



Master Publication numérique

Les classiques de la littérature française
enrichis
au format numérique

Mémoire de master préparé sous la direction de Emeline Mercier
par
Sarah Debonnet

Année universitaire 2016-2017

Droits d'auteur

Droits d'auteur réservés.

Toute reproduction sans accord exprès de l'auteur à des fins autres que strictement personnelles est prohibée.

Introduction	4
Partie I. Questions de terminologie et définition de notre objet d'étude	9

1. Le livre numérique enrichi, un objet protéiforme	9
2. Livres enrichis : quelle place dans le monde de l'édition ?	16
Partie II. Analyse du processus éditorial : quelle transformation pour l'objet-livre ?	17
1. Papier et numérique...pas si différents ?	19
2. Typologie et pertinence des enrichissements	24
3. Des enrichissements...jusqu'où ?	29
Partie III. Étude de cas : trois exemples de créations éditoriales	32
1. Un classique revisité par une grande institution : Candide, l'édition enrichie	32
2. Les créations d'une maison d'édition pure player : L'Apprimerie	37
3. Dans la perspective des humanités numériques	41
Conclusion	46
Bibliographie	50

Introduction

Un grand classique de la littérature transformé en jeu de réalité virtuelle ? C'est le pari d'une équipe du Boston College qui travaille actuellement sur un jeu baptisé *Joycestick* (notons le jeu de mots) tiré de

l'ouvrage *Ulysse* de James Joyce paru en 1922. Celui-ci se déroule le temps d'une unique journée à Dublin, le 16 juin 1904, et dépeint le quotidien d'un protagoniste, Leopold Bloom, petit employé. Celui-ci se trouve en fait incarner une transposition moderne de l'*Ulysse* antique. Le mode de narration même, une longue suite de monologues intérieurs, a donné l'idée aux concepteurs de l'adapter en réalité virtuelle. Cette technologie est on ne peut plus immersive, comme le sont eux-mêmes, à l'écrit, ces monologues issus d'un *stream of consciousness* (flux de conscience). Comment le contenu du livre est-il concrètement transposé ? Le postulat de départ est de rendre accessible ce grand classique, dont la lecture se révèle assez complexe. Il s'agit en fait d'une exploration de Dublin, à travers les lieux présents dans le roman, dans lesquels sont glissés des objets et détails sur lequel l'utilisateur peut cliquer et alors avoir accès à des extraits de l'ouvrage. Cela est rendu possible par le fait que Dublin peut être considérée comme un personnage à part entière du roman. Le jeu contient de nombreux enrichissements : interactivité, bien sûr, mais aussi audios, vidéos, lecture, musique... Tous ceux-ci sont utilisés comme un nouveau mode de narration : le jeu se veut être une approche nouvelle de la forme si particulière de ce récit.

Cet exemple est peut-être le plus « extrême » cas de transposition d'un classique littéraire, le plus récent aussi, puisque le projet est toujours en cours de développement. Nous ne pousserons pas autant à l'extrême nos exemples mais cette production peut servir de point de départ à notre réflexion. En effet, peut-être est-elle le témoin d'une dynamique actuelle, celle de renouveler les classiques, de les rendre accessible à un autre public, plus large, d'en proposer une approche originale et jusqu'à présent inédite pour le cas du roman de Joyce. Le numérique sert alors de médium pour parvenir à ces différents buts.

Notre sujet présuppose un paradoxe, certes difficile à prouver : il existerait une certaine forme de tension, voire d'opposition, entre la littérature classique (traditionnellement associée au livre papier) et le format numérique, a fortiori enrichi ou augmenté. Le paradoxe résiderait donc dans le fait de rapprocher ces deux entités. Au sens de « littérature classique », nous entendons les ouvrages qui ont fait autorité dans leur domaine, et ce quel que soit leur genre littéraire, ceux qui sont devenus au fil du temps une référence. Le terme « classique » engage la postérité de l'œuvre, sa reconnaissance. Autre aspect intéressant pour notre sujet : cette notion implique aussi l'éducation et la pédagogie car ce sont souvent très souvent les classiques qui sont étudiés en classe, à partir du collège. Cette présupposée dichotomie entre classiques littéraires et livres numériques se fait aussi dans les termes employés : classique peut s'opposer à numérique, terme qui implique une certaine forme de modernité, la technique, l'informatique, contre le papier. Notons aussi que ces ouvrages comportent un aspect figé et immuable : ils sont reconnus comme étant de grands livres, qu'il faut lire ou avoir lus, et publiés dans de prestigieuses éditions papier, en particulier la Pléiade en France, ce qui entraîne un jugement de valeur a priori positif. Là peut-être réside la rupture entre papier et numérique dans le domaine de la littérature : le papier consacre l'ouvrage. Le livre comporte deux composantes : c'est à la fois un objet (dimension matérielle) et une œuvre, c'est-à-dire un récit, un discours, une pensée (dimension intellectuelle). Les modèles de publication numérique ne sont pour le moment pas reconnus au même titre que la publication papier, en tout cas en France. Cependant, certaines institutions comme la Bibliothèque nationale de France, affirment clairement leur volonté de faire cohabiter classique et numérique. Par exemple, sur le site de la BnF :

« Elle [la BnF] propose également une version enrichie de classiques de la littérature. Ces réalisations à destination du grand public et des scolaires ont pour finalité d'explorer l'apport du numérique dans la diffusion des savoirs et

d'assurer le plus large rayonnement possible à la politique culturelle de l'établissement. »

Cela témoigne également de cette dynamique énoncée à propos de *Joycestick* qui vise un renouvellement des classiques grâce au numérique. Ici, c'est le caractère pédagogique du projet qui est mis en avant, en lien avec le caractère institutionnel de l'établissement. Cette dynamique entre classique et numérique en France a d'ailleurs été à l'initiative de la Bibliothèque nationale avec la mise en place de grandes vagues de numérisation des collections à partir de 1992. Ces documents sont mis à disposition du grand public, en accès libre, sur la bibliothèque numérique Gallica à un rythme soutenu, 1500 pages numérisées chaque jour.

De ce fait, il nous semble intéressant de dépasser cette tension pré-existante et d'analyser les créations éditoriales récentes qui ont osé – disons-le – s'appropriier des classiques littéraires. Énonçons tout de suite plusieurs distinctions. Nous ne traiterons pas de la littérature virtuelle, c'est-à-dire publiée principalement sur le web. Autre concept à relever : la littérature numérique, qui est définie par [Philippe Bootz](#) comme « toute forme narrative ou poétique qui utilise le dispositif informatique comme médium et met en œuvre une ou plusieurs propriétés spécifiques à ce médium ». Apparue en même temps que l'informatique, elle ne fera donc pas l'objet de notre étude, dont les œuvres étudiées datent pour la plupart de bien avant l'arrivée des premiers ordinateurs. Nous touchons ici un point sensible de notre sujet : le texte est très antérieur à sa transposition au format numérique. Nous observons donc un phénomène d'*appropriation* du texte par les éditeurs, à un basculement de l'objet-livre vers le livre-objet.

Notre objet d'étude concerne donc les classiques littéraires adaptés au format numérique. Nous nous limiterons aux ouvrages issus de la littérature française et tâcherons de commenter des créations

éditoriales assez récentes. Nous essaierons autant que possible de prendre des exemples dont les formats diffèrent : ePub (epub3 le plus souvent), application, livre-web... afin de noter similarités et différences dans une démarche comparatiste. Nous écartons volontairement la question de la réception dans ce travail qui, pour être intéressante et pertinente, nous demanderait un long et laborieux travail de recueil de données-utilisateurs. Notre parti-pris est de questionner le sujet uniquement d'un point de vue éditorial.

Le livre numérique enrichi est un cas assez rarement traité dans les ouvrages théoriques : il ne fait l'objet que de développements et paragraphes au sein de texte plus généraux sur le livre ou la lecture numériques. La littérature sur notre objet d'étude, qui est tout de même un cas assez particulier et récent de l'édition numérique, est donc assez peu nombreuse. Nous avons donc pris appui sur des travaux traitant du livre numérique afin d'en dégager des aspects théoriques qui pourraient également être adaptés au numérique enrichi. Les écrits d'Alexandra Saemmer ont particulièrement attiré notre attention puisque cette chercheuse a beaucoup travaillé sur les livres numériques enrichis, avec une approche à la fois rhétorique et sémiotique.

Quelle est la pertinence des enrichissements, dont il faudra bien sûr préciser la nature, sur un texte dont l'autorité est déjà affirmée ? Nous l'avons brièvement dit, ces textes appartiennent au « patrimoine littéraire », ils sont étudiés en classe et édités dans de grandes collections. Alors, quelle est la fonction de ces enrichissements, qu'apportent-ils au texte initial ? Qui sont également les éditeurs qui publient aujourd'hui ce type d'ouvrages ?

Il nous faudra également questionner le rapport nouveau qui s'établit avec le texte, puisqu'à la manière de *Joycestick*, ces produits éditoriaux viennent bousculer la narration même et crée un nouveau mode de lecture (avec le processus de délinéarisation par exemple). De prime abord, c'est une première hypothèse, il semble qu'il faudra insister sur

les aspects interactifs et ludiques : ces ouvrages « classiques numériques » comportent pour la plupart une dimension pédagogique importante. Les différents enrichissements sont-ils placés au service d'une mise en valeur du texte et/ou de la narration ?

Pour répondre à ces différentes interrogations, nous procéderons en trois temps. D'abord, nous insisterons sur des questions de terminologie pour bien circonscrire notre objet d'étude : nous définirons le livre numérique puis tenterons d'énumérer ses différentes déclinaisons. Il faudra également nous interroger sur les frontières du livre, remises en question par l'avènement du numérique. Puis, dans une deuxième partie, nous analyserons le processus de création éditoriale qui s'applique à ces classiques enrichis et tenterons d'établir une typologie des enrichissements relevés. Enfin, notre dernière partie sera consacrée à une étude de cas. Il s'agira d'analyser et de comparer trois exemples de productions éditoriales. Celles-ci sont volontairement différentes les unes des autres (contextes de publication variés, acteurs et supports différents...) afin de montrer, à l'heure actuelle, quels sont les types éditoriaux rencontrés dans le cas de classiques enrichis.

Partie I. Questions de terminologie et définition de notre objet d'étude

Avant d'entrer véritablement dans le cœur du sujet, il nous faut insister sur des questions de terminologie. En effet, notre sujet convoque plusieurs notions : celle de livre numérique, bien sûr, mais aussi celles de livre enrichi/augmenté, ou encore de livre homothétique.

Tâchons donc d'expliciter tous ces termes tout en ayant bien à l'esprit que toutes ces définitions ne sont pas figées mais au contraire en constante évolution et appellent à la discussion.

