptation des nouvelles ?

Christine Plu 1, @

1 : École, mutations, apprentissages

CY Cergy Paris Université, CY Cergy Paris Université : EA4507

Au printemps 2023, Apple TV+ a mis à disposition sur sa plateforme en ligne la série *Ranelot et Bufolet* de Rob Hoegge qui adapte en film d'animation seize nouvelles illustrées de Arnold Lobel. L'auteur et illustrateur américain a créé vingt histoires dans quatre recueils entre 1970 et 1979 à destination de lecteurs débutants. La série d'animation *Ranelot et Bufolet* réactualise ces récits tendres et poétiques sur la vie de deux amis, une grenouille et un crapaud, qui appartiennent depuis cinquante ans aux classiques de l'enfance aux USA, mais également en France avec les recueils publiés à L'école des loisirs. Le premier ouvrage traduit en France, *Frog and Toad are friends*, baptisé par l'éditeur français *Ranelot et Bufolet* à sa parution en 1971, appartient au fonds des classiques des premières lectures même si d'autres recueils de l'auteur, comme *Hulul*, ont été préférés dans les bibliographies récentes de littérature de jeunesse à destination des scolaires.

Contrairement à de nombreux exemples d'adaptation de livres en film, les écarts avec l'œuvre source ne viennent pas de la transposition d'un média à un autre. Globalement, ces films d'animation restituent avec fidélité l'univers graphique de Lobel qui avait reçu la prestigieuse médaille *Caldecott* en 1971 et 1972 pour les illustrations de *Ranelot et Bufolet*. Et le format des épisodes, entre 20 et 25 mn, permet de s'approcher de la brièveté des nouvelles même si les histoires choisies sont prises indifféremment dans les quatre recueils pour être couplées dans la série. Enfin l'adaptation cinématographique modifie très peu la trame des histoires et conserve leurs titres.

Toutefois l'adaptation des recueils de *Ranelot et Bufolet* en série d'animation permet d'observer comment une transmédiatisation fidèle sur de nombreux plans peut changer la réception sur une dimension essentielle, l'implicite. Car l'écart le plus important vient de modifications dans la manière de raconter les histoires : en complétant le récit de Lobel avec des péripéties ou des dialogues, la transécriture opère un comblement des non-dits. Il s'agit alors d'un changement de conception du destinataire par rapport à Lobel dont les nouvelles invitent à la connivence à partir d'un texte simple pour des lecteurs débutants. Cette dimension sera tout particulièrement observée et associée à des suggestions pour articuler les deux médias en classe.

Corpus : Lobel, Arnold, *Ranelot et Bufolet* (1971) ; *Ranelot et Bufolet*, une paire d'amis (1972) ; *Les quatre saisons de Ranelot et Bufolet* (1976), L'école des loisirs. Et *Days with Frog and Toad*, (1979) Harper & Row, NY (non traduit).

Hoegge, Rob, (réal.), *Ranelot et Bufolet*, (8 épisodes), avril 2023, USA, Apple TV.

Références :

Adapter des œuvres littéraires pour les enfants, Enjeux et pratiques scolaires. (2008). CRDP de l'académie de Grenoble, « Les Cahiers de Lire écrire à l'école ».

BALLANGER, Françoise., « Les grandes petites histoires d'Arnold Lobel », *Revue des livres pour enfants* 193-194 (juin 2000), pp 71-79.

GAUDREAULT, André et GROENSTEEN, Thierry. (dir.). (1998). *La Transécriture. Pour une théorie de l'adaptation. Littérature, cinéma, bande dessinée, théâtre, clip. Colloque de Cerisy.* Québec, Nota bene / Angoulême, Centre national de la bande dessinée et de l'image.

LETOURNEUX, Matthieu. (2009). « Littérature de jeunesse et culture médiatique », Nathalie Prince (dir.), *La littérature de jeunesse en question(s)*, Rennes, Presses universitaires de Rennes.

VALMARY, H. (2014). *L'adaptation cinématographique*, Mare et Martin.

Explorer le multivers : compétences littéraciques dans les univers étendus

Emmanuelle Lescouët 1, *, @ , Amélie Vallières 2, *, @

1 : Université de Montréal 2 : UQAM

* : Auteur correspondant

Les univers étendus des littératures de l'imaginaire (science-fiction, fantasy, fantastique) - tels que les franchises comme StarWars ou Donjons et Dragons par exemple - font une place de plus en plus importante aux adolescent.e.s et jeunes lecteur.ice.s. Ces univers fictionnels se déploient sur de nombreux supports et médias : films et séries, jeux et jeux vidéos, romans, bandes dessinées, fanfictions, écritures numériques, etc. Cette diversité ouvre leur narration, incluant dorénavant des textes ergodic, c'est-à-dire dans lesquels le-la lecteur-ric.e doit fournir un effort non négligeable et effectuer des gestes variés pour parcourir le texte (Aarseth, 1997), et des narrations modulaires, diversifiant les gestes de lecture, les ouvrant à des imbrication, des récits collectifs et des enjeux de roleplay. Ces fictions co-construites directement avec leur lectorat offrent un aperçu de littératies participatives et ludiques mobilisées dans une perspective de littérature hors du livre. De plus, l'impossibilité ou la grande difficulté de cerner l'ensemble des éléments de ces univers étendus en font des bacs à sable pour les échanges entre fans, les encyclopédies de lecteur (par exemple Wookieepedia pour Star Wars) et plus généralement pour une grande diversité d'expériences d'une fiction commune (Gillespie et Crouse, 2012).

Cette ouverture encourage la participation de la littérature jeunesse dans la construction large de l'imaginaire lié à ces œuvres et au mégatexte de genre (Bréan, 2022) qui les accompagnent. Ces œuvres destinées aux plus jeunes permettent de rentrer dans ces univers par des chemins plus simples (cf. les livres de règles simplifiés de D&D) mais aussi d'explorer des détails de l'univers à hauteur d'enfants qui ne seraient sinon pas montrés (comme les écoles de formations pour très jeunes Jedi ou les compétitions de monstres dans D&D).

