



HAL
open science

Lecture actualisante dans l'espace temps multimodal de l'adaptation

Claude Puidoyeux

► **To cite this version:**

Claude Puidoyeux. Lecture actualisante dans l'espace temps multimodal de l'adaptation. Olivier Dezutter, Erick Falardeau. Les temps et les lieux de la lecture., PU Namur, 2015, revue Diptyque, 978-2-87037-905-9. halshs-02523383

HAL Id: halshs-02523383

<https://shs.hal.science/halshs-02523383>

Submitted on 7 Apr 2020

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Lecture actualisante dans *l'espace-temps multimodal* de l'adaptation

Décrite par Rosa (2012), l'accélération des « progrès » techniques de la société postmoderne, bouleverse les repères culturels de l'ère Gutenberg. La plupart des œuvres littéraires de la bibliothèque traditionnelle, notamment les œuvres dites patrimoniales (Louichon, 2013), sont devenues, aux mains de l'industrie culturelle (Debord, 1971), indéfiniment reproductibles (Benjamin, 1936) et adaptables (Louichon, 2013) grâce aux supports multimodaux de la modernité. Ainsi est-il désormais de plus en plus difficile pour la réception contemporaine d'appréhender l'œuvre littéraire - *a fortiori* lorsqu'il s'agit d'une œuvre patrimoniale - pour elle-même, indépendamment de ses dérivés multimodaux, quelquefois surmédiatisés. Cet article s'interroge tout d'abord sur le changement de paradigme qui affecte l'œuvre littéraire prise dans l'espace de la nouvelle bibliothèque multimodale où elle apparaît environnée et revisitée en synchronie par ses « objets sémiotiques secondaires » (Louichon, 2013). Il se questionne aussi sur les habiletés de réception attendues de l'utilisateur d'une telle bibliothèque et s'intéresse en particulier à l'émergence, dans un tel contexte, de pratiques de lecture libérées du respect de la philologie et de la chronologie (Citton, 2007). L'ensemble sémiotique constitué du roman de Carlo Collodi *Les Aventures de Pinocchio* (1883)¹ et de quelques-unes de ses adaptations est utilisé comme support d'exemplification à cette réflexion.

1- Vers une nouvelle bibliothèque multimodale ?

Avec l'émergence des techniques de création et de communication, on assiste à une insensible mutation de la notion d'œuvre. Aujourd'hui, plus une œuvre littéraire est considérée comme un classique de la culture commune, plus elle semble générer d'objets sémiotiques secondaires (Louichon, 2013). En raison de leur médiatisation, mais pas seulement, ces objets participent au développement de l'aura de l'œuvre élargie (Benjamin, 1936), désormais constituée de la source génératrice et de ses multiples actualisations. Ainsi, *LAP* est une œuvre qui est apparue en 1883, sous la plume de Carlo Collodi, et qui à partir de cette origine italienne s'est déployée jusqu'à nos jours en de nombreux objets sémiotiques secondaires, des traductions, tout d'abord, puis des adaptations en divers genres et modes, au nombre desquels une multitude de films et même de jeux vidéo. Les objets dérivés, tailles crayons, stylos, marionnettes à l'effigie du personnage témoignent de l'aura de l'œuvre, comme l'antonomase qu'est devenu le nom même de Pinocchio, servant à stigmatiser le mensonge. Cependant, cet ensemble apparemment homogène par sa matière, sa masse et son rayonnement, possède une organisation complexe. Il est composé de sous-ensembles qui en font un plurisystème hétérogène. Ainsi, par exemple, au sein de la galaxie générée par *LAP*, le dessin animé *Pinocchio* de Walt Disney (1940), a inspiré de nombreux objets sémiotiques en Occident, et, ce faisant, a promu une certaine lecture du destin de la marionnette (Wunderlich et Morrissey, 2002) alors qu'à l'Est, c'est le conte *La petite clef d'or* d'Alexis Tolstoï (1936), une version marxisante du roman de Collodi, qui a produit ses propres objets secondaires.

Cependant, à l'exception de tels phénomènes de recouvrement, transitoires, les expansions tendent plutôt à accumuler, sur et autour de l'œuvre source, des adaptations, qui même lorsqu'elles sont *a priori* incompatibles (Saint-Gelais, 2011 : 58), soit s'ignorent comme le dessin animé de Disney par exemple et celui des studios Soyouz inspiré du conte d'A. Tolstoï, soit entretiennent malgré tout des relations dialogiques, se nourrissent les unes les autres, comme le montre l'ensemble de la filmographie occidentale contemporaine générée par le roman de Collodi depuis la version Disney. Quoi qu'il en soit, du point de vue de la réception, toute expansion, aussi modeste soit-elle, peut en théorie être mise en relation dialogique avec une autre, même

¹ Le titre *Les Aventures de Pinocchio* sera désormais *LAP* dans la suite du texte.

culturellement très éloignée, ce qui contribue à donner encore plus de densité, de portée sémantique et esthétique à l'œuvre totale qui se trouve ainsi augmentée non seulement en volume mais en activité : chaque nouvel objet réinterrogeant potentiellement le positionnement de tous les autres, comme dans la bibliothèque traditionnelle (Bayard, 2007 ; Eco, 1982).