1. Le livre numérique enrichi, un objet protéiforme

- **Livre numérique**

D'abord, sans doute est-ce un point de départ quelque peu simpliste, mais il nous faut nécessairement définir ce qu'est un « livre numérique », expression que nous avons déjà employée plusieurs fois dans notre introduction et qui constitue l'objet de notre étude. Très souvent, le livre numérique est défini par rapport au livre imprimé, comme si une certaine complémentarité était sous-entendue entre les deux supports. Dans notre cas, le classique enrichi émane certes d'un livre papier, il est donc son pendant numérique. Formulons l'hypothèse selon laquelle la version numérique ait pour but d'ajouter quelque chose par rapport à la version papier : c'est l'objet de cette étude que d'observer quels sont ces ajouts et leur pertinence.

Le *Journal officiel* du 4 avril 2012 définit ainsi le livre numérique :

« Ouvrage édité et diffusé sous forme numérique, destiné à être lu sur un écran.

Note :

1. Le livre numérique peut être un ouvrage composé directement sous forme numérique ou numérisé à partir d'imprimés ou de manuscrits.
2. Le livre numérique peut être lu à l'aide de supports électroniques très divers.
3. On trouve aussi le terme «livre électronique», qui n'est pas recommandé en ce sens. »

La naissance du livre numérique est bien plus ancienne que cette définition officielle puisqu'il apparaît en 1971 dans le cadre du projet Gutenberg. Michael Hart créa un moyen de distribuer les œuvres

numérisées, et ce gratuitement. Il commence à être commercialisé dans les années 90 suite à l'invention de l'encre électronique qui est utilisée dans les liseuses. L'édition électronique se développe à proprement parler dans les années 2000 avec précisément la naissance des liseuses (« Appareil portable doté d'un écran et destiné au stockage et à la lecture des livres numériques ou des périodiques. », toujours selon le *Journal officiel*) puis des tablettes, notamment l'iPad en 2010.

En 2008, l'étude de Vassiliou et Rowley intitulée *Progressing the definition of "e-book"* tente de dégager une définition générique du livre numérique, intéressante à relever dans la perspective de notre sujet :

« entité numérique contenant du texte et d'autres types de contenus, qui hérite du concept familier du livre, enrichi par des fonctionnalités pouvant être fournies dans un environnement numérique. Les livres numériques peuvent typiquement avoir des fonctionnalités telles que la recherche, les références croisées, les hyperliens, les signets, des objets interactifs. »

Cette définition évoque les différents enrichissements possibles dans le livre numérique, ce qui nous permet d'écarter ce dont il ne sera pas question dans notre travail : les livres homothétiques. Ces derniers ne sont qu'une simple copie conforme du livre imprimé, c'est-à-dire qu'ils contiennent les mêmes textes, images, index, notes et aucun ajout supplémentaire par rapport à la version première, sur papier, de l'ouvrage en question.

Cela nous permet d'énoncer les différents « types » éditoriaux du livre numérique :

- le livre homothétique, dont nous ne parlerons donc pas ici ;
- le livre nativement numérique, publié le plus souvent par des éditeurs *pure players* ;
- le livre numérique enrichi/augmenté, qu'il nous faudra définir ;
- le livre-application ;
- le livre-web.

La particularité du livre numérique, pour le distinguer du livre papier, est la séparation du contenu (le texte) et du contenant (le support de lecture). Le texte est désormais dématérialisé et le support devient multiple : liseuse, tablette, ordinateur, smartphone... À l'exact opposé, le terme de livre, tel qu'on l'emploie traditionnellement, contient les deux parties : le contenu et le contenant, les deux sont confondus dans le même mot. Le livre numérique implique l'utilisation d'un support, quel qu'il soit. Dans le cas de la littérature classique, cela peut rejoindre la tension évoquée en introduction dans la mesure où, pour beaucoup de gens, l'ouvrage classique EST le livre ou en tout cas est incarné par le livre, que l'on peut alors qualifier d'objet-livre. Nous retiendrons la définition donnée par Alexandra Saemmer et Nolwenn Tréhondart dans [l'article](#) « Les figures du livre numérique “augmenté” au prisme d'une rhétorique de la réception »: le livre numérique est entendu comme un « ensemble de fichiers reproduisant des similitudes avec le livre papier tout en s'ouvrant vers de nouvelles particularités ». Tout l'enjeu de notre sujet repose précisément sur cette tension entre la conservation d'éléments issus de l'imprimé et la volonté de créer des projets éditoriaux originaux, à l'appui des fonctionnalités offertes par le numérique.

- **Livre enrichi/augmenté : faut-il les distinguer ?**

Notre sujet porte sur les livres numériques enrichis. On trouve aussi l'adjectif « augmenté ». Ces termes proviennent de l'anglais *enhanced books*, dont la traduction française implique une nuance de sens. En effet, en anglais *enhanced* possède deux sens : enrichi et augmenté. En français, *enrichi* comporte un aspect qualitatif compte-tenu du radical du mot, tandis qu'*augmenté* revêt plutôt un aspect quantitatif. Notons que l'anglais, *a contrario* du français, n'utilise pas le même mot pour désigner les livres papier et les livres numériques.

Est-il nécessaire de différencier les deux termes ? La [définition donnée par l'Enssib](#), par exemple, les emploie tous les deux sans formuler de distingo. Claire Jeantet, dans son travail de recherche, formule en préambule de son étude une distinction qu'il nous semble intéressant de noter. Pour elle, le livre numérique enrichi consiste en un fichier numérique unique (format ePub ou application) tandis que le livre numérique augmenté fonctionne en deux parties : un livre papier + une application de réalité augmentée (on retrouve ici la notion de quantité induite par l'adjectif « augmenté »).

L'ePub3 est le format standard du livre numérique enrichi car lui seul permet des enrichissements : audios, vidéos, animations, interactivité... Suite à l'apparition de l'iPad aux États-Unis en avril 2010, sont également nés les premiers livres numériques enrichis. Pour Bernard Prost, il constitue la « prolongation naturelle du livre homothétique »¹. Il s'agit d'utiliser les potentialités offertes par l'informatique, le multimédia et le web pour joindre au livre numérique du contenu additionnel. Contrairement à l'ouvrage papier pour lequel, lorsque l'auteur voulait ajouter du contenu multimédia, il fallait joindre un autre support, ce contenu est désormais accessible au sein même du livre numérique. Précisons brièvement que tous ces enrichissements ont un coût certain et que les livres numériques enrichis coûtent très chers à produire, c'est d'ailleurs en large partie pour cette raison qu'ils sont encore très peu sur le marché. Avant la généralisation du format ePub3, sur lequel l'IDPF travaille toujours, certains se sont tournés vers l'application.

- **Livre application et livre-web**

¹ PROST, B., MAURIN, X., LEKEHAL, M., *Le livre numérique*, Éditions du cercle de la librairie, 2013, p. 38.

Le livre-application dont nous allons maintenant parler interroge : ce format si particulier est-il toujours un livre ? L'application rapproche souvent le livre du jeu, en particulier pour les ouvrages jeunesse ou pédagogique. Elle nécessite un téléchargement par l'utilisateur et l'utilisation d'un support : tablette, smartphone ou ordinateur. Le plus souvent, celles-ci sont disponibles dans l'Appstore. Jusqu'à l'apparition du format ePub3 en 2014, c'est celui de l'application qui était le plus utilisé pour ajouter de l'interactivité. Précisons qu'elle n'est pas interopérable, c'est-à-dire qu'elle est uniquement utilisable sur support Apple par exemple ou alors qu'il faut la développer également pour support Android, et que son coût est plus élevé encore que le livre numérique enrichi : environ 15 000 euros (minimum) pour la production, et il faut compter en plus les frais liés aux éventuelles mises à jour.

À travers le cas du livre-application, c'est toute la notion de livre enrichi qui bouleverse le concept de livre tel qu'on le connaît habituellement, en particulier dans le cas d'un ouvrage classique. Avec ces ajouts toujours plus nombreux, et de formes toujours plus diverses, peut-on encore parler de livre ? Dans le cas de notre sujet, il faut souligner que le texte est préexistant au processus de création du livre numérique enrichi. Il en constitue la base et en est l'inspiration : pour *Joycestick*, c'est bien le mode de narration qui a suscité l'idée de la réalité virtuelle. Le livre est désormais considéré comme une interface. Le fait d'utiliser de nouveaux supports entraîne une modification des pratiques de lecture. Dans son article intitulé *Le Livre numérique augmenté au regard du livre imprimé : positions d'acteurs et modélisations de pratiques*, Nolwenn Tréhondart interroge précisément cette tension implicite entre livre papier et livre numérique, d'autant plus forte lorsqu'il s'agit de classiques littéraires. Elle cite en introduction les propos de Yves Jeanneret dans *Y a-t-il (vraiment) des technologies de l'information ?* (2011), que nous allons également reprendre ici :

« le livre numérique suppose à la fois l'invention de nouveaux codes (adaptés à un nouveau support), la reprise de formes anciennes (susceptible de permettre une reconnaissance) et la création globale d'une forme textuelle capable d'organiser ces matériaux divers ».

Cette citation doit être commentée dans la perspective de notre sujet : nous questionnons la probable tension qui existe entre le numérique et la littérature classique. Or, Jeanneret rappelle que le livre numérique se doit de reprendre des « formes anciennes ». Dans notre cas, il s'agira bien sûr du contenu pour lequel l'on retrouvera sans doute des similitudes avec l'ouvrage papier dans la manière d'aborder le texte source. Cette reprise vise une certaine forme de reconnaissance, comme l'ouvrage classique est-lui même admis comme ayant une vraie valeur et fait preuve d'autorité. Pour l'auteur de l'article, cette conception de livres numériques enrichis reste le fruit d'une tension entre création éditoriale numérique avec des codes nouveaux et une « affiliation aux protocoles de lecture du livre numérique imprimé ». Nous montrerons dans la seconde partie comment sont créés ces nouveaux livres, forgés à partir d'un texte déjà existant.

Évoquons également le livre-web : le format ePub est lui-même issu du web dont il reprend les codes (HTML + CSS). Le livre web témoigne d'une volonté de lier le format ePub au monde du web. Dans son blog quaternum.net, Antoine Fauchié énonce les caractéristiques de ce format qui émerge depuis peu : il s'agit tout simplement d'un « livre sous la forme d'un site web ». Il contient :

- « un ensemble de pages structurées, organisées et rendues accessibles par un menu ou une table des matières ;
- des contenus qui s'adaptent formellement à la taille de l'écran, responsifs ou adaptatifs ;
- des liens hypertextes qui permettent de naviguer dans et en-dehors du livre. »

Avantage indéniable du livre web : il est accessible partout, puisqu'aucun support spécifique n'est nécessaire, du moment que l'on a accès à une connexion Internet. L'un des gros chantiers du livre-web, et du web de manière générale, réside dans l'accès hors-connexion. Le livre-web aurait alors une disponibilité similaire à celle du livre papier.