Ces imbrications médiatiques permettent d'aborder des gestes de lecture variés et de mettre en pratique des rapports et distances multiples à la fiction. La composition d'une compréhension entre les formes nécessite des jeunes lecteur.ice.s à être en mesure de mobiliser les connaissances diégétiques d'une œuvre à l'autre et de les confronter. Alors que l'exploration et la compréhension peuvent être indépendante d'une œuvre à l'autre, il est tout de même nécessaire d'amener les élèves à développer des compétences interprétatives, multimodales, numériques (et voire parfois simplement techniques) pour s'approprier ces univers. Mais comment transposer ces corpus transmédias pour l'enseignement-apprentissage de ces diverses compétences littéraciques? Nous proposons de donner en exemple un réseau d'œuvres littéraires (Tauveron, 2000) tiré de Star Wars pour illustrer la manière de s'approprier ses multiples portes d'entrées d'un univers étendu pour les jeunes lecteur.ice.s. Ainsi, nous couvrirons les critères de sélection des œuvres à l'étude, les pistes de contenus d'analyse possibles, en lien avec des compétences lectorales traditionnelles, multimodales et numériques, et le potentiel de transposition didactique de tels objets pour la classe de français.

Aarseth, E. (1997). *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press.

Bréan, S. (2022). Pour un usage externe des théories de la science-fiction. *ReS Futurae. Revue d'études sur la science-fiction*, 20, Article 20. <https://doi.org/10.4000/resf.11250>

Cuvelier, P. Jeu et fiction dans un jeu de cartes à collectionner : le cas de Magic : l'Assemblée. *Strenae* (2011) doi:10.4000/strenae.305.

Gillespie, G. et Crouse, D. (2012). There and Back Again: Nostalgia, Art, and Ideology in Old-School Dungeons and Dragons. *Games and Culture*, 7(6), 441-470. <https://doi.org/10.1177/1555412012465004>.

Tauveron, C. (2000). Pour une pratique en résonance des textes littéraires à l'école. *Langage & Pratiques*, 25, 42-52.

Les pouvoirs fictionnels et politiques du jeu vidéo dans la trilogie "No Pasarán" de Christian Lehmann

Emmanuelle Stock 1, @

1 : Centre d'Études et de Recherche Éditer/Interpréter

Université de Rouen Normandie, Institut de Recherche Interdisciplinaire Homme et Société

Les pouvoirs fictionnels et politiques du jeu vidéo dans la trilogie *No Pasarán* de Christian Lehmann

Publiée dans l'édition l'école des Loisirs, la trilogie jeunesse de Christian Lehmann est mythique car elle interroge les possibles romanesques et politiques, présentant le jeu vidéo comme un outil numérique ambigu, à la fois régulateur d'ordre et de désordre, de visible et d'invisible, de proche et de lointain. Les protagonistes sont des adolescents piégés dans un monde virtuel hyperréaliste qui expérimente les limites de l'éthique et la portée de la conscience à la fois individuelle et collective des joueurs. Plutôt que des récepteurs du divertissement médiatique, les héros deviennent des créateurs à part entière, des démiurges qui créent ou recréent un monde historique alternatif dystopique. Cette réécriture contrefactuelle de l'Histoire repose sur la question « Et si ? », donnant lieu à une intrigue riche et complexe, volontairement déstabilisante pour le lecteur, car elle renverse son horizon d'attente pour l'amener à des interprétations philosophico-politiques foisonnantes, parfois contradictoires. Qui joue avec qui ? Le joueur est-il un personnage marginal qui subit ou qui agit ? Les protagonistes sont-ils pleinement des actants encore maîtres du jeu ? Au final, n'est-ce pas le jeu lui-même qui joue ? Ces questions demeurent volontairement en suspens mais invitent à (re)penser l'usage et le degré d'autonomie des intelligences artificielles ainsi que la nature des interactions qui relient le joueur et la machine. En effet, dans cette œuvre de science-fiction jeunesse, le jeu vidéo devient un personnage effrayant qui sublime la violence, la cruauté virtuelle du passé pour inviter à reconfigurer le présent, l'actuel. Se pose la question de l'imbrication de la réception et de la création, le récit propose plusieurs scénarios dystopiques possibles allant du trop-plein de brutalité à la rédemption citoyenne en passant par la posture passive du héros contemplateur. Ainsi, la lecture devient une expérience singulière qui questionne la solidité du contrat humaniste et la portée morale de nos propres agissements, tendant un miroir réflexif dérangeant à l'Homme qui oscille entre fascination et aversion, sollicitude et répulsion. Le malaise politique et romanesque est un objet de littérature qui propose une interrogation féconde sur la notion de pouvoir, le degré de liberté et nos futurs désirables.

Bibliographie indicative :

- 1) Jean Duvignaud, *Le Jeu du jeu*, 1980
- 2) Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, 2011
- 3) Henry Jenkins, *La culture de la convergence, Des médias au transmédia*, 2013
- 4) Danielle Thaler et Alain Jean-Bart, *Les enjeux du roman pour adolescents, roman historique, roman-miroir, roman d'aventures*, 2002
- 5) Alexandre Gefen, *Réparer le monde, la littérature française face au XXIe siècle*, 2017

League of Legends : Aspects de la réception d'un monde ludonarratif multimédiatique sur les forums

Aldo Gennai 1, @ , Pierre Gennai *2, @

1 : Laboratoire Interdisciplinaire de Recherche en Didactique, Éducation et Formation
Université de Montpellier, Université de Montpellier : UM208

2 : Étudiant au Conservatoire National Supérieur de Musique et de Danse de Lyon
Rang Master à League of Legends

* : Auteur correspondant

Développé et édité par l'entreprise américaine Riot Games, *League of Legends* (LoL) est un jeu vidéo de type MOBA (*multiplayer online battle arena* ; en français : *arène de bataille en ligne multijoueur*), où s'affrontent deux équipes de cinq joueurs, chacun contrôlant un personnage unique (un *champion*) doté de compétences spécifiques. L'objectif est de détruire le *Nexus* de l'adversaire, structure située au cœur de la base ennemie. Publié en 2009, LoL connaît une grande popularité, cumulant en 2016, selon le développeur, 100 millions de joueurs mensuels (Tassi, 2016). Depuis 2011, le jeu oppose les meilleures équipes internationales d'eSport, à l'occasion d'un championnat du monde annuel qui réunit des millions de spectateurs.