Le foisonnement créatif contemporain rend de plus en plus difficile la description exhaustive de tels ensembles et leur appréhension par le récepteur. Anne Besson (2015) montre que se créent aujourd'hui de véritables univers fictionnels que les réseaux de sociabilité établis entre lecteurs, spectateurs ou joueurs, permettent de développer et pour ainsi dire d'habiter. Ainsi, selon Richard Saint-Gelais, spécialiste d'holmeséologie, l'expansion des univers fictionnels par le passage d'un personnage, par exemple, d'une œuvre à l'autre, ce qu'il définit comme un phénomène de transfictionnalité, « contribue(...) à exacerber l'illusion référentielle » en donnant l'impression que le personnage se met à circuler dans l'intertexte, « quand ce n'est pas dans l'intermédialité » (2011 : 14). En effet, qui est aujourd'hui le personnage de Pinocchio pour le récepteur occidental ? Un cousin de Mickey aux gants blancs ? Le jeune acteur Andrea Balestri choisi, en 1972, par le réalisateur Comencini pour incarner la part d'enfance du pantin ? Le pétulant quinquagénaire Roberto Benigni (2002) ? Le poétique amateur de cerfs-volants, dessiné par Enzo d'Alo (2012) ? Le cynique robot nain de Winshluss (2008) ? Le David d'*LA* (2001) ou le Roy de *Blade Runner* (1982) ? La Vera de *La Piel que habito* (2011) ? Ou tous à la fois et bien d'autres encore ? La multiplication incessante d'objets secondaires élargit continuellement les références culturelles sur et autour de l'œuvre source. Ainsi se constitue un ensemble d'une haute densité sémiotique, qui devient un lieu de connivence culturelle surdéterminé constitutif d'une culture populaire. Celle-ci investit différents domaines sociaux, y compris le marketing ou la santé, comme le prouvent la production de films publicitaires dont le scénario puise indifféremment dans les différentes adaptations de *LAP* pour vanter les mérites d'une voiture² ou mener des campagnes de prévention³. C'est un tel ensemble sémiotique en perpétuelle évolution créatrice que l'on peut définir comme l'œuvre totale en expansion.

Dans un tel ensemble, si l'une de ses plus modestes parties, comme le film publicitaire, contient potentiellement l'espace multimodal de l'œuvre en expansion, qu'il actualise, inversement la toile, grâce à sa structure réticulaire, permet d'appréhender ce qui, avant la numérisation, demeurerait une représentation virtuelle de la construction culturelle : la multiplicité et la variété des éléments constitutifs de l'œuvre expansée, des plus importants jusqu'à des unités infimes, comme les simples citations. Ainsi, à partir d'indications telles que le nom de « Pinocchio » associé au nom de « Collodi », un moteur de recherche comme Google, propose - au 05/01/15- environ 468 000 entrées contre 32 200 000 entrées, soit soixante dix fois plus, pour une recherche avec le seul nom « Pinocchio », entrées dans lesquelles celles qui se rapportent simplement au roman de Collodi sont submergées par des références éclectiques aux objets sémiotiques secondaires, multimodaux. De façon générale, lorsque l'on interroge un moteur de recherche sur un texte patrimonial, les entrées propres à l'œuvre source associée au nom de l'auteur, sont significativement moins nombreuses que celles qui sont répertoriées à partir du seul titre ou du seul nom du personnage principal car ces dernières intègrent les objets sémiotiques secondaires et relèvent de l'œuvre en expansion.

Or, la présence autour de l'œuvre source, identifiée comme objet d'enseignement, de cette masse de produits culturels dérivés, à la désuétude quelquefois programmée, complique le traitement de tels ensembles par l'école qui a besoin de temps pour élire ses objets, en définir les contours et les enjeux à long terme, afin d'« assurer la transmission générationnelle de la connaissance symbolique » (Rosa, 2013 : 96). Néanmoins, l'enseignement ne peut plus guère ignorer ou laisser ignorer que toute œuvre est désormais potentiellement appelée à sortir d'elle-même et à se déployer dans ce que l'on pourrait définir comme un nouvel « espace-temps multimodal », qui lui donne une visibilité et une présence culturelle élargie par multiplication de

² <http://www.musique-pub.com/musique-de-pub-peugeot-208-pinocchio/>

³ <http://www.publimania.fr/spot-pub-pinocchio-aides-sida/>

ses modes de diffusion et de réception. La mythologie et l'histoire antique, par exemple, ne se trouvent-elles pas aujourd'hui une nouvelle réception, essentiellement grâce aux jeux vidéo ou aux superproductions hollywoodiennes ? Si l'école ne peut sans doute se tenir sur la crête mouvante, et bien souvent périlleuse, de l'actualité, en revanche l'actualisation multimodale des œuvres devient incontestablement pour elle un objet à penser. Le changement de paradigme qui affecte l'œuvre littéraire, déployée dans un ensemble multimodal, pourrait donc conduire à revisiter les modes de « transmission générationnelle de la connaissance symbolique », encore essentiellement rivés à une conception héritée de la seule ère Gutenberg qui ne suffit plus à rendre compte des pratiques et du fait culturel contemporains, voire de la notion même d'œuvre.

Pour le récepteur, en effet, la coprésence immédiate de ces œuvres-monde sur l'écran de l'ordinateur ou de la tablette, les transforme en totalités culturelles immédiatement disponibles en synchronie, soit simplement consultables, soit expansibles par des commentaires ou des créations personnelles : vidéos, réalisations graphiques, fanfictions etc. En « zappant » d'un objet à un autre, comme récepteur ou en expansant ces objets, comme créateur, l'internaute appréhende chaque entrée comme un fragment d'une totalité pour ainsi dire achronique, déclinée sous quelques simples mots clefs : les liens hypertextuels, amers de la navigation, lesquels obéissent à une logique thématique et non chronologique (Vandendorpe, 1999). Le récepteur évolue donc dans une sorte d'espace temps multimodal de l'œuvre qui s'ouvre à lui en synchronie comme une seule sémiosphère (Lotman, 1966). L'appréhension de ce nouvel espace sémiotique global ne relève plus uniquement de la mise en œuvre de compétences de lecture diachronique et distanciée mais de ce que l'on pourrait désigner sous le terme de « récepture » multimodale, une réception attentive au dialogue synchronique des modes dans le mouvement d'expansion et d'actualisation permanent de l'œuvre.