Nous avons donc brièvement présenté chacune des formes éditoriales actuelles du livre numérique, dans le but d'en analyser par la suite les différentes formes dans le cas de classiques enrichis, au travers de plusieurs exemples précis et significatifs. Ces termes sont en constante évolution et nombreuses sont les appellations que l'on peut retrouver sur les catalogues des éditeurs : livre enrichi, augmenté, multimédia, interactif, animé, transmédia... Il nous faut jongler avec ces différents qualificatifs tout au long de notre travail.

2. Livres enrichis : quelle place dans le monde de l'édition ?

Après avoir mieux défini notre objet d'étude, effectuons une rapide mise en contexte de celui-ci. Dans le monde de l'édition actuel, il semble que les livres numériques enrichis soient (encore) assez peu nombreux. Ce sont surtout les livres homothétiques qui sont lus par le grand public, publiés par les maisons d'édition connues de tous. Selon le baromètre KPMG du livre numérique, paru en septembre 2016, 70% des éditeurs interrogés voient un intérêt au livre enrichi. Cet enthousiasme est à nuancer par le fait que plus de la moitié (54%) n'en proposent pas du tout dans leur catalogue. Cette absence s'explique en large partie par le coût (raison invoquée par 67% d'entre eux), davantage que pour des difficultés techniques. Au niveau des supports, la tablette se révèle largement en tête parmi ceux utilisés pour la lecture

des livres numériques enrichis. Cette avance est tout à fait justifiée par le fait que ce soit le support le plus pertinent pour consulter de tels ouvrages (ergonomie, taille de l'écran etc.).

Quels sont les secteurs où l'on trouve de tels ouvrages ?

- les guides de tourisme et voyage, guides pratiques ;
- littérature et essais ;
- scolaire, sciences, éducation ;
- jeunesse, BD, beaux-livres.

Actuellement, le constat reste assez amer. En effet, l'application ne se révèle pas assez rentable pour l'édition classique (coûts de production faramineux tandis que le prix d'achat doit rester assez bas pour l'utilisateur : une application qui coûte plus de cinq euros ne se vendra pas). De plus, dans le cas du livre numérique enrichi, l'on remarque une hégémonie d'Apple au détriment des autres supports de lecture, le format ePub 3 étant aujourd'hui essentiellement consultable sur supports iOS.

Dans le cas du livre numérique enrichi, un point est à relever : ils sont pour la plupart à l'initiative d'éditeurs dits *pure players*, c'est-à-dire nativement numérique. Selon l'[enquête](#) réalisée conjointement par le MOTif (Observatoire du Livre et de l'écrit en Île-de-France) et le Labo de l'édition en mars 2014, *Pratiques d'éditeurs : 50 nuances de numérique*, 50% des éditeurs *pure players* ajoutent des enrichissements au texte, ce qui constitue non pas un bonus mais répond à une vraie pratique et réflexion éditoriales. Suite aux entretiens qu'elle a réalisés avec différents éditeurs *pure players*, Nolwenn Tréhondart conclut que la plupart ont choisi volontairement de ne pas trop s'affranchir des codes du livre imprimé et de ses modes de lecture, dans le but de ne pas effrayer ou perdre le lectorat qui serait tenté par ces nouveaux formats. Il s'agira de voir si ce constat peut également être fait dans le cas des classiques enrichis au format numérique. Les éditeurs ont-ils fait le choix de conserver les aspects inhérents au format imprimé afin de ne

pas dérouter les lecteurs ? Ou, au contraire, ont-ils pris le parti de bouleverser les codes du classique littéraire en proposant un mode de lecture totalement original ?

Partie II. Analyse du processus éditorial : quelle transformation pour l'objet-livre ?

La spécificité de notre objet d'étude réside dans l'aspect suivant : nos ouvrages ne sont pas *nativement* numériques puisqu'ils sont déjà édités, parfois même depuis très longtemps, en version papier. Certains étaient même jusqu'à présent uniquement disponibles en livre imprimé. L'originalité ne doit donc pas être recherchée dans le contenu mais plutôt dans la forme que prennent ces créations. Dans cette deuxième partie, nous allons nous demander quel processus éditorial est mis en place et quels sont les choix et motivations des éditeurs concernés. Avant de présenter, dans un dernier temps, plusieurs classiques enrichis, abordons ceux-ci d'un point de vue d'abord « théorique » en tentant de dégager les différents processus éditoriaux mobilisés lors de la création de tels ouvrages.

Les classiques sont, ont toujours été, lus sur un livre papier. Leur transposition sur support numérique est très récente, de même que l'apparition des premiers classiques enrichis, que l'on peut dater du début des années 2010, soit moins d'une dizaine d'années. Cette transition vers le numérique va évidemment de pair avec les mutations que connaît l'activité de lecture, à la fois sur le plan des supports, des formes, des pratiques et des usages. Cet aspect ne constitue pas à proprement parler la problématique de notre sujet mais il nous faut tout

de même le soulever dans la mesure où les classiques littéraires sont indissociables de l'activité de lecture. Ce sont des ouvrages très lus au fil des années et toujours autant étudiés. Ainsi, questionner le numérique au regard des classiques de la littérature ne peut se faire sans évoquer le cas du support de lecture. Aujourd'hui, cette lecture peut se faire sur un ordinateur, un smartphone, une tablette...et même sur plusieurs de ces supports à la fois, le lecteur pouvant en changer selon qu'il se trouve chez lui, dans les transports etc. La page devient alors écran. Comment le texte classique est-il transposé sur ces multiples écrans ? Recherche-t-on une homothétie du livre papier ou, au contraire, tend-on à s'en éloigner au profit d'un format original qui s'éloigne de ce que l'on connaît habituellement ? Le changement de support implique-t-il une nouvelle manière de lire ?

1. Papier et numérique...pas si différents ?

Fait particulier de notre sujet, la tension que nous avons énoncée en introduction entre classique et numérique se retrouve dans les créations éditoriales. Cela rejoint la définition du livre numérique que nous avons donnée en première partie du livre numérique de Alexandra Saemmer et Nolwenn Tréhonart : celui-ci est porté par un double mouvement, celui de ressembler au livre papier et dans le même temps celui de s'en éloigner. C'est d'ailleurs un fait que Nolwenn Tréhonart a pu observer lors de ses entretiens avec des éditeurs *pure players*² et qui ressort de manière assez forte. Ces derniers témoignent d'une hésitation entre la conservation des codes de l'imprimé, connus du lecteur, et la tentation de procéder à de véritables expérimentations numériques. Le point de tension est encore plus fort pour les classiques enrichis qui semblent presque « intouchables », voire inaliénables si

² N.B. : Les entretiens ne portaient pas spécifiquement sur la création de livres numériques à partir de classique de la littérature française mais sur le livre enrichi en général, quel que soit son genre.

l'on veut pousser cette idée à son paroxysme. Faut-il rompre avec l'univers du papier ? Il semble que, dans un premier temps, les codes du livre papier soient présents dans la version numérique. Cela passe par la même présentation graphique (table des matières, chapitres, une mise en page sobre et claire...) et la même ergonomie (le feuilletage, parfois poussé jusqu'à un véritable souci de « faire vrai » avec, par exemple, la sensation de « tourner la page », par l'ajout du bruit du papier que l'on froisse de sa main). Nolwenn Tréhondart, dans l'article que nous avons déjà cité, parle d'une « métaphore de l'imprimé » inscrite au sein même du livre numérique. Il s'agit de fournir au lecteur des repères qui lui sont familiers. Il est particulièrement intéressant de noter cet aspect dans le cas de notre objet d'étude, pour lequel le format papier reste très prégnant. Si le livre comporte des enrichissements, le texte en lui-même est souvent mis en page de la même manière que dans un ouvrage imprimé : nous pourrions d'ailleurs observer cet aspect à plusieurs reprises dans différents exemples présentés dans la dernière partie de ce travail. Pour conserver l'autorité naturelle du texte, fournie en large partie par le papier (éditions prestigieuses etc.), les éditeurs n'hésitent pas à conserver les mêmes usages graphiques dans la version numérique afin de ne pas troubler le lecteur. Cela permet de le rassurer et de le conforter dans le fait que le texte reste *le même* dans la version enrichie. C'est à partir du texte que le travail d'enrichissement est mené, et non sur le texte en lui-même. L'arrivée de l'iPad en 2010 a constitué une aubaine pour les créateurs de livres numériques enrichis. Par la gestuelle qu'il implique, l'utilisateur retrouve ses habitudes de lecteur : faire glisser la page sur la tablette n'est pas un geste si éloigné de celui de tourner la page. La taille de la tablette peut aussi être rapprochée de celle d'un livre grand format. Le visuel standard de l'imprimé est donc, très souvent, basculé dans la version numérique par les éditeurs. Certains, dans les entretiens menés par Nolwenn Tréhondart, affirment même se montrer réticents à l'interactivité,

fonctionnalité dont ils se méfient, pensant que les lecteurs seraient déroutés par celle-ci.

Cependant, nul ne peut mettre en doute le fait que l'interactivité est l'une des composantes majeures du livre numérique, en particulier enrichi. Elle en constitue en effet l'un des atouts majeurs car elle permet au lecteur de manipuler le livre, de l'utiliser, de naviguer à l'intérieur de celui-ci. En un sens, le lecteur devient maître et acteur de sa propre lecture. L'interactivité, nous l'avons dit, fait l'objet de méfiance par certains réfractaires au tout numérique. Une crainte est fréquemment rapportée lorsqu'il s'agit de lecture numérique et celle-ci s'applique notamment particulièrement au cas des classiques littéraires. Souvent est formulé le reproche suivant : la lecture sur un écran entraînerait une lecture fragmentée, délinéarisée, voire superficielle. L'hyperlien, c'est-à-dire le passage du document consulté à un document lié, est dans la ligne de mire : l'ouverture de différentes fenêtres prendrait le pas sur le texte, à son détriment. Nous n'entrerons pas dans des réflexions poussées sur la question de la lecture et des éléments cognitifs qui sont alors mis en jeu car là n'est pas notre sujet. Mais notons tout de même que c'est un reproche souvent formulé contre la lecture numérique, quel que soit son support, que les éditeurs doivent prendre en compte lors de la conception de projets multimédias. Pour les classiques enrichis, ils y répondent de la manière suivante : les enrichissements appuient le texte et ne doivent pas créer une sensation d'éparpillement chez le lecteur. Pour éviter cette fuite en avant d'hyperlien en hyperlien, les ajouts sont dotés d'une fonction précise, nous détaillerons ce point plus loin, qui intervient au service du texte.