LoL n'est ni un jeu d'action-aventure, ni un RPG (*role playing game*) ; chaque partie est indépendante et aucune séquence narrative n'intervient dans son déroulement. Cependant, LoL a donné lieu au développement d'un univers fictionnel (*lore*) : le continent de Valoran, dans le monde de Runeterra, où chaque champion est doté d'une identité propre (biographies consultables sur le site officiel du jeu). Le jeu a ainsi engendré une narration transmédiatique (Jenkins, 2013) déclinée sur de nombreux supports : bandes dessinées, nouvelles, clips musicaux, et la série d'animation *Arcane* diffusée sur Netflix. S'ajoutent à ces expansions fictionnelles d'autres productions vidéoludiques dont l'action est située dans le même univers que LoL, ainsi que des fanfictions et autres produits dérivés.

Notre questionnement se situe sur le versant de la réception (Bourassa et Poissant, 2013 ; Besson, Prince, Bazin, 2016). Quels sont les effets de cet univers de fiction transmédiatique sur l'expérience vidéoludique des joueurs « ordinaires » (non eSportifs, non auteurs de fanfictions), adolescents et jeunes adultes ? Comment les joueurs – qui sont aussi potentiellement lecteurs et spectateurs des nombreuses fictions narratives générées par le jeu – investissent-ils subjectivement ces espaces fictionnels ?

Nous nous appuierons pour répondre à ces questions sur les propos échangés entre joueurs dans des forums en ligne ouverts sur les principales plateformes de discussion communautaire, telles que Jeuxvideo.com et Discord. Ces données feront l'objet d'une analyse de discours et de contenu.

Bibliographie

- Besson, A., Prince, N. et Bazin, L. (dir.). (2016). *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles. Adolescence et culture médiatique*. Rennes : Presses Universitaires de Rennes.
- Bourassa, R. et Poissant, L. (2013). *Avatars, personnages et acteurs virtuels*. Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Caillois, R. (1967). *Les jeux et les hommes*. Paris : Gallimard.
- Jenkins, H. (2013). *La Culture de la convergence. Des médias au transmédia*. Paris : Armand Colin – Institut national de l'audiovisuel.
- Langlade, G. (2007). L'activité « fictionnalisante » du lecteur. Dans B. Laville et B. Louichon (dir.), *Les enseignements de la fiction* (p. 163-176). Bordeaux : Presses Universitaires de Bordeaux. doi :10.4000/books.pub.6311
- Langlade, G., et Fourtanier, M.-J. (2007). La question du sujet lecteur en didactique de la lecture littéraire. Dans E. Falardeau, C. Fisher, C. Simard, et N. Sorin (dir.), *La didactique du français. Les voies actuelles de la recherche* (p. 83-100). Sainte-Foy : Les Presses de l'Université Laval.
- Tassi, P. (2016, 13 septembre). *Riot Games reveals « League of Legends » has 100 million monthly players*. Forbes. Consulté le 31 octobre 2023 sur <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2016/09/13/riot-games-reveals-league-of-legends-has-100-million-monthly-players/?sh=71c2b7285aa8>
- Winnicott, D. W. (1975). *Jeu et réalité*. Paris : Gallimard.

« De Wattpad à TikTok, noires, noires, noires romances en YA ».

Isabelle-Rachel Casta 1, @

1 : EA4028

Université d'Artois

« Portées par des «influenceuses livres» sur TikTok, des histoires d'amour ultra stéréotypées voire violentes ont du succès chez de très jeunes lectrices, pas toujours suffisamment accompagnées^[1]. » (Constance Vilanova)

Le surgissement d'une étonnante fiction, dans les zones grises de la critique, montre à la fois la force des translations entre réseaux, librairies et influenceuses, et la permanence des fantasmes de soumission et d'amour qui fait mal... dans le lectorat adolescent. Nommées « dark romance », ces œuvres récrivent avec plus ou moins de talent les aventures de *Lolita* ou *d'Histoire d'O*, avec l'appui logistique des conseils de Booktok (la sous-communauté de l'application TikTok dédiée à la critique livresque) : «*De très jeunes lectrices s'arrachent de la dark romance comme le best-seller Captive de Sarah Rivens* ». D'abord publiée sur Wattpad, réseau social où les utilisateurs peuvent éditer et partager des récits, cette série de romans francophones déferle sur la génération Z depuis le confinement (350000 exemplaires vendus, Hachette, BMR). Elle raconte l'histoire d'amour entre Ella, séquestrée depuis l'adolescence, et Asher Scott, à qui elle appartient en tant que «*captive*», rapportent des libraires. D'autres collections procèdent ejusdem farinae : Addictives ou Harper Collins, mais le label de Arthur de Saint Vincent alerte les lecteurs avec un trigger warning «pour public averti» dès les premières pages.

Deux pistes me semblent se dégager de cette nouvelle (...) donne ; d'abord, les jeux d'influence entre booktubeuses et ados, dont les interactions passent bien en-dessous des radars parentaux ou scolaires ; mais surtout et plus vastement, la friction entre discours féministe acquis... et incroyable perdurance du narratif de soumission érotique : « Il repose sur un schéma de domination masculine et d'humiliation féminine, immuable, qui va bien au-delà de ce qui a fait le succès de *50 Nuances de Grey*.^[2] » (Emeric Evin et Flora Chauveau). Cependant l'essentiel semble ailleurs : y a-t-il matière à réguler les phantasmes ? la rêverie érotique ne doit-elle pas rester libre (mais est-ce une liberté que de consommer voracement des récits de séquestration pleine de charme et de maltraitance qui finit bien ?).