2. Vers une récepture multimodale ?

L'expérience contemporaine de l'immédiateté et de la densité de l'espace-temps multimodal de l'œuvre permet au récepteur contemporain d'éprouver la présence des œuvres du passé et motive de nouvelles pratiques culturelles. Le concept de « sémiosphère culturelle » développé par Lotman (1999[1966]) semble pouvoir s'appliquer au fonctionnement de l'activité sémiotique de ces ensembles multimodaux. Dans de tels ensembles, la chronologie s'abolit. Les œuvres qui parviennent du passé « continuent à jouer un rôle [...] en tant que facteurs vivants » entretenant un rapport dialogique avec la totalité de l'œuvre en expansion. Lotman explique en effet que ce qui est « en fonction » [dans l'ici et maintenant de la sémiosphère] n'est pas la couche temporelle la plus récente, mais la totalité de l'Histoire contenue dans les textes culturels» (1999 [1966] : 15). Dépassant donc l'opposition entre approche synchronique et approche diachronique du fait culturel, Lotman pense que « tout ce qui contient la véritable mémoire d'une culture fait directement ou indirectement partie de cette culture, de manière synchronique » (*Ibid.* : 16), ce qui est bien le cas de tous les objets de l'œuvre en expansion. Ceux qui se situent à la marge de la sémiosphère fournissent, comme le souligne Jacques Fontanille⁴ (2005), « des indications sur la dynamique même de la culture » où ils apparaissent. En même temps, ils exercent une pression centrifuge sur la sémiosphère qui, travaillée sur ses marges, se déplace et se décentre par ajustements invisibles et progressifs mais quelquefois aussi par mutations brusques, ce qui implique en partie, comme le souligne pour sa part Henri Corbin⁵, mais d'un autre point de vue, que « chaque symbole », et l'on pourrait ajouter chaque objet, voire chaque signe, à l'intérieur d'un ensemble aussi dynamique que l'œuvre en expansion, « n'est jamais expliqué une fois pour toutes, mais est toujours à déchiffrer de nouveau », à réinterpréter et à réinventer par chaque récepteur.

⁴ Dans l'introduction à *L'explosion de la culture*, de Youri Lotman, traduction Inna Merkoulouva, Limoges, Pulim, 2005,

http://www.unilim.fr/pages_perso/jacques.fontanille/articles_pdf/semiotique%20generale/intro_lotman-explosiondelaculture.pdf consulté le 15 septembre 2014

⁵ Cité par Durand, 1992, p. 16.

En effet, à partir de la proposition de Lotman, on peut penser qu'un signe déjà-là, dans l'œuvre en expansion, est réactualisé à chaque réception et donc infiniment réactualisable, non simplement comme structure vide, comme « vampire sec » (Tournier, 1994 [1981] : 12) à revivifier, mais plutôt comme structure pleine et ouverte, à interpréter et actualiser en partie au travers des couches archéologiques de ses réalisations passées, au moins de celles qui relèvent de la culture partagée. Pour le doter de ses potentialités sémiotiques en synchronie, le récepteur du signe est donc concomitamment son interprète et son nouvel auteur. Autrement dit, lorsque l'artiste italien Ausonia ou le français Winshluss réalisent en 2008, sous la forme d'une bande dessinée, une « transposition sérieuse » à visée satirique⁶ (Genette, 1992 : 45) de l'histoire de Pinocchio, culturellement dense de réalisations sémiotiques accumulées depuis 1883, chacun est à la fois récepteur d'une tradition culturelle, c'est-à-dire de la « sémiosphère Pinocchio » et, en même temps, interprète c'est-à-dire découvreur de nouvelles potentialités de cette histoire, en synchronie. Ces auteurs participent ainsi à l'expansion et donc à la vie de l'œuvre-monde *Pinocchio* en la dotant d'un accroissement sémiotique inédit. Pour Ausonia, Pinocchio est un être de chair, sensible. Pour Winshluss, un robot aux pouvoirs destructeurs terribles. Ausonia imagine un antimonde, peuplé de pantins de bois, où Pinocchio, incarnation de la vérité et de la sincérité, ne peut trouver sa place, au contraire du Pinocchio de Winshluss, programmé pour détruire, qui engendre cyniquement l'apocalypse. L'œuvre d'Ausonia comme celle de Winshluss, dialogiques entre elles, entament chacune également un dialogue responsif-actif (Bakhtine, 1984 : 274) avec l'œuvre en expansion : le détournement créatif de sèmes et de signes de la sémiosphère ainsi opéré, révèle, en les actualisant, les potentialités sémiotiques de l'œuvre –monde dans laquelle ces deux bandes dessinées s'originent. Naturellement, ce dialogisme entre diachronie et synchronie excède la stricte dimension sémiotique, en raison de la nature artistique de la littérature (Schaeffer, 2000) et des modes généralement concernés par l'adaptation : cinéma, arts numériques, musique, etc. C'est une telle réception créatrice que l'on peut proposer de nommer « récepture » car elle est à la fois réception et écriture, réception et production.

Ainsi, la présence des réalisations sémiotiques passées ne se manifeste pas, dans la sémiosphère, sous la forme d'un héritage statique et fossilisé mais bien comme une réserve vive d'œuvres à venir, de matière et d'énergie actives qui ne demandent qu'à s'expanser, en se recomposant, au contact du présent de la culture. Or, généralement, à l'école, le terme de réception semble prendre, à l'usage, des connotations positivistes et mettre l'accent sur l'acte de recevoir. Il se situe du côté du résultat, du produit, dans une perspective herméneutique de type gadamérien où le récepteur est censé décrypter la ou les questions posées par le texte au Lecteur implicite (Iser, 1985 : 60) ou Modèle (Eco, [1979]2001 : 61) et en proposer une interprétation plausible, compte tenu de ses propres compétences. La validité d'une telle « réception » est objet constant d'évaluation et de certification, dans le cadre scolaire ou universitaire. Au contraire, l'emploi du mot « récepture », sur le modèle du mot « spectature » forgé par Nathalie Lacelle (2009), vise à rompre avec les mots en « -tion ». Etymologiquement issu d'un participe futur latin, « récepture » valorise le processus de découverte actif et créatif d'une œuvre à l'expansion de laquelle le récepteur se sent invité, comme le réclame Y. Citton (2007; 2010) et le pratique régulièrement P. Bayard (2009 ; 2015). La sociologie même de la réception montre qu'à celui de la mort de l'auteur annoncé par Barthes, succède un âge de l'œuvre-monde polygraphique (Saint-Gelais, 2011 : 389), ainsi qu'en attestent la multiplication des fanfictions autour des bestsellers et la légitimation de telles pratiques à la fois par les auteurs eux-mêmes, comme J.K. Rowling pour *Harry Potter*, ou par certains éditeurs contemporains qui considèrent ces fandoms comme l'occasion de dénicher de nouveaux créateurs (Le Crosnier, 2014). Ainsi, « récepture », comme lecture, culture mais aussi comme aventure, également issus de participes futurs, met l'accent sur la promesse sémiotique et le projet d'une telle réception créatrice.

