

Université de Bordeaux- ESPE d'Aquitaine

**Master Métiers de l'Enseignement, de l'Education et de la Formation**

Mention Premier degré

Parcours « poèmes, comptines, devinettes...

Quels apprentissages du cycle 1 au cycle 3 ? »

# La poésie numérique

---

Mémoire présenté par **Morereau Marc**  
Sous la direction de **Feulié Sylvie**

## **Remerciements**

Je tiens à remercier Madame Sylvie Feulié pour ses précieux conseils et son soutien, Madame Florence Blanc qui m'a accueilli dans sa classe et qui a activement participé à ma formation. Je remercie également mes parents qui m'ont soutenu dans ce projet et m'ont apporté leur aide par une relecture éclairée.

<b>Remerciements</b> .....	p.2
<b>Introduction</b> .....	p.5
<b>I) Cadre théorique de la poésie numérique</b> .....	p.7
<b>1) Historique de la poésie numérique</b> .....	p.7
a) L'influence des mouvements avant-gardistes.....	p.7
b) L'introduction des nouvelles technologies dans la création poétique.....	p.9
<b>2) Les différentes formes de poésie numérique</b> .....	p.12
a) La poésie générative .....	p.14
b) La poésie hypertextuelle.....	p.17
c) La poésie interactive.....	p.20
<b>3) Éléments de définition de la poésie numérique</b> .....	p.23
a) La place du texte .....	p.23
b) Le rôle du programme .....	p.25
c) Une spécificité française : l'esthétique de la frustration .....	p.28
<b>II) La place de la poésie numérique dans les consignes officielles et les ressources disponibles</b> .....	p.32
<b>1) Analyse des recommandations de l'Éducation nationale pour la poésie</b> .....	p.32
a) La place de la poésie dans les programmes .....	p.32
b) La place du numérique .....	p.35
<b>2) Analyse des ressources à disposition des professeurs des écoles</b> .....	p.38
a) Les manuels .....	p.38
b) Un apport supplémentaire : <i>La poésie à l'école</i> – Mars 2004 (mise à jour en 2010).....	p.40
c) D'autres ressources Eduscol : <i>Enseigner avec le numérique</i> . .....	p.43

<b>III) La place de la poésie numérique sur le terrain</b> .....	p.45
<b>1) Première expérience : projet de création poétique</b> .....	p.45
a) Contextualisation et présentation .....	p.45
b) Analyse de cette séquence .....	p.48
<b>2) Deuxième expérience : l'application <i>Dans mon rêve</i></b> .....	p.50
a) Présentation et contextualisation .....	p.50
b) Analyse de l'expérience .....	p.51
<b>3) D'autres expériences menées en classe</b> .....	p.54
a) Présentation et enjeux .....	p.54
b) Les possibilités ouvertes par les nouvelles technologies .....	p.56
<b>Conclusion</b> .....	p.59
<b>Bibliographie</b> .....	p.61
<b>Articles en ligne</b> .....	p.62
<b>Sitographie</b> .....	p.63
<b>Annexes</b> .....	p.67

## **Introduction :**

Je me suis intéressé à la poésie lors de ma première année de Master car c'est un domaine qui m'était alors inconnu. Les seuls souvenirs que j'en avais remontaient à l'époque de ma propre scolarité primaire, j'ai donc trouvé là l'occasion de découvrir un nouveau champ littéraire. Arrivé au terme de cette année, je me suis dirigé vers la poésie numérique car l'idée d'associer ce genre littéraire, dont j'imaginai les formes strictes et codées, avec le numérique, qui est un média novateur et évolutif, m'a semblé très intéressante.

J'ai d'abord organisé mes recherches autour de l'aspect scientifique de la poésie numérique afin d'y déceler une définition ou au moins des éléments définitoires. Je me suis ainsi aperçu que ce genre poétique possède une histoire et un héritage qui datent du début du XX<sup>e</sup> siècle. Mon travail m'a ensuite orienté vers les trois piliers de ce genre poétique : la poésie générative, la poésie hypertextuelle et la poésie animée. Chemin faisant, une idée de ce que peut être la poésie numérique a commencé à germer, ainsi qu'une question : peut-elle trouver sa place dans le cadre scolaire ?

Face à la difficulté de trouver des pistes pédagogiques relatives à mon sujet, j'ai décidé de mener moi-même un projet de poésie numérique au sein de la classe dans laquelle j'ai été nommé lors de mon stage pratique. Cependant, au fil de mes recherches et de mes investigations sur de potentielles expériences de poésie numérique en classe, je me suis aperçu que la relation qui lie la poésie et le numérique selon les chercheurs différait de celle construite par le milieu scolaire et que mon propre projet ne relevait pas réellement de poésie numérique. Ma problématique était donc trouvée et elle rejoint mon questionnement précédent : quelle est la place de la poésie numérique en milieu scolaire ?

Pour répondre à cette question, j'ai organisé mon mémoire en trois parties : en premier lieu, j'ai établi le cadre théorique de la poésie numérique, de son origine historique jusqu'à ses trois genres principaux, afin d'en dégager des éléments de définition. J'ai ensuite consacré ma seconde partie à une enquête sur la place accordée à la poésie numérique d'un point de vue institutionnel et dans les ressources à disposition des professeurs. J'ai alors fait un « état

des lieux » de la relation entre poésie numérique et école. Ma troisième partie est, pour sa part, une présentation et une analyse des expériences que j'ai pu mettre en œuvre lors de mon stage, mais aussi une recherche d'autres expériences possibles en France ainsi qu'une réflexion sur les possibilités qu'offrent les nouvelles technologies.

## **D) Cadre théorique de la poésie numérique**

### **1) Un historique de la poésie numérique**

#### **a) Les mouvements avant-gardistes**

La poésie numérique prend forme durant la deuxième moitié du XIXe siècle mais trouve ses racines dans les mouvements littéraires du début de ce siècle. En effet, si elle entraîne de nouvelles façons de percevoir un texte, s'éloignant de la présentation classique horizontale et verticale que l'on en a traditionnellement, la poésie numérique n'est pas la première à s'être affranchie de ce cadre.

Les futuristes et dadaïstes, dès les années 1910 ont renouvelé la conception du texte en le déstructurant, l'écriture ne suit plus de règles et peut par exemple n'être constituée que de lettres qui prennent possession de la page et de son espace. Cette idée d'une sorte de rébellion et de renouveau du texte se retrouve décrite dans le manifeste « une gifle au goût officiel » de 1913, des futuristes russes : « Nous avons cessé de considérer la construction des mots et leur prononciation selon les règles grammaticales. (...) Nous avons secoué la syntaxe. (...) Nous avons commencé à donner un contenu aux mots selon leurs caractéristiques graphiques et « phonétiques ». (...) Nous nions l'orthographe.(...) Les voyelles sont pour nous l'espace et le temps, les consonnes sont les couleurs, les sons, les odeurs. »<sup>1</sup>. Via le Dadaïsme, le texte perd également ses structures et se réinvente, mais il faut surtout souligner le fait qu'au travers de ce refus des conceptions classiques, de ces expérimentations, de ces nouvelles manières de penser et de créer, le texte se redéfinit et ouvre un champ des possibles très vaste en se liant avec son support. La littérature, et plus particulièrement la poésie, développe de nouvelles relations avec les arts plastiques. Cela soulève des questions comme celle de la relation entre le mot et l'espace, ou encore celle de la place réelle du langage dans une production qualifiée d'artistique.

D'autres mouvements vont poursuivre dans cette voie et creuser le lien entre la poésie et les arts plastiques, notamment celui de la poésie concrète où les auteurs utilisent la langue

---

1 BOOTZ Philippe, « Les basiques : La littérature numérique, En quoi les avant-gardes poétiques du XXe siècle anticipent-elles la littérature numérique ? », 2006.

URL : [https://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/5\\_basiquesLN.php](https://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/5_basiquesLN.php) Consulté le 03/02/2017.

comme un matériau plastique, égal aux autres. Voici une définition donnée par Philippe Bootz, l'un des plus anciens auteurs en littérature numérique française, éditeur de la revue ALIRE : « POESIE CONCRETE : La poésie concrète est un mouvement poétique qui privilégie le travail sur le stimulus du mot ou de la lettre, les plaçant dans des contextes plastiques, au détriment de leur signifié. » Il apporte cette définition en se basant sur celle du signe qui est : « l'association de quatre composantes indissociables : le signifiant, le signifié, le référent et le stimulus. ». Ici le « signifiant » étant ce que l'on perçoit du signe ; le « signifié » : sa signification propre ; le « référent » : ce dont parle le signe et le « stimulus » : ce qui « porte » le signifiant, par exemple : l'encre. Ce dernier élément permet d'introduire une dimension esthétique au signe. Ainsi nous comprenons bien que c'est sur ce dernier point que les poètes concrets vont notamment travailler. Le concrétisme a également introduit la temporalité dans l'écriture comme par exemple avec les œuvres de Pierre Garnier. Cet élément est essentiel dans une définition de la poésie numérique que nous détaillerons plus tard.

Les années 1960 voient émerger la poésie visuelle qui se sert des médias tels que les affiches, les romans photos, etc. Ce genre poétique se teinte ici d'un engagement politique mais développe le caractère plastique du mot. Un poète brésilien : Wladimir Dias-Pino a créé en 1956 avec son livre-objet *A-Ave* le premier poème où le dispositif de communication, c'est-à-dire tous les éléments matériels qui permettent la communication entre l'auteur et le lecteur, est constitutif du texte, on ne peut pas dissocier texte et livre, il ne s'agit plus ici d'un simple support. Prélude à la création en 1967 de son mouvement : process/poem. Son œuvre constitue une nouvelle étape dans la progression vers la poésie numérique.<sup>23</sup>

Nous avons surtout évoqué jusqu'ici l'aspect visuel du texte, mais il convient de s'intéresser aussi à son aspect sonore. Dans les mouvements poétiques qui s'intéressent spécifiquement au domaine sonore de la poésie nous pouvons citer : le lettrisme et la poésie sonore. Le lettrisme est inventé par Isidore Isou, poète, romancier, dramaturge, cinéaste français, en 1942. Le mouvement se dote d'un manifeste en 1946 « Principes poétiques et musicaux du mouvement lettriste », dans la revue *La dictature lettriste*. En s'inspirant de la pensée dadaïste, le lettrisme souhaite reconstruire la langue dans son intégralité : c'est un nouveau langage qui est inventé, doté de son propre matériau et de ses propres règles. Les lettristes s'intéressant essentiellement à la sonorité, cette forme de poésie est destinée à être

---

2 <https://www.youtube.com/watch?v=oIKmSdFkEWA> Consulté le 03/02/2017.

3 Expurgacao, « Poema Processo », 24/01/2014,

URL : <http://expurgacao.art.br/poema-processo/> , Consulté le 03/02/2017.

dite à l'oral. Avec le lettrisme Isidore Isou prend ses distances par rapport à la phrase, en exploitant les composantes de la lettre (position, durée, intensité, timbre), il tente de faire pour la littérature un découpage analogue à celui du cubisme pour le sujet pictural. <sup>4</sup>Avec la poésie sonore, le texte s'arrache totalement du papier. Ce mouvement est créé dans les années 1950 par François Dufrêne, Henri Chopin et Bernard Heidsieck. Voici comment ce dernier exprime sa volonté de créer la poésie sonore : « La poésie sonore est née du désir d'extraire, de sortir la poésie de la page et de la projeter dans le quotidien sur la société et dans le monde, bref de rendre le texte public. ». C'est en utilisant les technologies d'enregistrement et de traitement de la bande sonore que les poètes sonores créent leurs œuvres. Ceux-ci et notamment Bernard Heidsieck y associent une dimension sociale. Cette forme d'art permet d'exprimer valeurs, conceptions et préoccupations du monde moderne. Il crée la poésie-action amenant la poésie sonore vers la représentation publique.

Enfin ces mouvements avant-gardistes, qui font écho au dadaïsme et au futurisme, sont les précurseurs de genres constitutifs de la poésie numérique : la poésie générative, la poésie animée. Cela nous permet également de voir que la poésie s'émancipe des codes qui lui sont imposés, qu'elle abat les barrières et devient véritablement un art intermédia au sens que lui attribue Dick Higgins, écrivain et artiste américain : « une localisation dans l'espace situé entre le domaine général du media artistique et de celui du média de la vie. »

## **b) L'arrivée des nouvelles technologies dans la poésie**

L'introduction de nouvelles technologies dans la poésie date des années 1960 avec la vidéopoésie. La bande vidéo devient ici le support du poème. C'est le poète portugais Ernesto Manuel Galdes de Melo e Castro qui invente ce genre en 1968 avec sa création *Roda Lume*. Le visuel de ce vidéopoème est en noir et blanc, constitué de mots, pictogrammes et formes géométriques dessinés à la main puis filmés image par image<sup>5</sup>. La piste son contient une improvisation réalisée par l'auteur, une lecture phonétique des images. Souvent dans ce genre de poème, celui-ci est écrit directement sur la bande image par image.

Ce changement de support introduit une notion essentielle : la temporalité propre à l'œuvre et

---

4 <https://www.youtube.com/watch?v=RlbO5mhMF4Q> Consulté le 03/02/2017

5 <https://www.youtube.com/watch?v=yC3e7rmSYM4> Consulté le 03/02/2017

différente de celle d'une lecture orale du texte qui constitue la poésie. Voici les mots de l'auteur quant à son envie de créer de la vidéo poésie : « Un sentiment de fascination et d'aventure me prit à l'idée que les lettres et les signes encore immobiles sur la page pourraient acquérir un mouvement propre. Les mots et les lettres pourraient, au final, être libres, créant leur propre espace »<sup>6</sup>. De Melo e Castro souhaite fournir une expérience « kinesthésique » complète, qui fait intervenir d'autres sens que ceux habituellement stimulés, donc sortir du cadre connu de la poésie et ouvrir l'expérience de celle-ci en abattant les frontières entre médias. Cette forme de production constitue les débuts de ce que sera plus tard la poésie animée. Elle se sépare totalement des autres genres poétiques car elle possède ses propres règles, codes. L'holographie a suscité l'intérêt des poètes visuels dès la fin des années 1970, cependant il ne s'agissait alors que de transposer des poèmes en hologramme, or c'est un exercice tout à fait différent que de faire de l'holopoésie, car dans ce dernier cas l'auteur use des spécificités même du média qu'il utilise, le support fait alors partie intégrante de l'œuvre. Les premiers holopoèmes sont créés par Eduardo Kac en 1983, avec *HOLO/OLHO*<sup>7</sup> où les lettres du mot « Holo » flottent dans l'air. L'appréciation de cette œuvre dépend du mouvement du lecteur car par ce biais le poème va se transformer, se mouvoir en trois dimensions, fusionner ou disparaître. C'est d'ailleurs l'auteur de cette œuvre qui invente le terme même d'« holopoésie ». Ce genre appartient à la tradition de la poésie expérimentale, mais traite le mot comme une forme immatérielle. En effet, lire un holopoème est une activité différente de la lecture classique, comme le dit Eduardo Kac : « Libéré de la page et libéré de tout autre matériau tangible, le mot envahit l'espace du lecteur et le force, elle ou lui, à le lire de façon dynamique ; le lecteur doit se déplacer autour du texte et trouver les significations et les connexions que les mots établissent les uns avec les autres dans l'espace vide. Ainsi, un holopoème doit être lu avec des ruptures, dans un mouvement irrégulier et discontinu et il changera selon les différentes perspectives d'où il est vu. »

« Je n'adapte jamais des textes existants à l'holographie. Je crée des œuvres qui développent une authentique syntaxe holographique. »<sup>8</sup>.

Dans ce cadre le lecteur se retrouve acteur de l'œuvre, il n'est pas passif face à ce qu'il perçoit car chacun de ses mouvements va influencer ce qu'il regarde. Cela préfigure la poésie animée

---

6 BOOTZ Philippe, « Les basiques : La littérature numérique, En quoi les avant-gardes poétiques du XXe siècle anticipent-elles la littérature numérique ? », 2006.

URL : [https://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/5\\_basiquesLN.php](https://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/5_basiquesLN.php)

7 WHITELEGG Isobel, « ESCALA, collection, Eduardo Kac, HOLO/OLHO », 2008.

8 KAC Eduardo, « L'Holopoésie : Fondamentaux de l'Holopoétique », 2003.

où le lecteur est également actif par rapport à l'œuvre perçue. Nous pouvons aussi mentionner l'emploi du laser, élément déjà présent dans l'holopoesie, comme un sous-genre poétique avec les installations textuelles avec laser. Ce ne sont plus ici que des poèmes en texte mais de véritables poème-lieu qui utilisent l'espace physique pour s'exprimer. Le laser peut permettre d'afficher un texte mais joue également avec de la matière : poussière, voile, pour compléter une œuvre étayant ainsi sa fonction au-delà de son aspect pratique. Comme avec *Autel* de Philippe Bootz, une installation laser mise en place à l'occasion de la journée de la poésie de Roubaix en 1986<sup>9</sup>.

La poésie s'empare de tous les supports existants et avant l'arrivée réelle de l'informatique, elle va s'intéresser à la télématique. Au travers en France du minitel et notamment avec la revue télématique *Art-Acces* créée en 1985. Ce support a permis d'introduire des éléments concrets de programmation, d'animation et d'interactivité, ainsi que de réelles créations intermédia alliant : texte, visuel, couleur, placement, typographie, etc... Cette poésie télématique aborde des questionnements qui seront au cœur de la poésie numérique.

Suite à *Art-Acces* est créée la première revue de poésie numérique en France : *alire* par le collectif L.A.I.R.E. Le tout premier numéro, le 0.1, fut créé pour l'inauguration de la revue au Centre Pompidou le 16 janvier 1989. Ce numéro est un livre-objet qui comporte, sur disquettes, des poèmes programmés, sur papier, des œuvres imprimées et, sur cassette vidéo, une œuvre de poésie sonore. *Alire* constitue la seule revue au monde de poésie numérique jusqu'en 1996 ; elle est particulièrement représentative des diverses approches de la poésie numérique avant l'avènement du Web.