[1]https://www.liberation.fr/lifestyle/la-dark-romance-sur-booktok-sexisme-dun-nouveau-genre-20230610_T67Y76RNPNAEBNX7XOE4AZPLUA/?redirected=1

[2] <https://www.ouest-france.fr/leditiondusoir/2023-04-06/faut-il-s-inquieter-du-succes-de-la-dark-romance-ce-genre-litteraire-qui-erotise-la-maltraitance-d4cd386f-dc3f-4255-b509-66064f877789>

BIBLIOGRAPHIE

Scarlett St Clair : *Hadès et Perséphone*

Sara Rivens : *Captive* (trilogie)

Anna Tod: *After*

Chloé Wallerand : *The Devil's sons*

Camille Emmanuelle : *Lettre à celle qui lit mes romances érotiques, et qui devrait arrêter tout de suite*

Podcasts littéraires pour la jeunesse : de nouveaux genres en émergence ?

Hélène Raux 1, @ , Eleonora Acerra 2, *, @

1 : Centre d'étude de la langue et des littératures françaises (CELLF)

Sorbonne Université, Centre National de la Recherche Scientifique

1 Rue Victor Cousin 75005 PARIS - France

2 : Université du Québec à Montréal = University of Québec in Montréal

* : Auteur correspondant

Cette contribution se propose de décrire et analyser un corpus de podcasts littéraires pour la jeunesse produits et diffusés sur différentes plateformes radiophoniques et médiatiques francophones.

Défini comme une forme culturelle hybride (Bonini, 2022), empruntant aux technologies radiophoniques, aux arts performatifs et aux nouvelles formes médiatiques, le podcast est en plein essor et s'ancre dans les pratiques culturelles des français et des canadiens, en particulier des jeunes publics et des familles. Ainsi, en France, 44 % des familles ont fait écouter des podcasts à leurs enfants en 2021 (en hausse de 10 % par rapport à l'année précédente), souvent en les accompagnant dans la découverte (CSA, 2021). Au Québec aussi, où 61 % des adultes connaissent les podcasts, ce sont surtout les jeunes qui en écoutent régulièrement, bénéficiant d'une offre de plus en plus large et ciblée sur leurs attentes (FMC, 2019). Se multiplient ainsi les contenus littéraires et documentaires jeunesse, produits et diffusés aussi bien par des plateformes de radiodiffusion publiques (voir, par ex., les sections Podcasts pour les enfants sur RadioFrance ; ArteRadio ; RadioCanada) que, plus rarement, par des studios et des producteurs indépendants (voir, par ex., La puce à l'oreille ; Magneto). La production actuelle comporte de nombreuses adaptations de textes classiques et contemporains, généralement produites et diffusées par les premiers ; des podcasts « natifs », non issus de la rémédiatisation (Bolter et Grusin, 2000) de sources précédentes (qui donnent parfois lieu à des adaptations écrites), pour la plupart signés par les deuxièmes ; des podcasts qui complètent ou enrichissent des albums papier, souvent dans une visée documentaire, et qui sont généralement le produit de collaborations entre les maisons d'édition des textes sources et les producteurs sonores.

Ces nouveaux corpus étant encore peu étudiés, nous proposons d'en fournir un premier portrait, en interrogeant la manière dont les différentes productions se saisissent des ressources médiatiques sonores pour construire le sens, engageant éventuellement une dynamique avec le format livresque qu'ils adaptent, qu'ils inspirent ou qu'ils complètent. Ce questionnement, inscrit dans le sillage des travaux de Bolter et Grusin (2000) sur la rémédiatisation et de ceux de Marion sur la médiagénie (Marion, 1997), vise à décrypter ce qui se joue entre un contenu et l'objet médiatique dans lequel il s'incarne.

Dans cette perspective, nous nous proposons de répondre à deux ordres de questions.

Les premières concernent la structure des podcasts sur le plan communicationnel et énonciatif. À quelles formes d'énonciation et de dramaturgie les podcasts donnent-ils lieu ? Quelles différences peut-on déceler, au niveau des modes d'utilisation des ressources sonores, entre les podcasts natifs, les adaptations et les créations conjointes d'albums et podcasts ? Les divers choix constatés dans la production éditoriale, qui vont de la lecture offerte par une voix unique à des mises en scène jouant sur des niveaux distincts (par exemple, l'alternance entre une voix savante et des interventions fictionnelles de personnages), témoignent-ils de différents genres et sous-genres du podcast, littéraire et documentaire ?

Les deuxièmes concernent les différentes utilisations des composantes sonores pour la construction du sens. Quel rôle jouent les bruitages, la musique, etc. ? Les relations que ces différents éléments entretiennent avec le texte (à écouter ou à lire) sont-elles comparables à celles propres à la dynamique iconotextuelle de l'album, avec des rapports de redondance, de complémentarité ou de contrepoint (Van Der Linden, 2007) ? Quelles différentes fonctions assume la composante sonore, entre illustration du récit, ponctuations poétiques ou humoristiques, prise en charge de la création d'une atmosphère ou de l'expression d'émotions en relais du texte ?

Pour répondre à ces questions, nous étudierons un corpus de podcasts jeunesse constitué des productions les plus populaires en France et au Québec, produites par des plateformes de diffusion publiques ou des studios indépendants (en particulier, *Une histoire et... Oli* ; *Les vacances extraordinaires* ; *Les Odyssées* ; *Bestioles* ; *Papa est fatigué*).

Les résultats permettront, d'une part, d'identifier des propriétés et des modes de construction du sens propres aux podcasts ou communes aux corpus littéraires radiophoniques (Loranger, 2021), d'autre part, de dégager les compétences attendues des jeunes auditeurs et lecteurs.

Bibliographie

Bolter, J. D. et Grusin, R. A. (2000). *Remediation. Understanding new media*. MIT Press.

Bonini, T. (2022). Podcasting as a hybrid cultural form. Dans M. Lindgren et J. Loviglio (dir.), *Routledge Companion to Radio and Podcast Studies*. Routledge.

CSA. (2021). *Les Français et le podcast natif. Une étude CSA - Havas Paris - Podinstall pour le Paris podcast festival*. <https://csa.eu/news/les-francais-et-le-podcast-natif/>

FMC. (2019). *On se prend la main. Rapport annuel sur les tendances dans l'industrie audiovisuelle*. <https://cmf-fmc.ca/fr/futur-et-medias/rapports-de-recherche/rapport-sur-les-tendances-2019-on-se-prend-la-main/>

Loranger, C. (2021). La fiction radiophonique comme œuvre littéraire ? Apports et limites des approches littéraires à l'étude des œuvres radiophoniques. *Tangence*, n° 125-126, p. 141-153.