Il existe déjà des situations diverses de « réceptures multimodales » à l'école. Nathalie Lacelle (2012 : 125-139) et Monique Lebrun (2012 :141-156) montrent, par exemple, comment la

production d'objets multimodaux développe la culture multimodale. Pour Jenkins (2008) l'écriture de fanfictions favorise, en contexte scolaire, le développement de compétences rédactionnelles parce qu'elle engage le sujet tout entier à participer au développement créatif de l'œuvre. Gee (2009) souligne le paradoxe que des élèves peu habiles en compréhension de texte parviennent à faire fonctionner des jeux vidéo très complexes, nécessitant la maîtrise du multimode, à partir de fiches techniques fournies par les concepteurs, alors même que la lecture de ces fiches requiert des compétences élaborées. Ainsi, lorsqu'ils se lancent dans l'aventure du jeu et de la création, les élèves semblent –ils éprouver plus de facilité à développer empiriquement les compétences requises par la situation-problème. Ils adoptent une attitude de curiosité et d'attente participative, responsive-active (Bakhtine, 1984 : 274), face à un jeu qu'ils font avancer à leur rythme et qui les fait avancer par essais-erreurs en les aidant à développer des savoirs comme des savoir-faire, mais surtout en les instituant comme créateurs. Une telle culture se construit progressivement au travers de l'expérience et s'organise à la suite de l'expérience (Gee, 2009)⁷, elle rejoint la réécriture en ce qu'elle invente son chemin comme son objet en avançant. Dans toutes ces situations, la démarche créatrice permet la construction des apprentissages et l'acculturation.

3. Vers une réécriture anachronique de l'œuvre en expansion ? Comment l'épilogue du film *Blade Runner* de Ridley Scott (1982) invite-t-il à relire celui du roman de Collodi, *Les aventures de Pinocchio* (1883) ? Proposition de mise en œuvre dans une classe de seconde.

La sémiosphère -ou œuvre en expansion- *Pinocchio* se présente donc comme un ensemble hétérogène et dialogique dans lequel chaque élément de la trame narrative originelle, comme chaque élément appartenant à la sémiosphère, est susceptible de subir des retraitements divers ce qui, loin de porter atteinte à la cohérence globale, l'enrichit au contraire de nouvelles potentialités sémiotiques et l'actualise. L'activité dialogique intense de la sémiosphère est d'ailleurs la condition même de l'expansion de l'œuvre totale et le signe de sa « réelle présence », selon la formule titre de George Steiner (2002). Ainsi, par exemple, l'épilogue du roman de Collodi, est un point de la trame romanesque où se joue une partie essentielle du sens du roman. Il comporte suffisamment d'incertitudes et de failles, pour qu'un interprète du XXI^{ème} siècle puisse tenter de faire advenir, par une lecture anachronique assumée, un sens pertinent au moment de sa lecture même si l'auteur ne pouvait songer à cette interprétation au moment de la rédaction.

3.1 Présentation des objets de travail dans l'ordre de leur utilisation

Un article du *Monde* destiné à poser le problème. Intitulé « Grâce à l'intelligence artificielle, Mario n'a plus besoin de vous pour finir les niveaux⁸ », cet article rend compte avec humour et en termes accessibles, des résultats d'une recherche effectuée à l'université de Tübingen sur les pouvoirs dont disposerait Mario, personnage d'un jeu vidéo bien connu, une fois doté d'intelligence artificielle. On découvre alors que Mario peut non seulement raisonner mais aussi dialoguer, éprouver des émotions, parfois même adopter des comportements inattendus.

Deux films de science-fiction dont les héros sont des robots humanoïdes doués d'intelligence artificielle, en relation de rivalité mimétique avec l'homme : *LA* de Steven Spielberg (2001) et *Blade Runner* de Ridley Scott (1982). *LA* raconte comment le jeune David, « méca » fabriqué à la chaîne, est adopté puis abandonné dans la nature par sa mère adoptive, Monica, lorsque le fils légitime de la maison se met à le haïr comme un rival insupportable. Cependant David est programmé pour vouer un amour sans limite à Monica qu'il assimile à la Fée Bleue depuis qu'elle lui a lu l'histoire de Pinocchio. Il cherche donc désespérément le moyen de devenir un vrai petit garçon pour retrouver à la fois cette mère et son amour. L'action de *Blade Runner* se situe en 2019, à Los Angeles, au cœur des ténèbres de la pollution atomique. Les hommes ont fui leur planète insalubre rongée par une pluie atomique corrosive et plongée dans une nuit

⁸ Article de Morgane Tual, publié dans *Le Monde*, le 21 janvier 2015, disponible en ligne à l'adresse : http://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/01/21/grace-a-l-intelligence-artificielle-mario-n-a-plus-besoin-de-vous-pour-finir-les-niveaux_4559860_4408996.html

perpétuelle, sorte de paysage mental d'une humanité elle-même dévastée. La Terre abrite encore la compagnie fabriquant des androïdes destinés à servir d'esclaves dans les colonies planétaires. Ces androïdes, produits à partir d'ADN humain, sont nommés « répliants » en raison de leur parfaite ressemblance avec l'homme. Néanmoins les derniers modèles sont à la fois plus beaux, plus forts et plus intelligents que l'homme : seule leur durée de vie limitée à quatre années les empêche de constituer une menace. Toutefois, ces répliants sont interdits de séjour sur Terre. Le film débute au moment où, mus par la révolte, et menés par un leader charismatique nommé Roy Batty, quelques répliants, esclaves dans une colonie lointaine, volent un vaisseau spatial, pour venir demander des comptes à leurs concepteurs qu'ils finissent par assassiner. L'une des premières images du film, en plein écran, est celle d'un œil immense. C'est un œil miroir où se reflète la ville maudite éclairée de ses lumières artificielles, mais cet œil bleu semble voir aussi au-delà et contenir le monde, ses fureurs, ses abîmes et son mystère obscur. C'est l'œil de la conscience jugeant les hommes. Au moment de l'épilogue, c'est ce même œil que l'on reconnaît dans le regard exalté de Roy, sur le toit du building, où il s'est réfugié, face à Rick Deckard, le policier chargé de son élimination.