Il convient de mentionner l'existence de la poésie assistée par ordinateur qui n'est pas réellement numérique car ici l'informatique n'est qu'un outil et non une partie insécable de l'œuvre. En effet, à l'époque, les poésies assistées par ordinateur étaient publiées sur format papier. Cependant, ce genre marque la première rencontre entre poésie et ordinateur. Ainsi l'utilisation de l'informatique dans la conception de poème est plus ancienne que le télématique surtout au travers de la poésie combinatoire, avec par exemple en 1959 *I am that i am* de Brion Gysin. Nous pouvons également mentionner le portage sur ordinateur de l'œuvre de Raymond Queneau : *Cent Mille milliards de poèmes* en 1975 par le collectif OULIPO

---

9 BOOTZ Philippe, « Les Basiques : La littérature numérique, comment les nouvelles technologies ont été introduites en littérature ? », 2006

URL : [https://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/6\\_basiquesLN.php#3](https://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/6_basiquesLN.php#3)

(OUvroir de LIttérature POtentielle) créé en 1961. Cependant à l'inverse des genres que nous avons rencontrés précédemment, ici l'ordinateur ne tient que le rôle d'outil et n'intervient pas essentiellement dans la nature de l'œuvre. De ce collectif de l'OULIPO naîtra celui de l'ALAMO (Atelier de Littérature Assistée par la Mathématique et les Ordinateurs) qui se proposait d'utiliser l'ordinateur de toutes les manières possibles au service de la littérature. Collectifs très actifs dans la littérature générative combinatoire. C'est à partir des années 1990 que la littérature numérique évolue avec le développement du CD-ROM, nous pouvons notamment citer la revue *alire* là aussi, mais également la revue *DOC(K)S* créée en 1976 mais qui s'intéresse à tous les supports utilisés en poésie en 1997.

## 2) Les différentes formes de poésie numérique

Avant de débiter notre étude des différents genres de la poésie numérique, il convient de définir les propriétés spécifiques au médium qui nous intéresse ici et au travers duquel est traité la poésie : l'informatique. Je vais m'appuyer sur l'analyse qu'en fait Philippe Bootz<sup>10</sup> et qui recense sept propriétés : l'algorithmique, la générativité, la calculabilité, le codage numérique, l'interactivité, l'ubiquité et la compatibilité.

- L'algorithmique correspond à un ensemble de règles et de techniques permettant la conception d'algorithmes, donc une suite finie d'instructions logiques aboutissant à un résultat.
- La générativité : ce que produit un générateur, donc le résultat d'un ensemble particulier d'algorithmes que l'on appelle programme qui, une fois son exécution lancée génère un ou des médias (textes, sons, images etc...) qui sont ensuite proposés à la lecture.
- La calculabilité : il s'agit des algorithmes utilisés par le programme afin d'effectuer des calculs logiques ou mathématiques.
- Le codage numérique : le langage manipulé par le programme qui s'exprime à la base sous forme de 0 et de 1. Ce n'est qu'une fois manipulé par l'ordinateur que ces 0 et 1 deviennent un résultat multimédia pour le spectateur.

---

10 BOOTZ Philippe, « Les Basiques : La littérature numérique, qu'est-ce que la littérature numérique ? », 2006  
URL : [https://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/1\\_basiquesLN.php](https://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/1_basiquesLN.php)

• L'interactivité : Il s'agit d'une notion sujette à controverse, je vais donc m'appuyer ici sur la définition de Jean-Philippe Boissier dans son article « L'interactivité comme perspective »<sup>11</sup>, extrait d'un colloque qui s'est tenu en 1998 :

*L'interactivité est un principe de relations internes et externes entre des informations contenues dans un ordinateur, le mot a été inventé ou réutilisé pour ça. D'un point de vue esthétique, j'insiste pour ma part sur le fait que l'interactivité n'est pas simplement là pour décrire la relation à l'œuvre. L'interactivité est interne à l'œuvre, elle est partie constitutive de l'œuvre. Elle n'est pas seulement l'interface d'accès ou le liant entre des éléments séparés, elle peut être la substance même de l'œuvre. Au lieu de restreindre la notion d'interactivité au dialogue entre un individu et une information fournie par une machine, il est plus utile de comprendre qu'elle concerne autant les relations internes que les relations externes .*

Si cela correspond à une relation entre lecteur et ordinateur, il s'agit au fond d'une capacité allouée au lecteur par l'ordinateur de modifier/influencer l'œuvre et d'une obligation pour l'ordinateur de proposer cette modification et de tenir compte ensuite des informations fournies par le lecteur ( car il est soumis à son programme).

• L'ubiquité : surtout vis à vis d'Internet. L'œuvre peut s'exécuter simultanément sur plusieurs ordinateurs. Si l'action d'un lecteur sur l'œuvre la modifie pour les autres on parle alors de « feed-back ».

• La comptabilité : deux ordinateurs sont dits compatibles s'ils sont capables d'exécuter les mêmes programmes. Cependant, l'œuvre peut ne pas être absolument identique sur deux ordinateurs qui l'exécutent simultanément, cela dépend de l'appréciation du lecteur/spectateur. Une même œuvre peut ainsi être ressentie différemment, notamment dans le cas de la poésie interactive où certains choix sont laissés au lecteur. Cette propriété se trouve être spécifique au média informatique.

Ainsi ces propriétés font de l'informatique un médium à part entière, il est plus qu'un simple outil, c'est un dispositif faisant partie intégrante de la création et de l'œuvre.

---

11 BOISSIER Jean-Louis, « L'interactivité comme perspective », *Les traversées de l'image. Art et littérature*, Éditions Beaux-Arts, École supérieure du Mans, 1999.

## a) La poésie générative

La poésie générative fait partie de la littérature générative, un mouvement développé essentiellement en Europe. Elle s'appuie sur des générateurs de texte qui sont des programmes utilisant des règles constituant une grammaire ainsi que d'un ensemble d'éléments textuels. Il s'agit en fait ici d'une famille composée de la génération automatique de texte et de la génération combinatoire. Ces deux éléments ne répondent pas au même processus et nous allons en voir ici les différences.

Dans le cas de la génération combinatoire de textes, les algorithmes qui permettent la construction d'une œuvre utilisent des parties de texte préconstruits. Ainsi, ce mécanisme permet de créer un grand nombre de combinaisons possibles mais ce nombre n'est pas infini. Le processus communément employé est celui de la phrase à trou, à partir d'une phrase modèle, il est possible d'en remplacer des mots ou des expressions par un ensemble défini et compatible avec la syntaxe. Cependant, cet exercice est plus facile pour de courts textes car plus la production est longue plus il est complexe de maintenir un sens cohérent. C'est pourquoi la combinatoire est parfaitement adaptée à la poésie qui souffre moins de ces problèmes de sémantique. Elle existe depuis le moyen âge comme en témoigne *Les litanies de la Vierge* (1461-1464) de Jean Meschinot, poète breton du XVe siècle :

*D'honneur sentier, confort sûr et parfait,  
Rubis chéri, saphir très précieux,  
Cœur doux et cher, support bon en tout fait,  
Infini prix, plaisir mélodieux,  
Éjouis ris, souvenir gracieux,  
Dame de sens, mère de Dieu très nette,  
Appuis rassis, désir humble joyeux,  
M'âme défends, très chère pucelette.*

Selon Bertrand Magné, par des procédés de permutation, d'inversion et de combinaison, il serait possible de créer 43 008 litanies différentes.

Ce genre de processus se retrouve chez Raymond Queneau avec *Cent mille milliards de poèmes*<sup>12</sup> qui est une véritable référence pour la littérature numérique par génération combinatoire. Ce livre-objet est composé de 10 feuilles constituées de 14 bandes horizontales,

---

12 <http://www.utc.fr/~wprecip/modules/interactive/adultes/res/Centmilliardspoemes.jpg> Consulté le 30/04/2017

sur chaque recto des bandes se situe un vers, le lecteur peut ainsi tourner ces bandes comme des pages formant à chaque fois un poème (tous sur la base d'un sonnet) différent. L'auteur le présente ainsi : « Ce petit ouvrage permet à tout un chacun de composer à volonté cent mille milliards de sonnets, tous réguliers bien entendu. C'est somme toute une sorte de machine à fabriquer des poèmes, mais en nombre limité ; il est vrai que ce nombre, quoique limité, fournit de la lecture pour près de deux cents millions d'années (en lisant vingt-quatre heures sur vingt-quatre) ».

Il s'agit cependant, durant cette époque des années 1960-1970, d'une littérature assistée par ordinateur davantage que d'une littérature numérique véritable, car c'est le texte terminé, le « produit fini » qui est alors considéré comme l'œuvre et non la génération elle-même. C'est en 1996 que la génération combinatoire devient poésie numérique avec Pedro Barbosa auteur portugais créateur de Sintext un logiciel de construction de générateurs combinatoires selon le principe des phrases à trous. Par ce biais il est capable de simuler tous les générateurs combinatoires créés jusque-là. De plus, toutes les productions émanant de Sintext sont destinées à être créées en temps réel et lues sur l'écran, cette différence est majeure car elle permet de rendre l'informatique réellement essentielle et indissociable de l'œuvre. Via Sintext le rôle du lecteur est repensé. Il va utiliser le programme et devenir auteur car les résultats obtenus peuvent être réexploités. La génération automatique de texte possède une autre portée que la combinatoire. Comme cette dernière elle dispose d'un ensemble de règles afin d'assembler les mots ; cependant, elle ne s'appuie pas sur des éléments textuels préconstruits mais sur un dictionnaire de mots. Les règles correspondent à des algorithmes qui tiennent compte des mots via la transcription numérique de leurs propriétés et c'est sur ces dernières que les calculs sont opérés. La création est totalement algorithmique et si un choix doit intervenir lors du calcul, il est fait aléatoirement. Grâce à ce processus, la création se retrouve décuplée, le générateur automatique de texte n'agit pas comme avec la génération combinatoire qui cherche à épuiser toutes les possibilités offertes par une structure telle qu'une phrase à trou. Il est un simulateur capable de produire des œuvres presque infinies. Il s'illustre d'ailleurs beaucoup dans le roman et est même capable de reproduire un style, un auteur. En effet il peut gérer le problème de la sémantique au contraire de la combinatoire qui ne s'occupe presque exclusivement que de la syntaxe. Comme le rapporte Jean-Pierre Balpe pionnier et principal artisan de ce genre : « Un générateur automatique est un automate

capable de produire en quantité psychologiquement illimitée des objets acceptables dans un domaine de communication antérieurement défini, c'est-à-dire reconnu comme domaine par une communauté de récepteurs. »<sup>13</sup>. C'est lui qui depuis 1975 crée et développe ce domaine et a mis plus de 15 ans pour créer le moteur du générateur automatique littéraire. Depuis 1991 il peut générer des romans infinis. Ainsi il semble répondre aux attentes de Paul Valéry : « Peut-être serait-il intéressant de faire une fois une œuvre qui montrerait à chacun de ses nœuds, la diversité qui peut s'y présenter à l'esprit, et parmi laquelle il choisit la suite unique qui sera donnée dans le texte. Ce serait là substituer à l'illusion d'une détermination unique et imitatrice du réel, celle du *possible-à-chaque-instant*, qui me semble plus véritable. »<sup>14</sup>

La création automatique se situe dans la littérature numérique à partir du moment où elle est en temps réel, affichable uniquement à l'écran et activable par le lecteur, c'est ainsi qu'elle se différencie de la génération assistée par ordinateur car sa nature même est modifiée.

Il est important de noter que ce qui compte dans la génération automatique de texte n'est pas le texte comme produit fini mais bien le mécanisme de production. Le texte créé n'est en fait là que pour mettre en action ce mécanisme qui finalement est le véritable intérêt, la capacité à produire l'infini. Le texte n'est considéré par Jean-Pierre Balpe lui-même que comme un leurre, de même pour sa lecture qui ne peut être traditionnelle, nous avons affaire à une redéfinition des rôles autant du lecteur que de l'auteur. Celui-ci n'est plus l'auteur des textes mais l'auteur du modèle permettant la création de texte, le lecteur ne doit alors plus composer avec l'intention de l'auteur car la création est aléatoire. L'auteur ici abdique en faveur de la machine et abandonne toute attente par rapport au texte final. Ce qui est recherché, c'est l'infinitude du mouvement comme manifestation même de la créativité littéraire.

---

13 BOOTZ Philippe, « Les Basiques : La littérature numérique. Qu'est-ce que la génération automatique de texte littéraire ? », 2006

URL : [https://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/11\\_basiquesLN.php](https://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/11_basiquesLN.php)

14 VALÉRY Paul, *Fragments des mémoires d'un poème*, Paris : Grasset 1938, réed. in *Œuvres*, T1 Paris : Gallimard (Bibliothèque de la Pléiade), 1975 : 1467.

## **b) La poésie hypertextuelle**

L'hypertexte littéraire prend tout d'abord place aux Etats-Unis, il s'agit en premier lieu d'un projet documentaire initié en 1948 par Vannevar Bush, ingénieur américain, chercheur au MIT et conseiller scientifique du président Roosevelt, afin de créer un système permettant d'organiser et de réorganiser à sa guise des informations de nature différente. La conception de l'hypertexte répond à un fantasme de mémoire infinie où les informations s'ajouteraient les unes aux autres sans jamais s'arrêter ou disparaître.

Le terme même d'hypertexte est inventé par Ted Nelson, sociologue américain et pionnier des technologies de l'information, en 1965. Il s'agit d'une structure particulière d'organisation d'une information textuelle. Les différents blocs d'information (appelés nœuds) sont liés les uns aux autres par des liens consultables. Il est alors possible de naviguer d'un nœud à l'autre à l'écran par activation de ces liens. La notion d'hypertexte implique de profondes différences par rapport à une littérature traditionnelle, notamment via les évolutions qui se jouent avec le statut, le rôle du lecteur et de l'auteur. La notion d'auteur date du Moyen-âge avec l'invention et la diffusion de l'imprimerie, à cette époque le copieur possédait un rôle plus important et souvent les livres étaient des compilations de textes émanant de plusieurs auteurs.

La littérature hypertextuelle bouleverse ces concepts dans les années 1960 avec le développement de celui de la « mort de l'auteur » aux Etats-Unis mais également en France où elle coïncide avec la conception de l'« utilisateur-roi ». En effet, dans une structure hypertextuelle, l'utilisateur est au centre du dispositif, tout est destiné à le servir, il ne doit pas vivre le raisonnement de l'auteur pour passer d'une information à l'autre. Il s'agit d'une révision de la conception romantique de l'auteur qui perd au moins en partie le contrôle sur son œuvre. Il ne peut plus obliger le lecteur à rentrer dans l'œuvre d'une certaine manière, celui-ci acquiert donc une liberté. Dans ce processus que devient le statut de l'auteur ? Celui-ci devient actif de sa lecture, à tel point qu'il devient une sorte de co-auteur un « auteur-lecteur ». Son activité est ainsi qualifiée de lectature : il s'agit d'un doublement de l'activité cognitive traditionnellement mobilisée (percevoir, interpréter, comprendre), car on y rajoute la dimension du choix. Devant son écran le lectacteur peut emprunter différents chemins que permet le format hypertexte, visibles sous forme de liens. Cette interaction entre le lectacteur et l'œuvre le rend « actif », du moins plus « actif » que du point de vue d'une lecture

« traditionnelle » qui n'est pourtant pas « inactive ». L'interaction rajoute juste de l'activité. Les termes de « noématique » et d'« ergodique », inventés par Espen Aarseth permettent de clarifier les activités du lecteur. La « noématique » est la composante cognitive de la lecture (perception, interprétation, compréhension). L'« ergodique » est la composante physique supplémentaire de l'activité du lecteur, la demande de choix implique un engagement physique, différent de l'action mécanique de tourner les pages, qui capte donc une partie de l'attention (choisir et cliquer sur un lien par exemple). Ces deux aspects de la lecture d'une œuvre hypertextuelle sont indissociables, c'est pourquoi le terme de « lectature » a été inventé (par Jean-Louis Weissberg). L'aspect ergodique d'une œuvre interactive lui confère ainsi un caractère ludique.

Le lecteur devient responsable de sa lecture, il en définit lui-même la fin, celle-ci n'est plus dictée par l'auteur. De plus, il n'y a pas de fin véritable car toute lecture d'une œuvre hypertextuelle est unique pour son lecteur ; il y a autant de lecteur que de personne ayant accès au réseau dans lequel est ancré un hypertexte. Cela amène une autre idée, celle de la perte de « l'unité de l'œuvre » explicitée par des sémioticiens structuralistes français tels que Michel Foucault ou Roland Barthes. L'œuvre n'est pas telle quelle éternellement. Son unité ne peut être conservée car elle est modifiable par n'importe qui y ayant accès, la rendant par essence mobile, transformable, évolutive. Ajouter à cela la « partageabilité » de l'hypertexte, notamment avec le développement d'internet.

Quel est alors le rôle de l'auteur dans une œuvre hypertextuelle ? Le créateur d'une telle œuvre n'est plus auteur d'une narration propre mais d'une globalité où plusieurs narrations peuvent se jouer, induites par l'action (la navigation) du lecteur. L'auteur est en fait le créateur d'un espace, que l'on peut même voir comme un espace géographique. En effet, il crée un monde doté de repères afin de guider le lecteur pour qu'il y retrouve un sens. D'ailleurs le logiciel de création hypertextuelle le plus répandu se nomme « Storyspace », littéralement l'espace-fiction. Il faut également noter que cet espace n'est pas clos car il est toujours possible d'y rajouter des nœuds/des liens, d'autant plus de nos jours via le partage par internet. Ainsi le principal argument en faveur de l'hypertextualité, notamment aux Etats-Unis, est la liberté accordée au lecteur qui est libéré de l'intentionnalité de l'auteur. Cependant cette notion est à relativiser car il faut aussi prendre en compte le dispositif de

l'œuvre, c'est-à-dire l'ensemble des composants matériels et logiciels qui interviennent dans la communication que l'œuvre instaure entre l'auteur et le lecteur. L'auteur peut exprimer son intention dans sa manière d'organiser son dispositif donc il peut contraindre le lecteur dans ses options et ses manipulations, du fait de l'organisation des liens à l'écran, le nombre de ces liens, vers quel nœud ils permettent d'accéder... Il s'agit donc en quelque sorte d'une liberté de façade, ou du moins d'une liberté qui finalement n'est pas si absolue que ça.

Cette vision de la liberté, du choix a fini par évoluer : le lecteur a en fait acquis une partie de la fonction d'énonciation d'ordinaire dévolue à l'auteur. Son activité se rapproche ainsi du montage cinématographique, ainsi le lecteur est responsable de sa lecture.

L'hypertextuel, plus particulièrement sa structure que l'on vient de détailler, sert de base aux hypermédias à savoir un hypertexte qui peut inclure d'autres médias que du texte. Les poètes américains s'y intéressent comme par exemple avec *Four hyperpoems* en 1988 de William Dickey, mélange de texte d'images et d'icônes.