Marion, P. (1997). Narratologie médiatique et médiagenie des récits. *Recherches en communication*, n° 7. <https://doi.org/10.14428/rec.v7i7.46413>

Van der Linden, S. (2006). *Lire l'album*. L'atelier du poisson soluble.

4^e session : le conte dans tous ses états

De Copenhague à Auderville : une actualisation transmédiatique de « La petite Sirène » par Sarah Moon

Christiane Connan-Pintado

PLURIELLES Langues, littératures, civilisation (UR 24142)

Université Bordeaux Montaigne

Depuis près de deux siècles, le conte le plus célèbre d'Andersen connaît une fortune internationale dans toutes les sphères de la représentation et, en l'occurrence, dans les productions adressées à la jeunesse. Il a fait l'objet d'innombrables rééditions, adaptations et reformulations tout en investissant le ballet, le cinéma (plusieurs films d'animation signés Disney depuis 1989), les séries télévisées, les jeux vidéo... Lorsqu'elle s'empare à son tour du conte, en 2007, Sarah Moon présente sa version, *La Sirène d'Auderville*, sur trois supports différents : un livre illustré, une exposition de photographies et un film. La somme de ces déclinaisons s'apparente à une création « transmédia » dans laquelle « le livre apparaît comme le simple chaînon, souvent marginal, d'un vaste dispositif qui le dépasse très largement » (Letourneux, 2017 : 101). Mais loin des objectifs commerciaux attachés à ce type d'opération, il s'agit dans le cas de Sarah Moon d'une démarche artistique en lien avec son univers de créatrice.

Nous proposons de nous attacher à cette réappropriation multiforme du conte patrimonial qui le revisite en procédant à une réécriture actualisante. D'Andersen, Sarah Moon retient avant tout le sacrifice d'une femme pour un homme qui ne l'aime pas, mais elle transpose et trivialise le chronotope du conte en situant l'action de nos jours, à la pointe du Cotentin, et en remplaçant le personnage merveilleux de la sorcière qui procure des jambes à la sirène par des trafiquants d'organes mafieux. Le livre[1], accompagné du DVD du film, est illustré par des photographies qui sont toujours présentées aujourd'hui dans des expositions[2] ; le film est diffusé par le CNDP dans un DVD regroupant quatre des contes adaptés au cinéma par Sarah Moon[3].

Après un retour sur le conte source, nous analyserons le film, qui est la composante la plus accessible du dispositif transmédiatique autour de *La Sirène d'Auderville*. Ce moyen métrage (24'50") est une œuvre composite qui mêle images fixes et animées, portraits (prélevés parfois dans le corpus des images de mode de la première carrière de l'artiste) et paysages – marines et friches industrielles. Les techniques quasi picturales qui obscurcissent et brouillent la pellicule, la voix mélancolique de la narratrice – Sarah Moon elle-même – donnent à l'œuvre un troublant caractère d'étrangeté qui renoue ainsi avec l'atmosphère du conte d'Andersen. Enfin, on prêtera attention à l'approche du film proposée par le dossier pédagogique du CNDP pour une exploitation avec des élèves du secondaire.

[1] Sarah Moon, *La Sirène d'Auderville*, Kyoto, Éditions Kahitsukan, 2007.

[2] Par exemple du 15 juin au 22 septembre 2019 à Thoré-la-Rochette, <https://aar.fr/agenda/evenement/la-sirene-dauderville-sarah-moon/>

[3] Sarah Moon, *Quatre contes* (réalisés par), d'après Hans Christian Andersen et Charles Perrault, Paris, Scérén CNDP, « Œuvres accompagnées », 2008.

Mots clés

Conte ; La petite sirène ; Sarah Moon ; création transmédia ; cinéma ; photographie

Bibliographie

Yves Citton, *Lire, interpréter, actualiser. Pourquoi les études littéraires ?*, Paris, Éditions Amsterdam, 2007, 363 p.

Anne Defrance (dir.), « Conte et cinéma », *Féeries. Études sur le conte merveilleux, XVII^e-XIX^e siècle*, 18 | 2022 [En ligne] <https://journals.openedition.org/feeries/2126>

Danielle Dubois-Marcoin (dir.), *Lire « La Petite Sirène » d'Andersen : Interroger la littérature autrement*, Paris, INRP, « Didactiques, apprentissages, enseignements », 2008, 331 p.

Bénédicte Étienne et Christine Mongenot, « Adjuvants, auxiliaires ou substituts : les OSS transmodaux en question », *Le français aujourd'hui*, vol. 220, n° 1, 2023, p. 5-17.

Matthieu Letourneux, *Fictions à la chaîne. Littératures sérielles et cultures médiatiques*, Paris, Seuil, « Poétique », 2017, 546 p.

Mythe et littérature de jeunesse : croisement de la circulation transmédiatique de *Peter Pan* et de *Train de nuit dans la voie lactée* dans les domaines français et japonais.

Léna Simon 1, @

1 : Centre de recherche bretonne et celtique

Université de Brest, Institut Brestois des Sciences de l'Homme et de la Société

Si le mythe implique une circulation dans les aires et les ères, sa nature même le prédispose à se propager à travers différents médias, puisque l'une de ses fonctions est d'apporter une réponse, – jamais définitive, et donc toujours renouvelable – à une question d'ordre anthropologique et intemporelle (Brunel, 1992). Particulièrement malléable, la figure mythique est de fait source privilégiée d'hypertextes, d'adaptations et de réécritures, si bien que l'hypotexte qui le génère devient parfois difficilement identifiable (Léonard-Roques, 2008). Cette modalité de diffusion de la matière mythique lui accorde une place de choix dans l'étude des phénomènes de circulation transmédiatique, notamment auprès de la jeunesse (Gély, 2012).

