



HAL
open science

Outils de création sur le Carnet de la Fabrique du numérique

Lescouet Emmanuelle

► **To cite this version:**

Lescouet Emmanuelle. Outils de création sur le Carnet de la Fabrique du numérique. 2022. hal-03723475

HAL Id: hal-03723475

<https://hal.science/hal-03723475>

Submitted on 14 Jul 2022

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.

T.D.E.

DIGITALE

NUMÉRIQUE

LABYRINTHE

Outils de création sur le Carnet de la Fabrique du numérique

Par Emmanuelle Lescouet

Lancé en septembre 2021 dans le cadre du partenariat [Littérature Québécoise Mobile](#), le [Carnet de la fabrique du numérique](#) est un site de vulgarisation et d'information centré sur l'édition numérique et ses pratiques. Dirigé par René Audet et coordonné par Marie-Ève Muller, ce site comporte de nombreuses rubriques : aux actualités et au contenu invité se mêlent des portraits d'éditeurs et d'éditrices, des lectures d'œuvres numériques et le survol de textes critiques.

Si dans un premier temps, le site a été pensé pour un lectorat de professionnel·le·s de l'édition et pour des étudiant·e·s des cycles supérieurs, son accessibilité et la volonté de conserver un propos simple et accessible en font un outil précieux pour toute personne souhaitant s'informer sur les enjeux de la création numérique. La diversité du contenu permet de découvrir des œuvres tout en ayant un aperçu de leur technique de production, ce qui permet une meilleure compréhension de leurs enjeux. Ces ressources peuvent permettre d'aborder en classe des corpus numériques et d'envisager la production avec les élèves, au sein d'un même espace.

La documentation de cette diversité des pratiques offre un aperçu rapide et clair des différentes directions empruntées par le domaine de la création numérique : confronté·e à un projet de création ou d'édition, avec ses possibles complications et ses difficultés, il peut sembler difficile de trouver la bonne solution technique. De la même manière, ne pas posséder un niveau de base en programmation ou suffisamment d'aisance avec telle ou telle interface peut paraître un obstacle décourageant l'initialisation du projet. Il est alors important de trouver des réponses pour tous les niveaux et toutes les cultures d'usage. C'est dans ce but que la section « Boîte à outils » a été construite.

Cette rubrique du site se concentre sur les outils disponibles pour créer et éditer des œuvres numériques. De la création de livres homothétiques, avec [Sigil](#), jusqu'à la construction de fictions interactives avec [Twine](#) ou [Ren'Py](#), les possibles sont très nombreux, presque infinis.

Cette section se consacre donc à documenter les outils dans une perspective large et évolutive. En effet, les ressources présentées offrent non seulement une première approche de la création, mais ils fournissent également des pistes permettant de cerner les outils et pouvant répondre aux besoins de chaque projet. Les fiches y sont succinctes, mais elles listent les liens et les ressources permettant d'approfondir cet apprentissage.

S'ils ne sont que des introductions, ou de rapides présentations, ces textes permettent néanmoins de percevoir les possibilités offertes par ces logiciels et applications.

Par ailleurs, ces outils peuvent répondre aux besoins des projets en classe, comme ils peuvent susciter la curiosité des élèves.

Des témoignages de praticien·ne·s

Les billets de présentation techniques sont accompagnés d'entretiens avec des praticien·ne·s les utilisant au quotidien. Ces regards collectés permettent d'approfondir les pratiques, mais aussi de mieux comprendre les enjeux des différents processus de créations. Par exemple, [Joachim Séné](#) évoque son travail de développement de sites web pour les auteur·rice·s et les éditeur·rice·s, [Gwen Catalá](#) décrit le travail de création avec Wix dans le quotidien d'un éditeur, tandis que [Gilles Col](#) aborde l'édition scientifique avec les outils fournis par OpenEdition. Cette diversité des approches et des pratiques ambitionne de fournir un panorama de la réalité de ces créations, demandant souvent de travailler dans la variété des outils possibles, de savoir évoluer en fonction des besoins particuliers de chaque projet et de pouvoir adapter au mieux la matérialité et la structure de l'œuvre à ses enjeux internes propres.

Une ressource pour le quotidien

L'accessibilité des ressources de création, qui sont au fondement de l'utopie numérique d'accessibilité et de transversalité, est essentielle afin de poursuivre la transmission et la construction de littéracies numériques pratiques, car la plupart des outils ne demandent pas ou peu de compétences de développement. Au contraire, ils démontrent au quotidien qu'il est toujours possible de créer avec les outils numériques reposant sur des communautés engagées et prêtes à aider les nouveaux et nouvelles venues. En effet, permettre de découvrir les outils et d'accéder facilement aux ressources pour commencer à les utiliser est un pas important dans le développement d'une culture numérique inclusive.

Infolettre

©2022 LAByrinthe. Tous droits réservés.



Moteur de recherche