En France, François Coulon est le plus ancien créateur d'hypertexte et en permet le développement outre-Atlantique, tout d'abord avec la fiction *Egérie* en 1990 développée sur Atari ST (un ordinateur personnel de la fin des années 1980) qui se rapproche de la bande dessinée interactive. S'il ne s'agit pas d'un hyperpoète, la reprogrammation de ses œuvres sur Macintosh en 1994 permet leur diffusion en France et donc également celle de l'hypertexte. C'est dans les années suivantes que les poètes s'emparent de cet outil de création, comme en 1995 avec *Les Yeux* de Christophe Petchanatz, hypermédia poétique qui invite le lecteur à une déambulation poétique, ou encore en 1997 avec *Joinville-le-Pont*<sup>15</sup> de Cédric Doutriaux, hypermédia davantage centré sur l'image.

Nous pouvons également noter que malgré le développement d'un modèle « classique » d'hypertexte développé grâce à l'utilisation du logiciel Storyspace, les auteurs ne se cantonnent pas à cette forme et parviennent à bouleverser le processus comme avec *Diagrams*<sup>16</sup> de l'américain Jim Rosenberg de 1999 qui inverse totalement le concept d'« utilisateur-roi » en donnant à voir directement les liens ce qui rend la lecture impossible. Son hypertexte est alors visible sans être lisible.

---

15 <https://elmcip.net/node/8386> Consulté le 30/04/2017

16 [http://collection.eliterature.org/1/aux/images/rosenberg\\_diagrams\\_6\\_4\\_and\\_10.png](http://collection.eliterature.org/1/aux/images/rosenberg_diagrams_6_4_and_10.png)  
<http://faculty.georgetown.edu/bassr/511/projects/pfordresher/final/rosenimage2.gif>  
Consultés le 30/04/2017.

### **c) La poésie animée**

La poésie animée est l'héritière des mouvements d'avant-garde du XXe siècle vus précédemment : la poésie concrète, visuelle, sonore. D'ailleurs, beaucoup d'auteurs, actifs au sein de ces mouvements, ce sont ensuite illustrés en poésie animée. Ce genre apparaît tout d'abord en France en se dotant d'une réflexion et de conceptions propres grâce au collectif L.A.I.R.E ( Lecture, Innovation, Art, Recherche, Écriture). La poésie animée se diffuse par la suite ailleurs et notamment au Brésil. Avec la littérature numérique animée les composants linguistiques du texte subissent des transformations temporelles à l'écran (déplacements, modifications etc). La poésie animée n'est pas imprimable, elle possède des caractéristiques linguistiques impossibles à reproduire sur papier. La principale caractéristique de la poésie animée est son aspect temporel. Si ce dernier était déjà présent dans la poésie concrète, il tient ici une place essentielle. L'introduction de la durée est la première chose qui frappe avec une œuvre poétique. Il ne s'agit pas que d'une simple animation de la page mais bien d'un changement profond du rapport au texte, le temps devient l'équivalent de l'espace. L'information présente est alors dans un état ambigu car elle apparaît en temps réel, elle se réalise par le processus. Elle n'est pas imprimable, elle possède des caractéristiques linguistiques impossible à reproduire sur papier : les mots, phrases se transforment, passent d'un état à un autre d'une manière décidée par l'auteur, dans un temps donné. Nous avons vu précédemment que le rapport entre l'auteur et l'œuvre était modifié (mort de l'auteur, etc), ici c'est le rapport du lecteur à l'œuvre qui est altéré. En effet, la poésie animée constitue un nouveau média, elle ne peut se concevoir que pour une lecture à l'écran. Par ce biais, les créateurs ont remarqué qu'un fossé s'est créé entre la lisibilité de l'œuvre et ce qui en est visible. Ce phénomène est notamment dû à la temporalité riche des composants textuels présents à l'écran. Ainsi le lecteur doit souvent choisir entre lire et voir. Avec cette forme de poésie, le lecteur « perd » certaines informations car celles-ci se modifient trop vite pour être appréhendées complètement. Ici, comme dans l'hypertexte, le lecteur navigue d'une information à une autre cependant dans ce cas il n'en a pas le contrôle. La relecture devient donc une étape importante dans l'appréciation d'une œuvre de poésie animée. En effet, la mémorisation des informations et des structures présentes permet d'approfondir la compréhension de la création poétique. Une autre caractéristique spécifique à ce genre est le changement du rôle du lecteur. Celui-ci devient responsable de sa lecture car l'œuvre apparaît

à l'écran dans sa globalité et se donne à voir dans son ensemble. C'est au lecteur d'explorer, il doit alors réellement s'engager dans l'œuvre, c'est lui qui organise pour lui-même les informations disponibles.

Il existe plusieurs genres de poésie animée mais tout d'abord il convient de la différencier de la vidéo-poésie, bien que de prime abord nous puissions penser que ces deux formes de poésie sont presque identiques du fait de leur caractère temporel, l'expression de leur contenu étant soumise à une durée. La différenciation est visible rien que par le fait que bien souvent les poésies animées intègrent de l'interaction en leur sein. Certaines différences sont aussi notables au niveau de la programmation. Du point de vue de la posture du lecteur, avec la poésie animée, celui-ci ne peut pas faire pause, revenir en arrière... L'animation est à concevoir dans sa continuité, les événements de l'œuvre se construisent en temps réel.

L'animation textuelle se décline sous plusieurs formes notamment : l'animation syntaxique programmée, l'animation en trois dimensions, les diverses formes de calligrammes numériques, Nous allons donc voir quelques spécificités propres à ces formes.

L'animation syntaxique se focalise sur la graphie des mots, sur le « stimulus » (élément défini en préambule), donc sur le dessin des mots. Ici le stimulus des mots change en permanence de fonction grammaticale par ajout, par suppression, déplacement, au cours du temps : un mot peut être un nom puis devenir, un adjectif, un verbe ... Ainsi l'œuvre peut à la fois être considérée comme un tout mais aussi comme une succession de clichés, de moments figés. Il s'agit en fait de bribes de textes entremêlées, une bricbe se transformant en une autre. Deux lectures sont alors à distinguer : une lecture temporelle, en percevant l'œuvre sur toute sa durée ; une lecture spatiale, si l'œuvre est prise bricbe par bricbe, cliché par cliché. La poésie syntaxique connaît donc une subtilité par rapport à la conception théorique traditionnelle de la poésie numérique animée. Cependant, dans ce genre aussi, le lecteur doit souvent choisir entre « lire » et « voir » car par ce dispositif « la lecture interdit la lecture ». De plus, le lecteur n'est pas dans une situation d' « utilisateur-roi » contrairement à l'hypertexte, il n'a pas le contrôle de sa lecture. Prenons comme exemple, *À bribes abattues*<sup>17</sup> de Philippe Bootz. Lorsque le lecteur suit le déroulement temporel du poème, il a l'impression de voir se construire une longue phrase. Mais il ne s'agit pas d'une réelle construction car lorsque l'on fait des captures d'écran il apparaît une succession de textes construits, à chaque instant le poème pourrait être imprimé, l'idée de construction laisse place à un recueil de poèmes. Cela montre qu'une

---

17 <https://www.youtube.com/watch?v=ocauUoVC9bg> Consulté le 30/04/2017.

animation syntaxique est en fait un ensemble de propositions syntaxiques (ces « bribes ») qui s'entremêlent tout en gardant une indépendance.

L'animation tridimensionnelle se fait via la synthèse 3D. C'est une nouvelle expérience qui est permise, caractérisée par une interactivité renouvelée selon certaines modalités :

- Le lecteur agit sur le monde virtuel grâce à des interfaces matérielles. L'exemple de *The legible city*<sup>18</sup> par Jeffrey Shaw en 1989 est très parlant. En effet, le lecteur pédale sur une bicyclette et déambule au sein d'une ville de mots grâce à un grand écran.

Avec Eduardo Kac et *Secret*, les mots peuvent être vus de face, de dessus, dessous ...

- Le lecteur agit sur les mots, comme dans *virtual poems* en 1997 de Ladislao Pablo Gyori, les mots et les propositions suivent des trajectoires et le lecteur peut assembler et créer des structures complexes. La manipulation de mots tient une place importante dans ce genre et est souvent utilisée, via ce procédé le lecteur devient « utilisateur-roi » comme avec l'hypertexte, car il se retrouve au centre du dispositif.

Les calligrammes numériques constituent une autre catégorie de poésie animée. Un calligramme est un poème où la disposition graphique forme un dessin en rapport avec le sujet, le thème du texte, il peut aussi parfois s'y opposer. C'est une forme poétique millénaire où le texte devient image tout en demeurant mot. Le numérique permet de dépasser les limites du papier. Ainsi la temporalité et la 3D permettent de reproduire une action. Les calligrammes numériques deviennent alors des narrations. Les comportements des mots racontent une histoire dont les mots sont les acteurs. Ceux-ci ne forment plus des phrases, leurs actions, leurs déplacements, tiennent lieu de verbe, il n'y a plus que des substantifs, des adjectifs. Ce sont ici des calligrammes dits « abstraits » car ils reposent sur des modèles mathématiques abstraits. Cependant, certains disposent de modèles physiques permettant des mouvements plus proches du réel grâce à des ensembles d'équation. Nous avons ici davantage affaire à des lettres qu'à des mots et leur déformation, mouvement, racontent une histoire. Par exemple *For all seasons*<sup>19</sup> d'Andreas Muller de 2004 où le texte subit directement des modifications physiques propres à chaque saison (au Printemps les mots croissent, gagnent des pétales de lettres etc ...)

Finalement dans la poésie animée le récit tient une place négligeable et ce qui compte, ce sont les transformations que subissent les signes constituant l'œuvre, signes qui peuvent

---

18 <https://www.youtube.com/watch?v=6117Y4MS4aU> Consulté le 30/04/2017.

19 <http://nt2.uqam.ca/fr/repertoire/all-seasons> Consulté le 30/04/2017.

provenir de codes différents : musical, linguistique, graphique, vidéo ... La focalisation sur le signe la différencie de la littérature animée et des autres genres d'animation. De même le fait qu'elle ne peut être mise en pause, qu'on ne peut revenir en arrière, commencer la lecture en cours d'animation ou modifier la vitesse d'animation la différencie des œuvres vidéo.

Nous avons ainsi vu en détail les trois grands genres de la poésie numérique que sont la poésie générative, la poésie hypertextuelle et la poésie animée. Chacun possédant ses propres spécificités, problématiques et subtilités. Pourtant, de nos jours, les conceptions évoluent, ces trois genres s'associent, fusionnent, rompant ainsi les frontières et mettant à mal certaines conceptions. Ainsi pouvons-nous apporter des éléments permettant de définir ce qu'est finalement la poésie numérique ?

### **3) Éléments de définition de la poésie numérique**

#### **a) La place du texte**

La poésie numérique interroge et remet énormément en question le statut du texte ainsi que le rôle du lecteur et de l'auteur. Selon Roland Barthes, le texte est « le tissu des mots engagés dans l'œuvre »<sup>20</sup>. Cependant, au vu des nouveaux paramètres impliqués dans la poésie numérique, il convient de revoir cette définition. Les spécialistes de la littérature ont souvent éloigné la poésie du concept de littérature : un média purement linguistique prenant comme unité de base le mot. Il convient donc d'aller au-delà de cette conception classique ; d'ailleurs, au Moyen Age, le sens ne reposait pas uniquement sur les éléments linguistiques purs, mais aussi sur des images, des enluminures, voire des calligrammes<sup>21</sup>.

La littérature produit généralement du sens via une organisation de lettres en mots, de mots en phrases, de phrases en texte, cela est aussi valable avec la poésie. La poésie numérique, elle, ne cherche pas associer des mots pour former des phrases, mais préfère jouer avec eux pour diffuser du sens d'une manière différente : en y associant d'autres médias :

---

20 BOOTZ Philippe, « Les Basiques : La littérature numérique, Conclusion : Qu'est-ce que le texte en poésie numérique ? », 2006.

URL : [https://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/14\\_basiquesLN.php](https://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/14_basiquesLN.php). Consulté le 30/04/2017

21 [http://www.enluminures.culture.fr/documentation/enlumine/fr/visites\\_00.htm](http://www.enluminures.culture.fr/documentation/enlumine/fr/visites_00.htm). Consulté le 30/04/2017.

images, sons... en les transformant, en les animant. Ainsi en poésie numérique le « texte » se retrouve « éclaté » et n'est plus le seul pourvoyeur de sens, une multitude d'autres « signes » qui ne sont pas que des mots, sont à prendre en compte afin d'atteindre le message porté par l'œuvre, message qui n'est donc plus uniquement visible que par le « contenu » (les signes textuels) comme avec un livre imprimé.

Nous pouvons donc distinguer « le texte visible », généralement visible via un écran, c'est-à-dire tous les signes qui nous sont donnés à voir. Nous pouvons qualifier ici le texte de « texte-à-voir », qui inclut les éléments accessibles de l'interface.

Cependant il est bon de rappeler que la poésie numérique utilise l'informatique et est donc issue de l'exécution d'un programme écrit en code. Ainsi ce code constitue une autre partie du texte, intitulée « le texte-auteur ». C'est l'ensemble des matériaux créés par l'auteur dans un langage qu'il comprend. Ce texte est double car syntaxiquement correct dans le langage de la programmation et donc potentiellement lisible tel quel . Mais une fois assimilé par le programme, il acquiert une nouvelle nature, l'objet de l'auteur évolue pour atteindre le transitoire observable, l'exécution transforme le « texte-auteur » en « texte-à-voir ». Cependant, certains auteurs considèrent le code comme une véritable littérature et ne donnent pas d'importance au processus de transformation. Ce genre s'intitule le Codework. Un des exemples les plus marquants est l'œuvre *Lexia to perplexia*<sup>22</sup> de Talan Memmott, poète et théoricien digital installé en Californie, où il invente un pseudo-langage mélangeant la syntaxe des langages informatiques et le langage naturel. Dans ce cas, le code présent n'est pas exécutable, pourtant il peut à la fois être un langage humain et fournir des instructions exécutables comme avec le mouvement de la Perl poésie. Celui-ci utilise des langages intermédiaires qui peuvent être à la fois lus et exécutés, mais demandent au lecteur une certaine initiation informatique préalable.

Comme par exemple avec *Contest*<sup>23</sup> de Angie Winterbottom :

```
if ((light eq dark) && (dark eq light)
    && ($blaze_of_night{moon} == black_hole)
    && ($ravens_wing{bright} == $tin{bright})) {
  my $love = $you = $sin{darkness} + 1;
};
```

---

22 [http://collection.eliterature.org/1/works/memmott\\_lexia\\_to\\_perplexia.html](http://collection.eliterature.org/1/works/memmott_lexia_to_perplexia.html) Consulté le 30/04/2017

23 [http://www.foo.be/docs/tpj/issues/vol5\\_1/tpj0501-0012.html](http://www.foo.be/docs/tpj/issues/vol5_1/tpj0501-0012.html). Consulté le 30/04/2017

Cette portion en code correspond en fait à un couplet du groupe de musique Pandora :

*If light were dark and dark were light  
The moon a black hole in the blaze of night  
A raven's wing as bright as tin  
Then you, my love, would be darker than sin*

Il faut également distinguer la représentation que se fait le lecteur de l'œuvre : le « texte-lu » qui est différente pour chacun. Cela de manière purement technique comme avec certains générateurs ou différente par le ressenti, par l'expérience que l'on se fait de l'œuvre. Ce « texte-lu » n'existe alors que dans la mémoire de celui qui l'a lu et dépend donc de davantage d'éléments que ceux donnés à l'écran.

Il faut enfin laisser de la place au pendant chez l'auteur du « texte-lu » : le « texte-écrit ». Il s'agit en fait d'accorder du crédit à l'intentionnalité de l'auteur dans son œuvre, chercher ce qu'il a voulu dire, privilégier son point de vue. A titre d'exemple, si l'on considère *Cent mille milliards de poèmes* de Raymond Queneau du point de vue du « texte-auteur », l'œuvre est constituée réellement de cent mille milliards de poèmes distincts, elle ne peut, de ce point de vue, se concevoir comme un livre-objet doté de languettes, mais réellement comme cent mille milliards de textes.

Ainsi si l'on cherche la vision la plus générale d'une œuvre de poésie numérique, il convient de prendre en compte toutes les conceptions de texte que nous venons de voir en même temps, de manière impartiale.

## **b) Le rôle du programme**

Pour qu'une œuvre puisse être qualifiée de numérique, il ne suffit pas qu'elle soit numérisée, ou qu'elle nécessite un programme informatique pour être lue, mais qu'elle utilise une ou plusieurs propriétés spécifiques au médium informatique. Il ne s'agit donc pas comme certains ont pu le croire d'un simple changement de support qui n'induirait aucune spécificité artistique. Il faut de plus distinguer les œuvres usant de l'informatique mais n'étant pas programmée – car l'auteur utilise des logiciels existants pour combiner des médias et ne

manipule en aucun cas le programme – des œuvres réellement programmées, c'est-à-dire issues de programmes créés par l'auteur lui-même grâce à un langage de programmation. Par exemple l'hypertexte de fiction le plus ancien (1987) et le plus connu : *Afternoon a story*<sup>24</sup> de Michaël Joyce, n'est pas une œuvre programmée car créée à partir du logiciel Storyspace. Il faut que le programme soit créé par l'auteur pour qu'une œuvre bénéficie du qualificatif : « programmée ». Il ne doit pas forcément écrire de nombreuses lignes de codes, il peut se contenter de programmer des liens ou des effets graphiques comme avec l'œuvre de Patrick Burgaud, de 2004 *Orphée aphone*<sup>25</sup>.

Le programme est un processus physique temporel qui n'a d'existence pour le lecteur qu'au moment de l'exécution. Ainsi qu'elle soit animée ou non, une poésie numérique possède une dimension temporelle intrinsèque. De plus la variabilité technologique tient également une place au sein de l'œuvre. En effet, l'exécution du programme dépend des moyens techniques de l'exécutant, ainsi le transitoire observable peut se révéler différent selon que l'on fait l'expérience de l'œuvre sur un ordinateur plus ou moins puissant comme avec *le mange-texte*<sup>26</sup> de 1989. Dans cette œuvre composée d'un cycle de 3 strophes, chaque lettre est dessinée sur un carré, lui-même découpé en quatre carrés élémentaires. Le programme va aléatoirement faire évoluer chaque lettre en rognant les bords des quatre carrés, rendant la lettre illisible, il va aussi en changer la couleur, puis il va redessiner les coins des carrés rendant la lettre à nouveau visible. L'œuvre passe cycliquement du stade lisible au stade visible, or avec une machine puissante les moments lisibles sont trop courts pour permettre la lecture, l'œuvre devient alors purement plastique. L'auteur perd donc le contrôle de sa création si celle-ci est destinée à la lecture privée, c'est-à-dire à la lecture seule chez soi.