À travers l'étude de *Train de nuit dans la voie lactée* (Miyazawa, 1927) et de *Peter Pan* (Barrie, 1911), on propose une approche de la transmédialité par la réitération du mythe de l'enfance éternelle dans différents mangas destinés à la jeunesse. En abordant la réception créatrice des œuvres grâce à un bref panorama de ces adaptations dessinées au xxie siècle, il est possible d'envisager les enjeux d'une réception pluriculturelle du corpus (Perrot et Bruno, 1993). On se demandera si la diffusion du mythe auprès du jeune public se fait de la même manière selon que l'on se situe au Japon (Walter, 2002) ou en Occident (Prince et Servoise, 2015). Comment le Japon, territoire d'émergence du manga, traite-t-il l'adaptation transmédiatique au regard d'une société française où ce support fait encore l'objet de discours moraux remis en question par l'approche des études culturelles (Letourneux, 2009) ?

Ainsi placée à l'intersection de la mythocritique, des transferts culturels et des études de réception, la contribution a pour propos de mettre en lumière la circulation transmédiatique d'une œuvre anglaise et d'une œuvre japonaise traitant du mythe de l'enfance éternelle.

Œuvres sources :

BARRIE, James M., *Peter Pan and Wendy* [1911], London, Penguin Popular Classic, 1995 ; *Peter Pan*, trad. Henri Robillot, ill. Jan Ormerod, Paris, Gallimard, coll. « Folio Jeunesse », 1988.

MIYAZAWA, Kenji, 『銀河鉄道の夜』 (*Ginga Tetsudô no Yoru*) [1934], Tokyo, Iwanami Shoten, 1951 ; *Train de nuit dans la voie lactée*, trad. Hélène Morita, Monaco, Rocher/Serpent à plumes, coll. « Motifs », 2000.

Sélection d'adaptations :

KINO, H., *Train de nuit dans la voie lactée* [2015], Paris, Nobi Nobi !, « Les Classiques en Manga », 2018.

MASUMURA, H., *Ginga Tetsudô no yoru* [1983], Tokyo, Media Factory, 2008.

SAKAI, M., *Le syndrome de Peter Pan* [2005], 2 tomes, Paris, Panini, 2009.

SAKANO, A., *Sayonara Peter Pan*, 3 tomes, Tokyo, Kodansha, 2017.

Éléments de bibliographie secondaire :

BRUNEL, P., *Mythocritique. Théorie et parcours*, Paris, PUF, 1992.

GÉLY, V. (dir.), *Enfance et littérature*, Nîmes, SFLGC/Lucie Éditions, « Poétiques comparatistes », 2012.

LÉONARD-ROQUES, V. (dir.), *Figures mythiques. Fabrique et métamorphoses*, Clermont-Ferrand, PUBP, 2008.

LETOURNEUX, M., « Littérature de jeunesse et culture médiatique », in *La littérature de jeunesse en question(s)*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2009.

PERROT, J., BRUNO, P., *La Littérature de jeunesse au croisement des cultures*, Le Perreux, CRDP de l'académie de Créteil, 1993.

PRINCE, N., SERVOISE, S. (dir.), *Les Personnages mythiques dans la littérature de jeunesse*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2015.

WALTER, P., *L'enfant mythique (Europe et Japon)*, Grenoble, ELLUG, 2002.

Conte et théâtre : quelles réceptions des fictions textuelles et scéniques induites dans les ressources professionnelles numériques ?

Isabelle De Peretti

Textes et Cultures

Université d'Artois : EA4028

Université de Lille

Cette recherche croise plusieurs dimensions hypertextuelles concernant le théâtre contemporain d'enfance et de jeunesse : la transposition du conte au théâtre d'une part, sa fiction scénique et la captation filmique du spectacle d'autre part. Dans une perspective didactique, ce sont les divers liens et parcours entre ces transpositions et transmédialités qui sont au cœur de cette communication, envisagées à partir des parcours offerts aux enseignants par une sélection de ressources professionnelles numériques.

Dans le cadre d'une didactique de la littérature centrée sur le sujet lecteur/acteur/spectateur, ouverte à ses dimensions multi-modales (Ahr, 2015, 2018a), la communication s'appuie sur la pluralité des régimes de lecture du théâtre : dramatique, dramaturgique, scénique (De Peretti, 2022 à la suite de Petitjean, 2003, Bernanoce, 2012 etc.). L'hybridité du théâtre a été progressivement inscrite dans les différentes prescriptions officielles en France, requérant une approche de cet objet d'enseignement dans ses dimensions littéraires, dramaturgiques et spectaculaires (Ahr, 2022). Si la réception du spectacle vivant en constitue l'expérience esthétique incontournable, les captations de spectacles, mis à la disposition des enseignants, forment un corpus spécifique, dont l'exploitation didactique peut être au service de la sortie au spectacle comme de la diversification des approches des œuvres théâtrales (Le Goff, 2022).

Ainsi, on se demandera quels éclairages, quels parcours, quels régimes de lecture les ressources numériques professionnelles construisent-elles pour les enseignants et les élèves sur le plan des déplacements fictionnels entre conte, texte dramatique, jeu, représentation et/ou captation ?

Le corpus établi pour cette étude comprend d'une part la pièce *La jeune fille, le diable et le moulin* d'Olivier Py et son conte source *La jeune fille sans mains* de Grimm et d'autre part, le conte *Cendrillon* (Perrault, Grimm notamment) et la pièce éponyme de Joël Pommerat. Ce choix permet de confronter deux écritures théâtrales très différentes, à partir d'un matériau contique. L'examen des parcours didactiques pour ces pièces s'effectue à partir des différents sites suivants : les dossiers des ateliers d'Acte-Sud Junior, de « Pièce (dé) montée » et d'« edutheque-theatre-en-acte » de CANOPE, des ressources d'Eduscol pour le théâtre et de Pimàbord, son portail numérique pour le premier degré. Ce choix permet d'étudier également des parcours pour différents niveaux d'enseignement, de l'école au lycée. En effet, par exemple, la pièce *Cendrillon* de Pommerat y est étudiée tant pour le premier degré que pour l'enseignement de spécialité théâtre au lycée. Sont particulièrement analysées les propositions concernant la réception des éléments fictionnels du texte avec le passage du conte au théâtre, les anticipations dramaturgiques et les propositions de jeu, la façon dont la fiction scénique du spectacle et/ou de la captation est investie ou questionnée (personnages/acteurs, lieux/espaces, temporalités, voix, mouvements, décors), selon quel ordre ou organisation didactique.

