

# NOUVEAUX SUPPORTS, NOUVEAUX DISCOURS ?

par Véronique Hadengue-Dezael\*

*Que se passe-t-il lorsqu'un livre d'images ou une histoire fait l'objet d'une adaptation multimédia ?*

*Véronique Hadengue-Dezael, à partir de quelques exemples, montre comment la comparaison entre les deux types de supports permet d'enrichir les critères d'analyse et de percevoir plus clairement les spécificités du livre et du cédérom et leur complémentarité.*

**L**a production des documents pour enfants augmente, se diversifie et... se complexifie. À une quantité déjà impressionnante d'albums s'ajoute désormais tout un panel de médias : cassettes vidéo et audio, CD-audio et cédérom, DVD, WEB...

La difficulté de choix s'accroît car les critères d'analyse varient selon les supports. Sélectionner un album, c'est faire le choix d'une qualité textuelle ou/et graphique, d'un intérêt de sujet, d'une pertinence d'interaction entre le texte et les images. Choisir un cédérom c'est la même chose... plus tout le reste ! Quelle interface ? Quelle convivialité ? Quelle facilité d'accès et quelle qualité de l'outil de navigation ? Quel type d'interactivité et, au fond, que propose le cédérom de plus ou de moins que le livre de fiction, le documentaire ou le jeu ?

Entre cédéroms et albums il n'existe, en général, aucune rivalité car les titres sont différents. Pourtant, on trouve de plus en plus

fréquemment des adaptations de récits imprimés sur des supports interactifs. On peut alors se poser la question de savoir si la différence d'utilisation nécessite la double acquisition. Si le contenu est identique, quelle transformation de texte, de jeu, d'information apporte le support ? L'attraction immédiate du jeune enfant/lecteur pour le cédérom permet-elle de justifier le passage de certains albums sur ce support ? Ces questions sont à l'origine des réflexions développées ci-après, appuyées sur l'observation de quelques exemples.

## Du théâtre imprimé...

L'album *Le Théâtre de minuit* de Kveta Pacovska<sup>1</sup> est un « livre-jeu » original dans sa mise en pages, avec des illustrations magnifiques qui alternent moments de narration et temps de jeu. Un clown et la lune introduisent l'histoire et conduisent le lecteur vers les personnages du théâtre.

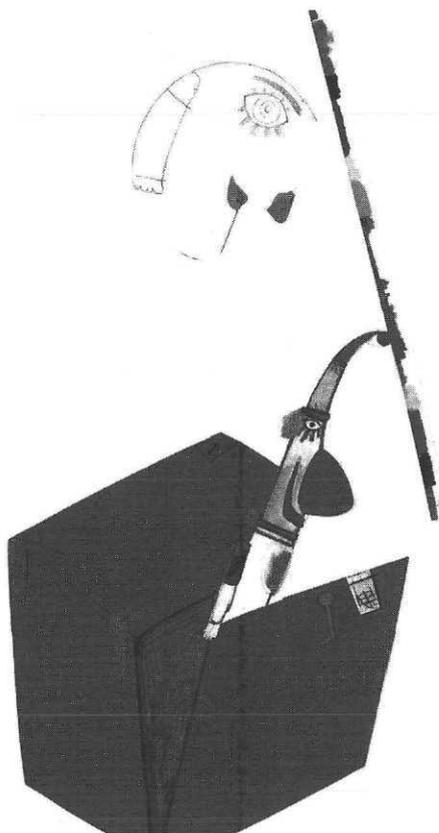
\* Véronique Hadengue-Dezael est chargée de formation à Genève (Suisse), spécialisée en littérature pour la jeunesse.

1. Édité aux éditions Nord-Sud, 1993.

Le titre du cédérom<sup>2</sup> est identique à celui du livre. Même environnement, mêmes personnages, nombreux jeux, la seule différence semble être que le texte a totalement disparu. En filigrane, le statut du lecteur ! À quoi peut servir ce texte qui n'apparaît pas indispensable en version cédérom ?

