

**Lurelu**



## Les créations numériques

Céline Rufiange

---

Volume 43, Number 1, Spring–Summer 2020

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/93173ac>

[See table of contents](#)

---

### Publisher(s)

Association Lurelu

### ISSN

0705-6567 (print)

1923-2330 (digital)

[Explore this journal](#)

---

### Cite this article

Rufiange, C. (2020). Les créations numériques. *Lurelu*, 43(1), 87–88.



«Chez les survivalistes», sur la tablette graphique d'Isabelle Arsenault.

## Les créations numériques

Céline Rufiange

Dans le *Lurelu* de l'automne 2019, Danièle Courchesne offrait un compte rendu du colloque «Autour de l'adulte de demain» sur la lecture et le numérique. Elle y précisait que : «...la transposition d'une œuvre papier en format pdf ou *epub* n'est pas considérée comme une œuvre numérique, soit une "création native internet" [...]. Les œuvres créées dès le départ en format numérique contiennent intrinsèquement une part d'interactivité entre le lecteur et l'œuvre» (vol. 42, n° 2, p. 101).

Les applications interactives de trois albums des Éditions Fonfon n'étaient pas accessibles au moment de la rédaction de cet article. Je vous présente ici deux créations québécoises actuellement disponibles.

### La Pastèque numérique : *Tout garni*

En 2017, les Éditions de la Pastèque, en collaboration avec le studio Dpt. et la productrice Vali Fugulin, lançaient une création exclusive, entièrement numérique : *Tout garni*. Le projet s'étendait sur une année entière. À chaque mois, un illustrateur ou une illustratrice de la maison d'édition concevait un épisode devant intégrer les éléments de l'histoire et un volet de création numérique, sous forme de minijeu, réalité virtuelle, projection interactive, bande dessinée défilante, exploration à 360 degrés. Chaque épisode est accompagné d'une musique et d'effets sonores, les dialogues sont intégrés à l'illustration dans des phylactères. Les douze épisodes peuvent être aujourd'hui visionnés gratuitement un à la suite de l'autre, ou de façon aléatoire, sur le site de Télé-Québec, à l'adresse <http://toutgarni.telequebec.tv/>. Après de nombreux essais, l'utilisation d'un portable avec écran tactile me semble le plus approprié aux différentes fonctionnalités des jeux, certaines n'étant pas accessibles à partir d'un ordinateur ou d'une tablette. Sur la page d'accueil de chaque épisode est indiqué le numéro et le titre de celui-ci, le nom de la personne l'ayant

illustré ainsi qu'une vignette la représentant. Un court texte sert de mise en situation et fait le lien avec l'épisode précédent.

Le premier épisode, signé Pascal Girard, introduit l'intrigue. Lorsque Arthur arrive sur son vélo au 10, rue Truc à Montréal, il ne se doute pas que de nombreuses péripéties l'attendent. Il doit livrer une pizza à l'appartement 9; cependant, l'immeuble ne compte que huit logements. Dans le hall d'entrée, une toile représentant quatre personnes attablées autour d'une pizza et portant le numéro 2 l'incite à sonner à ce numéro, soit «L'appartement des artistes». Les artistes affirment que la pizza leur est destinée, mais lorsque Arthur leur demande quelles sont les garnitures qui la composent, ils sont incapables de répondre correctement.

Arthur se dirige alors vers «Le logement des enfants», illustré par Geneviève Godbout. Les cinq jeunes qui lui ouvrent la porte déclarent que cette pizza est pour eux. À la question qu'Arthur répète à chaque appartement, les enfants échouent à leur tour à nommer les garnitures de la pizza. Nous sommes alors dirigés vers un jeu qui consiste à nourrir les enfants afin de les endormir et de pouvoir se rendre à la prochaine étape.

Arthur se retrouve alors dans «La grotte des ours», créée par Rémy Simard. Lors de cette exploration à 360 degrés, le lecteur qui utilise une tablette doit tourner sur lui-même afin de sortir de cette grotte. Avec un clavier, on utilise la flèche vers la droite.