Bibliographie

CONNAN-PINTADO, C (2014). *Cendrillon* de Joël Pommerat, le conte sous le palimpseste, *Agôn* [En ligne], HS 2 | 2014, mis en ligne le 04 mars 2015, consulté le 03 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/agon/3146> ; DOI : 10.4000/agon.3146

DE PERETTI, I. (2022). Lectures dramatique, dramaturgique, scénique : essai de modélisation à usage didactique, *Pratiques* 193/194. DOI <https://doi.org/10.4000/pratiques.11409>

ETIENNE, Bénédicte et MONGENOT, Christine. (dir.). (2023). La transmodalisation : ressource pour lire le texte littéraire ? *Le français aujourd'hui*, n° 220.

FERRIER, B. (2016). *Cendrillon* au théâtre : enjeux de la réception enfantine du conte du XVIII^e siècle au XXI^e siècle, in I. de Peretti & B. Ferrier (dir.), *Théâtre d'enfance et de jeunesse : de l'hybridité à l'hybridation*, p. 157-170.

LE GOFF, F. & BOTELLA, J. (2022). Expérience esthétique et imaginaire scénique : usages de la captation dans la lecture du texte théâtral, *Pratiques* 193/194. <https://doi.org/10.4000/pratiques.11529>

5^e session : littérature young adult/adolescents et univers sombres

« OSS ou SOS ? La transmodalité comme vecteur d'immersion »

Tonia Raus 1, *, @

1 : Université du Luxembourg

La présente proposition vise à explorer le potentiel didactique d'un livre numérique enrichi à destination de lycéens pour favoriser la lecture subjective. Ce projet de recherche-design en éducation concerne la remédiatisation du roman *La Ballade de Lucienne Jourdain* (2015/22) de l'auteur luxembourgeois Tullio Forgiarni. Le processus est double : d'une part, le roman est réédité en version numérique, en ciblant un lectorat d'adolescents ; d'autre part, un appareil didactique est conçu pour accompagner le travail sur et à partir du texte, selon la logique des gestes appropriatifs transposés dans un environnement numérique (Brunel, 2021). Les activités proposées aboutissent à un jeu de rôle final, sous forme de procès de la protagoniste. La démarche relève clairement d'une volonté de scolarisation (Denizot, 2021) d'un roman issu du corpus littéraire luxembourgeois, encore très largement absent de l'école. Il s'agira d'aborder ces deux processus de remédiatisation à la lumière des voies d'immersion corollaires qu'ils proposent.

Roman noir, *La Ballade de Lucienne Jourdain* se distingue par sa radicalité tant dans la forme (monologue intérieur qui se révèle être une confession) que dans la teneur (une sexagénaire venge les années de domination masculine en liquidant les hommes qui lui barrent le chemin dans sa quête d'émancipation). Le récit est accompagné de dessins explicites, au trait vif. L'œuvre affiche certaines caractéristiques des « stratégies de séduction du lecteur » (Delbrassine, 2006) spécifiques aux romans adolescents : stratégie de la tension, créant une impression d'expérience personnelle, et stratégie de proximité, pouvant mener jusqu'à l'identification, en l'occurrence non pas avec la protagoniste, une « mamie tueuse » selon un élève, mais avec un personnage secondaire, Virginie, jeune femme révoltée que Lucienne embarque dans sa quête.

L'appareil didactique mise sur ce report de l'effet-miroir et entretient une lecture au « premier degré » pour instruire notamment le procès de la protagoniste. La conception du livre numérique enrichi corrobore néanmoins ainsi la pré-interprétation (Shaky-Milcent & Rannou, 2019) dont les enrichissements peuvent être porteurs, risquant de dénaturer l'œuvre originelle et partant le projet initial de lecture subjective.

De fait, si l'appareil didactique incite certes une lecture immersive du roman à travers la tenue d'un journal de lecture, le travail en autonomie initié ensuite dans différents parcours de lecture favorise une immersion non plus dans l'univers diégétique du roman mais bien extradiégétique du procès de Lucienne. C'est ce déplacement de la fiction source, propre à l'activité fictionnalisante du lecteur et qui est ici pris en charge par le dispositif, qu'il s'agira d'interroger, au niveau de sa conception didactique et de l'étude des premières traces d'élèves : en quelle mesure les fonctionnalités de la plateforme suscitent-elles un espace d'appropriation propre, géré par des interactions et gestes de lecture singuliers ? Ces derniers sont-ils plus en phase avec les pratiques culturelles des jeunes ? Le livre numérique enrichi relève-t-il alors de la ruse didactique ? Ou bien la remédiatisation technique (médium papier vs numérique) est-elle solidaire d'une remédiatisation culturelle de l'œuvre (Baetens, 2020) en média scolaire spécifique ?

Références bibliographiques

- Brunel, Magali, *L'Enseignement de la littérature à l'ère du numérique*, Rennes, PUR, 2021.
- Baetens, Jan, « Chapitre 13. La remédiatisation : formes, contextes, enjeux », Raphaël Baroni éd., *Introduction à l'étude des cultures numériques. La transition numérique des médias*. Armand Colin, 2020, pp. 237-250.
- Delbrassine, Daniel, *Le roman pour adolescents aujourd'hui : écriture, thématiques et réception*, Canopé, 2006.
- Denizot, Nathalie, *La Culture scolaire : perspectives didactiques*, Bordeaux, PUB, 2021.
- Shaky-Milcent, Bénédicte & Rannou, Nathalie, « Le livre numérique enrichi : une chance de lectures sensibles ? », *Actes des 20e Rencontres internationales des chercheuses et chercheurs en didactique de la littérature: Expérience et partage du sensible dans l'enseignement de la littérature*, 2019, en ligne:
https://20rccdl.sciencesconf.org/370482/Shawky_Milcent_Brillant_Rannou_article_et_resume_VF.pdf

« Give me goosebumps » : quelle médiagénie pour le genre de l'horreur à destination de la jeunesse ?