Retour sur album et lecture d'un extrait : « Le spectacle du théâtre de minuit peut commencer. C'est une pièce en 42 tableaux. (...) Les comédiens échangent leurs costumes et leurs masques, et reviennent sur scène » .

Ce court passage indique la fonction du texte : inscrire le lecteur dans un lieu et un temps, évoquer une action. Pourquoi ? Le principe est ici de se centrer sur le jeu et la mise en mouvement et non sur la narration. Mais pour jouer il faut établir des règles, mêmes minimales, à l'intérieur d'un « cadre de jeu ». Le texte fournit à l'enfant les contours d'un jeu imaginaire à mettre en œuvre pour manipuler les personnages du récit, il sert le jeu non l'histoire. La lune et le clown, personnages principaux, accompagnent physiquement et symboliquement l'enfant lecteur tout au long du récit. Médiateurs, puisque chacun apporte des éléments de compréhension pour la mise en œuvre d'une histoire à imaginer, ils assument des rôles différents. La lune, maternelle, donne vie aux personnages : « Un rayon de lumière traverse l'obscurité. Le clown se réveille. C'est un rayon de lune ». Puis, lorsqu'ils se réalisent, elle les regarde grandir, bienveillante mais aussi critique potentielle : « Minuit vient de sonner. La lune s'installe au premier rang ». Cette mise à distance de la mère symbolique sonne l'invitation faite au lecteur de la prise en charge du jeu. Le récit peut continuer si l'enfant devient le metteur en scène mais également le créateur



*Le Théâtre de minuit, ill. K. Pacovska*

d'histoire ! À partir de cet instant la lune, mobile et silencieuse au bout d'une ficelle, circule en approuvant ce nouveau récit...

Le deuxième personnage clé, toujours dans l'album, est le clown. Figure emblématique du cirque et non du théâtre<sup>3</sup>, il apparaît ici comme un générateur de liens, un personnage de l'entre-deux. Il met la vie céleste (le ciel) en relation avec la vie inanimée de la terre (les personnages du théâtre), puis il transmet le

2. *Le Théâtre de minuit*, Paris : Éd. Syrinx, 1999.

3. Il est intéressant de noter que l'auteure a voulu situer son action au théâtre et non au cirque. Est-ce parce que suggérer le lieu du théâtre permettrait à l'enfant de créer un récit pour les personnages difficilement imaginable sur une piste de cirque ?

« pouvoir de vie » à l'enfant. Le jeu consistera à mêler les 3 parties de chaque personnage avec d'autres afin de créer de nouvelles identités : « Le clown devant le rideau présente les comédiens (...) Les comédiens échangent leurs costumes et leurs masques, et reviennent sur scène dans un autre rôle ». Isadora Bouffon devient Isarose Sopralune tandis que le Caporal Quasimodo se transforme en Capollon Quasidondon...

Que retenir de cette présence textuelle spécifique à ce livre-jeu si ce n'est la nécessaire présence des médiateurs et du récit qui permet de verbaliser la pensée et de créer l'illusion de la réalité ? Les illustrations seules ne parviennent pas à établir l'ensemble des liens nécessaires à la compréhension. À la manière des poupées russes, la lumière de la lune doit éveiller le clown qui doit éveiller les personnages inanimés qui doivent mettre en mouvement l'enfant/lecteur qui, à son tour, doit animer le théâtre... Ces repères, temps et lieu, s'appuient sur des connaissances déjà existantes de l'enfant (Minuit, Cirque, Théâtre, Clown... ) et agissent comme des points minimaux dans une histoire dont le contenu reste à inventer.

Notons tout de même l'une des difficultés ressenties lors de la mise en jeu dans l'album et dont le cédérom fait l'économie. L'objectif de ce jeu est d'amener l'enfant à devenir le metteur en scène de personnages qui, a priori, n'ont pas d'histoire et l'investissement demandé à l'enfant pour donner vie à ces personnages est relativement lourd : prendre acte des repères proposés par le narrateur, créer sa propre histoire, reconnaître nominativement chacun des personnages afin de générer le mouvement ! De tout cela le cédérom se moque !

