

Jeudi 14 Mars 2019
Foyer de la Salle André-Mathieu, Laval

LES PRATIQUES D'ÉCRITURE EN CONTEXTE NUMÉRIQUE

ATELIER COLLABORATIF II

Prune Lieutier

chercheuse en éducation à
l'UQAM et fondatrice du studio
de production de podcasts pour
enfants La puce à l'oreille

Benoit Bordeleau

coordonnateur du
développement de partenariat
Littérature québécoise mobile
et auteur

Isabelle Gagné

artiste multidisciplinaire



Étaient présents : Organismes culturels membres du ROCAL et membres de la communauté culturelle lavalloise et montréalaise et représentants de l'UQAM.

Contexte

Par le biais de sa plateforme ouverte à tous, le hub de création culture/savoir vise à dynamiser les échanges et les collaborations entre le milieu culturel et le secteur de l'enseignement et de la recherche et assurer la diffusion et l'accessibilité des connaissances pour le développement et l'élargissement des pratiques culturelles.

Pour établir une première passerelle – une première synergie –, l'équipe du Hub a décidé d'organiser 5 ateliers/formations qui portent sur l'utilisation du numérique et de diverses technologies au sein des processus tant d'idéation, de création, de production, de diffusion, de médiation et de mise en marché. Processus que traversent la plupart des organismes dans leurs pratiques culturelles plus particulièrement lors de la phase de production.

La vision préconisée pour ces ateliers est de faire appel à des invités pour présenter des projets inspirants qui utilisent spécifiquement le numérique comme technologie, pratique ou matière de création. Ces ateliers servent aussi à présenter les outils technologiques employés et le type de ressources humaines nécessaires pour parvenir à la réalisation de ces projets.

Les projets présentés par les invités se veulent une source d'inspiration pour encourager et soutenir les organismes culturels dans leur désir d'exploration de nouvelles avenues et leur démontrer la richesse des collaborations possibles avec le secteur de l'éducation et de la recherche.

À travers les ateliers, le Hub désire aussi faire évoluer la réflexion sur les pratiques de formation touchant les différentes disciplines artistiques face aux besoins évolutifs des projets en culture à l'ère du numérique.

Le 14 mars dernier avait lieu, au foyer de la salle André-Mathieu à Laval, l'atelier portant sur les pratiques d'écriture en contexte numérique. Celui-ci portait sur les pratiques d'écriture en contexte numérique. Les trois intervenants nous ont permis de mieux comprendre l'impact du numérique sur le processus d'écriture et d'édition ainsi que d'identifier de nouvelles formes que peuvent revêtir les œuvres littéraires. D'autres enjeux furent également abordés, telle la production d'œuvres littéraires destinées à la jeunesse.

Se rapprocher grâce au numérique?

Isabelle Gagné et Benoit Bordeleau ont souligné que le numérique favorise l'émergence de communautés connectées ayant la création comme point commun. Par exemples, l'application Web Opuscul de Littérature québécoise mobile met en valeur les auteurs et les revues littéraires alors que le projet Dérives, que l'on retrouve sur Twitter, permet grâce au numérique des échanges et des collaborations inattendus entre auteurs de différents horizons se situant partout au Québec. Le projet événementiel Particules, produit par Culture pour tous et Littérature québécoise mobile en collaboration avec le Mouvement Art Mobile, est un autre exemple. Cette activité annuelle d'écriture interactive est une grande correspondance poétique se déroulant en direct sur Twitter. Écrivains et artistes visuels de l'ensemble du Québec sont conviés à cet échange.

Le numérique, quel impact sur la création littéraire ?

Selon Isabelle Gagné et Benoit Bordeleau, le numérique complexifie le travail d'édition et apporte son lot de défis. Benoit Bordeleau a souligné que lors de la création d'une œuvre hypermédiatique, le choix du support impose certaines restrictions au processus d'édition. Des contraintes de poids de fichiers ou de longueur de textes influencent le choix de l'application ou de la plateforme.

Par exemple, pour le projet Gare, où 21 textes de styles et de formes différentes se côtoyaient, la solution a été de choisir l'interface Flash qui était la plus simple à cette époque. Isabelle Gagné mentionne qu'elle a également eu des difficultés lors de l'élaboration de sa création étant donné les contraintes de format par exemple avec EPUB, pour son livre Volcan d'Ugo Morticône. Œuvrant à titre de designer graphique pour ce projet, elle a dû s'assurer du poids du livre afin qu'il puisse être hébergé sur les plateformes numériques adéquates pour sa distribution. Garantir la compatibilité des animations avec les systèmes Androïde, MAC et Apple s'est avéré également un enjeu majeur surtout en ce qui concerne le système Androïde pour la compatibilité des typographies et des animations.