Cette variabilité technologique est un paramètre que le créateur peut prendre en compte et même utiliser pour des effets artistiques. Cependant, l'auteur d'une œuvre numérique programmée ne peut gérer dans tous les détails le rendu de son œuvre, mais ce n'est pas réellement son intention, car il se place dans des aspects esthétiques plus globaux, parfois plus abstraits. Le contexte de lecture tient donc un rôle important dans l'appréciation d'une œuvre de poésie numérique. Deux contextes sont à différencier : celui de la lecture privée et celui de la lecture publique. Dans le premier, l'œuvre doit pouvoir être exécutée sur

---

24 <http://nt2.uqam.ca/fr/repertoire/afternoon-story> Consulté le 30/04/2017.

25 [http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/images/burgaud\\_orphee5.jpg](http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/images/burgaud_orphee5.jpg) Consulté le 30/04/2017

26 [https://www.youtube.com/watch?v=B\\_gjY55bpt4](https://www.youtube.com/watch?v=B_gjY55bpt4) Consulté le 30/04/2017

une grande variété de machines et demeure accessible au lecteur de manière permanente dans le cadre d'une lecture privée. Dans le second, l'œuvre est destinée à être exécutée et lue sur une machine spécifique pour laquelle le programme est destiné, la lecture y est spectaculaire et à durée limitée, comme avec les installations textuelles. Une œuvre de lecture publique ne peut généralement pas être lue dans un contexte de lecture publique. Deux exemples vont nous permettre d'illustrer cette notion : l'installation textuelle de Camille Utterback et Romy Achituv *Text Rain*<sup>27</sup> et le poème de Philippe Bootz *Le robot-poète*<sup>28</sup>. Avec *Text Rain*, le ou les lecteurs projettent leur ombre sur un grand écran, le dispositif capte cette ou ces ombres et notamment leur frontière qu'elles délimitent sur l'écran. Des mots tombent lettre par lettre du haut de l'écran et vont se reformer sur les ombres projetées. Ainsi avec la position de ses bras, le lecteur reconstruit des mots devenant ainsi statue ou bien danseur afin de faire évoluer le texte. A plusieurs la collaboration permet de créer un texte et une expérience approfondie. Ce genre d'implication corporelle se retrouve essentiellement dans des œuvres publiques.

*Le Robot-poète* est un poème animé masqué par un aplat de couleur, l'animation se fait quelle que soit l'action du lecteur, mais si ce dernier souhaite expérimenter l'œuvre, il doit sans cesse bouger sa souris de haut en bas pour faire apparaître le texte progressivement. La structure de l'animation force le lecteur à n'apercevoir que des lambeaux du poème. Pour l'apprécier en totalité, le lecteur doit le rejouer de nombreuses fois, cela dépendra de sa vitesse de manipulation. Ce genre d'organisation est impossible en lecture publique.

Une autre différence entre ces deux contextes est la complexité de l'installation qui peut contenir de nombreux instruments dans le cadre public comme des capteurs.

Finalement, ce qui caractérise essentiellement une œuvre de poésie numérique c'est le rôle essentiel du numérique : si le programme ne fait pas partie intégrante de l'œuvre, celle-ci n'est pas de la poésie numérique. Même si j'ai établi une différence entre œuvre « programmée » et « non-programmée », tant que le numérique constitue une caractéristique essentielle de l'œuvre, alors elle peut être qualifiée de poésie numérique.

Est-elle ainsi présente dans les programmes officiels ? Le rapport au numérique proposé par l'Éducation nationale est-il compatible ?

---

27 <http://camilleutterback.com/projects/text-rain/> Consulté 30/04/2017

28 <http://nt2.uqam.ca/fr/repertoire/le-robot-poete> Consulté le 30/04/2017

### c) Une spécificité française : l'esthétique de la frustration

La poésie numérique française (même plus largement la littérature numérique française) peut être agressive avec le lecteur en le capturant ou en le frustrant, même si cela se fait sur un mode ludique. Elle le renvoie à un questionnement sur sa posture de lecteur, quelle que soit sa lecture : jusqu'à quel point êtes-vous libre face à l'information numérique ?

La littérature numérique américaine au contraire est moins agressive et accorde une grande part de liberté au lecteur ; c'est d'ailleurs en Amérique du Nord que l'hypertexte est le plus développé, genre qui met en avant le lecteur. Les auteurs français emploient pour beaucoup l'esthétique de la frustration. C'est-à-dire qu'ils utilisent la lecture comme partie intégrante de l'œuvre et de l'accès à un sens mais ne laisse pas le lecteur y avoir accès si facilement. Si cette esthétique ne constitue pas un « genre » de poésie numérique au même titre que les poésies animées, hypertextuelles ou génératives, il s'agit d'une forme française de l'exercice de cette pratique poétique et il me paraît donc intéressant de l'étudier ici.

C'est dans les années 1990 qu'elle s'est développée avec le collectif L.A.I.R.E fondé par Philippe Bootz et Tibor Bapp. Fondateur de la revue *alire*, la plus ancienne revue de littérature numérique, ce collectif s'est très tôt interrogé sur le statut esthétique de ce nouveau genre de littérature amenant à reconsidérer les rôles de chacun des acteurs intervenant auprès de l'œuvre, ainsi que la nature de l'œuvre elle-même comme nous l'avons déjà vu. La première œuvre usant de ce procédé est *Stance à Hélène* de Philippe Bootz et Marc Battier, de 1996. Il s'agit d'une animation syntaxique où des mots sont progressivement écrits en rouge sur fond noir pour former un poème d'amour. Ici le lecteur peut faire apparaître des figures géométriques à l'aide de sa souris, il peut aussi déplacer des dessins d'arbres. Cependant, ces actions ne semblent en aucun cas perturber l'animation ou la musique du poème, à première vue l'interactivité ne représente pas d'intérêt pour le lecteur et elle peut même gêner sa lecture. Mais s'il parvient à une analyse plus poussée de l'œuvre, il se rend compte que le poème évoque la mort et la désolation. Pour l'auteur, les actions du lecteur représentent les actions de l'Homme face à la mort. Il ne peut l'empêcher (les figures se fanent quoiqu'il arrive), mais il peut réagir, soit en ne comprenant pas, soit en ne faisant rien, soit en s'énervant (l'auteur rapporte que certains lecteurs sortaient énervés de ce poème et de son esthétique). Mais ces réactions ne sont pas inutiles et constituent des signes perceptibles par un autre style de lecteur : un spectateur du lecteur, il s'agit donc d'une double lecture.

De même dans *Orphée aphone* de Patrick Burgaud, avant même d'entrer dans le poème le lecteur peut rester bloqué : il doit trouver qu'il lui faut cliquer sur l'extrémité de la bande bleue. Ensuite il est confronté à une attente forcée car, à l'inverse des œuvres hypertextuelles où l'interactivité se fait selon des zones géographiques précises à l'écran, ici le lecteur doit attendre le moment où l'œuvre lui permet d'avancer. D'ailleurs celle-ci est purement linéaire, faisant encore perdre un peu plus de sens à l'interactivité de prime abord. L'explication fournie par l'auteur dans le paratexte s'avère nécessaire.

*Dans Orphée Aphone, je me suis inspiré très librement du mythe. La structure narrative suit la trame d'Orphée enlevant Eurydice. L'utilisateur a pris la place d'Orphée, qui, entré aux Enfers, doit tenter d'en sortir, passant à travers une série « d'épreuves » tout en ignorant les actions à accomplir. Lors de son périple, il emmène avec lui vers le jour sa bien-aimée Eurydice. A une héroïne charnelle j'ai préféré la métaphore de la langue maternelle (la Voix d'Orphée). Amener Eurydice au jour se traduit par la création d'un texte original et absolument unique à chaque fois, écrit par l'utilisateur. Le texte produit étant écrit, et même imprimé si l'utilisateur le souhaite, la langue se fige en statue de sel : un texte écrit. [...] S'il ne parvient pas à découvrir le nom du fleuve, l'utilisateur-Orphée ne sortira jamais de l'ordinateur infernal. (Sauf en appuyant sur « esc », évidemment, ce qui équivaut métaphoriquement au suicide et au maintien aux Enfers) .*

Ainsi nous voyons qu'il devient nécessaire de bénéficier de la pensée de l'auteur pour apprécier l'œuvre plus en profondeur.

Dans *Tue moi*<sup>29</sup> de Eric Sérandour, de 2000, le lecteur se retrouve face à une page où il peut cliquer sur le mot TUE présent à plusieurs reprises, s'il le fait cela ouvre sa messagerie électronique et propose d'envoyer un mail à l'auteur lui-même. Dans un premier temps le lecteur n'ose pas, puis avec la curiosité il finit par envoyer le message, il se rend alors compte

---

29 <http://www.serandour.com/tue-moi.htm> Consulté le 30/04/2017 (il faut descendre dans la page pour expérimenter l'œuvre)

que la boîte mail n'existe pas. Il ne s'agit en fait pas d'envoyer réellement un message mais de faire réagir le lecteur. Ce qui est donné à lire c'est uniquement leur comportement, sur la manière dont celui-ci a mis en œuvre une conception culturelle du dispositif (croyance en un réseau). Cette œuvre invite selon l'auteur à réfléchir à sa volonté de communiquer sur le Web et à son engagement dans la lecture de l'œuvre. Nous remarquons que l'esthétique de la frustration implique chez le lecteur une double-lecture. Les pièges tendus au lecteur par les différentes œuvres que nous venons de voir ne peuvent être déjoués que si celui-ci prend du recul. S'il est invité à lire le contenu observable il est aussi invité à lire son action, son comportement de lecteur. La lecture elle-même devient un signe. Il ne s'agit donc pas d'une lecture sadique, le sentiment de malaise ou de rejet fait partie intégrante de l'œuvre et sert un propos.

Enfin la poésie numérique ne constitue pas qu'un simple changement de support, il s'agit d'une continuité par rapport aux mouvements antérieurs d'avant-garde qui met en œuvre les spécificités, les propriétés du médium informatique pour de nouvelles productions artistiques, revisitant le concept de texte. La poésie numérique ne possède pas de limites définies et reste un lieu d'expérimentation et de créations innovantes. D'ailleurs, toute œuvre littéraire numérique a aujourd'hui tendance à être à la fois générative, animée et hypertextuelle car ces trois catégories sont complémentaires, comme en témoignent les hypermédias. Ces trois genres, que nous avons définis sont en fait l'expression d'un des aspects d'une œuvre littéraire numérique. Toute œuvre est en effet : programmée et algorithmique (domaine de la génération), expressive et sensible (domaine de l'animation) et s'insère au sein d'un dispositif et de structures techniques (domaine de l'hypertexte). La France est un pays d'avant-garde dans la poésie numérique, précurseurs dans de nombreux domaines, elle développe même des intentionnalités propres, se dote d'une esthétique et contribue à diffuser cette forme poétique et à expérimenter de nouvelles voies.

Internet constitue l'avenir de la poésie numérique. Roy Ascott, un artiste britannique, dès les années 1960 perçoit le potentiel révolutionnaire des réseaux notamment du point de vue de la distribution de la position d'auteur et de la connectivité, en témoigne la première œuvre littéraire collaborative créée en réseau : *La plissure du texte*, (1983) une histoire réalisée morceaux par morceaux par des auteurs situés aux quatre coins du monde et

connectés par un réseau électronique. De nos jours, certains artistes ont migré sur internet et y ont créé des revues numériques ou des sites pour présenter leurs œuvres comme par exemple Annie Abrahams<sup>30</sup>. Internet incarne également une possible évolution de la poésie numérique : le Net-Art<sup>31</sup>, forme d'art qui utilise le web comme moyen de diffusion exclusif, comme matière première ou encore comme moyen d'interaction avec le spectateur internaute<sup>32</sup>.

---

30 <http://www.bram.org/> Consulté le 30/04/2017

31 <https://rfsic.revues.org/179> Consulté le 30/04/2017

32 <http://www.magazineduwebdesign.com/40-exemples-de-net-art/> Consulté le 30/04/2017

## **II) La place de la poésie numérique dans les consignes officielles et les ressources disponibles.**

### **1) Analyse des recommandations de l'Éducation nationale pour la poésie**

#### **a) La place de la poésie dans les programmes**

A l'école maternelle et élémentaire, la poésie tient une place légitime et reconnue par les programmes. Sa présence peut être constatée dans les différents domaines du français travaillés durant la scolarité au premier degré. Ainsi en maternelle, elle peut contribuer notamment au développement de la conscience phonologique, du principe alphabétique, de l'éveil à la diversité linguistique, cela au même titre que des comptines, des chansons, du fait de la manière qu'ont certains poèmes de jouer avec les sonorités.

Au primaire, en cycle 2, elle est présente avec la maîtrise du langage oral. En effet, l'activité poétique permet de travailler plusieurs compétences, notamment celles regroupées dans « Dire pour être entendu et compris ». Ce champ de compétences implique une bonne compréhension du texte (précision du lexique, identification du thème, des structures du poème...) afin d'exprimer des émotions qu'il peut véhiculer. Il implique aussi une mobilisation de techniques qui font qu'on est écouté (articulation, débit, volume de la voix, intonation, posture, regard, gestualité...), ainsi que la mémorisation des textes, leur lecture. La poésie permet le travail du domaine de l'oralité notamment par des situations de récitation, d'interprétation ou de mises en voix de texte, qui nécessitent un réel temps de préparation de la prise de parole.

Le domaine de la lecture et de la compréhension de l'écrit peut être développé par l'étude de poèmes. En effet, les textes choisis dans ce but « sont empruntés à la littérature de jeunesse et à la littérature patrimoniale (albums, romans, contes, fables, poèmes, théâtre).<sup>33</sup> » Il s'agit de confronter l'enfant à des situations de lecture diverses, pour lui donner des repères autour de genres, auteurs, thèmes ... D'après les programmes : « La compréhension est la finalité de toutes les lectures. » Faut-il forcément comprendre la poésie ? Si l'univers d'un poème peut être compris, il s'agit surtout de lire pour ressentir.

---

33 Programme du cycle 2, publié au BOEN spécial n°11 du 26 novembre 2015.

La poésie peut aussi être rencontrée dans le domaine de l'écriture, afin de travailler les compétences : « Copier de manière experte », « Produire des écrits en commençant à s'approprier une démarche », cela par exemple avec des situations de création « à la manière de.. » pour permettre à l'enfant de rencontrer des formes textuelles variées, de rechercher des caractéristiques spécifiques ... La poésie se prête particulièrement à la production d'écrit en classe, elle est citée dans cette partie des programmes dans la « Variété des formes textuelles » à faire rencontrer aux élèves. Nous pouvons également la trouver dans l' « étude de la langue » en tant que support pour un travail de grammaire, de vocabulaire, d'orthographe, de conjugaison.

Le genre poétique prête une grande part à l'émotion, au ressenti, il peut donc être lié à l'Éducation Morale et Civique. Ainsi, la poésie peut être employée afin de s'inscrire dans une démarche interdisciplinaire comme avec des débats à visée philosophique, en s'appuyant par exemple sur un poème traitant de la différence (exemple : *La Différence*<sup>34</sup> de Jean-Pierre Siméon).

La place de la poésie au cycle 3 se rapproche de celle au cycle 2 : comme on peut le voir dans la rubrique « langage oral » : « La préparation de la lecture à haute voix ou de la récitation de textes permet de compléter la compréhension du texte en lecture tandis que la mémorisation de textes constitue un appui pour l'expression personnelle en fournissant aux élèves des formes linguistiques à réutiliser . » Nous pouvons noter que les techniques de mises en voix sont soulignées dans le cadre de la poésie et du théâtre.

Le rapport avec le numérique, plus précisément avec les outils numériques, constitue une nouveauté, en effet : « Le langage oral étant caractérisé par sa volatilité, le recours aux enregistrements numériques (audio ou vidéo) est conseillé pour permettre aux élèves un retour sur leur production ou une nouvelle écoute dans le cas d'une situation de compréhension orale. »

Dans le domaine « lecture et compréhension » il s'agit ici aussi de développer le bagage linguistique des élèves (leur vocabulaire, développer leur imagination, etc) en les confrontant à différents supports. Ces « supports riches et variés tant sur le plan linguistique que sur celui des contenus » permettent d'envisager des œuvres de poésie numérique. Afin de les rendre autonomes, l'enseignement prodigué en cycle 3 doit rendre explicite pour les élèves

---

34 [http://flaubert.ecl.free.fr/pdf/la\\_différence\\_simeon.pdf](http://flaubert.ecl.free.fr/pdf/la_différence_simeon.pdf) Consulté le 12/05/2017

les moyens qu'ils mettent en œuvre pour lire et comprendre, or nous avons vu que la poésie numérique questionne justement ces processus. Les activités d'écriture sont liées aux activités de lecture ; en matière de poésie, les programmes ne mentionnent cependant que la « copie de poèmes ».

Certaines compétences ont tout de même particulièrement attirées mon attention : dans le champ « Comprendre un texte littéraire et l'interpréter », la compétence de « Mise en relation de textes et d'images », également dans le champ « Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter », la compétence « Apprentissage explicite de la mise en relation des informations dans le cas de documents associant plusieurs supports (texte, image, schéma, tableau, graphique...) ou de documents avec des liens hypertextes. » Nous retrouvons ici des liens directs avec la poésie numérique et notamment hypertextuelle, même si la notion de compréhension est un élément problématique lorsque nous avons affaire à des œuvres poétiques. De même, une activité proposée m'a semblé pouvoir être mise en lien avec la poésie numérique : « Entraînement à la lecture adaptée au but recherché (lecture fonctionnelle, lecture documentaire, lecture littéraire, lecture cursive...), au support (papier/numérique) et à la forme de l'écrit (linéaire/non linéaire). »<sup>35</sup> Cette activité peut être complétée par le fait qu'au cycle 3 est encouragée la mise en relation entre textes et œuvres artistiques, la tenue d'un cahier de lecture. La création de débats interprétatifs fait aussi partie des prérogatives de l'Éducation Nationale.

Mais c'est dans les objectifs d'apprentissages que nous pouvons retrouver spécifiquement un cadre pour la poésie : « comprendre que la poésie est une autre façon de dire le monde ; dégager quelques-uns des traits récurrents et fondamentaux du langage poétique (exploration des ressources du langage, libertés envers la logique ordinaire, rôle des images, référent incertain, expression d'une sensibilité particulière et d'émotions).<sup>36</sup> » Ce cadre semble pouvoir laisser la poésie numérique entrer à l'école, car ce genre prend de nouvelles libertés, donne des rôles nouveaux aux images, trouve de nouvelles méthodes d'expression.

Dans le domaine de l'écriture, la pratique de formes textuelles variées (dont la poésie) est recommandée, de même pour l'utilisation d'outils d'écriture tels que le traitement de texte et l'apprentissage de l'utilisation d'un clavier (donc d'outils numériques).