### ... au théâtre animé !

Dans le cédérom, ni texte (oral ou écrit) ni hiérarchie de personnages ! Une musique agréable et variée accompagne l'ensemble des tableaux (25 en tout) qui semblent s'enchaîner entre eux sur un mode aléatoire<sup>4</sup>. Les rôles du clown et de la lune se sont profondément transformés...

Ici l'objectif est identique à celui de l'album : animer les personnages. Mais nul besoin de support à la narration car celle-ci est pré-existante, déjà mise en scène, inscrite dans le support. L'enfant est l'exécutant de cette mise en mouvement. Il n'en est plus le metteur en scène, ni même le narrateur ! Si dans l'album les mots étaient indispensables au déroulement de l'action, dans le cédérom le récit avance porté par le mouvement. Là, pas de médiateurs (le clown, la lune, l'horloge...) qui portent le texte écrit (texte) ou qui introduisent le texte oral (récit inventé).

Du même coup, les éléments repérés comme indispensables dans l'album supportent une certaine ambiguïté. Dans le cédérom le lieu (est-ce un cirque, un théâtre ?) et le temps (heure de minuit) sont indéfinis. Seule demeure l'horloge, idée immuable du temps qui anime les personnages endormis. Quant aux deux médiateurs, ils adaptent leurs rôles au nouveau support ! La lune omniprésente, se transforme en outil de navigation ! Compagnon indispensable, elle assure l'entrée et la sortie ainsi que la circulation entre tableaux. De mère elle est devenue compagne utilitaire créant le lien auparavant pris en charge par le clown dans l'album.

Celui-ci, désœuvré, devient dans le cédérom, un personnage comme les autres !

Ainsi dans cet exemple, la forme du récit et le rôle des personnages sont indissociables

4. J'utilise le terme d'aléatoire car il est difficile de prédire quel sera l'ordre d'apparition des tableaux, ceux-ci s'enchaînant apparemment sans logique spécifique... La linéarité du récit telle qu'on peut la penser dans un texte écrit a, dans ce cédérom, totalement disparu !

du support. De cette étroite collaboration émerge non seulement un autre niveau de communication mais également un magnifique produit dans lequel on perçoit toutes les potentialités de la virtualité.

### **Conte centenaire cherche cédérom : Les 3 Petit cochons !**

Une autre adaptation est celle des Trois petits cochons. Il en existe une multitude de versions imprimées. Dans chacune le texte est présent et semble incontournable, car garant du déroulement linéaire du récit. La version adaptée sur le cédérom édité par le Seuil multimédia est l'une des plus simples. Trois petits cochons construisent successivement leurs maisons de paille, de bois, de briques. Un loup les trouve à son goût et finit dans la cheminée du plus raisonnable. Le récit sur le support cédérom se déroule de manière proche de celui des versions imprimées. Les éléments essentiels de l'histoire sont conservés dans le même ordre chronologique mais, de temps à autre, l'enfant est invité à entrer dans un petit récit « parallèle » avant de revenir sur l'axe principal et de continuer l'histoire. Beaucoup de choses ont été écrites sur les contes. Nous ne retiendrons pour ce court article que quelques éléments qui introduisent une possible comparaison album/cédérom.

Premier aspect : la contrainte narrative. L'analyse morphologique de Propp<sup>5</sup> définit le déroulement ordonné des fonctions. Pas question de faire grimper le loup dans la cheminée du premier petit cochon ni de construire la maison en brique avant la maison de bois !

