

# **Littérature de jeunesse et cultures transmédiatiques : création, réception, médiation**

*Le but de la quatrième Biennale de la littérature de jeunesse (Cergy, 27-28 juin 2024) est d'éclairer les enjeux de l'inscription de la littérature de jeunesse dans une culture transmédiatique sur les plans de la création, de la réception et de la médiation.*

À l'instar de la production culturelle contemporaine, la littérature de jeunesse n'échappe pas au courant actuel d'hybridation et de métissage des arts et des médias. Les phénomènes de transmédiabilité, d'intermédiabilité et de transmédiatisation prennent en effet une ampleur considérable dans nos pratiques culturelles. Ces notions, mobilisées par plusieurs disciplines (sciences de l'information, études littéraires, études cinématographiques) et dans des cadres théoriques divers, reçoivent des définitions différentes selon leurs contextes d'emploi, mais témoignent toujours du fait que l'hypertextualité définie par Genette (1982) a dépassé le seuil des textes écrits et englobe les œuvres dans un mouvement d'ensemble, qui les voit circuler d'un média à l'autre, sans que la littérature soit nécessairement première ou occupe une place singulière. Le phénomène de polyexploitation remonte au moins au xix<sup>e</sup> siècle (Letourneux, 2008), mais il revêt une importance particulière dans le paysage éditorial et commercial actuel, d'une part par son caractère massif, d'autre part par le resserrement temporel qui peut aller jusqu'à l'émergence simultanée de formes médiatiques diverses d'une même œuvre. Les jeunes bénéficient de la possibilité de retrouver le même monde fictionnel sous plusieurs formes : dans des romans, des bandes dessinées, des mangas, des jeux-vidéos, des séries et/ou des films, au cœur de jeux de société ou de jeux de rôle, ou encore sous l'apparence de figurines ou de jouets. Le public peut alors s'immerger dans un univers qu'il affectionne au travers de médias différents, renouveler le plaisir de la fiction en redécouvrant les aventures des personnages sur d'autres supports, en multipliant les rencontres qui permettent parfois l'entretien d'une relation fanique vis-à-vis des personnages et de l'univers, en favorisant la circulation entre postures de lecteur, spectateur, joueur, auteur de fanfiction. Ce goût de l'itération et du ressassement (Eco, 1993) est favorisé par la technologie moderne et la numérisation de l'environnement, qui véhiculent et modifient les formes des médias, qu'ils aient préexisté ou non à l'apparition du numérique. La facilité d'accès à de multiples canaux de diffusion et l'écranisation des pratiques de loisirs contribuent ainsi au déploiement plurimédiatique d'univers fictionnels, désormais ancré dans les politiques de production et attendu du public.

## *. 1er axe : création transmédiatique*

Si les dimensions économiques de la polyexploitation des fictions pour la jeunesse ont déjà été explorées, il nous semble qu'il est encore possible d'apporter des éclairages sur la manière dont les phénomènes d'inter- ou de transmédiabilité influent sur les pratiques de création et de narration (Cayatte et Goudmand, 2020). En effet, il n'est plus seulement question aujourd'hui d'adapter une œuvre en la transposant dans un autre système sémiotique, mais aussi souvent de la penser d'emblée dans sa dimension intersémiotique. On sera ainsi particulièrement attentif à tous les phénomènes d'hybridation qui traversent les œuvres contemporaines pour la jeunesse. Au cœur d'une production de l'industrie culturelle marquée par l'adaptation et la sérialité (Letourneux, 2017), il s'agira d'investir la question de l'intermédiabilité plus précisément du point de vue de la littérature de jeunesse : si certains auteurs de littérature de jeunesse se cantonnent à un registre moral de mise en garde contre les dangers des images, des écrans ou des pratiques numériques, d'autres auteurs semblent profiter pleinement de la dimension exploratoire propre à une littérature moins codifiée que la littérature générale (Hautbout et Wit, 2021). On pourra ainsi prolonger la réflexion amorcée lors du colloque intitulé La littérature de jeunesse dans le jeu des cultures matérielles et médiatiques : circulation, adaptations, mutations (Letourneux et Lévêque, 2014) en se demandant si la littérature de jeunesse ouvre la voie à des nouveaux objets transmédiatiques ou à des processus créatifs différents de ce qu'on observe en littérature générale.