Le roman, les *Aventures de Pinocchio* raconte comment le menuisier Geppetto se fabrique une marionnette merveilleuse, Pinocchio, pour gagner sa vie sans rien faire puis comment ce pantin rebelle lui échappe pour vivre ses propres aventures, au cours desquelles il rencontre la Fée aux cheveux bleus, puissance tutélaire qui lui montre le droit chemin. Ainsi Pinocchio, doué de conscience morale, parvient-il, après d'autres aventures encore, à retrouver Geppetto. Il se conduit alors en fils repentant et attentif. Les événements qui précèdent l'épilogue sont les suivants : après avoir retrouvé son père dans le ventre du monstre marin et assuré leur commune évasion, le pantin Pinocchio consacre tout son temps et son énergie à s'occuper de la santé défaillante de Geppetto au détriment de la sienne. Il s'épuise en divers travaux harassants, comme tirer de l'eau à la noria en remplacement de l'âne mort à la tâche. L'épilogue débute au moment où la Fée, touchée par une telle abnégation, décide d'exaucer le vœu du pantin de devenir un vrai petit garçon. Elle apparaît à Pinocchio en songe pour lui annoncer cette bonne nouvelle. A son réveil, Pinocchio, émerveillé, constate que lui-même mais aussi son environnement ont été métamorphosés : il est un joli petit garçon bien habillé et riche, son père a recouvré la santé, la mesure est devenue une maison confortable. Geppetto apprend à son fils que tout ce qu'il voit est avant tout le résultat de sa bonne conduite. Pinocchio s'enquiert cependant du sort du pantin et le découvre privé de vie, pantelant, sur une chaise, ce qui lui inspire cette réflexion intérieure : « Que j'étais risible lorsque j'étais un pantin et que je suis content maintenant d'être devenu un petit garçon comme il faut ! »⁹(Collodi, 1883, XXXI : 231).

3.2 Progression de séquence synthétisée, suivie d'une description de séance de la lecture anachronique de l'épilogue des *Aventures*.

La problématique d'enseignement est la suivante : comment conduire des élèves de seconde du lycée, dans le cadre des enseignements d'exploration¹⁰ « images et langages », à effectuer une lecture anachronique consciente de ses stratégies et de ses enjeux ? La problématique de l'entrée « images et langages » est définie en ces termes par le bulletin officiel relatif aux enseignements d'exploration en classe de seconde :

L'image, élément de la culture des élèves, joue un rôle essentiel dans nos sociétés. Comment les différents modes d'expression et de communication que sont le texte et l'image, fixe ou animée, se combinent-ils, s'enrichissent-ils mutuellement ? En quoi les langages qu'ils constituent et les effets qu'ils produisent sont-ils à la fois différents et néanmoins très intimement liés l'un à l'autre ? (p.4)

L'objectif de séquence consiste à conduire les élèves à s'interroger sur l'actualité de ce que représente le personnage de Pinocchio, aujourd'hui, dans un monde où l'intelligence artificielle ne

⁹ Traduction de travail.

¹⁰ Axe « images et langages : donner à voir, se faire entendre », Bulletin officiel n°4 du 29 avril 2010.

cesse de se développer et où l'être humain, comme Geppetto, risque de se trouver dépassé par des robots qu'il a conçus pour le servir¹¹.

Pour poser le problème, interroger les représentations initiales et commencer à construire des connaissances encyclopédiques, un vocabulaire et des concepts spécifiques, il est sans doute préférable de partir d'abord d'un article d'actualité, comme celui du *Monde* résumé précédemment, mais accompagné d'un corpus de textes recueillis et présentés par les élèves eux-mêmes. Il s'agit d'assurer ainsi une première approche de la problématique à partir de lectures, qui croisées à l'expérience empirique des élèves, suscitent des débats et surtout un premier questionnement.

Ensuite le visionnage d'*LA* a pour objectif d'amener les élèves à repérer comment la fiction cinématographique annonce, depuis des années, les problèmes que soulèvent aujourd'hui les textes scientifiques au sujet du développement très ambivalent pour l'humanité de l'intelligence artificielle. Les élèves ont pour tâche de retrouver dans ce retraitement narratif, proposé par le film, l'expression des craintes propres à notre temps : la présentation des pouvoirs illimités des robots, la peur éprouvée à l'égard de l'objet intelligent doué de parole et de sensibilité, l'angoisse de voir s'abolir les frontières entre humain et objet, les risques de rivalité mimétique entre homme et machine intelligente, les possibilités d'aliénation de l'être humain à la machine initialement censée le servir, etc. Une fois que les axes de recherches sont définis par les élèves, le travail de repérage est partagé entre groupes.

Ce n'est que dans un deuxième temps, en suscitant une réflexion sur la naissance culturelle du robot humanoïde, que l'on provoque un débat interprétatif sur l'intérêt des allusions à l'histoire de Pinocchio dans ce film. Le débat débouche sur un nouveau visionnage du film ou de quelques-uns des passages décisifs où apparaît l'allusion littéraire.