Pour notre sujet, peut-être tout le processus éditorial de création de classiques enrichis réside dans la transition suivante : le passage de l'édition à l'éditorialisation. Selon [Marcello Vitali-Rosati](#),

l'éditorialisation est le « processus d'insertion d'un contenu dans l'environnement numérique ». Il s'agit d'adapter des contenus existants, la plupart préexistants à l'environnement numérique. On peut distinguer trois étapes :

1. Éditer le contenu en fonction des contraintes du web (structure, balisage, métadonnées...).
2. Contextualiser le contenu (référencement...).
3. Enrichir le contenu.

Dans notre cas, de manière très schématique, il s'agit en fait d'appliquer au livre numérique le modèle du web. Il faut alors considérer le livre non plus comme un objet figé mais comme une interface, comme l'explique Arnaud Laborderie. Dans la perspective de notre objet d'étude, l'éditeur n'effectue pas un travail sur le texte à proprement parler mais sur le mode et le parcours de lecture. Ce parcours, contrairement au format papier, peut alors être multiple.

Plus qu'une simple transposition ou adaptation du contenu, le classique littéraire subit une remédiatisation, théorisée par Bolter et Grusin en 1999. Il s'agit de l'appropriation et de la transformation d'un média (ici le livre papier) en un autre (le livre numérique enrichi). Il faut bien noter que les propriétés de l'ancien média doivent, en partie, se retrouver dans le nouveau. Ce processus peut se dérouler selon deux manières :

- *hypermediacy* : rappel de la première version du média ;
- *immediacy* : celle-ci disparaît derrière d'autres représentations.

L'*hypermediacy* peut donner lieu à des structures hétérogènes (deux médias en un) tandis que l'*immediacy*, au contraire, vise à créer un espace unitaire, comme le fait la réalité virtuelle. Nous verrons que dans certains cas ces deux procédés sont entremêlés dans le classique enrichi, notamment dans le cas de *Candide*, avec l'association du texte et du contexte. Le changement de média, de support, implique

nécessairement une modification de la manière dont l'histoire est contée. La technique, avec l'ajout de fonctions informatiques, influe sur la lecture. On observe une dynamicité (idée que l'on retrouve dans la notion d'interface) du texte numérique contre le caractère figé et immuable du papier.

Serge Bouchardon a travaillé dans un de ses articles³ sur la notion de « récit littéraire interactif » qui rassemble les composantes suivantes : le récit, l'interaction, le multimédia et la littérature. La contradiction initiale formulée par Bouchardon en préambule de son travail est la suivante : il présuppose une tension entre narrativité et interactivité, laquelle rejoint celle énoncée en introduction entre classique et numérique. En effet, la narrativité fait en sorte que le lecteur se laisse guider par l'histoire tandis qu'avec l'interactivité, le lecteur prend la main sur le récit. Alors, comment ces deux entités peuvent-elles intervenir *dans le même temps* ? L'auteur définit le récit littéraire interactif, schématiquement, comme suit : histoire + narration + interactivité + composante textuelle. Il en distingue quatre types :

- le récit hypertextuel : il est composé de différents fragments reliés entre eux par des liens, il implique une lecture non linéaire ;
- le récit cinétique combine dimension temporelle et dimension multimédia, la notion de mouvement y est très importante ;
- le récit algorithmique : ce sont des œuvres combinatoires et dégénératives qui sont en perpétuelle (re)création ;
- le récit collaboratif : il vise le partage et est l'œuvre de ses lecteurs.

Quelles sont les dynamiques présentes dans le texte numérique interactif ? Le texte peut être en mouvement : par exemple dans les créations de l'Apprimerie sont intégrées dans animations typographiques. La dynamique peut aussi être entendue comme

³ Serge Bouchardon, « Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique », in *Communication et langage*, volume 155, année 2008, pp. 81-97.

l'affichage *en temps réel*, comme pour les récits génératifs, ou encore comme l'attente d'une action de la part du lecteur, une manipulation.

« L'essence du numérique, plus que d'être du lisible, serait d'être du *manipulable*. Le texte numérique, autant que d'être un texte donné à lire, est un texte donné à manipuler. »

Partant de constat énoncé par Serge Bouchardon, auquel nous souscrivons totalement, revenons sur le point de tension que nous avons cité : comment concilier narrativité et interactivité, termes que Bouchardon juge oxymoriques ? Cette difficulté s'illustre par une contradiction : plus l'interactivité est grande, plus elle prend la place de la littérarité. Alors, le lecteur n'est plus simple lecteur. Plus l'interactivité est présente dans le classique interactif, plus le statut du lecteur s'efface au profit de celui de personnage, narrateur, voire celui d'auteur...

Finalement, il semble clair que les livres numériques enrichis tendent vers le modèle du web. À l'origine, le livre numérique est un univers clos mais, de plus en plus, il vise l'ouverture avec l'ajout, certes compliqué et pour le moment assez rare, de fonctionnalités de partage. Le classique enrichi propose au lecteur une immersion à la fois narrative, ludique et intellectuelle, nous verrons cela juste après avec l'analyse des fonctions des enrichissements répertoriés. Cette remédiatisation vise à rendre possible, en plus de l'immersion, l'exploration : il s'agit de découvrir un texte en naviguant à l'intérieur, à l'appui d'un support et fonctionnalités numériques. Enfin, il propose également une scénarisation : la navigation obéit à un scénario mis en place par l'éditeur, qui est plus ou moins libre et modifiable par le lecteur. Le texte est alors entouré de plusieurs ajouts (graphiques, audios, vidéos...). Il nous faut maintenant interroger la pertinence de ces ajouts, déterminer leur nature et fonction au sein du classique enrichi.

2. Typologie et pertinence des enrichissements

D'après l'enquête du MOTif et du Labo de l'édition, les éditeurs *pure players* privilégient les domaines de la jeunesse et du parascolaire pour l'interactivité. Cette affirmation sera confirmée par les exemples que nous avons choisis de mettre en avant dans notre dernière partie. 50% de ces éditeurs pratiquent l'enrichissement. Qu'entend-on par ce terme ? À notre sens, nous donnons ici une définition très simple, il s'agit d'un ajout (souvent multimédia) par rapport au texte initial. Cet ajout peut prendre différentes formes, que nous tentons maintenant de lister de manière exhaustive :

- audios ;
- images fixes ;
- liens hypertextes ;
- interactivité ;
- animations ;
- vidéos ;
- activités et jeux ;
- fonctionnalités de partage.

Ceux-ci peuvent être combinés les uns aux autres dans une application ou un livre numérique, que l'on qualifiera alors d'enrichi et/ou d'augmenté, ou encore de tout autre qualificatif que nous avons cité plus haut. Ils peuvent être à l'intérieur même du texte ou en marge, ce sera alors au lecteur d'aller les chercher et de les activer. L'audio et les vidéos sont les plus utilisés tandis que les fonctions de partage le sont moins en raison de leur difficulté à être mises en place (nous en verrons tout de même un exemple réussi dans la troisième partie). Relevons cette affirmation rapportée par Nolwenn Tréhondart dans son article et qui provient du site Publie.net :

« À partir du moment où on change de support, on est dans l'enrichissement. Changer une typographie, c'est de l'enrichissement. »

Cette citation témoigne de la difficulté de répondre à la question suivante, qu'il est parfaitement justifié de poser dans un tel travail. Le problème n'est pas tant de donner une définition de l'enrichissement (nous avons pu en dresser une brève typologie ci-dessus) mais davantage de déterminer à quel moment démarre l'enrichissement. À partir de quand un livre numérique est-il enrichi ? Est-ce déjà, suivant l'idée formulée par Publie.net, le travail d'éditeur numérique qui constitue un enrichissement ? ou est-ce davantage quantitatif (un certain nombre d'ajouts, de divers types, sont à mettre en place pour valider le livre enrichi) ? La question reste ouverte.

Claire Jeantet, dans son mémoire de recherche, est la première à avoir tenté d'attribuer des fonctions aux enrichissements. Après avoir pris en main une quarantaine de livres enrichis et rencontré leurs éditeurs, elle estime ces fonctions au nombre de sept, que nous allons brièvement reprendre ici. Il s'agira ensuite de déterminer lesquelles sont employées dans les classiques numériques enrichis que nous allons prendre pour exemple.

Fonction interactive : nous l'avons dit, l'atout majeur du livre numérique par rapport au format papier. Elle permet la navigation au sein du livre, à travers les hyperliens par exemple. Elle le rend manipulable par le lecteur-utilisateur.

Fonction narrative : c'est tout ce qui a trait au déroulement de l'intrigue. Nous l'avons dit, peu encore osent bouleverser les codes de la narration (en optant par exemple pour cette fameuse délinéarisation). La question est soulevée par Claire Jeantet : la délinéarisation ne relèverait-elle pas du lecteur plutôt que d'un choix éditorial ?

Fonction esthétique : les créations de l'Apprimerie, nous le verrons, illustrent particulièrement bien cette fonction. Il s'agit de créer des produits éditoriaux originaux dans lesquels un grand soin est accordé au graphisme (images et vidéos en HD etc.).

Fonction découverte : on retrouve ici la doctrine du classicisme, « plaire et instruire ». Les enrichissements sont choisis de façon à capter l'attention du lecteur et à attiser sa curiosité.

Fonction documentaire : Claire Jeantet compare cette fonction à une boîte à outils. Ces outils sont laissés à la libre disposition du lecteur et apportent des précisions scientifiques sur un ouvrage : ajouts iconographiques, définitions, manuscrits, fiches pédagogiques...

Fonction ludique : elle est à mettre en lien avec la fonction découverte et est très proche du jeu. Cette fonction interroge les frontières entre livre et jeu.

Fonction de lecture sociale : le lecteur est désormais en mesure de s'appropriier le texte par l'annotation, le surlignage, les notes de lecture etc. Ce mode de lecture émane du web. Elle permet de toucher à l'intégrité de l'œuvre, ce qui est intéressant à noter dans le cas des classiques littéraires, textes presque jugés « sacrés » et donc intouchables.

Bien évidemment, ces fonctions sont cumulables entre elles au sein du même livre numérique. C'est d'ailleurs le plus souvent le cas : c'est la combinaison de toutes ces fonctions qui fait l'intérêt de la création éditoriale.