---

35 Programme du cycle 3, publié au BOEN spécial n°11 du 26 novembre 2015. Page 107.

URL : [http://www.education.gouv.fr/pid285/bulletin\\_officiel.html?cid\\_bo=94753](http://www.education.gouv.fr/pid285/bulletin_officiel.html?cid_bo=94753). Consulté le 02/05/2017

36 Programme du cycle 3, publié au BOEN spécial n°11 du 26 novembre 2015. Page 109.

URL : [http://www.education.gouv.fr/pid285/bulletin\\_officiel.html?cid\\_bo=94708](http://www.education.gouv.fr/pid285/bulletin_officiel.html?cid_bo=94708). Consulté le 02/05/2017

Pour l'étude de la langue, comme pour le cycle 2, le support poétique peut être envisagé.

La culture littéraire et artistique constitue un domaine spécifique au cycle 3 et en sixième. L'étude de poèmes se retrouve en CM1/CM2 dans « Imaginer, dire et célébrer le monde » où les élèves doivent « S'interroger sur la nature du langage poétique (sans acception stricte du genre) ». En sixième, ils vont : « S'interroger sur le statut de ces textes, sur les valeurs qu'ils expriment, sur leurs ressemblances et leurs différences. » dans le cadre de la création poétique. Or la poésie numérique est source de questionnement de ce genre.

Nous avons ici répertorié les occurrences de la poésie au sein des programmes officiels de l'Éducation Nationale. Nous pouvons donc constater que, selon ces-derniers, la poésie peut servir des objectifs d'apprentissage dans tous les domaines du français et permettre de travailler des compétences spécifiques. De plus, la poésie numérique, si elle n'est pas expressément nommée, semble pouvoir trouver sa place (notamment au cycle 3) par des questionnements sur la nature du langage poétique, sur la relation entre plusieurs supports, qui peut se rapprocher de la relation entre les média. Cependant, quel rôle est accordé au numérique ? Le cadre donné à la pratique numérique par le ministère permet-il l'expression de la poésie numérique ?

## **b) La place du numérique**

Le numérique constitue un élément clé de la refondation de l'École, la diffusion de ses usages permet la modernisation et la démocratisation du système éducatif, l'innovation pédagogique. Constituant une recommandation importante des programmes de 2015, le numérique s'inscrit dans le cadre du socle commun de connaissances, compétences et de culture. D'après ce dernier : « L'élève sait mobiliser différents outils numériques pour échanger et communiquer. L'élève sait mobiliser différents outils numériques pour créer des documents intégrant divers médias et les publier ou les transmettre, afin qu'ils soient consultables et utilisables par d'autres. Il sait réutiliser des productions collaboratives pour

enrichir ses propres réalisations, dans le respect des règles du droit d'auteur. L'élève utilise les espaces collaboratifs et apprend à communiquer notamment par le biais des réseaux sociaux dans le respect de soi et des autres. Il comprend la différence entre sphères publique et privée. Il sait ce qu'est une identité numérique et est attentif aux traces qu'il laisse.»<sup>37</sup> Le socle constitue une référence du travail des enseignants et définit les finalités de la scolarité obligatoire. Il apporte aux élèves une culture commune, des connaissances et compétences indispensables, leur permettant ainsi de s'épanouir personnellement, de développer leur sociabilité, de s'intégrer dans la société en temps que citoyen pour participer à son évolution.

De plus, selon un article de l'institut Montaigne<sup>38</sup> : « le numérique permet de favoriser l'autonomie et la créativité des élèves », il n'est cependant pas fait mention du numérique d'un point de vue artistique. Le rôle accordé au numérique à l'école s'organise essentiellement autour d'outils numériques, en témoigne pour cela les ressources Eduscol<sup>39</sup> qui évoquent l'Espace Numérique de Travail ou à l'emploi des tablettes, nous pouvons également mentionner les salles d'informatique pouvant être présentes à l'école et mettant à disposition des postes d'ordinateur des élèves, la présence possible de Tableau Numérique Interactif dans certaines classes, ou encore l'utilisation de logiciels spécifiques comme par exemple en mathématiques, *Scratch*<sup>40</sup>. Le rapport des élèves à ces outils numériques se traduit par la manipulation et par une réflexion, un recul sur cette manipulation notamment du point de vue de la prévention. Ces éléments se travaillent au travers de la validation du B2i école qui correspond à l'acquisition des compétences du socle commun de connaissances, de compétences et de culture que nous venons de voir. Selon le référentiel officiel du B2i école<sup>41</sup> de Décembre 2011, ce Brevet Informatique et Internet s'organise selon cinq domaines : « s'approprier un environnement informatique de travail » ; « adopter une attitude responsable » ; « Créer, produire, traiter, exploiter des données » ; « s'informer, se documenter » ; « Communiquer, échanger ». Ainsi l'élève doit être capable d'utiliser des

---

37 Décret n° 2015-372 du 31 mars 2015 relatif au socle commun de connaissances, de compétences et de culture. Page 5.

URL : [http://www.education.gouv.fr/pid25535/bulletin\\_officiel.html?cid\\_bo=87834](http://www.education.gouv.fr/pid25535/bulletin_officiel.html?cid_bo=87834) Consulté le 02/05/2017

38 <http://www.institutmontaigne.org/fr/publications/le-numerique-pour-reussir-des-lecole-primaire> Consulté le 01/05/2017.

39 <http://eduscol.education.fr/numerique/dossier/apprendre> Consulté le 01/05/2017.

40 [http://www2.ac-lyon.fr/services/rhone/rdri/index.php?option=com\\_flexicontent&view=item&cid=61:cycle-3&id=401:scratch&Itemid=33](http://www2.ac-lyon.fr/services/rhone/rdri/index.php?option=com_flexicontent&view=item&cid=61:cycle-3&id=401:scratch&Itemid=33) Consulté le 01/05/2017.

41 [http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Certification\\_B2i/82/6/Referentiel\\_B2i\\_ecole\\_decembre\\_2011\\_202826.pdf](http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Certification_B2i/82/6/Referentiel_B2i_ecole_decembre_2011_202826.pdf) Consulté le 01/05/2017.

outils numériques dans le cadre de ces domaines de compétences, mais doit aussi prendre conscience des enjeux citoyens de l'usage de l'informatique, cela au travers de la connaissance et du respect de ses droits et de ses devoirs (charte d'usage des TIC<sup>42</sup>) et notamment par rapport au droit à l'image, au respect et à la protection des données personnelles ainsi qu'à la trace numérique qu'il laisse.

Cette fonction utilitaire du numérique, au sens il constitue une aide à l'apprentissage et à l'enseignement, est très éloignée du rôle qu'il prend au sein de la poésie numérique, car il ne s'agit plus alors d'un outil mais d'une fonction essentielle de l'œuvre. La dimension artistique et créatrice qui peut être portée par le numérique ne fait pas partie des attendus de l'Éducation Nationale car celle-ci souhaite renouveler sa pédagogie afin de préparer l'élève à devenir un citoyen vivant dans une société dont l'environnement technologique évolue constamment. Une enquête européenne de 2009 relayée par l'Éducation Nationale : "Creativity in Schools in Europe : a survey of teachers"<sup>43</sup> montre que la créativité est une compétence fondamentale qui doit être travaillée à l'école selon 94 % des enseignants questionnés. Les Technologies de l'Information et de la Communication sont considérées comme une aide au développement de cette créativité par 80 % des interrogés mais le degré d'intérêt varie selon les pays. Par exemple en France seulement 14 % des enseignants déclarent avoir reçu une formation à la créativité. Nous remarquons que c'est l'intérêt utilitaire du numérique qui est mis en avant.

Cependant, si en France le ministère n'inclut pas de domaine spécifique à la créativité ou à l'aspect artistique du numérique, cela ne veut pas nécessairement dire que ces notions sont absentes des pratiques. Les ressources fournies aux enseignants sont-elles dépourvues de poésie numérique ?

---

42 <http://eduscol.education.fr/cid57095/guide-d-elaboration-des-chartes-d-usage.html#lien1> Consulté le 01/05/2017.

43 <http://eduscol.education.fr/numerique/tout-le-numerique/veille-education-numerique/archives/2009/les-enseignants-europeens-considerent-que-les-tic-favorisent-la-creativite> Consulté le 01/05/2017

## 2) Analyse des ressources à disposition des professeurs des écoles

### a) Les manuels

Les manuels sont une des formes empruntées par les professeurs des écoles afin de concevoir leurs enseignements. J'ai donc analysé la pratique de la poésie proposée dans cinq manuels de français qui s'intéressent à des niveaux différents et qui peuvent s'appuyer sur les programmes de 2008 ou de 2016, afin d'y déceler la possible rencontre avec de la poésie numérique.

Le premier d'entre eux est le manuel de français pour cycle 3, CM1 : *Mandarine : lecture et compréhension, langue orale, écriture, étude de la langue*<sup>44</sup>, sous la direction de Françoise Lagache, professeure agrégée de Lettres modernes et formatrice en français à l'ESPE de Nantes. Cet ouvrage s'appuie sur les programmes de 2016. Il s'organise en plusieurs domaines : le langage oral, la lecture et la compréhension de l'écrit, l'écriture et la culture littéraire et artistique d'une part et l'étude de la langue avec la grammaire, l'orthographe et le vocabulaire d'autre part, composée d'activités décrochées ou en contexte. Nous nous intéressons ici à la première partie du manuel, car elle contient de la poésie et des activités en relation avec la poésie. Les domaines que nous avons cités et qui constituent cette section sont liés car étudiés en relation avec un genre littéraire. Par exemple, le récit d'aventure donnera lieu à des activités dans chacun des domaines cités. Le cinquième genre que ce manuel suggère d'étudier est : « Poésie et chanson ». Les auteurs du manuel proposent donc l'écoute et la lecture de plusieurs poèmes : *Marine*<sup>45</sup> de Paul Verlaine, *Fenêtres ouvertes*<sup>46</sup> de Victor Hugo, *Il pleut*<sup>47</sup> de Raymond Queneau. Puis l'étude de leurs structures, de leur thème, des débats d'interprétation en rapport avec le ressenti de chacun, des mises en voix. Ici comme le dit le titre, la poésie est mise en lien avec la chanson via l'analyse, dans les œuvres, des jeux avec les sons dans les œuvres, via l'organisation du texte, l'expression d'un ou des sentiments, etc. Une place est-elle accordée à la poésie numérique ? Ici le numérique s'inscrit dans le cadre de l'interdisciplinarité, via des consignes telles que : « Fabrique la carte avec du papier cartonné ou réalise une carte numérique » pour la création d'un poème sur

44 [http://www.editions-hatier.fr/sites/default/files/livres/imagecouv\\_682822.jpg](http://www.editions-hatier.fr/sites/default/files/livres/imagecouv_682822.jpg) Consulté le 01/05/2017

45 [http://poesie.webnet.fr/lesgrandsclassiques/poemes/paul\\_verlaine/marine.html](http://poesie.webnet.fr/lesgrandsclassiques/poemes/paul_verlaine/marine.html) Consulté le 01/05/2017

46 [http://poesie.webnet.fr/lesgrandsclassiques/poemes/victor\\_hugo/fenêtres\\_ouvertes.html](http://poesie.webnet.fr/lesgrandsclassiques/poemes/victor_hugo/fenêtres_ouvertes.html) Consulté le 01/05/2017.

47 <http://www.poemes.co/il-pleut.html-0> Consulté le 01/05/2017.

carte postale. Ce sont donc les outils numériques qui sont utilisés à diverses reprises, comme également par exemple avec la création d'un recueil. En effet, le manuel propose une méthode de composition faisant intervenir des recherches sur internet de plusieurs recueils poétiques, d'illustrations adaptées au thème choisi par l'élève. Nous pouvons aussi mentionner qu'au sein de l'étude des autres genres littéraires sont parfois proposées la lecture et l'écoute d'un poème en rapport avec le genre étudié. Ici, aucun exemple de poésie numérique n'est à signaler. Ainsi, il n'y a pas de trace de poésie numérique dans ce manuel. Peut-être aurait-il de trouver des propositions d'œuvres de poésie numériques accessible via l'ENT, afin que les élèves puissent en prendre connaissances chez eux, dans un contexte privé.

Nous retrouvons ce genre d'organisation dans *Mots en herbe* manuel de français pour Cycle 3 (CM1), sous la direction d'Armelle Vautrot, professeure en ESPE. Cet ouvrage repose sur les programmes de 2016. Il est découpé en deux parties, la première composée de plusieurs domaines : langage oral, lectures (textes, genres), vocabulaire et écritures. Ces domaines sont travaillés au sein d'unités qui respectent le thème de la période. La poésie est abordée de deux manières dans ce livre : comme support d'activité, ainsi la période 2 a pour thème : « Les sentiments », elle comprend l'unité 4 qui traite de l'amitié, plusieurs poèmes y sont donnés à la lecture et à l'étude : *Sous le soleil*<sup>48</sup> de Paul Bergèse, *À M.V.H* d'Alfred de Musset, *Dis-moi si tu m'aimes* de J-H Malineau. Comme pour l'ouvrage précédent, ces poèmes sont étudiés pour leur structure, pour travailler la compréhension, ouvrir sur un débat interprétatif ou à visée philosophique. La deuxième façon qu'à ce manuel d'approcher la poésie est via des doubles-pages entre les périodes. Elles sont introduites par une citation et composées de quelques poèmes là aussi en rapport avec le thème de la période qui précède. Mais finalement si ce livre propose des formes poétiques variées nous constatons l'absence de poésie numérique telle que décrite plus haut mais, ici en outre, nous notons l'absence d'interdisciplinarité avec les outils numériques.

J'ai également analysé des manuels qui se rapportent aux programmes de 2008, tel que *A portée de mots*, manuel de français pour les CE1/CE2, s'adressant donc aux enseignants en charge d'un double-niveau. Il concerne donc à la fois le cycle 2 (GS, CP, CE1) et le cycle 3 (CE2, CM1, CM2) de cette époque. Cet ouvrage s'organise en plusieurs sections : Grammaire, Conjugaison, Orthographe, Vocabulaire, Rédaction et Lecture. Les séquences

---

48 <http://www.philosophie-poeme.com/poeme-de-paul-bergese-sous-le-soleil-a121033684> Consulté le 01/05/2017.

présentées peuvent parfois utiliser la poésie comme support (par exemple *Aube*<sup>49</sup> de C.Périn ou *Le caméléon* de J.Roubaud) à des notions de grammaire ou de vocabulaire. La poésie peut aussi servir dans la différenciation de types d'écrit. Cependant, elle n'est jamais étudiée en elle-même que ce soit dans sa structure, sa portée, etc.

Les manuels ont une autre manière d'aborder la poésie, certains d'entre eux sont des livres de lecture à destination du cycle 2, ce genre d'ouvrage fournit un grand nombre de textes afin d'amener l'enfant à « découvrir le monde ». Ils peuvent être suivis de questions afin de travailler la compréhension, susciter l'expression écrite mais aussi travailler la grammaire, le vocabulaire, la conjugaison, l'orthographe ou à d'amener vers le débat. Ils suivent donc une organisation thématique et les enseignants peuvent s'appuyer dessus pour des séances de découverte du monde. Les poèmes, comme d'autres formes littéraires, servent ici aussi de prétexte à faire autre chose que de la poésie.

Dans les manuels du premier degré, la poésie peut y être étudiée directement, dans sa structure, ses diverses façons d'aborder la langue, sa portée, sa fonction différente d'un texte littéraire ou documentaire. Certains ouvrages peuvent proposer la création d'un recueil poétique afin de créer une culture poétique commune et des questionnements sur ce qu'est la poésie et comment elle peut être abordée. Cependant, elle est souvent utilisée comme support à des travaux sur des notions spécifiques que soit par rapport à l'étude de la langue ou bien par rapport à l'oral. Son lien avec le numérique est limité, bien souvent absent, et lorsqu'il est présent il permet l'utilisation d'outils numériques (traitement de texte, recherches internet, ajout d'illustrations) mais n'introduit pas réellement le numérique dans la poésie. Au sein des manuels que j'ai consultés, je n'ai pu identifier aucun exemple de poésie numérique.

## **b) Un apport supplémentaire : *La poésie à l'école* – Mars 2004 (mis à jour en 2010)**

Eduscol est un portail national d'informations et de ressources mis en place par l'Éducation Nationale à destination des professionnels de l'éducation. Il propose un ensemble de sites et de services dédiés pour les informer et les accompagner. Parmi ces ressources, un dossier « *La poésie à l'école* » rédigé en mars 2004 et mis à jour en 2010 approfondit la vision portée par le ministère sur la place de la poésie en milieu scolaire et propose des activités pédagogiques, des sélections d'œuvres. En tant que référence ministérielle, quels éléments de

---

49 <http://wheatoncollege.edu/vive-voix/poemes/aube/> Consulté le 01/05/2017

définition ce document propose-t-il pour la poésie ? La poésie numérique pourrait-elle y trouver une place ?

La première page de ce dossier se prête à l'exercice de la définition et nous pouvons y retrouver certains points qui rejoignent des fondements de la poésie numérique que nous avons vu dans la première partie. Dès le titre de la première partie : « La poésie rapport au monde, aux autres, à soi, à la langue » nous constatons une vision de la poésie différente de celle rencontrée jusqu'à présent : la notion de rapport demande de prendre du recul par rapport à l'œuvre, au texte et donc de l'envisager différemment. En effet, « en tant que personne, l'élève est interpellé par la poésie : elle retravaille son rapport à sa propre langue et elle exprime dans son parler un rapport aux autres, au monde et à soi-même » ce n'est donc pas seulement l'étude de la langue même qui est développée au travers de la poésie mais une deuxième activité méta-langagière : celle du rapport à la langue. En ce sens, la vision ministérielle de la poésie rejoint celle de la poésie numérique, notamment française, avec la notion de double-lecture, par laquelle le lecteur est amené à revoir sa propre position face à la langue et à la lecture. De plus le dossier poursuit avec la notion de liberté : « la syntaxe peut être bousculée et les règles enfreintes, le lexique recréé, la matérialité sonore et visuelle des mots très largement mobilisée. » ; « C'est solliciter le langage autrement que dans ses dimensions utilitaires, fonctionnelles, pour sortir [...] de l'écriture d'un texte selon les normes d'un genre. » Cette conception se retrouve dans les principes de la poésie numérique et cela dès les origines avec les mouvements d'avant-garde (poésie visuelle, sonore par exemple) cherchant à détruire le carcan traditionnel de la littérature. Cette proposition ministérielle met également en avant le lien entre maîtrise de la langue et éducation artistique. Or la poésie numérique du fait de la pluralité des médias qu'elle propose de fusionner (poésie animée, hypermédias), ainsi que par des processus de production novateurs (poésie hypertextuelle, poésie générative) permet d'ouvrir sur de nouvelles dimensions artistiques jusque-là inexplorées et qui sont une source encore inépuisée d'expérimentations.