L'album nous a même habitués à une linéarité doublement construite. D'une part, le

texte et les images qui s'enchaînent de manière continue entre les pages<sup>6</sup> que l'on tourne et, d'autre part, la complémentarité à l'intérieur d'une même page entre texte et images. Le premier niveau est chronologique tandis que le deuxième niveau est centré sur la dynamique du discours grâce au jeu interactif texte /images<sup>7</sup>. Ces éléments, liés à la forme même de l'album, jouent probablement un rôle prédominant dans la compréhension de l'album pour l'enfant. Ce double « discours » fournit à l'enfant lecteur l'ensemble des repères indispensables à la compréhension : début et fin du récit, interaction entre texte et images et enchaînement logique des actions. Les apports liés à l'apprentissage indirect de cette forme linéaire sont importants puisqu'ils sous-tendent l'ensemble des activités de la compréhension des textes.

Le deuxième aspect est lié au message même du conte. Toute la construction du récit est centrée sur la résolution d'un problème par la réussite d'épreuves. « Les Trois petits cochons », doivent quitter la mère, accepter le principe de réalité (le temps du travail/le temps du plaisir) afin de dominer le loup représentant les puissances associées, inconscientes et dévorantes par excellence.

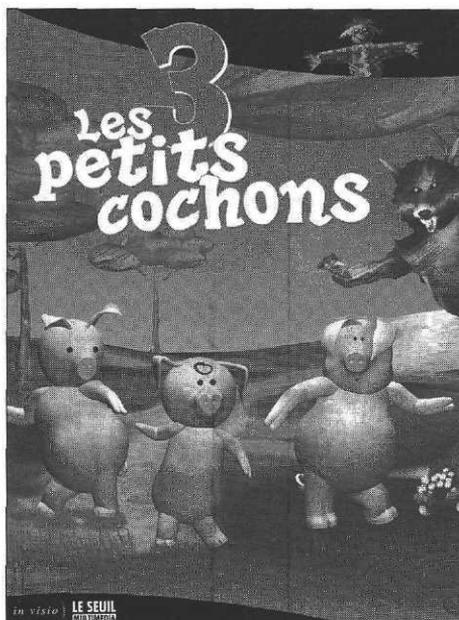
Ainsi la construction linéaire du récit est au service du message. Elle l'amplifie et le valorise. À la manière d'un entonnoir les événements qui se succèdent augmentent la tension dramatique en diminuant les possibilités et permet la jubilation lors de la victoire du troisième petit cochon.

Cependant, ces caractéristiques peuvent devenir des contraintes lors du passage sur

5. Vladimir Propp : *Morphologie du conte*, Paris : Seuil, 1970.

6. Denise Escarpit : « Les niveaux de communication par l'image à l'âge de la pré-lecture », in *Sociologie du livre et de la lecture*, Association des romanistes de l'université de Liège, 1977.

7. Robert Candarello : « La lecture à l'âge pré scolaire : processus de compréhension entre les images et les mots », in *Entretiens Nathan*, Actes I, Paris : Nathan.



Les 3 petits cochons, Le Seuil multimedia

cédérom, la recherche d'un ordre chronologique minimum oblige le concepteur à garder la forme de l'entonnoir mais à y ajouter des « trous » afin de créer l'événement. Les possibilités offertes à l'enfant au long du récit de s'échapper vers des petits récits semble affadir la portée même du message. Les bulles d'animation créées à partir de non-événements (ou non-épreuves !) allonge le temps du récit mais disperse les enjeux. Échapper au loup ne devient plus l'objet principal de la quête. Par exemple, après leur départ, les Trois petits cochons doivent traverser une rivière. Là, un poisson invite l'enfant à venir voir dormir le loup dans sa tanière et à le chatouiller. Puis l'aparté s'arrête et le récit reprend au passage de la rivière.

Tout au long du récit l'enfant peut s'attarder sur quelques niches animées qui ne concernent qu'accessoirement le récit central et diminuent l'intensité du plaisir de la grillade finale !