Dans *LA*, la référence à *Pinocchio* constitue un élément de cohérence de la trame narrative. Il suffit de la faire repérer, en demandant aux élèves de s'appuyer sur ce qu'ils connaissent de l'histoire de la marionnette même sans l'avoir lue. Ils commencent ainsi à établir le lien entre la marionnette et son actualisation, sous la forme du méca David, désireux comme Pinocchio d'accéder à l'humanité. Ils comprennent que cette aspiration prend une dimension pathétique puisque David développe des qualités d'empathie et d'amour, pour ses parents adoptifs, bien supérieures à celles dont les humains semblent capables dans ce film. Il s'agit de conduire les élèves à percevoir le renversement de problématique proposé par *LA* : le monde moderne, hautement technologique, tendrait-il à déshumaniser l'homme à mesure qu'il rend les machines plus intelligentes et sensibles ? Ces doubles technologiques ne nous placent-ils pas devant nos insuffisances ?

Dans *Blade Runner*, la relation aux *Aventures de Pinocchio* est à trouver par analogie, elle suppose donc une mise en relation plus approfondie du roman avec ce film, *a priori* très éloigné de l'univers collodien¹². Pour aider les élèves à établir cette relation, on propose une lecture, partielle ou intégrale, du roman de Collodi avec tous les allers-retours nécessaires vers le film de Ridley Scott. Cette lecture a pour objectif la recherche d'indices permettant de repérer, en germe dans le personnage de la marionnette, les problématiques liées à la relation entre l'homme et les robots doués d'intelligence, telles qu'elles sont posées dans *Blade Runner*. Les élèves doivent percevoir le lien entre pantin et répliquants mais aussi entre l'esprit de révolte des répliquants et celui de Pinocchio : le projet de Geppetto est clairement, dès le départ (Chap. 3), de se fabriquer

¹¹Dans le journal *Le Monde, Science § médecine*, n° 21 842, du mercredi 8 avril 2015, sous le titre « L'école face à l'intelligence artificielle », le médecin Laurent Alexandre rapporte, en les mettant à distance cependant, les craintes du créateur de Tesla et SpaceX : « Elon Musk (...) prévoit que nous serons les labradors de l'IA : les plus empathiques d'entre nous du point de vue de l'IA, deviendront des compagnons domestiques. »

¹²Paolo Fabbri (2002 : 277), spécialiste de Collodi, affirme que cette œuvre cinématographique est pourtant l'un des plus remarquables dérivés des *Aventures*, même s'il s'agit d'abord de l'adaptation du roman de Philip Dick, *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?* (1976). Il est vrai qu'elle se nourrit de nombreux éléments narratifs issus des *Aventures de Pinocchio*, intégrés dans le film par migration transfictionnelle (Saint-Gelais, 2011 : 10) et que ces éléments constituent des « interprétants » (Ibid. : 451), c'est-à-dire des points d'ancrage interprétatifs non seulement du film mais aussi de l'œuvre originale de Collodi.

une marionnette pour l'exploiter. Les élèves recherchent les différentes significations du nom Pinocchio et découvrent que parmi celles-ci se trouve l'étymologie « œil de pin ». Comme l'œil de Roy, celui de Pinocchio, permet en effet une critique acerbe des dysfonctionnements de la société. Les élèves sont invités à repérer les indices qui permettent de comprendre comment le destin aliéné des répliquants éclaire celui de Pinocchio : les personnages qu'il rencontre ne cessent de l'enfermer dans leur projet égoïste, Fée et Geppetto compris. Comme les répliquants, Pinocchio n'a cessé de fuir une aliénation pour sombrer dans une autre. Lorsqu'il retrouve son père, à la fin de ses aventures, celui-ci en fait son « bâton de vieillesse » et le tue métaphoriquement au travail. Les répliquants, quant à eux, ne peuvent se libérer de la programmation biologique que leur concepteur a prévue pour eux : de cette manière, même assassiné, celui-ci réussit à accomplir le projet funeste de les tuer au terme de leurs quatre années de vie.

Le travail plus spécifique de lecture « anachronique » de l'épilogue du roman de Collodi, à travers l'éclairage apporté par celui de *Blade Runner*, se situe en fin de séquence. Tout d'abord, une analyse préalable de l'épilogue filmique a pour objectif d'amener les élèves à approfondir la piste du renversement de problématique amorcé à partir d'*LA* : l'humanisation des robots ne met-elle pas en évidence la déshumanisation de l'homme ? On invite les élèves à relever tous les indices : Deckard retrouve les répliquants dans l'immeuble où ils se cachent, tue de sang-froid la compagne de Roy et poursuit celui-ci jusque sur le toit de l'immeuble d'où le policier glisse avant que la main secourable de Roy ne le sauve d'une mort assurée. Ensuite, commence un long face à face nocturne, sous la pluie pénétrante. Roy est déjà au-delà de la vie puisqu'il sait que ses quatre années arrivent à leur terme ultime ; il attend la mort avec sérénité. Pour défier Deckard, et ses pareils, le répliquant s'est transpercé les mains et porte ainsi les stigmates du crucifié. Dans le regard droit et bleu, qu'il jette à Deckard, qui a pour mission de l'éliminer, il y a comme une vision inaccessible aux êtres humains que Roy exprime de manière poétique en se faisant chanteur et demiurge d'un mystère inconnu à l'humanité : *J'ai vu des choses/ que vous, humains, ne pourriez croire: / Des vaisseaux guerriers surgissant enflammés des épaules d'Orion. / J'ai vu des rayons C déchirer les ténèbres/ Près de la bouche de Tannhäuser/ Tous ces moments se noieront dans le temps/ Comme larmes dans la pluie/ Il est temps de mourir.*¹³ Quelques instants avant sa mort, Roy serre sur son cœur une colombe, comme une sorte de prolongement sensible et pur de lui-même. Lorsqu'il rend son dernier souffle, cette colombe prend son envol et se détache dans le ciel sombre, vers des cimes libérées des contingences alors que Deckard reste seul, plongé dans les ténèbres, face à la dépouille du répliquant dont la tête est inclinée sur la poitrine, de manière christique.