L'éditeur propose un nouveau parcours de lecture puisqu'il modifie les codes du livre imprimé pour les incorporer dans le format numérique. Il faut bien comprendre que les enrichissements proposés sont des ajouts qui participent d'une logique éditoriale. Nous rejetons l'idée d'ajouts qui seraient uniquement des bonus à activer lors de la lecture. En effet, le livre numérique enrichi permet un renouvellement des problématiques d'accès à la connaissance : le numérique est un formidable moyen de rendre accessible *à tous*. La combinaison de différentes fonctions, en particulier documentaire et interactive, rend possible un apprentissage ludique. Nous parlons ici d'enrichissements qui prennent sens dans le cas d'un parcours de lecture, ou plusieurs,

pensés et élaborés par un éditeur. Ceux-ci contiennent des fonctions qu'il appartient à l'éditeur d'explicitier au lecteur, puisqu'elles servent à guider la lecture. En effet, l'éditeur est chargé de choisir l'emplacement des enrichissements, leur irruption ou non à tel endroit du corps de texte, ou au contraire de les mettre en marge du texte initial. L'éditeur influe aussi sur le rythme de défilement du texte, s'il est en mouvement. Sur l'enrichissement, toute la complexité du travail éditorial réside dans l'équilibre à trouver : faire en sorte que les divers ajouts ne troublent pas le processus de lecture. En effet, le texte reste essentiel, en particulier pour notre sujet car ce sont les enrichissements qui servent le texte classique et non l'inverse.

Les fonctions sont choisies en fonction du public visé. Même si nous avons en introduction précisé que nous ne nous intéresserons pas ici à la réception de telles œuvres, il va de soi que les éditeurs, au moment de la conception, réfléchissent à qui s'adressent leurs créations. Dans le cas des classiques enrichis, nous verrons, grâce à différents exemples, qu'il s'agit souvent d'élèves, étudiants ou universitaires. Cela permet d'apporter un renouveau à ces textes lus et relus, depuis des générations. Les classiques enrichis sont donc très souvent dotés d'une dimension pédagogique. Cela s'explique bien sûr par le genre éditorial (un classique littéraire souvent très étudié) et la fonction même des enrichissements relevés par Claire Jeantet et que nous avons énumérés précédemment. Selon Arnaud Laborderie (éditions multimédia de la BnF), l'enjeu du numérique enrichi pour les classiques est de parvenir à réunir tous les contextes convoqués lors du processus de lecture. En effet, la compréhension de la lecture résulte de l'association du texte et du contexte. Pour saisir le sens, il faut combiner :

- le contexte du lecteur, c'est-à-dire ses propres connaissances, sur le genre, l'auteur, l'époque... ;
- le contexte de lecture, l'ordre dans lequel les informations du texte sont données au lecteur.

Nous n'irons pas plus loin dans l'analyse des processus cognitifs de la lecture. Il faut en fait voir la lecture comme un acte mécanique : chaque élément prend sens avec le suivant. L'hyperlien rompt ce phénomène car il entraîne une décontextualisation : c'est alors au lecteur de mener ce travail de recontextualisation pour trouver quel est le lien avec le texte d'origine. Ce qu'il faut retenir, c'est que les enrichissements sont des aides à la contextualisation. Point très important, et que nous verrons dans nos exemples : face aux hyperliens, le choix est (souvent) laissé au lecteur de les consulter ou non. Ces aides poursuivent une cohérence thématique, comme l'écrit Arnaud Laborderie, il s'agit de « nourrir le contexte du lecteur tout en maintenant le contexte de lecture »⁴. L'enrichissement est réussi lorsque ces deux visées se combinent sans que l'une prenne le pas sur l'autre.

3. Des enrichissements...jusqu'où ?

Aucune des créations qui concernent des classiques de la littérature ne vise à dénaturer le texte d'origine. Au contraire, il s'agit de faire redécouvrir le texte, le mettre en valeur, grâce à de nouveaux outils numériques. L'équilibre est à trouver entre littérarité et interactivité, comme l'a montré Serge Bouchardon dans sa thèse et articles sur le sujet. L'activité de lecture est la principale à mettre en place, c'est-à-dire que le lecteur doit rester lecteur et non joueur. L'ajout d'interactivité fait craindre un basculement du livre dans l'univers du jeu. Nombreuses sont les frontières à être remises en cause dans le cas du classique enrichi : d'abord, celle du livre. Face à des livres numériques qui proposent de plus en plus d'activités interactives, l'on

⁴ Arnaud Laborderie. Lectures plurielles : discontinuité et ruptures sémantiques : Le cas de l'application iPad Candide de la BnF. Colloque CIDE 17 : Livre post-numérique : historique, mutations et perspectives, Nov 2014, Fès, Maroc. Europaia, Actes du 17e Colloque international sur le document numérique (CIDE 17), Livre post-numérique : historique, mutations et perspectives.

est en droit de s'interroger : à partir de quand le livre numérique n'est-il plus un livre ? Quand passe-t-il dans l'univers du jeu (vidéo) ? Cette crainte est particulièrement légitime dans le cas des classiques enrichis pour lesquels la notion d'objet-livre est primordiale. Cette notion est en effet essentielle dans l'imaginaire collectif.

Autre frontière qui est mise en jeu, celle du statut et rôle du lecteur. Nous ne pouvons pas dire que le lecteur est passif sur un support papier (parce que l'activité de lecture mobilise de nombreux éléments cognitifs) mais, dans le cas du numérique interactif, ce qui est certain, c'est que le lecteur devient *actif*, acteur de sa propre lecture. Il est en effet capable d'interagir sur le livre lui-même, activer ou non telle fonctionnalité, recourir ou non à tel enrichissement, et surtout il est libre de choisir de naviguer dans l'ouvrage de telle ou telle manière. Parfois il peut même devenir personnage du texte : on peut imaginer que ce lecteur-personnage prendra encore davantage vie dans les récits littéraires en réalité virtuelle, qui se développeront sans doute dans les prochaines années.

De la même manière qu'il est difficile de déterminer à quel moment débute véritablement l'enrichissement, il reste compliqué de définir quand l'arrêter. Pourquoi énoncer une limite à l'enrichissement ? Il semble, comme nous venons de le dire, qu'alors l'appellation de livre serait alors sujette à discussion. Le débat serait ouvert : jusqu'à quel point peut-on continuer à parler de livre ? Nous avons vu dans notre première partie à quel point les questions de terminologie sont toujours actuelles et en suspension, puisque des formes nouvelles de livres apparaissent. Pour notre sujet, il n'est pas question de s'éloigner de l'objet-livre : nous l'avons vu, les éditeurs mettent au centre de leurs créations les codes que l'on trouve traditionnellement dans le livre imprimé. Fournir *trop* d'enrichissements constitue également un risque de s'éloigner du texte initial. Une abondance d'hyperliens serait en effet capable de détourner l'attention du lecteur alors que, nous avons

suffisamment insisté sur ce point, l'intérêt de l'enrichi réside dans le fait de rassembler contexte de l'œuvre et contexte du lecteur. C'est donc le texte qui occupe une place centrale et qui est le point de départ à l'enrichissement, quel qu'il soit. Le fameux reproche de la délinéarisation de la lecture numérique n'est finalement peut-être pas le fruit d'un choix éditorial mais davantage une pratique du lecteur. En effet, nous l'avons souligné, le choix est le plus souvent laissé au lecteur d'avoir recours à tel ajout multimédia, en particulier lorsqu'il s'agit de ce qu'Alexandra Saemmer a nommé des « hyperliens informationnels » qui précisent le sens d'un mot, une thématique etc. Parfois, bien sûr, le choix n'est pas laissé au lecteur et l'animation se joue contre son gré, si l'on peut dire. Mais elle participe alors d'une logique textuelle et éditoriale, nous le montrerons à travers plusieurs exemples.

Toutes ces créations visent donc à augmenter l'expérience de lecture. Elles suivent l'idée formulée par Umberto Eco selon laquelle l'œuvre d'art, quelle qu'elle soit, est une « œuvre ouverte ». Citons-le, en conclusion de cette seconde partie :

« Toute œuvre d'art alors même qu'elle est une forme achevée et close dans cette perfection d'organisme exactement calibré, est ouverte au moins en ce qu'elle peut être interprétée de différentes façons, sans que son irréductible singularité soit altérée. Jouir d'une œuvre d'art revient à en donner une interprétation, une exécution, à la faire revivre dans une perspective originale. »

Cette citation, extraite de l'ouvrage *L'œuvre ouverte* (1962), constitue un parfait résumé du processus de création éditoriale d'un classique littéraire enrichi. En effet, il prend pour point de départ un texte littéraire élevé au rang d'œuvre d'art pour en faire une création originale, pour reprendre le terme d'Eco. Le propre de l'œuvre d'art, selon Eco, est d'être ouverte à l'interprétation. Ce travail est effectué par les éditeurs qui veulent proposer une nouvelle version du texte lu et

relu. Cela passe évidemment par le changement de support (remédiatisation) mais également par la modification du parcours de lecture (plusieurs sont alors proposés). Maintenant que nous avons présenté les différents procédés éditoriaux relevant du classique enrichi, montrons comment ceux-ci sont développés, concrètement, à l'intérieur de trois différents exemples.

Partie III. Étude de cas : trois exemples de créations éditoriales

Dans la dernière partie de ce travail, nous faisons le choix, plutôt que de prétendre à l'exhaustivité, de prendre l'exemple de trois créations éditoriales récentes. Nous les analyserons chacune à la lumière de ce que nous avons énoncé dans la deuxième partie sur les choix éditoriaux des concepteurs de classiques enrichis. Nous avons pris le parti de prendre trois exemples significatifs qui prennent forme sur différents supports afin d'établir un petit panorama de telles productions éditoriales numériques.

1. Un classique revisité par une grande institution :

Candide, l'édition enrichie

Très connu dans le monde du livre numérique, ce projet émane de la Bibliothèque nationale de France, de l'entreprise Orange et de la Voltaire Foundation. Il s'agit d'une application iPad couplée à un site web : www.candide.bnf.fr, accessible gratuitement sur les deux supports depuis octobre 2012. Cette application, de même que le site,

sont découpés en trois parties qui constituent en fait les trois modes d'entrée dans le texte de Voltaire : le Livre, le Monde et le Jardin. Pour reprendre ce que nous avons énoncé dans la deuxième partie sur la remédiatisation, l'application utilise les deux processus car l'on retrouve un livre dont on peut tourner les pages (*hypermediacy*) et deux nouvelles représentations de l'ouvrage (*immediacy*), la Carte et le Jardin. Présentons brièvement ces trois modes d'entrée dans le texte de Voltaire :

Le Livre : cette partie permet l'affichage simultané du texte et du manuscrit conservé à la Bibliothèque nationale de France. Il est possible d'écouter ce texte lu, à la manière d'un conteur, par le comédien Denis Podalydès. Ce Livre est enrichi de multiples données scientifiques et pédagogiques : définitions, fiches sur les personnages et lieux, illustrations diverses...