De retour dans l'immeuble, Arthur sonne au numéro 1, «L'appartement des survivalistes», signé Isabelle Arsenault, qui propose une expérience de réalité virtuelle où l'on doit saisir et replacer des objets au bon endroit. Le livreur arrive ensuite à «L'appartement des aveugles», illustré par Cathon, où il tombe amoureux de Sofi et trouve la carte professionnelle d'un certain Georges, domicilié au logement 10. Le voilà en route vers «Le logis des dandys» imaginé par

Pascal Blanchet. Ceux-ci l'entraînent dans une tournée de la ville que l'on peut suivre sur leur compte Instagram.

L'épisode numéro 7, «Chez Alan le boxeur», de Cyril Doisneau, est une réplique de la projection qu'on pouvait observer sur la façade de la Grande Bibliothèque de Montréal du 6 juillet au 3 août 2017. Par la suite, Arthur se retrouve dans «L'appartement des basketteurs» de Patrick Doyon où l'on doit, à l'aide d'un téléphone cellulaire, mimer un lancer de ballon pour marquer des points et ainsi délivrer le protagoniste. J'ai été incapable d'accéder à cet épisode à partir d'un iPad.

Sur le palier de «Chez Évelyne la collectionneuse», de Jacques Goldstyn, un mini-robot invite Arthur à le suivre à l'intérieur. Dans un jeu interactif, on doit repérer les jouets mécaniques qui permettent de trouver la pizza. On rencontre Berthold, Beppo et un Humpty Dumpty coiffé d'une épaisse chevelure jaune avec un toupet... dont la cervelle se transforme en pâte à pizza!

Dans «La disparition de la pizza», de Stéphane Poirier, Arthur est de retour dans l'appartement des survivalistes, où il boit une tisane et se retrouve prisonnier de deux jeux où il doit attraper des pointes de pizza. Après s'être fait voler la pizza, il coupe le courant dans l'immeuble et part vers l'appartement des aveugles, «À la recherche de la pizza», de Julie Rocheleau, en suivant les odeurs avec l'aide de Sofi.

L'aventure se termine dans «L'appartement final», de Guillaume Perreault, où Sofi accompagne Arthur, qui découvre enfin ce que contient cette boîte de pizza. Pour conclure l'expérience, on est invité à créer un fan ultime d'Arthur. Sur le site Internet de l'éditeur, on peut consulter de courtes vidéos d'environ une minute où chacun des illustrateurs du projet nous parle brièvement de sa démarche.

Une expérience numérique riche et divertissante.



## Minimus

Fondée par Yuri Kruk, [Minimus](#) est une application pour tablette disponible par abonnement au coût de 3 \$ par mois. Elle présente des histoires sans son, entièrement originales et numériques, pouvant être lues en six langues : français, anglais, espagnol, italien, allemand et portugais. La langue peut être sélectionnée dans les réglages, ou à partir de chaque histoire sur une bande en haut d'écran, qui donne également accès au menu et permet de retourner à la page d'accueil. Cette bande disparaît en mode plein écran.

De nouveaux récits sont régulièrement ajoutés; en mars 2020, trente-neuf titres étaient accessibles. Lorsqu'on ouvre l'application, le menu défilant donne accès au dernier récit disponible, en haut d'écran. Pour chaque album, on trouve une illustration à gauche et, à droite, le titre et le nom de l'auteur et de l'illustrateur. En cliquant sur cette section, on peut lire un court résumé de l'histoire ainsi que des mots-clés. Un lien indiqué par le symbole + nous amène à une courte biographie des créateurs et apporte des informations supplémentaires : série, traducteur s'il y a lieu et groupe d'âge.

Lorsqu'une langue est sélectionnée, ces informations sont offertes dans cette langue. Nous avons accès au récit en sélectionnant l'illustration. Le feuilletage se fait manuellement, par défilement, dans le sens horizontal. Après la page couverture, pour chacune des pages suivantes, apparaît en premier l'illustration, puis le texte et une animation qui consiste en l'apparition, la modification d'éléments ou un changement de plan.