Ainsi, la poésie numérique telle que nous l'avons étudiée dans la première partie, semble en adéquation avec la vision portée par l'Éducation Nationale. Cependant retrouvons-nous ce genre poétique dans les activités pédagogiques que ce dossier propose ?

D'un point de vue pratique, l'Éducation Nationale préconise certaines façons de faire en matière de poésie : le choix d'un recueil par les élèves eux-mêmes, les formes d'entrée

dans le recueil ou l'œuvre par l'élève avec une mise en avant du caractère ludique, des confrontations communes de lecture ou d'interprétation en s'appuyant sur une citation de Michel de Certeau : « *le texte n'a de signification que par ses lecteurs* ». Cet aspect est complété avec la partie II qui présente des œuvres selon certaines modalités : la diversité dans le temps, dans l'espace, dans la langue, dans la forme des ouvrages afin de « rencontrer la diversité des enfants, de leurs sensibilités, de leurs aspirations et de leurs besoins. » Ainsi que quelques pistes pédagogiques spécifiques. La poésie pourrait donc y trouver une place : son aspect ludique, comme par exemple celui de la poésie animée, permet d'entrer dans le poème d'une manière nouvelle pour les élèves. Des discussions, débats seraient possibles par rapport à des poésies hypertextuelles ou génératives car leur lecture est différente pour chacun du fait du hasard, ou de la multiplicité des choix. La poésie numérique trouverait aussi sa place dans la diversité dans l'espace et dans le temps, nous avons en effet mis en avant sa manière de rompre avec les codes du texte et d'offrir un espace de déambulation au lecteur ou une expérience soumise à la temporalité. Nous pouvons même citer la présence de la poésie visuelle avec *Le cagibi de MM. Fust et Gutenberg* de Jean-François Bory, avec laquelle les élèves peuvent découvrir des manières différentes de manipuler l'espace du texte, du mot ou de la page ; cela pourrait constituer un point d'appui pour un parcours poétique (pratique poétique préconisée ici) car la poésie numérique est en partie héritière de la poésie visuelle. Pourtant même dans « la diversité des formes poétiques », elle n'apparaît pas.

Ce dossier propose de mettre en lien la poésie avec d'autres domaines, dont les arts visuels avec par exemple des activités tels que des calligrammes, mais là non plus la poésie numérique n'intervient pas. La partie III revient sur la notion de compréhension en poésie, élément qui semblait problématique dans les programmes, en la nuancant : « La compréhension est certes interpellée : mais comprendre, ce sera d'abord être sensible à faire des liens (c'est comme..., ça me rappelle...), c'est laisser travailler le poème, lui donner son espace, le temps. <sup>50</sup> » Cette partie envisage la poésie de manière qui me semble plus adaptée : rituels, moments-poésie, installer une atmosphère spéciale à ces moments, faire entrer les poèmes en résonance avec la vie de la classe ou d'autres activités... La partie IV de ce dossier s'intitule : « Expériences », nous aurions pu penser que la poésie numérique y serait présente du fait de son caractère encore très expérimental. Par exemple parmi les trois grandes familles d'expériences à vivre qui sont définies, la poésie numérique pourrait s'inscrire dans

---

50 Dossier *La poésie à l'école*, 2004 (mis à jour 2010). Page 10.

« regarder-produire ». De plus cette quatrième partie mentionne « l'écart entre usage utilitaire du langage et usage autre, étrange », or la poésie animée s'illustre dans ce point comme par exemple avec : *For all seasons*<sup>51</sup> d'Andreas Muller. Nous pouvons ainsi regretter que la poésie numérique soit absente de ce dossier qui constitue une source d'exploitations pédagogiques et de conception de la poésie non négligeable pour les enseignants. Mais nous avons pu voir qu'elle peut y trouver sa place.

### c) D'autres ressources Eduscol : *enseigner avec le numérique.*

Le portail Eduscol propose une section *Enseigner avec le numérique*<sup>52</sup> composée de trois entrées : *Pratiques pédagogiques avec le numérique* ; *Ressources numériques pour l'école* ; *Culture numérique*. La première entrée me paraît particulièrement intéressante pour notre étude. Elle renvoie à neuf autres liens, parmi lesquels un a surtout attiré mon attention :

Tout d'abord : *PrimTICE (scénarios pédagogiques 1<sup>er</sup> degré)*<sup>53</sup> qui présente et amène vers un site du ministère de l'Éducation nationale pour accompagner le développement des Technologies de l'Information et de la Communication. Ce site permet d'accéder à un répertoire de 1000 scénarios pédagogiques en ligne, par rapport à l'ensemble de la scolarité du premier degré et dans tous les domaines. J'ai donc navigué sur *PrimTICE* à la recherche de poésie numérique ou simplement de scénarios traitant de poésie. J'ai ainsi pu trouver deux situations liant poésie et numérique qui sont donc, pour le ministère de l'Éducation nationale, des situations de référence dans ce domaine.

La première est une séquence de : *Création d'un livre numérique d'œuvres artistiques*, à destination du cycle 3 et qui s'est déroulée à St Laurent de la Plaine (Maine et Loire) du 2 Octobre 2015 au 5 Octobre 2015. En voici la description : « Suite à la création d'une exposition d'art visuel, les élèves créent un livre numérique regroupant des reproductions de leurs œuvres, une courte présentation des auteurs les ayant inspirés et des commentaires ou poésies liés au thème de l'exposition, enregistrés en audio. <sup>54</sup>» Nous pouvons voir qu'ici la

---

51 <http://nt2.uqam.ca/fr/repertoire/all-seasons> Consulté le 30/04/2017.

52 <http://eduscol.education.fr/pid33051/enseigner-avec-le-numerique.html> Consulté le 12/05/2017.

53 <http://www.primtice.education.fr/index.php> Consulté le 12/05/2017.

54 <http://www.pedagogie.ac-nantes.fr/culture-humaniste/scenarios-pedagogiques/creation-d-un-livre-numerique-d-uvres-artistiques-682986.kjsp> Consulté le 12/05/2017.

poésie n'est pas numérique mais numérisée avec un enregistreur vocal. L'objectif associé au numérique est la manipulation des outils numériques (enregistreur vocal, logiciel de traitement de données : images, sons).

La deuxième situation est un projet de : *Création d'un recueil numérique de poésies*, à destination du cycle 2 et qui s'est déroulé dans les Alpes-Maritimes le 19 Novembre 2009. En voici une description : « Création d'un cédérom contenant les poèmes de tous les enfants de la classe de CP/CE1 : haïkus, acrostiches des prénoms, poésies d'auteurs illustrées par les élèves. Chaque enfant recevra un CD avec une pochette qu'il aura personnalisée.<sup>55</sup> » Là aussi le numérique sert simplement d'accompagnement à une activité préalable de création poétique, l'objectif est également la manipulation d'outils numériques (traitement de texte, traitement d'images, de sons).

Ainsi ces deux situations mises en avant par l'Education nationale n'incluent pas de poésie numérique.

La poésie numérique semble absente des recommandations ministérielles en matière de poésie que ce soit dans les programmes ou les ressources à disposition des professeurs. Existe-t-il d'autres expériences que celles que nous venons de voir ? La poésie numérique est-elle réellement absente du terrain ?

---

55 <http://www.ac-nice.fr/ia06/primtice06/document.php?id=726> Consulté le 12/05/2017.

### **III) La place de la poésie numérique sur le terrain**

#### **1) Première expérience : Projet de création poétique**

##### **a) Contextualisation et présentation**

Je suis actuellement en Master 2 étudiant, j'ai donc été affecté en stage durant l'année. J'ai effectué ce dernier au sein du groupe scolaire de Sauvagnon selon un rythme défini par l'ESPE : deux mois effectifs de stage pratique, répartis sur quatre quinzaines dans une classe de CP composée de 24 élèves auprès d'une Maîtresse d'Accueil Temporaire : Madame Florence Blanc. Afin de bénéficier de situations pratiques en relation avec le sujet de mon mémoire, j'ai décidé de mener, en accord avec ma MAT, une séquence de création poétique.

Celle-ci s'est déroulée durant le mois de janvier, à une période où ma conception de ce que pouvait être la poésie numérique à l'école n'était pas encore bien claire. En effet, l'absence de sources sur l'application de ce genre poétique notamment en début de cycle 2, ainsi que la complexité de sa définition qui prend des formes multiples ont fait que ce que je prenais pour de la poésie numérique, n'en était finalement pas.

Je me suis tout d'abord renseigné sur les applications pédagogiques de la poésie à l'école à ce cycle et notamment du point de vue de la production de poèmes. J'ai donc choisi de mener une séquence de création de poèmes « à la manière de... », c'est-à-dire en s'appuyant sur un poème modèle afin d'en faire une réécriture par les élèves. En fonction du niveau dont je disposais, il m'a fallu choisir un poème à la structure simple et redondante. Mon choix s'est porté sur *Il passe une voiture* (cf annexe 1) de Georges Jean, un poète français spécialisé dans l'enfance. En effet ce texte possède les caractéristiques que je recherche (redondance structurelle) mais respecte aussi un principe dans sa formation : chaque élément énoncé est plus petit que le précédent et le dernier élément crée de la surprise via l'apparition d'une « grosse bête ». Ainsi ce poème requiert un vrai travail d'analyse préalable à la création.

J'ai donc choisi de réaliser ma séquence, composée de cinq séances, de la manière suivante :

Séance 1 :

Ce fut une séance de découverte du texte qui doit servir de modèle créatif. J'ai donc commencé par lire le poème à haute-voix, les élèves n'ayant alors aucun autre support (pas d'illustration, pas de texte écrit). Après une seconde lecture oralisée, nous avons analysé la structure propre du poème, de manière ouverte et je leur ai demandé simplement ce qu'ils avaient remarqué dans cette poésie, si elle ressemblait à celles qu'ils avaient déjà entendues ou étudiées en classe. En effet, les élèves avaient déjà vu quelques poèmes avec la maîtresse tels que : *Locataires*<sup>56</sup> de Jean-luc Moreau, *L'esprit d'enfance* de Luc Bérumont, ainsi que des calligrammes avec des exemples comme *L'araignée* de Daniel Bruges et une production avec *L'escargot* de Robert Desnos. Ainsi, ils connaissaient déjà quelques caractéristiques, comme les rimes et disposaient d'un cahier de poésies.

J'en ai profité pour leur faire remarquer l'absence de rimes ici, la structure redondante : question/réponse en deux vers et l'exclamation finale avec la « grosse bête ».

Puis, suite à une relecture où j'ai insisté sur les éléments qui composent le poème, nous avons pu progressivement, grâce à des échanges, identifier la notion de hiérarchie par taille : chaque élément est plus petit que le précédent et se situe dedans ou dessous, ainsi que l'élément final : « la grosse bête » et la raison de sa présence : « pour surprendre ».

Séance 2 :

Durant la deuxième séance, j'ai organisé la classe en 6 groupes de 4. Chaque groupe a eu pour tâche de créer un poème qui repose sur le modèle de celui de Georges Jean que nous avons mis en avant au cours de la séance précédente. Un long temps de passation de consigne a été nécessaire car au sein de ces groupes, les élèves étaient organisés en binôme, donc 3 binômes dans chaque groupe ; il s'agissait de se répartir le travail : un binôme devait créer un vers contenant l'élément « gros », un autre binôme s'occuper de l'élément « moyen » et un dernier de l'élément « petit ». Une fois que ce travail a été réalisé, ils décidaient ensemble de quelle grosse bête conclurait le poème. Suite à cette mise en place, les binômes se sont

---

56 <http://dessinemoiunehistoire.net/wp-content/uploads/2015/07/Locataires-Luc-Moreau.jpg>

consacrés à la création. Les groupes et les binômes ont été choisis selon un principe d'hétérogénéité afin qu'ils finissent plus ou moins en même temps (chaque binôme devait pouvoir compter sur un scripteur efficace), tout en insistant sur le fait que chacun devait donner son avis sur la création et ne pas subir le choix de son partenaire ou l'imposer. Cela s'est révélé assez laborieux du fait de certains caractères, d'une compréhension de la consigne variable selon les groupes/binômes. Mais après une aide conséquente de ma part, chaque groupe a finalement pu créer son propre poème à la troisième séance.

Séance 3-4 :

Durant celles-ci, les élèves ont commencé l'illustration de leurs productions. Là aussi, une explication des consignes et une reformulation systématique par les enfants se sont révélées nécessaires. Je souhaitais une illustration relative à un groupe entier, afin que chaque élève d'un groupe puisse coller sur son cahier de poésies le texte de son poème et en parallèle son illustration. J'ai fabriqué des supports adaptés à chaque binôme : pour l'élément « gros » un rectangle hachuré au centre de la feuille interdisait de dessiner sur ce rectangle, les élèves devaient donc dessiner leur élément autour de cette partie hachurée de manière à ce qu'il l'englobe, de même pour l'élément « moyen ». J'ai d'abord illustré, à titre d'exemple, au tableau, le poème de Georges Jean afin que chacun comprenne ce qui lui était demandé. Cela a relativement bien fonctionné, mais j'ai dû réexpliquer plusieurs fois ce qui était attendu, la notion de contenant/contenu n'a pas été acquise par tous. Cette phase d'illustration a également occupé la quatrième séance. Le résultat de ces séances est visible en annexes (cf annexes 2-5).

Séance 5 :

Durant la cinquième séance, les élèves avaient pour tâche de s'entraîner par binôme à dire les vers qu'ils avaient créés conjointement avec leur partenaire. L'objectif final, qui était de présenter le poème par groupe au reste de la classe, leur avait été annoncé en début de séance. Je leur ai laissé 30 minutes afin que chaque binôme parvienne à dire ses deux vers en même temps et que le groupe entier dise les deux derniers ensemble. Dans la dernière partie de la séance, les groupes présentaient leur production à la classe. La charge d'enregistrer le

passage était attribuée à un élève d'un autre groupe afin de faire manipuler un outil numérique (enregistreur vocal), une explication de l'usage de cet outil ayant été faite au préalable. Plusieurs passages ont parfois été nécessaires mais les élèves ont globalement très bien réussi cet exercice. J'ai par la suite récupéré les enregistrements afin de monter une vidéo réunissant toutes leurs productions (cf annexe 6). Celle-ci leur a été présentée afin qu'ils entendent le résultat de leurs travaux, elle a également permis d'expliquer comment elle était accessible via internet sur le blog de l'école, par qui, etc. Cela a donné lieu à des échanges sur l'usage des outils numériques et sur les risques potentiels qu'ils représentent. Certains élèves n'ont pas pu participer à l'enregistrement car les droits n'avaient pas été accordés par les parents, ces éléments ont également été explicités collectivement en classe.

## **b) Analyse de cette séquence**

Ce projet de création poétique « à la manière de... » a été mené à bien durant les cinq séances dont je disposais, mais pouvons-nous pour autant le qualifier de projet de poésie numérique ? Pour répondre à cette question, voyons quelle place est accordée au numérique dans ce projet.

Idéalement, les élèves auraient dû transcrire numériquement leurs productions via un logiciel de traitement de texte mais cela aurait demandé une organisation qu'il m'a été impossible de mettre en place. En effet, la classe ne disposait que d'un seul ordinateur et pour beaucoup il s'agissait d'une découverte du matériel informatique (clavier, souris, logiciel) qui aurait demandé un travail spécifique et des séances dédiées or je partageais mon temps de stage avec un autre étudiant qui devait lui aussi mener des séances avec cette même classe.

Quelques élèves ont pu manipuler un appareil d'enregistrement afin de capter les différents passages des groupes. De plus, la présentation de la vidéo a permis d'apporter une explication sur sa diffusion sur le blog de l'école, ainsi que sur la notion de droit d'auteur.

Cependant, il s'agit ici, même dans le cas où chaque binôme a transcrit sa création, de manipulations et de réflexions autour d'outils numériques. Le numérique ne fait pas partie intégrante de la poésie. Je pensais à l'époque que si les créations de chacun étaient compilées sous forme de vidéo fusionnant ainsi l'écrit, l'image et le son (la mise en voix) cela en faisait

une œuvre de poésie numérique. Finalement, il s'agit seulement d'une œuvre de poésie numérisée.

Pourquoi ce projet n'a pas pu être de la poésie numérique ? Plusieurs facteurs à cela :

- d'abord, ma mauvaise conception de ce genre poétique : au moment de la réalisation de la séquence, je pensais vraiment mener à bien un projet de poésie numérique.

- ensuite, le niveau auquel j'ai été affecté : le cours préparatoire. En effet, j'ai suivi et respecté les programmes du cycle 2. Dans le langage oral, les élèves ont travaillé la compréhension du texte, sa lecture, la mémorisation de leur production ainsi que la mise en voix. Ils ont été confrontés à un genre littéraire auquel ils ne sont pas habitués, ainsi qu'à de nouvelles formes de lectures : succession de questions/réponses, leur permettant de s'approprier des repères autour d'un genre (structures, ressenti). Les activités de productions leur ont permis de copier de manière experte (chacun devait recopier la création du groupe sur son cahier de poésies) et de produire en commençant à s'approprier une démarche. Ce dernier point peut d'ailleurs être amélioré car certains élèves n'ont pas compris, sans un fort étayage de ma part, le principe de la hiérarchie des éléments composant le poème, que ce soit à l'écrit ou dans l'illustration. Mais le numérique à cette période reste très peu présent du point de vue de la manipulation par les enfants. Ils sont en phase d'apprentissage de l'écriture scripte et cursive il paraît compliqué de trouver du temps pour l'apprentissage sur ordinateur à ce niveau-là, cela pourra être vu plus tard, en fin de cycle 2 et notamment en cycle 3.

- enfin, mon choix de création poétique m'a également empêché de mener un réel projet de poésie numérique. Nous avons vu la complexité de la création de poésie numérique : cela demande des connaissances solides en informatique et en programmation, une volonté spécifique notamment de détournement du rapport au texte avec des mises en place de piège au lecteur, etc. Faire créer de la poésie numérique à une classe de CP comme le font les auteurs est impossible. Les enfants sont en phase de construction de ce qu'est un texte et la poésie numérique cherche à déconstruire cette notion. Cependant, il existe d'autres entrées plus adaptées, cela ne concernera pas tous les sous-genres mais certains si prêtent particulièrement comme, par exemple, la poésie générative avec l'application : *Dans mon rêve*.