Le Monde : il permet d'afficher le voyage de Candide, cette deuxième entrée dans le livre en est une représentation spatiale. Dans le même temps, elle propose elle aussi des enrichissements pédagogiques sur les grandes thématiques du siècle des Lumières, des entretiens avec des spécialistes, d'autres illustrations...

Le Jardin : c'est un espace collaboratif dans lequel chaque lecteur peut organiser les favoris qu'il a choisis et sélectionnés comme il l'entend. Il peut publier cet espace dans ce qui prend la forme d'un carnet. Ceux-ci apparaissent alors dans le Jardin sous formes d'arbres (de la connaissance) en référence bien sûr à la célèbre phrase de *Candide* : « Il faut cultiver son jardin. ».

Arnaud Laborderie, chef de projet au service des éditions multimédia de la BnF, qui a travaillé sur *Candide*, explique que l'enrichissement est bien plus qu'un complément. C'est un « élément d'un discours

multimodal qui favorise l'immersion et permet des pratiques d'appropriation, individuelles, par la lecture-écriture créative, ou collectives, par des scénarios pédagogiques » écrit-il dans l'[article](#) intitulé « Le Livre numérique enrichi : enjeux et pratique de remédiatisation ». Tentons de voir comment cette définition est concrètement appliquée dans la version numérique de *Candide*.

L'application *Candide* propose en effet une approche multimodale : elle combine à la fois le texte, l'image, le son et la vidéo, dans un complexe qui intègre environ quatre-cents documents, accessibles grâce à douze approches thématiques. Cette approche est supposée stimuler l'attention, et non la troubler à cause d'une surabondance de médias, grâce au changement de mode de représentation. Le projet repose sur deux visées qui se combinent entre elles : une approche ludique et l'autre pédagogique.

Le « Livre » propose une expérience de lecture différente, laissée au libre choix du lecteur. Plusieurs parcours sont proposés, que nous allons maintenant lister :

- le texte seul, sans enrichissement apparent ;
- une lecture sonore, avec la voix de Denis Podalydès ;
- une lecture comparée : texte et manuscrit ;
- une lecture avec diverses illustrations ;
- une lecture dite scolaire, avec des notes adaptées à des élèves ;
- une lecture accompagnée de fiches sur les personnages, les lieux et concepts déployés dans l'œuvre ;
- une lecture dite érudite, avec l'appareil critique de René Pomeau, plus un accès aux variantes du texte (ce qui permet un travail sur la génétique textuelle).

Insistons bien sur le fait que c'est au lecteur, et au lecteur seul, que revient le choix de tel ou tel parcours de lecture. Dans cette adaptation de *Candide*, l'on remarque une véritable sobriété de la mise en page : elle ressemble beaucoup à celle du livre imprimé. Ici, les concepteurs ont

donc travaillé dans l'idée d'une homothétie de l'ouvrage papier. On retrouve tout de même les outils propres au livre numérique, impératifs à une bonne navigation dans l'œuvre : sommaire interactif tout comme la pagination, fonctions de marquage, d'annotation et de recherche. Il y a une véritable volonté que la lecture se fasse de manière linéaire et continue, contre ce que l'on reproche habituellement à la lecture numérique, c'est-à-dire d'être fragmentée et délinéarisée. C'est uniquement grâce à un tapotement sur l'écran avec le doigt que les enrichissements apparaissent sur la page, qui en est au départ dépourvue pour une mise en valeur du texte initial. Les divers enrichissements sont signalés dans la page par un changement de couleur ou une marque dans la marge, selon leur nature. Très étudié en classe, le conte de Voltaire s'inscrit dans un contexte politico-culturel très édifiant, qu'il est nécessaire de maîtriser pour accéder au sens profond du conte philosophique. L'idée de l'équipe éditoriale est donc de matérialiser un va-et-vient constant entre texte et contexte, impératif pour comprendre l'œuvre dans son intégralité. Le lecteur choisit son niveau de lecture : lecture simple du texte seul ou lecture enrichie des différents apports numériques pédagogiques. Ce libre-choix du niveau de lecture permet de viser différents publics : des jeunes collégiens jusqu'à des universitaires. Cela permet également d'illustrer les différentes strates de lecture présentes dans le texte lui-même, l'aspect philosophique peut en effet être moins évident pour les plus jeunes, qui auront davantage tendance à découvrir l'ouvrage sous le prisme unique du conte. Alors les enrichissements proposés servent à mettre en évidence le caractère philosophique de ce conte et en proposent une lecture plus « élaborée », plus soutenue.

Rappelons que *Candide* est disponible sous deux formats différents : une application iPad ainsi qu'un site web. Ce dernier permet de s'émanciper de l'hégémonie d'Apple en matière de livre numérique enrichi, tout en proposant les mêmes fonctionnalités que sur tablette, adaptées bien sûr

à la taille de l'écran, à la souris et au navigateur. Il se peut que les deux supports soient utilisés à des fins différentes : peut-être la tablette est-elle davantage employée dans une démarche d'exploration et d'immersion, avec l'usage du tactile, tandis que le site web est sans doute plus optimal pour la lecture-créative (le Jardin) et le partage car l'écriture, grâce au clavier, y est plus évidente. Mais, encore une fois, libre est le lecteur d'utiliser tel ou tel support comme il l'entend.

Pour conclure sur cette première création éditoriale, la moins récente de toutes celles que nous allons convoquer ici, citons les mots d'Arnaud Laborderie dans son article que nous avons précédemment cité :

Dans notre approche, remédiatiser le patrimoine littéraire, c'est donc donner accès aux œuvres par une redistribution des contenus dans un ordre du discours qui n'est plus forcément celui linéaire de l'auteur, mais qui organise une dialectique par des enrichissements de médias. C'est aussi restituer ce patrimoine dans un livre-interface, qu'il s'agit de modéliser dans la perspective d'une construction du sens et des connaissances, un livre interface qui, en définitive, propose une lecture du monde. L'enjeu de remédiatisation apparaît alors comme l'exigence de construire un discours interactif et multimodal, en réseau avec des documents qui ouvrent sur les collections de la bibliothèque virtuelle, voire sur le Web.⁵

Signalons que là est sans doute notre exemple le plus abouti parmi tous ceux que nous allons citer, en raison des moyens très importants mis en œuvre pour cette édition, grâce notamment au mécénat de l'entreprise Orange. Nous avons précisé dans notre première partie le frein que pouvaient constituer les coûts de financement de telles productions.

⁵ Arnaud Laborderie. Le livre numérique enrichi : enjeux et pratiques de remédiatisation. Doctorales de la SFSIC 2015, May 2015, Lille, France. 2015.

2. Les créations d'une maison d'édition *pure player* :

L'Apprimerie

Jeu de mots entre application et imprimerie, entre le numérique et le papier, L'Apprimerie, « maison d'édition numérique interactive », a été fondée en 2012. L'expression *pure player* désigne toute société dont l'activité d'édition et/ou de distribution se fait exclusivement sur supports numériques, quels qu'ils soient. Elle publie principalement des ebooks interactifs, sonorisés et contenant plusieurs types d'animations. Cette maison a attiré notre attention car elle possède une collection nommée les « Classiques interactifs », soit précisément ce qui constitue l'objet de ce travail de recherche. Celle-ci comprend :

- *Le Horla* de Guy de Guy de Maupassant ;
- *Les choses* de Georges Perec ;
- *Voyage au centre de la Terre* de Jules Verne.

Ces trois créations sont disponibles au format ePub 3 *fixed-layout*, c'est-à-dire une spécification de l'ePub 3 qui permet d'assurer une mise en page fixe afin que chaque élément respecte une disposition précise. Dans son [blog](#), dans un article de mars 2012, Jiminy Panoz écrit qu'« à certains égards —sur certaines réalisations en tout cas—, on peut comparer le *fixed-layout* au document PDF. » Il est particulièrement utilisé dans le cas de productions éditoriales très graphiques, comme c'est le cas ici : livres d'art, livres illustrés (jeunesse notamment) etc. Ces ebooks de L'Apprimerie coûtent entre 7.99 et 9.99 euros et sont disponibles sur supports Apple (iPad, iPhone, Mac) via l'application iBooks, supports phares quand il s'agit du format epub 3. Certains sont cependant également lisibles sur PC avec le lecteur Radium lancé par l'IDPF. *Voyage au centre de la Terre* est par exemple aussi disponible sous forme d'application Android et iOS (prix de vente : 4.49/4.99 euros). Chacun fait en moyenne entre 115 et 130 pages,

comme sur le format papier pour Maupassant et Pérec. Signalons que certaines de ces créations ont été couronnées d'un prix. En matière d'accessibilité, chacun de ces ouvrages est possiblement lisible avec une police adaptée aux dyslexiques : Open Dyslexie, police libre de droit. C'est un aspect très important pour la maison L'Apprimerie car elle est par ailleurs membre du projet européen [Dyspraxiatheca](#), qui vise à créer une plateforme qui rassemblera à terme des centaines de ressources accessibles aux élèves dyspraxiques.

L'Apprimerie est notre principal exemple de livres enrichis qui mettent au cœur de la conception la fonction esthétique repérée par Claire Jeantet dans son mémoire de recherche : éditeur *pure player*, elle effectue un grand travail sur le design de ses créations, riches en illustrations. Si le texte reste le point de départ à tous les enrichissements, les habillages graphiques viennent faire écho avec les mots, les mettre en valeur et les amplifier. En effet, ces graphismes ne sont pas cantonnés à une simple fonction esthétique : ces éléments sont scénarisés, c'est-à-dire qu'ils jouent un rôle dans la narration, rôle qui relève d'un choix éditorial effectué en amont.

Dans le cas du [Horla](#), L'Apprimerie promet, dans sa vidéo de présentation et de promotion de l'édition, une « expérience de lecture inédite ». Cette nouvelle fantastique, dont le texte est ici reproduit dans son intégralité, contient plusieurs enrichissements par rapport à la version papier : d'abord, on retrouve des illustrations qui sont en mouvement sur la page, des animations typographiques, du son ainsi que des « Clefs de lecture » portant sur l'auteur, le contexte de l'œuvre etc. Le lecteur est libre de consulter ou non ces Clefs, selon le parcours de lecture qu'il souhaite mener, rien n'est imposé. Les paragraphes de ces éléments pédagogiques sont courts et rédigés dans un style dynamique afin de capter l'attention du (jeune) lecteur.

