

Des écritures nouvelles pour les bibliothèques

Rencontre avec Julien Dufetelle

Les projets d'éducation culturelle et artistique sont, pour les bibliothèques, l'occasion de jouer un rôle essentiel : proposer des œuvres expérimentales et méconnues qui déstabilisent et renouvellent l'écriture et le récit, et dont les enseignants, comme les élèves, pourront s'emparer. Entre curation et médiation, Julien Dufetelle, dont c'était le rôle à la bibliothèque de Montreuil avant qu'il devienne chargé de mission numérique au sein de la direction de la Culture d'Est Ensemble en Seine- Saint-Denis, nous fait part de ses expériences et de ses trouvailles.

Vie des bibliothèques

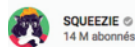
↗
Le youtubeur Squeezie a chroniqué
Enterre-moi mon amour.



19 MINUTES DE SUSPENS

6 945 217 vues · 14 nov. 2017

👍 325 K 🗨️ 9,1 K ➦ PARTAGER 📄 ENREGISTRER ...



SQUEEZIE ©
14 M abonnés

S'ABONNER

À Montreuil, nous avons une forte politique d'actions d'éducation artistique et culturelle (EAC) en direction des adolescents. À partir de 2014, nous nous sommes interrogés sur la place que le numérique pouvait prendre dans cette démarche et en particulier dans un projet intitulé « Le livre dans tous ses états ».

Le livre dans tous ses états

Cette action qui se déroule sur deux séances, l'une racontant l'histoire du livre physique et la seconde explorant des expériences d'écritures et de lectures numériques, était d'abord destinée à un public de jeunes collégiens. Sur le chapitre numérique, elle avait pour objectif de renouveler l'expérience de la lecture et de faire sortir le livre de son cadre pour le rendre plus accessible. Parmi les expériences proposées, l'utilisation de la Biblioconnexion du Salon du livre jeunesse de Montreuil tenait une place particulière. Ce dispositif offre une pratique de lecture collective nouvelle, spectacularise le livre en le projetant sur un grand écran de cinéma qui magnifie l'illustration et favorise par ailleurs l'accès à la pratique de la

lecture pour des publics éloignés de l'écrit ou en situation de handicap, ce qui correspondait parfaitement à l'expérience numérique du livre que nous souhaitions proposer.

Semer la confusion

De plus en plus d'œuvres de création numérique ont vu le jour à cette période, que nous souhaitions diffuser, mais qui n'étaient pas adaptées à ce public trop jeune. D'autre part, régulièrement, des enseignants nous contactent pour construire un parcours de traverse autour d'une œuvre au programme de leur classe. Ce fut le cas de Maïa Lavault, du Lycée Condorcet de Montreuil, qui souhaitait travailler avec ses élèves sur le chapitre de Voltaire dans sa version enrichie proposée par la BnF. A partir de sa demande et du squelette du projet « Le livre dans tous ses états », nous avons construit ensemble une action sur trois séances qui a permis à la fois de rentrer dans l'œuvre de Voltaire par des portes latérales et de faire découvrir certaines de ces créations que nous souhaitions promouvoir : œuvres hybrides, nécessairement numériques (à la différence des livres homothétiques

ou enrichis qui ont une réalité dans le monde tangible, ces créations sont exclusives au numérique, elles en utilisent les traits spécifiques et ne pourraient pas exister en dehors), semant plus ou moins la confusion en n'étant ni tout à fait des livres, ni tout à fait quoi que ce soit de clairement identifiable. Or, semer la confusion, quand on souhaite promouvoir la lecture en direction d'un public qui ne la plébiscite pas en général et dans le cadre scolaire en particulier, nous semblait une expérience intéressante à mener tout autant que correspondre bien au rôle que peut incarner le bibliothécaire.

L'œuvre emblématique que nous avons utilisée s'intitule *Enterre-moi mon amour*¹ (EMMA) et son coauteur, Pierre Corbinais, s'est joint à nous pour une séance.