Les aventures de Pinocchio se terminent - apparemment au moins, et toute la question est dans ce jeu d'apparences - par l'humanisation de Pinocchio. Grâce à l'intervention de la Fée, un matin, la conscience de la marionnette se réveille dans le corps d'un étranger, celui d'un garçon aux yeux bleus et à l'air enjoué alors qu'elle habitait la veille celui d'un pantin harassé de fatigue à force de se sacrifier pour l'amour d'un père tyrannique. Cependant, l'épilogue du roman de Collodi maintient l'incertitude sur le crédit à lui accorder : le champ lexical de l'apparence et les jeux de miroir s'y mêlent, ce que les élèves doivent repérer. Le lecteur ne peut savoir si Pinocchio rêve, vivant ou mort, ce changement corporel ou s'il le vit vraiment, selon les lois du merveilleux ; ambiguïté que l'on amène les élèves à percevoir. Il est à noter de plus que Collodi lui-même invitait à une lecture distanciée de cet épilogue lorsqu'il affirmait ne pas se souvenir d'avoir rédigé une fin heureuse à son roman (Tempesti, 1993 : 281). Quoi qu'il en soit, on assiste ensuite à un face à face final entre le prétendu Pinocchio de chair et sa dépouille, privée de vie, gisant sur une chaise. Mazzanti, illustrateur de la première édition du roman, souligne ce dédoublement final du héros, dans une scène où il présente, comme dans un jeu de miroir énigmatique, face au nouveau Pinocchio de chair, stéréotype insipide du bon fils, la dépouille de la marionnette dans la posture christique du sacrifié douloureux. On sait l'étonnante oraison que prononce Pinocchio à la vue de son double privé de vie.

¹³ Traduction effectuée pour cet article

La mise en parallèle de l'épilogue du roman de Collodi avec celui de *Blade Runner*, vise, dans un premier temps, à faire repérer par les élèves un certain nombre de convergences formelles : l'énigmatique face à face final entre l'humain et son double (on confronte l'illustration de Mazzanti à un arrêt sur image), la mort du répliquant et celle du pantin, la fonction conclusive des paroles prononcées de manière solennelle par le répliquant dans *Blade Runner*, par le nouveau Pinocchio dans le roman. Un débat permet ensuite de préciser en quoi l'épilogue du film de Ridley Scott propose un changement d'angle et un nouvel approfondissement pour l'œuvre de Collodi. Les élèves peuvent trouver que, dans les deux cas, l'humain triomphe de son double sans avoir le beau rôle. Ils savent d'ailleurs que la mort de Roy fait ensuite vaciller Deckard, le rappelle à l'amour et à l'humanité : le policier, chasseur de répliquant, choisit de s'enfuir, pour la protéger, avec Rachel, robot humanoïde dont il est amoureux. Le lyrisme et la profondeur des dernières paroles de Roy fait éclater, par contraste, l'ironie de la déclaration finale de Pinocchio ou son étroitesse de vue. Les élèves peuvent constater qu'ils ne connaissent aucune suite des *Aventures de Pinocchio*. De rapides recherches en ligne effectuées pour alimenter le débat peuvent confirmer à ce stade de la réflexion qu'effectivement le Pinocchio de chair n'a curieusement pas d'histoire : il n'existe pas de *sequel* du roman¹⁴ comme si le destin de ce petit bourgeois, bien propre sur lui, mais fossoyeur de son double « risible » n'intéressait plus. Toutes les reprises du mythe mettent en scène le pantin et lui prêtent encore des aventures, sans tenir compte de l'arrêt de mort qui l'a frappé dans cet épilogue. Il semble donc que meurtris par leur statut dégradant d'objets, le pantin de bois et le répliquant soient deux sacrifiés et qu'ils interrogent avec angoisse, entre crainte de la chute et rêve d'une transcendance possible, les limites obscures de leur existence et par-là celles de la condition humaine. Roy et Pinocchio, victimes expiatoires qui expriment les angoisses modernes, sont en quelque sorte des héros tragiques. La superproduction américaine invite à cette actualisation de ce que Paolo Fabbri (2002 : 277 ; 2012 : 207) considère, au-delà même du roman de Collodi, comme le mythe littéraire de Pinocchio.

On peut envisager un réinvestissement artistique de ce travail. Dans le cadre du dialogue entre les arts et les modes, les élèves peuvent réaliser, en groupe, une très brève adaptation filmique de l'épilogue de Pinocchio. Cette production multimodale, nourrie par la séquence précédente, est aussi destinée à en approfondir les acquis. Elle conduit les élèves à rédiger un script guidé par un point de vue, à caractériser le personnage, à concevoir un décor, à choisir une époque, un accompagnement musical et des bruitages. Cette réalisation leur permet de proposer une réécriture multimodale, à l'anachronie assumée, de la fin du roman.

Cette ébauche de réflexion sur la place et le fonctionnement de l'œuvre en expansion - véritable sémiosphère au sein de la nouvelle bibliothèque multimodale - s'inspire de chantiers entrepris en didactique de la littérature et du multimode (Lacelle, 2009 ; Lebrun, Lacelle, Boutin, 2012). Elle s'efforce de prendre en compte le changement de paradigme qui affecte aujourd'hui la littérature. La découverte des « sémiosphères » par les élèves devrait les amener à percevoir que si certaines œuvres littéraires, notamment les œuvres classiques ou patrimoniales de la bibliothèque collective, ont la faculté de s'expanser en objets seconds qui enrichissent la valeur sémiotique et l'aura de l'œuvre en expansion, ces œuvres matricielles ont aussi la faculté de rappeler à elles la matière même des objets générés, et de s'enrichir ainsi du potentiel de leur propre sémiosphère. Cette approche permet de préserver le nécessaire équilibre entre lecture générative et lecture actualisante (Dufays, 2005). Elle vise à apprendre à lire le texte comme une partition (Fourtanier, 2014), une métaphore vive, dont les figures mais aussi les silences peuvent trouver une résonance dans d'autres systèmes sémiotiques artistiquement solidaires. Il s'agit d'opposer la « reliance » des arts à la perte de repères engendrée par la modernité, notamment en raison de l'accélération technique et temporelle et d'aider les élèves à éprouver le présent de la mémoire culturelle en participant, par une réécriture créative et audacieuse, à son actualisation (Citton, 2007).