Dans ce cas précis, c'est le genre caractéristique de la nouvelle fantastique qui sert ici de point de départ à tous ces enrichissements, hors Clefs de lecture qui s'inscrivent davantage dans une démarche d'accès à un savoir, nous y reviendrons. La force des animations (illustrations et typographie en mouvement) réside dans leur faculté à amplifier l'atmosphère qui émane du texte de Maupassant, c'est-à-dire une ambiance à la fois inquiétante et étrange. Celles-ci viennent appuyer le propos de l'auteur et le rendre encore plus fort. Par exemple, lors de la séance d'hypnose opérée par le Docteur Parent sur sa cousine, le texte se joue du lecteur en devenant flou, jusqu'à s'effacer complètement. Comme la cousine, le lecteur est happé : il perd ses repères de lecture, celle-ci devient confuse. Au fil du texte, plusieurs animations viennent troubler la lecture de cette nouvelle : le lecteur doit se laisser prendre au jeu du fantastique, en laissant par exemple des arbres masquer le texte. À la manière du narrateur qui ne comprend pas ce qui lui arrive, avec ces animations, le lecteur est lui aussi troublé par ce qu'il voit. C'est le propre du genre fantastique que de faire irruption dans un cadre réaliste, ici le contexte de lecture. Le lecteur a en effet bien en main sa tablette mais des éléments « surnaturels », matérialisés par les différentes animations, viennent y prendre place.

L'ebook interactif inspiré du roman de Jules Verne, *Voyage au centre de la Terre*, comprend une version abrégée du texte initial. On retrouve ici les mêmes animations que pour l'exemple précédent. Sur la typographie, par exemple, ce sont les lettres « o » qui tombent du corps du texte lorsque les personnages...manquent d'eau. Tous les débuts de chapitre sont sonorisés et animés. Une page sur deux comprend des enrichissements graphiques. La création se veut incarner un « véritable » voyage au centre de la Terre grâce aux animations qui sont mises en place. Il y a notamment tout un jeu typographique sur le cercle (lettres qui tournent en rond par exemple). Ces enrichissements permettent d'effectuer un vrai voyage au cœur du texte et, par

extension, au cœur de la Terre. C'est ici le terme « voyage » qui sert d'inspiration aux enrichissements intégrés au texte premier : les illustrations plantent le décor du roman d'aventures.

L'ebook réalisé à partir du roman de Georges Perec, *Les Choses*, a été conçu pour les éditions Julliard par l'Apprimerie en novembre 2013. L'intégralité du roman est ici enrichie de plusieurs animations graphiques, sonores et typographiques. Le roman est « mis en scène » et prend vie sur un support on ne peut plus actuel. Exposons brièvement l'intrigue du roman : Perec raconte le quotidien d'un couple de psychosociologues dans les années 60 à Paris. Ces derniers trouvent leur existence monotone et ennuyeuse, ils aspirent à beaucoup de choses. Pour rompre cette routine, ils partent travailler en Tunisie mais l'expérience se révèle être un échec. À leur retour en France, ils obtiennent un poste bien payé mais la fin du roman est assez pessimiste : ce n'est pas le confort matériel acquis qui leur permettra d'être heureux. L'originalité du texte réside dans le fait que les personnages prennent finalement peu de place, ce sont les choses (d'où le titre de l'ouvrage) qui occupent la part la plus importante. En effet, elles sont décrites avec une grande précision et méticulosité, et ce parfois sur plusieurs pages. Ces choses ne sont bien sûr que des bibelots qui s'accumulent. Ce sont justement ces « choses » qui s'animent dans la création éditoriale Apprimerie/Julliard. Un grand soin a été apporté à leur design, afin de rendre compte notamment d'une époque, celle des années 60 dans laquelle se déroule le roman. Ici, contrairement aux précédentes créations, il n'y a aucun but pédagogique. C'est avant tout une expérience esthétique : la lecture des *Choses* se rapproche de celle d'un album. Ce qui est particulièrement intéressant, c'est que l'on peut imaginer que le lecteur tient alors entre ses mains précisément une de ces « choses » présentes dans le roman, que les protagonistes, s'ils avaient vécu à notre époque, auraient certainement rêvé de posséder. Les illustrations sont séparées du texte : il faut appuyer sur la roulette

en bas de l'écran pour les faire apparaître sur la page de texte. Cela vise à représenter, matériellement, la convoitise et la frustration ressenties par les personnages du roman qui ne peuvent tout posséder.

Cet exemple tranche un peu avec les deux autres du fait qu'il n'émane pas d'institutions culturelles ou universitaires mais d'un éditeur *pure player*. Celui-ci s'approprie les classiques et, comme pour les deux autres exemples, y intègre une grande dimension pédagogique. Ces créations sont en effet destinées à un public jeune, en particulier des collégiens. Ici, un grand travail est fait sur le design (illustrations, animations originales...). Nous sommes presque dans l'univers du « beau livre ». Fait original à noter bien qu'il ne s'inscrive pas directement dans la perspective de notre sujet : l'Apprimerie, éditeur nativement numérique, se tourne maintenant vers la production d'ouvrages...papier ! avec sa collection « La Chouette du cinéma », albums jeunesse à la fois papier et numérique.

3. Dans la perspective des humanités numériques

Pour ce dernier exemple, nous choisissons de présenter quelque chose de très différent de l'exemple cité juste avant, et qui rejoint un peu le premier que nous avons évoqué, *Candide*. Il s'agit d'un projet qui s'inscrit dans le cadre des humanités numériques, financé par l'Agence nationale de la recherche sur une période qui s'étend des années 2015 à 2019. Les humanités numériques sont au croisement, dans ce cas de figure-ci, des lettres et de l'informatique, mais elles peuvent plus largement toucher tous les domaines des sciences sociales et sciences humaines. Elles constituent un nouveau champ de recherche, d'enseignement et d'ingénierie. Elles prennent appui sur les outils informatiques pour développer des méthodes et pratiques. Ces

humanités numériques, en anglais *Digital humanities*, s'inscrivent dans une volonté de diffusion et de mise en accessibilité du savoir grâce au numérique (constituer des bases de données etc.).

eBalzac, c'est le nom que porte le projet, est composé de chercheurs en littérature et informatique des universités Paris IV Sorbonne, Paris VI Pierre et Marie Curie et de Lille Sciences humaines et sociales. Le projet porte sur l'œuvre colossale de Balzac, *La Comédie humaine*, mais également sur ses œuvres de jeunesse, les *Contes drolatiques* et son théâtre. Il se décompose en trois axes principaux.

Premièrement, l'équipe a travaillé sur une édition électronique de la *Comédie humaine*, inédite en ligne et accessible gratuitement. L'originalité de cette édition, en plus de son format, est d'être conforme à la dernière version écrite par Balzac, puisqu'elle intègre toutes ses dernières corrections, que l'on ne trouve pas dans la plupart des éditions papier. Le texte doit être le plus authentique possible. Dans un second temps, le travail porte sur l'édition des différents états imprimés de textes de Balzac. Toutes ces versions sont comparées à l'aide du logiciel *Médite* qui donne à voir les principales modifications du texte (ajouts, suppressions etc.). Cela permet d'étudier factuellement, à l'aide d'exemples précis, le processus de création chez l'auteur. Enfin, le projet vise à créer une « édition hypertextuelle », qui serait un « objet scientifique expérimental et nouveau », selon les termes que l'on retrouve dans la présentation faite sur le site. Cette édition permettrait de mettre le texte balzacien en regard avec d'autres écrits contemporains, quelle que soit leur nature, dont Balzac a pu s'inspirer ou avoir connaissance lors de la rédaction de son œuvre. Elle rendrait alors possible la comparaison entre les différents écrits, la recherche d'emprunts ou même de citations.

À l'heure actuelle, seules les *Études philosophiques* sont disponibles sur le site. D'ici la fin de l'année (2017), les textes de la *Comédie humaine*

devraient suivre. À terme, le projet a pour but de proposer ces textes dans différents formats : html, ePub et jpg (format image pour consulter un fac similé de l'édition d'époque). Présentons ce qui est, en août 2017, disponible sur le site.

Trois possibilités sont offertes pour consulter les textes et permettre la navigation sur le site web :

- un classement hiérarchique : celui-ci classe les œuvres selon les grands ensemble présents dans cette nouvelle édition ;
- une approche chronologique ;
- un classement alphabétique.

Les choix éditoriaux sont présentés sur le site : il s'agit, le plus possible, d'être fidèle au texte tel qu'il était à l'époque de la première publication. Pour l'édition en tant que telle, les textes sont édités au format XML : stylage sous Word puis conversion ODT to TEI. La chaîne de publication XML est particulièrement utilisée dans le cadre de travaux universitaires, notamment parce qu'elle permet une publication multi-supports, comme ce sera le cas pour ce projet-ci.

Pour l'édition de la *Comédie humaine*, les membres de l'équipe eBalzac ont fait le choix d'être plus proche possible de la version dite du « Furne corrigé » (Furne étant les éditeurs de Balzac à l'époque). Il s'agit également de mettre à disposition des lecteurs, et notamment des chercheurs, les différents états de publication des textes afin d'effectuer un travail sur ce que l'on nomme en littérature la génétique du texte. Cette édition va permettre un gain de temps considérable car la comparaison des différents états du texte balzacien pourra se faire grâce à l'informatique, via le logiciel Medite. Actuellement, seules les versions de Furne et Furne corrigé sont disponibles pour certains textes : ces deux versions s'affichent alors en regard sur la même page web et les modifications s'affichent selon un code couleur. Les mots modifiés sont surlignés d'une couleur différente dans chaque texte, selon qu'il s'agisse d'un ajout, d'une suppression, d'un remplacement ou d'un

déplacement : ces quatre opérations sont le fondement de l'écriture, c'est pourquoi elles sont particulièrement repérées et analysées par les chercheurs. L'édition hypertexte permettra de constituer une « bibliothèque virtuelle » qui rassemblera les textes dont un passage, une idée, une citation ont été retrouvés dans l'œuvre balzacienne. Cette recherche conséquente des sources du texte de Balzac est très inspirante pour le domaine de la recherche en lettres, pour notamment tout ce qui concerne la génétique textuelle. En effet, on peut imaginer que cette édition hypertextuelle pourrait s'appliquer à d'autres auteurs dont l'œuvre est également très prolifique : Zola, Proust...pour ne citer qu'eux.