Enterre-moi mon amour

Nous ne souhaitions pas présenter l'œuvre auprès des élèves afin de ne donner aucun élément qui, en la contextualisant, en abîmerait déjà l'expérience. Nous avons donc simplement et mystérieusement posé les adolescents devant des tablettes, casques sur les oreilles, et les avons laissés découvrir l'application dans le noir. Cette découverte, malheureusement réduite à une vingtaine de minutes, alors que la durée de l'œuvre est de plusieurs dizaines d'heures, leur a néanmoins permis de s'immerger immédiatement dans cette chose très étrange mais également très familière qu'est *Enterre-moi mon amour*.

Tirant son titre d'une expression syrienne qu'on utilise pour dire adieu à l'être aimé, l'application raconte l'exil vers l'Europe de Nour, une jeune femme syrienne, à travers le dialogue qu'elle entretient avec son mari resté sur place, dans une interface de messagerie qui fait penser à WhatsApp. C'est donc une œuvre de fiction, quasi exclusivement textuelle. Mais c'est également une œuvre à



Phallaina : la première "bande défilée", par Marietta Ren [teaser]

↑
Phallaina, de Marietta Ren, France
Télévisions Nouvelles Écritures.

très fort contenu documentaire puisque le récit a été alimenté par le témoignage et le conseil technique d'une réelle exilée syrienne. Et cet aspect documentaire est particulièrement servi par ce qui fait la grande spécificité de l'application : son interactivité. En effet le dialogue avec le mari, incarné par le lecteur, est un dialogue à choix multiples dont les réponses choisies, par nous, vont diriger le récit dans une direction ou une autre. En fonction de ces réponses, le parcours de Nour prendra l'un des chemins possibles de ce voyage et décrira des aspects différents des trajets de l'exil : Damas ou Beyrouth, Turquie ou Lybie, camps de migrants, passeurs, issue heureuse ou malheureuse...

Or cette interactivité, le fait de tracer un récit qui ne s'écrit qu'à partir des choix du lecteur, est bien typiquement ce qui définit le jeu vidéo. Et c'est d'ailleurs bien comme un jeu vidéo qu'a été pensé, créé et diffusé *Enterre-moi mon amour*. Mais dans le cadre d'une séance scolaire à la bibliothèque avec sa professeure de français, le jeu vidéo n'est pas le genre qui vient d'emblée à l'esprit des adolescents quand on leur demande ce que peut bien être

cette chose qu'on leur a fait expérimenter. D'autant plus quand le sujet traité est la guerre et l'exil dans un contexte réaliste et très actuel (l'application est sortie en 2017 au cœur de la guerre en Syrie). Quand un élève prononce le mot de jeu, les autres s'offusquent et nous touchons ici un autre but de l'action : rendre compte de la diversité et de l'arrivée à maturité de ce genre longtemps cantonné à ses stéréotypes.

La rencontre avec Pierre Corbinais, qui a écrit 80% des dialogues du jeu, a permis de creuser l'expérience. Il leur a raconté son processus de création, a montré ses outils d'écriture et évoqué la notion d'effet de réel de Barthes : les fautes de frappe et les erreurs du correcteur orthographique objets de blagues entre les deux personnages, mais également la possibilité de jouer en temps réel, c'est-à-dire de devoir attendre des nouvelles de Nour (sous formes de notifications, car le jeu a été pensé pour smartphone) pour pouvoir reprendre le cours du récit. Pierre Corbinais raconte aussi que le volume de texte nécessaire pour EMMA est équivalent à celui de *Madame Bovary* et quand les lycéens découvrent que le jeu a fait l'objet d'une vidéo de Squeezie,

le youtubeur des jeux vidéo, on se dit que l'entreprise de confusion est bien engagée.