L'application offre une grande diversité de genres : abécédaire, chiffrier, récits poétiques, récits fantaisistes, histoires du quotidien, documentaires, livre d'observation. Les groupes d'âge visés sont : 3 à 5 ans, 4 à 7 ans et 5 à 8 ans. Le nombre de pages varie de 5 à 52.

On y retrouve plusieurs auteurs et illustrateurs qui publient en format papier : Cécile Gagnon, Simon Boulerice, Bertrand Gauthier, Mireille Messier, Lou Beauchesne, Christine Nadeau, Lili Chartrand, Pierrette Dubé, Louise Tondreau-Levert, Jennifer Tremblay, Pierre Pratt, Marie Lafrance.

Jennifer Tremblay, l'adjointe au développement et directrice littéraire, fait également appel à des auteurs et illustrateurs de tous les horizons, mais la grande majorité des auteurs sont canadiens.

J'ai eu un véritable coup de cœur pour *Samy et les oiseaux*, de Sarah Lalonde, illustré par Nix Ren. Si ce livre était disponible en format papier, il ferait sans nul doute partie d'une collection «Coup de poing». Sur la première page, dans les teintes de gris, on voit un plan de plus en plus rapproché du visage de Samy, puis sa silhouette blanche se détache sur un fond de décombres gris. «La maison de Samy. Broyée en mille miettes.» Dans sa ville ravagée par la guerre, Samy se réfugie au Zoo-des-Possibles, où des oiseaux aux vifs coloris l'accueillent et le protègent. Cette allégorie se distingue par la qualité du texte, des illustrations et de l'animation. Elle nécessite cependant l'accompagnement d'un adulte.

Kim Yan, qui signe trois textes, est une auteure canadienne à découvrir. *Zaza ou l'histoire à l'envers*, illustré par Dola Sun, présente, comme son titre l'indique, un récit à la structure non linéaire, qui débute par la fin de la journée de Zaza et qui remonte le fil de l'histoire. Sur le plan graphique, la verticalité de la page est ici judicieusement exploitée, tout comme dans *Explorations*, de la même auteure, illustré par Yime. Ce documentaire fantaisiste se double d'un jeu d'observation d'illustrations sans texte, vivement colorées et regorgeant d'amusants détails.

Et d'autres albums ont retenu mon attention :

*L'attente*, de Cécile Gagnon, illustré par Sebastiaan Van Doninck, pour sa poésie.

*Avant de faire dodo*, d'Anika Sioui, illustré par Allegra Agliardi, dont l'animation dévoile peu à peu chacune des délicates illustrations empreintes de tendresse, et le texte à structure répétitive.

*Comment acheter un papa*, de Pierrette Dubé et Lorena G, pour son humour et son originalité, tant sur le plan des illustrations que du texte rédigé comme un livret d'instruction.

Le dramaturge Louis-Dominique Lavigne signe quatre textes illustrés par différents artistes : *Les écouteurs* (Ahra Kwon), *La dent de Joséphine* (Roberto Cubillas), *La pelle d'Annabelle* (Marie Lafrance), *Le chapeau* (Pierre Pratt).

J'ai particulièrement apprécié la richesse de la langue, les jeux de sonorités, les figures de style (énumérations, répétitions) qui apportent musicalité et humour au texte.

J'avoue ne pas être adepte de livres numériques, j'aime la matérialité de l'album, sa manipulation, la texture du papier, la variété des formats et de la mise en pages. Cependant, pour la diversité de son contenu tant sur le plan du genre de textes, du style des illustrations, du groupe d'âge ciblé, pour l'intérêt des animations et la qualité générale des œuvres présentées, Minimus représente une application digne de mention.

(lu)



Projection murale de «L'appartement des basketteurs» de Patrick Doyon.