Projet de très grande envergure, comme l'est son objet d'étude, l'œuvre de Balzac, cette édition numérique est particulièrement innovante pour le champ de la recherche littéraire. Elle réconcilie littérature et informatique, qui peine sans doute à entrer dans le domaine universitaire. Cet exemple diffère bien sûr beaucoup des précédents exemples donnés, peut-être est-il d'ailleurs un cas un peu à part de notre sujet car ses enrichissements ne sont pas ceux que l'on a jusqu'à présent pu relever. En effet, il ne s'agit pas d'audios ou d'animations intégrées à un texte initial. Ici, ces enrichissements, appelons-les tout de même ainsi, sont le fruit d'une démarche scientifique et universitaire. Il nous semblait malgré tout intéressant de relever cet exemple : d'abord car il est très actuel et qu'il témoigne également d'une volonté de rapprocher littérature, au travers de la recherche, et numérique. Or l'on sait, et cela rejoint notre postulat de départ, bien que cela soit très difficile à prouver que le monde de la recherche, en particulier en sciences humaines, est souvent assez distant du numérique. Des initiatives de ce genre sont le parfait exemple qu'il y a un intérêt certain à concilier les deux, tant les gains sont importants pour les chercheurs.

Bilan de ces trois exemples

Ces trois exemples nous permettent de valider notre hypothèse de départ sur un usage pédagogique (et ludique) des enrichissements dans le cas de classiques de la littérature française. C'est particulièrement frappant, et en même temps logique, dans le cas de *Candide* et du projet eBalzac. En effet, ces deux projets émanent de structures universitaires et scientifiques. Mais les productions de l'*Apprimerie* ne sont pas en reste puisqu'elles comportent également un aspect pédagogique, avec l'intégration de « Clefs de lecture » dans les créations de la collection des Classiques enrichis. Puisque ce sont des ouvrages qui font autorité dans leur domaine, il semble qu'ils soient finalement indissociables du fait qu'ils sont étudiés en classe. Ainsi, les enrichissements joints au texte initial comportent inévitablement une dimension pédagogique, destiné aux élèves, étudiants et universitaires. L'*Apprimerie*, en plus de la pédagogie, travaille également sur l'esthétique : c'est en effet la seule des trois créations à s'éloigner de l'homothétie du livre papier pour proposer un livre-objet à part entière, notamment avec l'ajout d'animations typographiques et un travail soigné sur les illustrations. Il s'agit d'un éditeur *pure player* : ses ouvrages sont nativement numériques alors, même dans le cas d'un texte préexistant, l'*Apprimerie* est la plus à même de s'éloigner des codes de l'écrit. Notons tout de même que ce n'est pas du tout le but visé par eBalzac, qui poursuit un projet universitaire et scientifique très rigoureux : l'ajout d'animations à but purement esthétique n'est donc pas du tout envisageable dans ce cas-ci. Le projet *Candide*, s'il conserve en large partie de grandes similitudes avec le format imprimé, tend tout de même à s'en éloigner avec l'ajout de la Carte et du Jardin, enrichissements pédagogiques qui visent à faire du Livre un espace collaboratif de partage de connaissance.

Conclusion

Le but de ce travail a donc été d'analyser les classiques littéraires enrichis au format numérique. Il a fallu dans un premier temps définir notre objet d'étude dont la terminologie reste encore assez floue ou en tout cas mouvante. Nous avons distingué le livre enrichi du livre homothétique, en montrant que les frontières de l'enrichi avec le livre-application sont parfois assez minces. Notre progression a été guidée par la question suivante : quels sont les enrichissements ajoutés au classique numérique et, surtout, quelle est leur pertinence par rapport un texte reconnu depuis des années ?

Au travers de trois exemples significatifs, nous avons pu valider notre hypothèse première selon laquelle ces enrichissements poursuivent des visées pédagogiques et ludiques. En effet, ces classiques, puisqu'ils sont très étudiés, sont pour les éditeurs un territoire idéal pour l'ajout de données pédagogiques, telles les Clefs de lecture dans les créations de l'Apprimerie. Le classique littéraire, une fois transposé dans l'univers numérique, subit un certain nombre de processus éditoriaux qui découlent du changement de support. On assiste à un phénomène de remédiatisation dans lequel s'opère un double mouvement qui est particulièrement saisissant : à la fois une volonté de conserver les codes de l'imprimé et une volonté de s'en défaire, en proposant non plus, comme dans le livre papier, un seul parcours de lecture mais bien plusieurs. C'est l'éditeur qui, au moment de la conception, établit une sorte de pacte avec le lecteur : chaque enrichissement a une fonction qui permet la navigation dans l'œuvre de telle ou telle manière. Notons aussi que l'éditeur ne travaille plus seul : il est entouré de graphistes,

designers, développeurs...pour aboutir parfois à ce qui ressemble à un beau-livre, notamment chez les éditeurs *pure players*.

Nous avons abordé également la question des limites à poser en terme d'enrichissement afin que le livre numérique continue à rester un livre et qu'il ne bascule pas dans l'univers du jeu vidéo par exemple. Le lecteur doit rester lecteur, même s'il a la faculté d'interagir avec le texte. D'autre part, trop d'enrichissements pourraient venir perturber l'activité de lecture alors même que, dans le cas des classiques enrichis, le but des éditeurs est de rassembler contexte du lecteur et contexte de l'œuvre, et non de dissocier ces différents contextes.

Sur le plan technique, des difficultés sont également ressorties de notre travail : d'abord un coût de production très (très) important. Par exemple, la BnF a dû bénéficier du mécénat d'Orange pour le projet *Candide*. Ces classiques enrichis sont aussi pour le moment confinés dans l'environnement Apple, qui offre actuellement quasiment les seuls supports aptes à la lecture du format ePub 3.

Nous notons une large tendance au basculement des classiques enrichis vers le format du livre-web (eBalzac, *Candide*), ce qui démontre une très large volonté d'accessibilité, à mettre en lien avec les problématiques d'accès au savoir et à la connaissance. Il y a fort à parier que ces classiques enrichis comportent de plus en plus d'espaces collaboratifs de partage, comme cela a été fait dans le Jardin de *Candide*. Le livre numérique enrichi tend vers cette « lecture-écriture », comme l'a écrit Arnaud Laborderie dans un article que nous avons cité. On peut imaginer qu'avec la fusion de l'IDPF et du W3C en novembre 2016 cette tendance aura tendance à se renforcer dans les années futures.

Puisque ces classiques font partie du patrimoine littéraire français, il est bien évidemment normal qu'il soit accessible à tous et cela passe concrètement aujourd'hui par une mise en ligne de tous ces textes, ce

que la BnF avait déjà amorcé avec Gallica à partir des années 90. Cela rejoint la dynamique actuelle avec par exemple le portail OpenEdition pour les ouvrages de sciences humaines et sociales. Nous sommes presque ici dans la problématique de l'*OpenAccess* pour les contenus scientifiques, auxquels les éditeurs universitaires sont particulièrement confrontés. Ici, il s'agit d'œuvres tombées dans le domaine public auxquelles on pourrait combiner des articles universitaires accessibles à tous. Deux de nos exemples cités s'inscrivent également dans le cadre des humanités numériques, fait très intéressant pour le domaine de la recherche universitaire en lettres en déconstruisant la fracture qui s'était faite, bien que cela soit assez difficile à démontrer, entre les lettres et l'informatique. Cela ouvre des perspectives très importantes pour l'étude des grands textes littéraires grâce aux outils informatiques : nous en avons un exemple parfait avec eBalzac.

Notre objet d'étude est un exemple intéressant de déconstruction de la frontière entre littérature et numérique. Le nouveau support reste un territoire à parcourir pour les créateurs. Par exemple, le papier lui-même peut s'approprier les fonctions tactiles. Citons les conceptions des éditions Volumique, « studio d'invention, de conception et de développement de nouveaux types de livres, de jeux et de jouets, basés sur la mise en relation du tangible et du numérique ». Leurs créations visent à créer des livres interactifs et ludiques : l'écran de la tablette est doté d'un système de reconnaissance d'objets lorsqu'ils sont posés dessus. Cette détection entraîne alors différentes animations sur l'écran. Un travail est également réalisé sur la papier : par exemple, [Le Livre qui disparaît](#). Il utilise du papier thermique très sensible ainsi qu'une encre conductrice. Après ouverture du livre, l'encre commence à chauffer et les pages s'obscurcissent de manière irrémédiable. Cela impose un rythme de lecture assez rapide. Ces productions hybrides sont au croisement du papier et de l'ordinateur.

Bibliographie

Articles

Bouchardon, Serge, « Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique », *Communication et langage*, volume 155, année 2008, pp. 81-97.

Laborderie, Arnaud. « Le livre numérique enrichi : enjeux et pratiques de rémédiatisation », Doctorales de la SFSIC 2015, Mai 2015, Lille, France, 2015.

URL: <https://hal-univ-paris8.archives-ouvertes.fr/hal-01185820/document>
consulté en mai 2017

Laborderie, Arnaud « Lectures plurielles : discontinuité et ruptures sémantiques. Le cas de l'application iPad Candide de la BnF » dans *Livre post-numérique : historique, mutations et perspectives*, Europa, 2014, pp. 21-33.

Tréhondart, Nolwenn. « Le livre numérique « augmenté » au regard du livre imprimé : positions d'acteurs et modélisations de pratiques », *Les Enjeux de l'information et de la communication*, 2014/2 (n° 15/2), p. 23-37.

URL : <http://www.cairn.info/revue-les-enjeux-de-l-information-et-de-la-communication-2014-2-page-23.html> consulté en juillet 2017.

Vitali-Rosati, Marcello. « Éditorialisation », sur le blog Culture numérique, 16 avril 2013.

URL : <http://blog.sens-public.org/marcellovitalirosati/editorialisation/>

Ouvrages critiques

Livre post-numérique : historique, mutations et perspectives : CIDE. 17 [actes du 17e Colloque international sur le document électronique , 19-20 novembre 2014, Ecole ESISA (Fés, Maroc), Europa productions, 2015, 152 p.

Benhamou, Françoise, *Le livre à l'heure numérique : papiers, écrans, vers un nouveau vagabondage*, Seuil, 2014, 215 p.

Jeantet, Claire, *La littérature adaptée en livres numériques enrichis : du livre-objet à l'objet numérique*, mémoire de master 1, Université Paris IV Sorbonne, juin 2015, 113 p.

Saemmer, Alexandra, *La rhétorique du texte numérique : figures de la lecture, anticipations de pratiques*, Villeurbanne, Presses de l'Enssib, « Papiers », 2015, 276 p.

Prost, B., Maurin, X., Lekehal, M., *Le livre numérique*, Electre-Éditions du Cercle de la librairie, 2013, 126 p.

Vanderdorpe, Christian, *Du papyrus à l'hypertexte*, La Découverte, 1999, 224 p.

Études

Baromètre sur les usages du livre numérique, étude réalisée par le SNE, la SOFIA et la SGDL, février 2017.

Pratiques d'éditeurs : 50 nuances de numérique, étude réalisée par le MOTif et le Labo de l'édition, mars 2014.