Curation et médiation

Avant *Enterre-moi mon amour*, nous avons également travaillé avec *Anne Frank au pays du manga*², qui est un des précurseurs de BD documentaire. L'application raconte le voyage au Japon d'un réalisateur qui cherche à comprendre le rapport des japonais à l'Histoire après avoir découvert une adaptation du *Journal d'Anne Frank* en manga. Pas d'interactivité ici mais un mélange subtil entre une BD classique et des apports multimédia, extraits sonores, vidéos, illustrations. Il faut citer également *3 secondes*³ de Marc-Antoine Mathieu, enquête sous forme d'un long zoom muet dans le milieu du football, *Phallaina*⁴, première « bande défilée », *Été*⁵, feuilleton publié sur Instagram, *Je ne t'aime pas*⁶, court métrage filmé à travers l'écran (en non pas la caméra) d'un smartphone ou *Wei or die*⁷, qui explore la multiplicité des points de vue à travers nos écrans.

La plupart du temps, ni les enseignants ni les adolescents ne

connaissent ces productions et nous jouons donc bien là notre rôle : d'une part curation de contenus qualitatifs et méconnus, au travers de supports ou de sujets qui sont familiers du public adolescent (jeux vidéo, manga, football, etc.) et d'autre part travail de médiation autour de ces contenus, des sujets abordés, des questions de genre et de style, etc.

L'insatiable besoin de récits

Le besoin de récits est extrêmement fort chez les ados, on l'observe aussi bien dans les séances d'éducation aux médias qui révèlent le goût pour les histoires extraordinaires. Ce besoin est un levier extrêmement fécond sur lequel construire un projet riche d'objectifs : montrer les nouvelles frontières de la création avec le numérique, casser les stéréotypes sur la littérature, le documentaire, l'écriture et la lecture, le jeu vidéo et redonner ainsi accès à l'expérience sensible de l'œuvre : ces nouvelles écritures sont une mine d'or !

Julien Dufetelle

↓
Été, dessin Erwann Surcouf, Bigger Than Fiction et Arte.



1. *Enterre-moi mon amour*, de Florent Maurin et Pierre Corbinais, illustré par Matthieu Godet. Coproduction The Pixel Hunt, Figs et Arte. Octobre 2017. Disponible sur Apple store ou Google play en français, anglais, allemand, espagnol et italien (version arabe en projet). Voir article RLPE, n°300, avril 2018. Voir aussi la critique de SqueeZie: <https://www.youtube.com/watch?v=Ka7F4wf7Oz8>

2. L'application mobile de la BD documentaire interactive *Anne Frank au pays du manga* d'Alain Lewkowicz, Vincent Bourgeau, Samuel Pott et Marc Sainsauve a reçu la Pépite de la création numérique francophone 2013 au Salon du livre et de la presse jeunesse de Montreuil. Produite par Arte, disponible sur l'App Store et sur Google Play, en français et en allemand.

3. Marc-Antoine Mathieu : *3 secondes*, Delcourt, 2011 (hors collection). Version numérique : <https://www.editions-delcourt.fr/serie/3-secondes.html> ou <https://www.youtube.com/watch?v=dDUxri61p4k>

4. *Phallaina*. Bande « défilée » disponible pour tablette ou smartphone. À télécharger gratuitement sur l'App store ou Google Play. Voir aussi : <https://phallaina.nouvelles-ecritures.francetv.fr/>

5. *Été* est un feuilleton de 60 épisodes en bande dessinée, conçu pour une diffusion sur Instagram. Scénarisé par Thomas Cadène, Camille Duvelleroy et Joseph Safieddine, et dessiné par Erwann Surcouf, ce projet a été produit par Bigger Than Fiction et Arte, et publié en album en 2017 chez Delcourt.

6. Spécialement réalisé pour les écrans mobiles, *Je ne t'aime pas* est le premier film en vidéo verticale coproduit par ARTE France. Pour en savoir plus : <https://www.arte.tv/fr/videos/077141-000-A/je-ne-t-aime-pas/>

7. *Wei or die* est une fiction interactive. Elle est réalisée par Simon Bouisson et coécrite avec Olivier Demangel. Diffusée par France télévisions Nouvelles écritures <http://wei-or-die.nouvelles-ecritures.francetv.fr/>