Tous les auteurs sont soumis aux mêmes contraintes lorsqu'il s'agit de créer sur support numérique. Les projets littéraires sur Twitter demeurent le meilleur exemple où les envolées lyriques ne peuvent dépasser 280 caractères!

Quelles possibilités pour le livre jeunesse ?

Prune Lieutier, chercheuse à la chaire en littératie médiatique multimodale de l'UQAM et productrice de projets numériques pour enfants, nous a

offre une incursion dans le monde du livre numérique jeunesse.

Selon Prune Lieutier il est primordial, pour une création numérique jeunesse réussie, d'intégrer les particularités du numérique. Tel que le mentionnent les théoriciens Audet et Brousseau, le livre numérique et les nouvelles pratiques d'écriture se « calquent sur les propriétés de leur support et tendent à réitérer leur processus d'élaboration et leur dynamique expérimentale ». (Audet et Brousseau, 2011)

La conférencière a fourni aux participants plusieurs exemples plus inspirants les uns des autres. Ainsi, bande-dessinée numérique, récit enrichi et augmenté, récit augmenté à composante connectée, transmédia, récit défilé et temporel, jeu narratif et balados sont autant de possibilités pour raconter des histoires aux petits.

Madame Lieutier y est également allée de ses conseils de productrices. Elle souligne que les interactions doivent soutenir la compréhension, et être non intrusives. De plus, le choix des interactions gagne à s'adapter à la réalité de l'usage des différents publics. Il est également important que la ludification ainsi que le choix du support et du genre soient pertinents et s'adaptent à l'expérience narrative envisagée. Il ne faut jamais oublier que les enfants aiment les bonnes histoires, quel que soit le support.

Conclusion

En conclusion, l'atelier sur les pratiques d'écritures en contexte numérique a été riche en enseignements, conseils et réflexions. Nous sommes présentement face à un univers de possibles qui chamboule les pratiques d'écriture, d'édition et de production. Il faut toutefois retenir "qu'une œuvre numérique ouvre la possibilité d'une symbiose entre une narration, une interface et une interaction. Une symbiose subtile qui nécessite une adaptation de l'une à l'autre et de l'autre à l'une, aboutissant à chaque fois à la création d'une œuvre singulière qui jamais ne sera exactement répliquée." (Hoguet, 2016)

Synthèse des échanges entre le conférencier et le public

- Comment réussir un projet culture/savoir ?

Le thème de la collaboration est largement revenu dans les échanges entre le public et les conférenciers. Ceux-ci ont souligné la richesse des collaborations recherche-action et l'importance d'ouvrir un dialogue entre le milieu du savoir et de la culture.

Afin de réussir cette collaboration, Prune Lieutier mentionne l'importance d'avoir un "passeur" au sein des projets culture/savoir pour permettre aux deux milieux de trouver un vocabulaire et une méthodologie commune. Elle renchérit en mentionnant que nombre de projets bénéficieraient d'une équipe composée de personnes issues des milieux de la création, de la diffusion et de l'édition afin d'éviter certaines erreurs.

Benoit Bordeleau a rappelé qu'un autre facteur de réussite est l'importance d'avoir des objectifs clairs. Il précise que dans le cas des projets numériques, il est primordiale de se questionner pour savoir si cela répond à un réel besoin. La solution n'est pas toujours numérique.

- Quelle est la place du chercheur dans un projet culture / savoir ?

Tel qu'énoncé par Benoit Bordeleau, les chercheurs sont plus faciles d'approche que l'on pense et aiment s'impliquer sur le terrain. Pour eux, il s'agit d'une chance unique de nourrir leur recherche. Concernant les interrogations à savoir si leur présence dans un projet culture/savoir pourrait biaiser leurs résultats en influençant les sujets, madame Lieutier rappelle que ce facteur est inhérent à n'importe quel type de recherche.

L'un des enjeux à considérer dans la relation organismes culturels et secteur de l'enseignement supérieur est aussi d'ajuster la temporalité des actions respectives. Il faut en effet développer une manière de travailler qui pourra respecter les besoins et les rythmes imposés, par exemple, aux organismes quand vient le temps de réaliser un projet commun.