Ainsi le déroulement linéaire qui s'impose apparaît a priori bien mal adapté aux possibilités du cédérom et invite peut-être à « délinéariser » l'histoire des Trois petits cochons en délaissant l'entrée chronologique au profit d'une entrée par contenus. Cela permettrait certainement de faire réellement exploser les formidables possibilités des liens hypertextes ou des emboîtements successifs !

### De la mise en mouvement de l'imaginaire

Une autre différence, peut-être, est celle du niveau d'implication de l'enfant.

Dans l'album du *Théâtre de minuit* le jeu de manipulation convie l'enfant à un jeu imaginaire que l'on ne retrouve pas, a priori, dans le cédérom

L'enfant, pour que le jeu du livre existe, doit devenir l'un des acteurs de l'histoire. Nous l'avons vu, dès le début du récit, le narrateur propose des repères fixes (temps et lieu) afin de « préformer » l'histoire future à créer. Le genre même du livre le désigne comme co-narrateur. Cette nouvelle narration transforme l'enfant en metteur en scène, créant l'illusion d'animation, et lui permet d'entrer dans le jeu. Ce support textuel du récit apparaît d'autant plus indispensable qu'il permet d'obtenir la réponse du lecteur à la demande, non formulée, du narrateur de la création obligée d'une histoire dans l'histoire. Notons ici que les jeux proposés dans l'album sont extrêmement limités puisqu'ils correspondent au déplacement de la lune le long des pages et à la construction de nouveaux personnages par « mélange » des différentes parties du corps (tête, corps et jambes). Le véritable enjeu n'est donc pas la diversité des jeux dans le livre-jeu mais la stimulation d'un imaginaire « en jeu ».

Dans le cédérom, l'enfant n'est pas sollicité de la même manière. L'histoire se déroule

sans obligation de co-narration ou/et de mise en scène. L'enfant est en situation de spectateur (même s'il manipule un peu la souris) et le plaisir du jeu est plus lié à la surprise du mouvement des images qu'à l'implication dans le récit. L'imaginaire, on le voit, n'est pas sollicité de la même manière que dans le livre-jeu.

### Ce qui reste à explorer !

Le livre et le cédérom sont vraiment des supports différents et seule la prise en compte du genre permet de mieux comprendre leurs atouts respectifs. Si cette réflexion autour des adaptations récit/livre sur cédérom n'a pas pu aborder tous les aspects (qualité littéraire, esthétique des images, analyse de la mise en mouvement... ) elle permet d'interroger: « Qui sur Quoi ? » et surtout « Comment ? ».

Comment introduire une réelle polytextualité lorsque l'on adapte un récit linéaire imprimé

au cédérom ? Comment évaluer le niveau d'implication du lecteur/enfant/joueur, de sa relation au personnage<sup>8</sup> et du cadre de référence commun puisque ces trois aspects semblent se modifier profondément lors du passage sur l'un ou l'autre support ?

Toutes ces questions restent à vérifier auprès du public privilégié : les enfants !

*Le Théâtre de minuit* et *Les Trois petits cochons* ne représentent que deux exemples non généralisables à l'ensemble des cédéroms. L'atout majeur des cédéroms reste l'incroyable possibilité de liens, de niches, d'encastrement. S'il est vrai que dans ces deux exemples le texte semble souvent, à l'instar des jeux, plus à l'aise sur le papier, la grande variété de genres et de sujets<sup>9</sup> n'autorise pas à leur attribuer définitivement tel support ou tel autre !

Tous les possibles sont encore ouverts. Reste pour chacun des genres à trouver le média le plus favorable à son expression. ■

8. Une autre petite étude sur le cédérom et le très jeune enfant : Véronique Hadengue : « Akakliké ? Y a qu'à cliquer » in *Parole*, N° 45, printemps 2000, p.22-26.

9. Pili Muñoz : « Regards sur la production de cédéroms pour la jeunesse », in *Lecteurs entre page et écran*, Actes des 11èmes journées d'AROLE, 24 et 25 septembre 1999, Lausanne : Association Romande de littérature pour l'enfance et la jeunesse, p. 11-21.