## 2) Deuxième expérience : L'application *Dans mon rêve*

### a) Présentation et contextualisation

*Dans mon rêve* est une application de 2012 disponible sur tablettes (I-pad par exemple), elle a été programmée par la maison d'éditions numériques E-toiles, les textes sont écrits et illustrés par Stéphane Kiehl, racontés par Tom Novembre. Il s'agit d'une application de poésie générative combinatoire qui suit le même principe que *Cent mille milliards de poèmes* de Raymond Queneau. Elle est composée de deux parties : d'abord des dessins illustrant un poème situé en-dessous. Ces deux sections sont constituées de trois segments, donc le texte est un poème de trois vers. En faisant glisser son doigt sur un segment, de droite à gauche, ou de gauche à droite, celui-ci change pour un autre. Par exemple, si je change le premier segment de la partie texte, alors le premier vers du poème change pour un autre, tout en conservant la cohérence du poème. De plus, le dessin du premier segment de la partie illustration change lui aussi pour un autre dessin qui illustre le nouveau vers. Cela peut aussi se faire dans l'autre sens : si c'est un segment de la partie illustration qui est changé alors le vers correspondant dans la partie texte change lui aussi et reste logique par rapport au nouveau dessin. Ainsi à chaque vers est associée une illustration. Pour un seul segment vingt possibilités sont offertes au lecteur, ainsi cela correspond à  $20 \times 20 \times 20 = 8000$  poèmes possibles dans cette application pour à chaque fois une illustration spécifique.

De plus, certaines fonctionnalités sont présentes pour rendre le tout encore plus ludique : tout d'abord les graphismes sont assez enfantins et adaptés au plus jeune âge (cette application est disponible dès 3 ans). Pour chaque poème créé, il est possible d'entendre la voix de Tom Novembre en appuyant sur un bouton. Un mode nuit est aussi disponible, jouant sur le noir et le blanc, les graphismes en sont changés et le texte invisible, c'est une expérience nouvelle de lecture d'images qui s'offre alors. Cette fonctionnalité permet de s'adapter au contexte de lecture.

J'ai pu faire manipuler cette application par trois groupes de deux élèves de la classe de Madame Blanc. J'ai pris en charge ces groupes les uns après les autres, séparément du reste de la classe. J'ai choisi pour le premier groupe deux élèves bons lecteurs, pour le deuxième deux élèves lecteurs mais pas encore experts et pour le troisième, deux élèves en difficulté de lecture. Mon but ici était simplement d'observer la manière dont ils se servaient de

l'application et de recueillir leurs impressions sur ce format.

Ainsi, après une présentation de l'objet-tablette et de ce qu'est une application, je leur ai expliqué ma consigne : « Vous allez regarder la tablette et vous pourrez la toucher, la manipuler pendant quelques minutes, il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses ici. »

Suite à cela, je leur ai posé quelques questions sur leur ressenti. Ils étaient donc libres dans leur manipulation et je ne leur ai pas expliqué la relation entre le texte et l'image.

## **b) Analyse de l'expérience**

Groupe 1 :

Les deux élèves sont rentrés dans l'application par l'illustration, ce qui semble logique car elle occupe les trois quarts de l'écran et attire directement l'œil par ses formes et ses couleurs. Ils se sont alors focalisés sur les images passant d'un simple amusement pendant la découverte des nouveaux dessins à une recherche de but. En effet, à plusieurs reprises, je les ai entendus chuchoter : « Il faut trouver » ; « On cherche le pied » (cf annexe 7), ils sont en fait entrés dans un travail de composition cherchant à trouver un ensemble cohérent de formes pour créer un dessin unique et logique, comme par exemple un bonhomme. Ces deux élèves étant de bons lecteurs, je m'attendais à ce qu'ils aperçoivent le poème en-dessous des illustrations, en lisent quelques vers pour ensuite faire la relation avec les illustrations. Cependant, ils n'ont pas du tout remarqué le texte, même en faisant jouer une fois la voix de Tom Novembre qui lit le poème présent à l'écran, ils n'ont pas associé cela à la partie écrite. L'attention de ces élèves était entièrement fixée sur les images durant toute l'interaction, en mode jour et en mode nuit, à la recherche d'un sens à trouver dans les possibilités offertes.

Après plus de six à sept minutes de manipulation, je leur ai demandé s'ils souhaitaient un délai supplémentaire avec l'application, afin de percevoir leur implication dans cette dernière. Ils ont répondu oui, comme d'ailleurs les deux autres groupes après eux. Suite à cette phase, un questionnaire oral de ma part a suivi. A la première question : « Qu'est-ce que vous en avez pensé ? », les élèves ont trouvé cela « marrant », « rigolo », « bien », des qualificatifs qui mettent en avant l'aspect ludique de la tablette. Ensuite, à la question : « Est-ce que c'est un jeu ou un travail ? », ils ont trouvé que l'application se rapportent davantage à un jeu ; de même à la question : « Cette application, c'est quelque chose que vous auriez pu

faire en classe ou à la maison ? » , les deux ont été d'accord pour dire que c'est une activité qu'ils feraient à la maison. Je leur ai ensuite demandé : « Cela peut-il être de la poésie ? » et de donner quelques raisons à leur choix. Ainsi, pour eux, l'application peut être de la poésie car : « On entend de la musique », « Il y a une personne qui parle », ce serait donc l'aspect multimédia de l'application qui lui donnerait son caractère poétique, de plus la poésie aurait besoin d'être dite, déclamée ; le seul support textuel ne semble pas suffisant, il n'a cependant pas été perçu. Ils ont pourtant remarqué un lien entre la déclamation de Tom Novembre et l'écran car la personne qui parlait « devait faire » ce qu'il y avait à l'écran, elle devait en fait raconter l'illustration. Finalement à la dernière question : « Vous préférez faire de la poésie avec la tablette ou avec le cahier de poésies ? » leurs avis divergeaient, l'un préférait avec la tablette car : « C'est pas la peine d'écrire, y a des images », à l'inverse l'autre préférait avec le cahier de poésies car : « Je préfère écrire ». Ainsi l'aspect ludique, l'interactivité, le multimédia constitue une source de motivation et d'intérêt. Cependant l'absence d'activité d'écriture, notamment à cet âge ou cela constitue l'enjeu primordial de l'année, peut rebuter certains pour qui l'écriture, c'est le travail que l'on fait à l'école.

#### Groupe 2 :

Comme le groupe 1, ces deux élèves sont longtemps restés focalisés sur les images, en jour puis en nuit. Là aussi, j'ai pu constater la recherche d'un but dans la composition d'images mais à la différence du groupe précédent, ils ont compris qu'il était possible de faire raconter l'image par une voix et que si l'image changeait alors la voix modifiait aussi ce qu'elle disait. Ils ont donc essayé plusieurs possibilités (cf annexe 8). Mais finalement mes observations se rapprochent de celles faites avec le premier groupe.

Du point de vue des réponses aux questions : les deux élèves ont utilisé les mêmes qualificatifs que ceux déjà entendus : « rigolo » « bien », car « il y avait plein de choses, des monstres, on faisait des bonhommes » mais aussi « bizarre » sûrement quand les images ne formaient pas de dessins réellement cohérents. Ils ont considéré l'application comme étant quelque chose qui se rapporte à un jeu et à faire à la maison « Parce qu'il y a beaucoup trop de monde à l'école et tout le monde va vouloir le faire ! », ils mettent ainsi le doigt sur une contrainte importante de la poésie numérique à l'école : le matériel. De plus, ils ne considèrent pas l'application comme de la poésie car : « Il n'y a pas de chanson et c'est pas

quelque chose où on fait une poésie », j'interprète cette considération par rapport au fait que l'application n'implique aucune activité d'écriture ou de création personnelle au sens où elle offre simplement une multitude de poèmes et de combinaisons. Nous pouvons aussi remarquer le lien fait entre poésie et chanson/comptine par les élèves. De plus, ils ont fait le lien entre texte et image : « Il raconte ce que c'est » mais la taille réduite du texte ne leur fait pas considérer qu'il s'agit d'un poème. Je ne leur ai pas demandé s'ils préféraient la poésie sur tablette ou via le cahier de poésies car pour eux l'application n'est pas poétique.

### Groupe 3 :

Il s'agit ici des deux élèves en difficulté de lecture. J'ai d'abord dû les rassurer quant à l'activité que je proposais, ils craignaient en effet de ne pas comprendre ce qu'il y avait à faire ou de donner de mauvaises réponses, notamment l'un d'entre eux qui était particulièrement angoissé : « Je comprends rien moi », « Je vais pas réussir ». Donc après leur avoir spécifié qu'il n'y avait pas de bonnes ou de mauvaises réponses attendues et que c'était presque à eux de me rendre service, je les ai laissés avec la tablette. Ils ont commencé à entrer dans l'application par l'illustration, eux aussi, essayant progressivement différentes combinaisons. Comme pour les deux autres groupes, ils se sont ensuite mis à rechercher un but, à vouloir trouver une composition cohérente : « Je vais essayer de faire une forme ». Le mode nuit les a également intéressés, j'ai pu constater une sensibilité légèrement différente de la part de l'un d'entre eux : « Ah mais là on essaye de faire un rêve » qui se rapproche de la portée poétique de l'application *Dans mon rêve*. Ils ont fait le lien entre le texte et les images car ils manipulaient les deux, je ne les ai cependant pas entendus lire à haute voix.

Ils ont globalement répondu la même chose que les groupes précédents. Ils ont trouvé cela « rigolo », « bien ». Tous deux ont considéré qu'il s'agit de poésie car « On met des mots sur les images », le lien icono-textuel a donc bien été perçu. Si l'un d'eux ne savait pas quoi choisir entre tablette et cahier de poésies, l'autre a choisi la tablette car « Quand on aime pas on peut changer tout de suite », la poésie générative peut donc être satisfaisante pour les élèves car elle offre une grande liberté.

Finalement, ce genre d'expériences permet aux enfants d'appréhender la poésie d'une façon nouvelle. Les observations que j'ai pu faire ainsi que les questions posées m'ont permis

de voir que l'aspect multimédia de l'œuvre de poésie numérique rencontre un franc succès auprès des élèves (ici de CP), mais représente aussi un obstacle à l'appréhension de l'œuvre dans sa globalité si je ne fournis pas d'explication sur le lien texte-image. De plus, ce genre d'œuvre n'implique pas de création ou de production d'écrits ce qui a perturbé les élèves qui avaient jusque là rencontré la poésie sous cette forme (copie de poèmes, création « à la manière de... »). La poésie numérique sous cette forme (poésie générative) semble cependant s'adapter à une utilisation scolaire et pourrait être envisagée comme point de départ à un projet de création sur ce modèle en employant par exemple des logiciels ; il en existe malheureusement peu et ils sont souvent destinés à un public anglophone.

### **3) D'autres expériences menées en classe**

#### **a) Présentation et enjeux**

En France, d'autres professeurs ont voulu mettre en place des projets incluant poésie et numérique, mais pouvons-nous trouver des exemples réels d'expériences de poésie numérique en classe et non simplement de poésie numérisée ou de poésie reliée à des outils numériques ?

A Besançon, durant l'année scolaire 2014-2015, à l'école primaire Saint Bernard, une enseignante, Marie Agnes Devys, a mis en place avec sa classe de CM1, la création d'un recueil de poésies multimédia. Cela semble se rapprocher de la deuxième situation mise en avant par l'Education nationale que nous avons vue précédemment : *Création d'un recueil numérique de poésies* ; pourtant quelques différences sont à noter. Ses élèves ont dû créer un livre illustré pour tablette iPad, par rapport à leur histoire personnelle. Cette séquence intègre des visioconférences avec des artistes canadiens : Sylvain Dodier et Luc Pallegoix qui sont à l'origine du projet et l'accompagnent tout du long. En voici la description : « À travers un processus de création parfois fort exigeant qui s'est échelonné sur toute l'année scolaire par le biais de plus d'une dizaine de visioconférences, les enfants ont été invités à questionner, découvrir et s'approprier leur histoire personnelle. Une recherche qui a servi de base à la création d'un poème, d'un tartan et d'un blason personnel. <sup>57</sup>» .

---

<sup>57</sup> <http://osonsinnover.education/blog/2015/09/04/des-eleves-de-cm1-creent-un-recueil-de-poesie-multimedia/>  
Consulté le 12/05/2017.

Ce qui me paraît intéressant dans ce projet, c'est la collaboration permise par les nouvelles technologies : les visioconférences avec les artistes canadiens via Skype, le dépôt de fichiers en ligne via Dropbox qui peut permettre une écriture collaborative avec une école du Québec ainsi qu'une validation par les artistes. Je perçois ici l'évolution dans un but pédagogique et éducatif de la forme de poésie numérique en collaboration développée par Roy Ascott. Nous pourrions imaginer un partenariat entre deux écoles grâce auquel les élèves pourraient créer à plusieurs sur des outils tels que les tablettes tactiles.

Une autre expérience que j'ai pu trouver a eu lieu au collège de Gabrielle Colette, à Puget sur Argens, dans le Var, au sein d'une classe de troisième composée de 29 élèves : *Poésie numérique, continuité et renouvellement de l'écriture à contraintes*. Même s'il s'agit ici d'une classe de collège, le projet me paraît intéressant car il montre une vision de l'école sur la « poésie numérique ». En voici la description : « L'action permet aux élèves d'aborder l'ordinateur, Internet et toutes les fonctions qu'ils utilisent usuellement (« copier/coller », Google, ...) comme des outils de création littéraire ayant un fort potentiel poétique. Au travers d'une séquence de lettres consacrée à la poésie, ils découvrent la poésie moderne et contemporaine par des ressources papier (dossier documentaire, manuel) et des ressources numériques (sites spécialisés, archives INA, exposition virtuelle de la BNF).<sup>58</sup> Les références de ces ressources numériques ne sont malheureusement pas disponibles, nous ne pouvons donc pas savoir si elles incluent des œuvres de poésies numériques.

Il s'agit de la seule expérience où l'expression « poésie numérique » est utilisée et cette présentation montre que la définition associée se rapporte fortement à de la poésie assistée par des outils numériques. En effet, via des tablettes, les élèves ont dû transformer leur texte en « objet poétique numérique » grâce aux capacités de la tablette : photos et retouches de photos, caméra, enregistreur de sons, dessin, traitement de texte... Il s'agit donc « d'améliorer » le texte grâce à d'autres éléments. Mais finalement, c'est un travail à mi-distance de la poésie numérique telle que décrite en première partie : via des logiciels de la tablette, les élèves ont fait évoluer leur rapport au texte. Le sens n'émane plus uniquement des mots mais aussi d'autres éléments (graphiques, sonores)<sup>59</sup> qui composent la création. Ainsi

---

58 <https://www.reseau-canope.fr/savoirscdi/societe-de-linformation/le-monde-du-livre-et-de-la-presse/litterature-de-jeunesse/reflexions/litterature-jeunesse-et-numerique/poesie-numerique.html> Consulté le 12/05/2017.

59 <https://www.reseau-canope.fr/savoirscdi/typo3temp/pics/d964773096.png> Consulté le 12/05/2017.

selon l'usage qui est fait des possibilités de la tablette, on peut se rapprocher de la poésie numérique. Cela est cependant lié à l'âge des élèves (troisième) et à leurs capacités, la présentation mentionne d'ailleurs leurs compétences intuitives. Cette notion est l'une des raisons de l'absence de poésie numérique au premier degré.

Ainsi la poésie numérique à l'école est encore très marginale mais certaines expériences montrent que cela évolue.

## **b) Les possibilités ouvertes par les nouvelles technologies**

Un élément commun aux situations pédagogiques se rapprochant le plus de la poésie numérique est la tablette tactile. Mon expérience relative à l'application *Dans mon rêve* m'a notamment permis de me rendre compte des capacités ludiques du format tablette. Je me suis donc intéressé à la place de cette dernière à l'école. Cela m'a conduit à m'apercevoir que l'Éducation nationale y accorde un intérêt grandissant et que les expérimentations les intégrant augmentent depuis 2010 : de 15 000 tablettes recensées en école en 2013, on en compte désormais 130 000 en 2015.

Ces outils permettent une pratique pédagogique souple de par leur maniabilité : on peut passer de l'individuel au collectif en un instant en projetant sur un Tbi et on peut également renouveler la créativité dans les disciplines artistiques par l'intégration de plusieurs médias (images, sons, etc) ainsi que par la présence d'applications aux fonctionnalités spécifiques : modification de textes, d'images, etc., comme c'était par exemple le cas dans l'expérimentation que nous avons vue en collège.

Il existe des applications spécifiques destinées à la poésie, elles constituent une nouvelle évolution de la poésie numérique du fait de l'interactivité permise par l'écran tactile. Trois sous-genres sont à distinguer : les applications à visée éducative, les applications à visée esthétique et les applications à visée ludique.

Nous pouvons citer pour la première catégorie *Haiku learning*<sup>60</sup> (2015) qui offre une approche pédagogique du haïku, cette forme poétique japonaise très brève, afin d'en écrire un

---

60 <https://itunes.apple.com/fr/app/haiku-learning-for-ipad/id661382231?mt=8> Consulté le 12/05/2017.

soi-même. *Haïku poems*<sup>61</sup> (2011) qui propose l'écriture de haïku et un répertoire de lecture constitué des créations des autres utilisateurs, cela introduit le partage et l'échange et donc l'écriture collaborative. Dans cette forme de réappropriation des formes fixes de poèmes, nous pouvons aussi voir l'application *Spine Sonnet*<sup>62</sup> (2011) qui s'inscrit comme de la poésie générative : à partir de titres d'ouvrages divers, l'application propose de créer un sonnet de 14 vers.

Pour la deuxième catégorie, certaines applications se rapprochent encore davantage des principes de la poésie numérique que nous avons détaillés en première partie : on y déconstruit le texte et on manipule les unités de bases pour interroger le sens. Par exemple, les créations de Jason Edward Lewis, *Speak*<sup>63</sup>, où le lecteur peut lire des poèmes ou des tweets en faisant glisser son doigt sur l'écran. *Know*<sup>64</sup>, où via une interface interactive, il est possible de lire des « Poems for Excitable [Mobile] Media » (Poemm), c'est-à-dire des poèmes créés spécialement pour être lus sur des appareils tactiles, en touchant simplement l'écran. *No choice about the terminology*, où des mots tombent sans arrêt le long de l'écran et dont la chute s'interrompt si le lecteur touche l'écran. Celui-ci finit par créer des phrases qui, peu à peu, prennent un sens au fil de l'interaction du lecteur et il semble y avoir une infinité de combinaisons possibles. Cela rejoint certains principes de la poésie numérique : l'action du lecteur gêne sa lecture mais est indispensable, l'« ergodique » que nous avons vu en première partie (l'action physique), gêne le «noématique »(l'action cognitive).

