

# Pratiques de création impliquées dans la conception et la production de livres numériques interactifs multimodaux pour la jeunesse : rôles, temps et protocoles.

Prune Lieutier - UQAM

## 1. Enjeu sociétal

Depuis quelques années, la littérature jeunesse s'aventure pas à pas dans le champ numérique. Au-delà des simples numérisation de contenus en format PDF ou E-pub, de nombreux producteurs se lancent aujourd'hui dans des mises en récit pensées pour le numérique. Le développement de ce type de projets vient bouleverser les processus de création : les différents acteurs impliqués commencent peu à peu à identifier les composantes et limites de leurs rôles respectifs, apprenant à travailler ensemble dans des dynamiques et avec des collaborateurs qu'ils ne connaissaient pas dans leurs productions antérieures.

La mise en place de ce type de projets fait appel aux trois compétences fondamentales de la littératie médiatique multimodale : la compétence informationnelle, la compétence technologique, et la compétence multimodale. Alors que l'environnement médiatique dans lequel nous évoluons est de plus en plus complexe et multimodal, il semble aujourd'hui essentiel d'outiller les enfants pour les aider à décoder et à produire de tels messages.

Ainsi, en observant et en documentant les processus de création, nous pourrions nous en inspirer pour intégrer des activités de création inspirées par les artisans du domaine dans les curricula, de la conception narrative jusqu'à la composition finale, nous contribuerions ainsi à l'acquisition de compétences encore peu supportées.

## 2. Cadre théorique et problématique

### Multimodalité

Usage, en contexte réel de communication médiatique, de plus d'un mode sémiotique pour concevoir un objet ou un événement sémiotique. Le mode sémiotique est alors toute ressource – sémiotique – utilisée afin de représenter le sens, par exemple l'image, l'écriture, le son, la gestuelle, etc.

### Hybridité

Fusion des genres et des modes, croisement des processus, les livres interactifs multimodaux sont dans leur nature même hybrides, constituant une évolution trans-médiatique de la littérature dite classique, tout en empruntant les caractéristiques intrinsèques à chacun des médiums qu'ils explorent.

### Remédiation

Le concept de remédiation souligne d'abord une répétition, la trace d'un ancien médium dans un nouveau. Outre cette répétition, deux phénomènes caractérisent ce concept, la proximité au réel et la transparence. (Bolter & Grusin, 1999).

### PROBLÉMATIQUE

**Quels sont les rôles, temps et mécaniques en action dans les pratiques de création, individuelles comme collaboratives, qui sont impliquées dans la conception et la production de livres interactifs multimodaux pour la jeunesse?**

## 3 Méthodologie

### CADRE

**Observation participante : Approche interprétative, visant à envisager les pratiques de création comme un ensemble qui comprend attitudes, actions et productions qui en résultent.**

**Étape préliminaire (achevée)** - Établir un panorama des éléments de multimodalité et de technologie existants dans le domaine, via la recension d'un corpus d'oeuvres;

**Étape 1 (achevée) - Participer à un processus de création et récolter des données auprès des créateurs d'œuvres remédiées** : prise en charge de la production de trois livres interactifs multimodaux pour la jeunesse, adaptés de livres imprimés existants (projet Fonfon interactif). Documentation des réflexions personnelles, entrevues, et recueil des traces de la création.

**Étape 2 - Participer à un processus de création et récolter des données auprès des créateurs d'œuvres natives** : prise en charge de la production de deux livres interactifs multimodaux pour la jeunesse, créés pour le numérique. Documentation des réflexions personnelles, entrevues, et recueil des traces de la création.

**Étape 3 - Analyse des données et propositions de perspectives** : cette dernière étape me permettra de poser des conclusions, apporter des réflexions critiques, mais aussi de proposer des perspectives d'adaptation ou de développement en contextes scolaire et parascolaire, notamment en ce qui a trait à l'enrichissement des propres pratiques de création des jeunes.

## 4. Résultats attendus

1

**Analyser et documenter les processus impliqués dans la création d'œuvres littéraires interactives multimodales pour la jeunesse, en procédant à des analyses transversales de projets.**

2

**Proposer une modélisation de ces processus utilisable à la fois par les artistes, les éditeurs, et les enseignants souhaitant l'adapter pour favoriser la création par les jeunes.**