Elise Ternoy 1, @

1 : Textes et Cultures, UR 4028
Université d'Artois

Les années 90 ont été marquées par un événement éditorial inattendu dans le domaine de la littérature de jeunesse : le succès commercial de la série *Chair de Poule* (*Goosebumps*) de R.L Stine, publiée entre 1992 et 2000. À contre-courant des entreprises de légitimation de la littérature de jeunesse en vigueur à l'époque, la recette de ces 67 livres, est simple : une parution à un rythme soutenu, une logique éditoriale de collection, des récits horrifiques faciles à lire, découpés en de brefs chapitres et mettant en scène des enfants de 8 à 12 ans. Cette série a contribué au renouveau du genre du fantastique pour enfants, dans sa dimension large car « on parle ici d'histoires à (se) faire peur » plus que d'une esthétique du doute todorovien. »[1]. Fort de son succès, l'auteur proposa en 2000-2001 une seconde série : *The Nightmare Room* (*Aux Portes du cauchemar*).

Les séries littéraires *Chair de Poule* et *Aux Portes du cauchemar* firent toutes deux l'objet d'une adaptation télévisuelle consécutive à leur parution éditoriale, témoignant de leur conceptualisation précoce comme d'une franchise transmédia. Dans le cas de *Chair de Poule*, une réadaptation est même diffusée sur Disney+ depuis octobre 2023. Cette circulation transmédiatique n'est pas sans soulever certains enjeux concernant la représentation d'un imaginaire horrifique auprès d'un jeune public.

Si les romans de R.L Stine ont rencontré un succès indéniable auprès des enfants, leur réception avait déjà fait l'objet d'une certaine suspicion du côté des adultes prescripteurs[2]. Production sérielle privilégiant la quantité à la « qualité », couvertures dont l'outrance serait de mauvais goût[3], les ouvrages de R.L Stine

cumulent certains griefs traditionnellement attribués à la littérature populaire de genre et ceux concernant les « mauvaises lectures » pour la jeunesse.

Cependant, en ce qui concerne la charge horrifique des romans à proprement parler, celle-ci s'appuie sur un jeu sur la peur calculé plutôt inoffensif car « cette horreur-là, qui fait peur selon un code déterminé que les jeunes lecteurs prennent plaisir à retrouver et qui n'a rien de dangereux, met en branle une appréhension désirée. » (Garapon, 2002). La représentation de scènes horribles à l'écran répond à des codes différents car elle mobilise la « médiagénie » (Gaudreault, 1998) de l'image filmée. Celle-ci fait l'objet d'une surveillance peut-être encore plus aigüe que celle planant sur les livres, en particulier la télévision, souvent suspectée de proposer des contenus pour enfants trop violents. De plus, le choix d'une nouvelle adaptation en 2023 soulève son lot de problématiques, car en trente ans la consommation de contenus horribles voire *gore* par les jeunes publics s'est modifiée au fil des évolutions des médias, des technologies et des productions culturelles.

Dans cette perspective, quelle est la marge de manœuvre permettant d'adapter à l'écran des livres d'horreur pour les enfants ? Comment se positionner entre la surveillance des prescripteurs de contenus pour la jeunesse et le jeu sur le plaisir que le jeune public peut avoir à se faire peur ? Y-a-t-il des représentations qui seraient acceptables par l'intermédiaire du langage mais inadmissibles dès lors que l'on passe par une sémiologie de l'image sur écran ? Finalement, à quels publics s'adressent ce type de déclinaison transmédia ? Pour répondre à ces questions, nous proposons une approche à l'intersection des *cultural studies*, des *adaptation studies* et de l'étude de la littérature de jeunesse et des littératures de genre.

[1] BESSON, Anne, « Aux frontières du réel : les genres de l'imaginaire », *La Revue des livres pour enfants*, n° 274, décembre 2013, p. 86-93.

[2] La série *Chair de Poule* arrive en 16e position sur la liste des 100 ouvrages dont la présence en bibliothèques a fait l'objet de signalements aux États-Unis entre 1990 et 2000, selon un classement effectué par *the Office of Intellectual Freedom* et reproduit par Herbert R. Foerstel dans son ouvrage *Banned in the U.S.A, A Reference Guide to Book Censorship in Schools and Public Libraries* (2002).

[3] Ce qui peut rappeler les accusations de Fredric Wertham à l'égard des couvertures de comics dans *Seduction of the Innocent*, ouvrage à la méthodologie discréditée mais dont le retentissement fut tel qu'il aboutit à une régulation des contenus au sein des *comics books*.

Corpus :

Goosebumps (Chair de Poule), créée par Deborah Forte pour YTV, 1995-1998, d'après la série de romans du même nom de R.L Stine, 1992-2000.

The Nightmare Room (Aux Portes du Cauchemar), créée par David Jackson et Ron Oliver pour Kids'WB, 2001-2002, d'après la série de romans du même nom de R.L Stine, 2000-2001.

Goosebumps (Chair de Poule), créée par Rob Letterman et Nicholas Stoller pour Hulu et Disney +, 2023 – ..., d'après la série de romans du même nom de R.L Stine, 1992-2000.

Bibliographie :

BESSON, Anne, « Aux frontières du réel : les genres de l'imaginaire », *La Revue des livres pour enfants*, n° 274, décembre 2013.

CORNILLON, Claire, *Sérialité et transmédiabilité : infinis des fictions contemporaines*, Paris, Honoré Champion, 2018.

GAUDREAULT, André et GROENSTEEN, Thierry [dir], *La Transécriture, pour une théorie de l'adaptation*, actes du colloque de Cerisy, Québec, Éditions Nota Bene, 1998.

GARAPON, Paul, « L'imaginaire mondialisé de la littérature jeunesse », *Esprit* (1940-), 283 (3/4), 2002.

LETOURNEUX, Matthieu, « Littérature de jeunesse et culture médiatique » in Nathalie PRINCE [dir], *La littérature de jeunesse en question(s)*, Rennes, PUR Éditions, 2009.