.../...

.../...

. 2e axe : réception transmédiatique

Les cheminements de réception des jeunes au sein des fictions transmédiatiques méritent d'être interrogés : que se passe-t-il lorsqu'on lit une œuvre avant d'en voir l'adaptation filmique, ou lorsqu'on découvre un univers fictionnel par le jeu vidéo ? Comment la temporalité de la réception, qui rétablit une nécessaire successivité, est-elle affectée par la dimension contemporaine de l'offre transmédiatique ?

Dans la lignée des travaux menés sur les postures de réception du joueur (*gameplay*) et du lecteur (Bourassa et Poissant, 2013 ; Besson, Prince, Bazin, 2016), on peut s'interroger plus généralement sur les formes d'identification et d'immersion fictionnelle induites par les différents médias : on sait par exemple que la narration à la première personne est très rarement retenue par les récits iconiques ou visuels, alors qu'elle est fréquente en littérature ou dans le jeu vidéo.

Enfin, on constate que le développement des cultures fans (*cosplay*, fanfictions, jeux de rôle, écritures numériques), qui brouillent les frontières entre pratiques amateurs et professionnelles, rend ténue la ligne de partage entre création et réception, induisant une activité critique et productive du public qui mérite d'être analysée dans la perspective de la notion de participation (Jenkins, 2006).

. 3e axe : médiation transmédiatique

De nombreux professionnels, dans l'éducation formelle et non-formelle, ressentent aujourd'hui la nécessité d'intégrer à l'enseignement de la littérature, et plus largement des arts, les dimensions transmédiatiques. Celles-ci s'avèrent toutefois source de déstabilisation pour les enseignants (Brunel, Acerra, Lacelle, 2023), ou sont perçues, au sein de l'institution scolaire ou des institutions culturelles, comme une concession faite aux pratiques culturelles des jeunes ou comme une simple propédeutique à l'enseignement de formes culturelles plus légitimes (Raux, 2023). Quels apprentissages la culture transmédiatique, désormais légitimée par les mondes universitaires et culturels, suppose-t-elle et permet-elle de soutenir ? L'adoption d'une perspective inter- ou transmédiatique peut-elle développer des compétences pour la réception de la spécificité de chaque média ainsi que des "compétences multimodales" (Acerra et Lacelle, 2022) ? Si la réception de ces cultures nécessite des compétences expertes, quels dispositifs pourraient-ils permettre de les enseigner ? Quelles formations faudrait-il mettre en place pour accompagner les enseignants et les médiathécaires qui souhaitent didactiser ou médiatiser ces corpus transmédiatiques ?

*comité d'organisation*

Sonia Castagnet-Caignec, CY Cergy Paris Université

[sonia.castagnet-caignec@cyu.fr](mailto:sonia.castagnet-caignec@cyu.fr)

Béatrice Ferrier, Université d'Artois,

[beatrice.ferrier@univ-artois.fr](mailto:beatrice.ferrier@univ-artois.fr)

Isabelle de Peretti, Université de Lille et Université d'Artois,

[isabelle.deperetti@univ-artois.fr](mailto:isabelle.deperetti@univ-artois.fr)

Virginie Tellier, CY Cergy Paris Université,

[virginie.tellier@cyu.fr](mailto:virginie.tellier@cyu.fr)

Les communications attendues s'inscriront dans un des trois axes mais les propositions qui croiseraient plusieurs entrées sont également possibles.

.../...

.../...

Les propositions de communication prendront la forme  
d'un texte de 3000 signes au maximum.

Elles seront accompagnées d'une bibliographie de 5 références  
et devront préciser l'objet précis de la recherche présentée,  
le cadre théorique, la problématique, le corpus ou type de corpus étudié  
ainsi que des éléments méthodologiques concernant la recherche.  
Elles seront déposées sur le site <https://4e-biennale-lj.sciencesconf.org/>  
(rubrique "nouveau dépôt").

**Clôture de l'appel à communication : lundi 30 octobre 2023**

Retour après évaluation par le comité scientifique: lundi 15 janvier 2024

Dates de la 4e biennale de la littérature de Jeunesse :

**jeudi 27 et vendredi 28 juin 2024.**