¹⁴ A l'exception d'un œuvre mineure de Collodi, *Pipi ou le petit singe couleur de rose*. Alfredo, le maître de Pipi est quelquefois assimilé au « petit garçon comme il faut », mais il n'est pas le personnage principal.

Bibliographie sélective

Sources primaires

COLLODI, C. (1883). *Le Avventure di Pinocchio*, Firenze, Felice Paggi, [Firenze, Giunti, 2012].

Adaptations littéraires

AUSONIA. (2009). *Pinocchio, Storia di un bambino*, Torino, Pavesio.

TOLSTOI, A. (2007[1936]) *La petite clef d'or ou les aventures de Buratino*, Paris, Hachette

WINSHLUSS. (2008). *Pinocchio*, Albi, Les requins Marteaux.

Adaptations filmiques

SCOTT, R. (1982) *Blade runner*, The Ladd compagny film.

SPIELBERG, S. (2001), *LA*, Warner Bros.

Sources secondaires

BAKHTINE, M. (1984). *Esthétique de la création verbale*, Paris, NRF, Gallimard.

BAYARD, P.

-(2007) *Comment parler des livres qu'on n'a pas lus ?*, Paris, Minuit.

-(2009) *Le plagiat par anticipation*, Paris, Minuit.

-(2015) *Aurais-je sauvé Geneviève Dixmer ?*, Paris, Minuit.

BENJAMIN, W. (2012. [1936]). *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Payot.

BESSION, A. (2015). *Constellations, Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris, CNRS.

CITTON, Y. (2007). *Lire, interpréter, actualiser. Pourquoi les études littéraires?*, éd. Amsterdam.

DEBORD, G. (1971[1967]). *La société du spectacle*, Paris, Champ libre.

DURAND, G. (1992 [1969]). *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire, introduction à l'archétypologie générale*, Paris, Dunod,

ECO, U.

-(2001 [1979]). *Lector in fabula*, biblio essais, Paris, Grasset.

-(1982) *Le nom de la Rose*, Paris, Grasset et Fasquelle.

FABBRI, P.

-(2002). « Dal burattino al cyborg. Varianti, variazioni, varietà », in PEZZINI, Isabella (dir.), *Le Avventure di Pinocchio, Tra un linguaggio e l'altro*, Metelmi, Roma, p. 277.

-(2012). « Il rizoma Pinocchio, varianti, variazioni, varietà », in Paolo Fabbri e Isabella Pezzini (a cura di), *Pinocchio. Nuove avventure tra segni e linguaggi*, Mimesis Edizioni, Milano.

http://www.paolofabbri.it/saggi/rizoma_pinocchio.html, consulté le 15 décembre 2014

FONTANILLE, J.

http://www.unilim.fr/pages_perso/jacques.fontanille/articles_pdf/semiotique%20generale/intro_lotman-explosiondelaculture.pdf consulté le 15 septembre 2014.

Gee, James-Paul,

-(2006) *Why Game Studies Now? Video Games : A New Art Form*. Consulté le 07 juillet 2014 au <http://www.jamespaulgee.com>.

-(2009) *Cats and Portals: Video Games, Learning, and Play*. Consulté le 08 juillet 2014 au <http://www.jamespaulgee.com>.

GENETTE, G. (1992. [1982]). *Palimpsestes, La littérature au second degré*, Points Essais, Paris : Seuil.

HUTCHEON, L., O'FLYNN, S. (2013). *A theory of adaptation*, Abingdon: Routledge, (2nd edition).

ISER, W., (1985) *L'Acte de lecture, Théorie de l'effet esthétique*, Liège, Mardaga.

JENKINS, H, (2008), http://henryjenkins.org/2006/09/fan_fiction_as_critical_commen.html

LACELLE, N.,

-(2009). *Modèle de lecture-spectature, à intention didactique, de l'œuvre littéraire et de son adaptation filmique*, Thèse présentée comme exigence partielle du doctorat en éducation, Université de Québec à Montréal.

- (2014). « Du roman au jeu : parcours didactiques de lecture multimodale en contexte scolaire » in revue *Mémoires des livres*, « Livre et jeu vidéo » Fanny Barnabé et Björn-Olav Dozo (dir), vol.5, n°2), <http://id.erudit.org/iderudit/1024777>, consulté le 05/01 /2015
- LEBRUN, M ; LACELLE, N. ; BOUTIN, J.-F.(dir.).(2012) *La littératie médiatique multimodale*, Québec : Presses de l'Université du Québec.
- LE CROSNIER, H., (2013-2014), <https://culturenum.info.unicaen.fr/blogpost/i0p4bb3yijc/view>
- LOTMAN, Y. (1999 [1966]) *La sémiotique*, traduction de la seconde partie de l'ouvrage *L'Univers et l'Esprit*, par Anka Ledenko du Centre de recherche Sémiotique, Limoges, PULIM.
- LOUICHON, B. (2013). « Le patrimoine : du passé dans le présent. », in M.-F. Bishop et A. Belhadjin (dir.), *Les Patrimoines littéraires à l'école, tensions et débats actuels*. Paris, Champion.
- ROSA, H. (2012). *Aliénation et accélération, vers une théorie critique de la modernité tardive*, coll. Théorie critique, Paris: La Découverte.
- SCHAEFFER, J.-M. (2000) *Adieu à l'esthétique*, Paris, PUF.
- SAINT-GELAIS, R. (2011) *Fictions transfuges, La transfictionnalité et ses enjeux*, Paris : Seuil.
- STEINER, G. (2002). *Réelles présences*, folio essais, Gallimard.
- TEMPESTI, F. (1993). *Carlo Collodi, Pinocchio*, Introduzione e commento critico, Milano, Feltrinelli
- TOURNIER, M. (1994[1981]) *Le vol du vampire*, Folio essais, Paris, Gallimard.
- VANDENDORPE, Ch. (1999). *Du papyrus à l'hypertexte*, Paris : La Découverte.
- WUNDERLICH, R.; MORRISSEY, Th. (2002). *Pinocchio goes postmodern, Perils of a puppet in the United States*, New York and London, Routledge.