Pour la dernière catégorie, nous pouvons citer l'application *abcdefghijklmnopqrstuvwxyz*<sup>65</sup>(2010-2012) de Joerg Piringier. Elle se focalise sur les lettres mais perturbe nos habitudes sensorielles en y ajoutant des mouvements, des sons, des interactions entre plusieurs lettres, nous permettant ainsi de « jouer » avec. Je conseille de visionner la vidéo en note de bas de page pour comprendre réellement le fonctionnement de cette application. Nous pouvons cependant noter qu'au-delà de l'aspect ludique, elle nous propose de considérer les signes qu'elle met en jeu d'une façon nouvelle. J'inclus également l'application *Dans mon rêve* dans cette catégorie du fait de la perception que les élèves en ont eu au cours de l'expérience que j'ai menée. En effet, tous l'ont considérée comme un jeu.

---

61 <http://www.readwritethink.org/classroom-resources/mobile-apps/haiku-poem-31073.html> Consulté le 12/05/2017.

62 <https://itunes.apple.com/fr/app/spine-sonnet/id422871445?mt=8> Consulté le 12/0/2017.

63 <https://itunes.apple.com/ca/app/speak/id406078727?mt=8> Consulté le 12/05/2017.

64 <http://nt2.uqam.ca/fr/repertoire/know> Consulté le 12/05/2017.

65 <https://vimeo.com/36173677> Consulté le 12/02/2017.

Ainsi les tablettes tactiles peuvent constituer le moyen par lequel la poésie numérique trouvera sa place au sein de l'école. Sa maniabilité, l'interactivité qu'elle propose permettent d'aborder des œuvres de poésie numérique de manière plus ludique pour l'élève et plus accessible pour le professeur avec le système d'application et d'AppStore (catalogue d'applications). Elles peuvent aussi servir des projets de création à distance en collaboration avec une autre école ou d'autres partenaires. De plus, l'Education nationale s'y intéresse fortement depuis ces dernières années et le nombre d'expérimentations les concernant ne cesse de progresser.

## **Conclusion :**

L'école constitue le premier lieu où les élèves peuvent rencontrer de la poésie. Pour beaucoup d'adultes, les souvenirs relatifs à ce genre littéraire remontent à cette époque et sont associés à des activités telles que : la mémorisation de textes, la lecture à haute voix et la récitation avec l'appréhension du trou de mémoire et d'une intonation mal choisie ou inexistante. Leur ressenti est souvent négatif et la pratique de la poésie a relativement mauvaise presse aux yeux du grand public. Si plusieurs approches sont possibles en classe, l'entrée dans la poésie par le numérique est l'originalité qui m'a motivé à entreprendre ce mémoire. En effet, les jeunes générations sont élevées et grandissent au contact quotidien du numérique sous de multiples formes. Fusionner le genre poétique avec le numérique m'est apparu comme étant un moyen de renouveler l'approche que l'on peut avoir de ce genre littéraire notamment à l'école.

Pourtant, au début de mes recherches, j'étais totalement ignorant des modalités de la poésie numérique et je ne savais même pas si cela existait. J'ai donc entrepris un long travail de documentation qui m'a occupé une grande partie de l'année. C'est en parallèle de ces recherches que j'ai décidé de monter mon projet de création poétique autour du numérique, étant alors persuadé qu'il s'agissait de poésie numérique. Mais après l'étude des liens entre poésie et numérique à l'école, je me suis aperçu, qu'au premier degré, ce n'est pas la poésie numérique qui est travaillée mais la poésie numérisée ou assistée par des outils numériques.

Avec la diffusion grandissante du numérique dans les écoles depuis les années 2010, la question de sa portée créative évolue. Le numérique peut ne pas être seulement une aide à l'apprentissage et aux enseignements mais peut aussi être un moteur à la créativité. Je m'appuie pour cela sur mes recherches concernant les tablettes tactiles. Je pense que ces outils constituent l'avenir de la pédagogie dans lequel la poésie numérique a une place légitime à occuper, en témoigne les applications déjà existantes qui diffusent de la poésie numérique.

Les obstacles représentés par l'absence de matériel, la méconnaissance du genre et les difficultés à se procurer des œuvres peuvent être surmontés via les tablettes. Celles-ci

bénéficient d'investissements ministériels depuis quelques années et disposent d'un grand catalogue d'applications faciles d'accès et d'un caractère ludique inné via l'aspect tactile qui s'adapte bien à l'usage que peuvent en faire les élèves. Aux professeurs, aux acteurs pédagogiques et aux poètes, à présent, de faire entrer naturellement la poésie numérique à l'école au travers de ce nouveau support.

## **Bibliographie :**

- BOUCHARDON Serge, BROUDOUX Evelyne, DESEILLIGNY Oriane, GHITALLA Franck, *Un laboratoire de littératures : Littérature numérique et Internet*, Éditions de la Bibliothèque publique d'information, Paris, 2007,(Collection : Études et recherche).
- LAGACHE Françoise, HUCHET Catherine, DORDAIN Martine, DRUET Rachel, *Mandarine CMI, Cycle 3 : langage oral, lecture*, Hatier, éd. 2016, (collection Mandarine)
- LECLEC'H Janine, LUCAS Jean-Claude, MEUNIER Robert, *À portée de mots : français CE1-CE2, cycle 2*, Hachette, éd 2014, (collection À portée de mots)
- Le Printemps des poètes ; LEROYER Emmanuelle (Editeur scientifique), *Aux passeurs de poèmes : approches multiples de la poésie : conférences, témoignages, repères et ressources*, SCEREN-CNDP, 2008, Documents actes et rapports pour l'éducation.
- MAZA Monique, SAEMMER Alexandra, *E-Formes : écritures visuelles sur supports numériques*, Colloque « E-Formes », 1, Saint-Étienne 2005, actes d'un 1<sup>er</sup> colloque organisé à Saint-Étienne les 4 et 5 novembre 2005, Publication de l'Université de Saint-Étienne : 2008, Art Travaux.
- ROURE Dominique, *Lectures du monde : mon bibliotexte, cycle 2*, Bordas, éd 2003, (collection Lectures du monde)
- SOM Michelle FLAVEN Jean ,*Français, livre de lecture CE1*, Belin, éd 2009, (collection Français CE1)

- VAUTROT Armelle, ADAD Danièle, CHAFAA Laurence, CHICHERY Aurélie, GRANIER François, MAINVILLE Olivia, Volf Cécile, GRUMEL Odile, *Mots en Herbe CMI – Le manuel de l’élève*, Bordas, éd 2017, (collection Mots en Herbe)

### **Articles en ligne :**

- BOOTZ Philippe « Vers de nouvelles formes en poésie numérique programmée », *Ri.L.Un.E. – Revue des Littératures de l’Union Européenne*, juil. 2006, n° 5,  
Disponible sur :  
[http://www.rilune.org/index.php?option=com\\_content&view=article&id=39:vers-de-nouvelles-formes-en-poesie-numerique-programmee&catid=18&Itemid=106](http://www.rilune.org/index.php?option=com_content&view=article&id=39:vers-de-nouvelles-formes-en-poesie-numerique-programmee&catid=18&Itemid=106)  
Consulté le 10/04/2017
- JEAN Clément, « La littérature au risque du numérique », *Document numérique*, 2001, n°5, pp. 113-134. Disponible sur URL : <https://www.cairn.info/revue-document-numerique-2001-1-page-113.htm>  
Consulté le 10/04/2017
- SAEMMER Alexandra, « Structures temporelles et logiques du récit hypertextuel », *Ri.L.Un.E. – Revue des Littératures de l’Union Européenne*, juil. 2006, n° 5,  
Disponible sur :  
[http://rilune.org/index.php?option=com\\_content&view=article&id=43:structures-temporelles-et-logiques-du-recit-hypertextuel&catid=18&Itemid=106](http://rilune.org/index.php?option=com_content&view=article&id=43:structures-temporelles-et-logiques-du-recit-hypertextuel&catid=18&Itemid=106)  
Consulté le 10/04/2017

### Sitographie/pages internet :

- BOOTZ Philippe, *Un historique de la génération numérique de textes* [en ligne].  
Disponible sur : <http://www.ieeff.org/fl8bootz.pdf>  
Consulté le 11/04/2017
- BOOTZ Philippe, *ALIRE : Une expérimentation de poésie informatique en lecture privée* [en ligne].  
Disponible sur : <http://www.serandour.com/articles/bootz-09dec2000.pdf>  
Consulté le 11/04/2017
- Encyclopædia Universalis, SAEMMER Alexandra , CLÉMENT Jean , *LITTÉRATURE NUMÉRIQUE* [en ligne].  
Disponible sur : <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/litterature-numerique/>  
Consulté le 11/04/2017
- KAC Eduardo, *L'Holopoésie : fondamentaux de l'Holopoétique* [en ligne].  
Disponible sur : <http://www.ekac.org/holopoesie.fr.03.html>  
Consulté le 11/04/2017
- *L'hypertexte et la littérature* [en ligne].  
URL : <http://home.nordnet.fr/~yclaeysen/rc3.html>  
Consulté le 11/04/2017

- Le café pédagogique, *Éduquer avec le numérique* [en ligne].  
Disponible sur :  
<http://www.cafepedagogique.net/lexpresso/Pages/2016/12/23122016Article636180789090560650.aspx>  
Consulté le 11/04/2017
- MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, *La poésie à l'école* [en ligne].  
Disponible sur : <http://eduscol.education.fr/cid47438/la-poesie-a-l-ecole.html>  
Consulté le 30/04/2017
- MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, *Enseigner avec le numérique* [en ligne].  
Disponible sur : <http://eduscol.education.fr/pid26435/enseigner-avec-le-numerique.html>  
Consulté le 01/05/2017
- MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, *PrimTICE, portail des TICE pour l'école primaire* [en ligne]. Disponible sur : <http://primtice.education.fr/>  
Consulté le 02/05/2017
- MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, *Socle commun de connaissances, de compétences et de culture* [en ligne].  
Disponible sur : [http://www.education.gouv.fr/pid25535/bulletin\\_officiel.html?cid\\_bo=87834](http://www.education.gouv.fr/pid25535/bulletin_officiel.html?cid_bo=87834)  
Consulté le 01/05/2017
- MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, *Les programmes de l'école maternelle* [en ligne]. Disponible sur : <http://www.education.gouv.fr/cid33/la-presentation-du-programme-a-l-ecole-maternelle.html>.  
Consulté le 01/05/2017

- MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, *Cycle 2 : cycle des apprentissages fondamentaux* [en ligne]. Disponible sur : <http://eduscol.education.fr/pid34139/cycle-2.html>. Consulté le 01/05/2017.
- MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, *Cycle 3 - cycle de consolidation* [en ligne].  
Disponible sur : <http://eduscol.education.fr/pid34150/cycle-3.html>.  
Consulté le 01/05/2017.
- Observatoire Leonardo des Arts et des Techno-Sciences, BOOTZ Philippe, *Les Basiques : la littérature numérique* [en ligne].  
Disponible sur :  
<https://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/basiquesLN.php>  
Consulté le 11/04/2017
- PELARD Emmanuelle, *Panorama des applications de poésie numérique pour écrans tactiles* [en ligne].  
Disponible sur : <http://nt2.uqam.ca/fr/delineaires/panorama-des-applications-de-poesie-numerique-pour-ecrans-tactiles>  
Consulté le 11/04/2017
- TRANSITOIRE OBSERVABLE, *Quelques concepts de l'art numérique*, [en ligne].  
Disponible sur : [http://transitoireobs.free.fr/to/article.php3?id\\_article=42](http://transitoireobs.free.fr/to/article.php3?id_article=42)  
Consulté le 11/04/2017

**Application :**

- KIEHL Stéphane, NOVEMBRE Tom, NGUYEN KIM Charlie, CABRY Cyril, *Dans mon rêve*, E-toiles éditions, 2014. Disponible sur :

<https://itunes.apple.com/fr/app/dans-mon-r%C3%Aave/id482593584?mt=8>

Consulté le 12/05/2017

**Annexes :**

Annexe 1 :

*Il passe une voiture*

Il passe une voiture, qu'y a-t-il dedans ?

- Un panier.

Qu'y a-t-il dans le panier ?

- De la paille.

Qu'y a-t-il dans la paille ?

- Une poule.

Qu'y a-t-il sous la poule ?

- Un oeuf.

Qu'y a-t-il dans l'œuf ?

- Le blanc.

Qu'y a-t-il dans le blanc ?

- Le jaune.

Qu'y a-t-il dans le jaune ?

- Une aiguille.

Qu'y a-t-il dans l'aiguille

- Un trou

Qu'y a-t-il dans le trou ?

- Une grosse bête qui court après toi ....

**GEORGES JEAN**

Poème d'après « Il passe une voiture » de Georges Jean.

Il y a quelque chose dedans.

Il y a un chien

Il y a dans le camion

Il y a les souris

Il y a dans les souris

Il y a un petit louchon

Il y a-t-il dans le petit louchon

Il y a des gens qui sont après lui!



Annexe 3 :

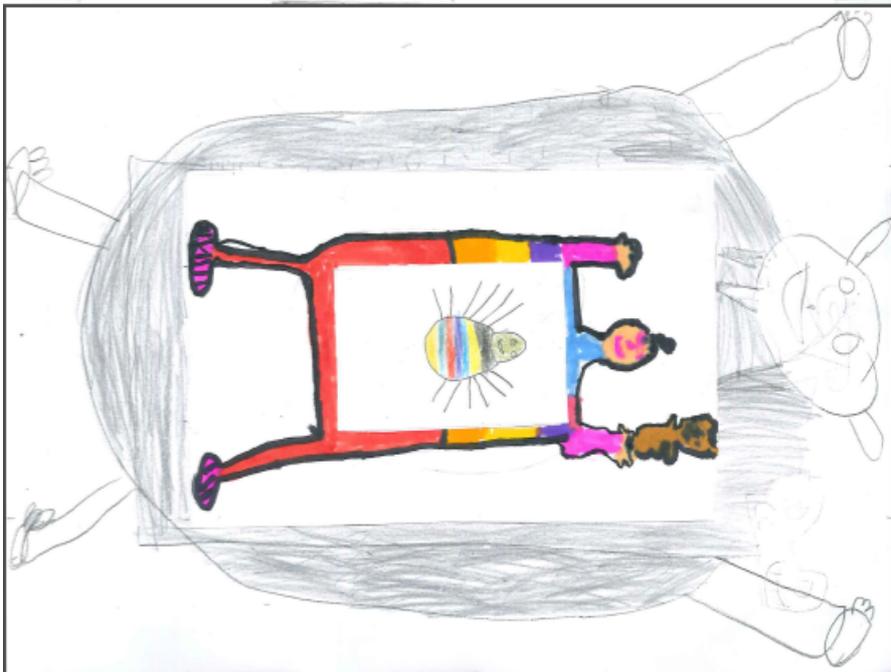
Poème d'après « Il passe une voiture » de Georges Jean.

> Il passe un éléphant  
Il y a quelque chose dedans.

> Qui a-t-elle l'éléphant ?  
- Un bébé

Qui a-t-il dans le bébé ?  
- Une souris

Qui a-t-elle dans la souris ?  
- Une dinosaure qui court après toi



Annexe 4 :

Poème d'après « Il passe une voiture » de Georges Jean.

\* Il passe une girafe  
Il y a quelque chose dedans.

Qui-a-t-il dans la girafe ?  
- une requin

\* Qui-a-t-il avec le requin ?  
- une poulpe

Qui-y-a-t-il dans la poulpe ?  
- une mesureuse d'énergie qui court après  
toi.



Annexe 5 :

Poème d'après « Il passe une voiture » de Georges Jean.

X- Il passe sur pavés

Il y a quelque chose dedans.

Qui? Allô ça t-il dans les yeux ?

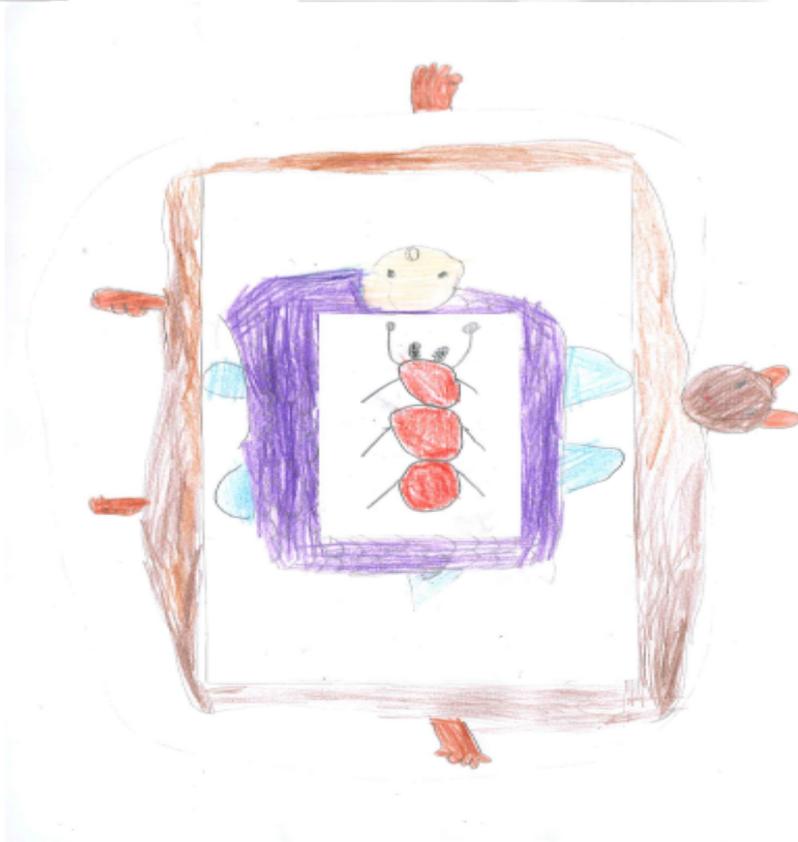
Y- Une tortue.

X- Ça t-il dans la tache ?

Y- Une fourmi.

Qui a-t-il dans la fourmi ?

Un minuscule qui court après toi !



Annexe 6 :

Vidéo finale du projet de création poétique « à la manière de... » :

Disponible sur le CD joint au mémoire.

Annexe 7 :

Vidéo du groupe 1 de l'expérience avec l'application *Dans mon rêve*.

Disponible sur le CD joint au mémoire.

Annexe 8 :

Vidéo du groupe 2 de l'expérience avec l'application *Dans mon rêve*.

Disponible sur le CD joint au mémoire.

## **Résumé :**

La poésie numérique représente un genre à part entière de la littérature poétique. Trois formes la caractérisent : la poésie générative, la poésie hypertextuelle et la poésie animée, chacune disposant de spécificités propres. A l'école, la poésie numérique est absente des recommandations ministérielles ainsi que des ressources pédagogiques. Cependant, des expériences en classe liant poésie et numérique existent et les nouvelles technologies ouvrent de nouvelles possibilités.