Document généré le 19 juil. 2025 10:49

Mémoires du livre
Studies in Book Culture

De l'album jeunesse aux appli-livres : nouveaux dispositifs de lecture

Euriell Gobbé-Mévellec

Volume 5, numéro 2, printemps 2014

Livre et jeu vidéo
Book and Videogame

URI : https://id.erudit.org/iderudit/1024773ar
DOI : https://doi.org/10.7202/1024773ar

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

Groupe de recherches et d'études sur le livre au Québec

ISSN

1920-602X (numérique)

Découvrir la revue

Citer cet article

Gobbé-Mévellec, E. (2014). De l'album jeunesse aux appli-livres : nouveaux dispositifs de lecture. *Mémoires du livre / Studies in Book Culture*, *5*(2). https://doi.org/10.7202/1024773ar

Résumé de l'article

Dans le contexte médiatique actuel, où domine l'image animée et interactive, l'album jeunesse se maintient parce qu'une de ses principales caractéristiques réside dans sa capacité à accueillir des dispositifs de représentation et de communication hétérogènes, issus d'autres médias (théâtre, cinéma, etc.). Le caractère intermédial de son fonctionnement l'apparente aux nouveaux médias numériques. Ces derniers, et notamment à travers l'influence du jeu vidéo, ont également contribué au renouvellement de l'album en plaçant au centre des enjeux médiatiques les notions d'interactivité et d'immersion, d'association entre narratif et ludique. Inversement, la communication contemporaine, qui cherche à retrouver, grâce à une technologie non invasive, une forme de communication « naturelle » et « intuitive », rejoint la communication enfantine. Or, le livre pour enfants exploite depuis longtemps ces stratégies. De ces influences réciproques entre médias surgissent de nouvelles formes, de nouvelles écritures, de nouveaux dispositifs de lecture, qui font de la création pour enfants un domaine d'une extrême créativité.

Tous droits réservés © Groupe de recherches et d'études sur le livre au Québec, 2014

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

https://www.erudit.org/fr/

MÉMOIRES DU LIVRE
STUDIES IN BOOK CULTURE

DE L'ALBUM JEUNESSE AUX APPLI-LIVRES :
nouveaux dispositifs de lecture

Euriell GOBBÉ-MÉVELLEC
Université de Toulouse – Le Mirail

RÉSUMÉ

Dans le contexte médiatique actuel, où domine l'image animée et interactive, l'album jeunesse se maintient parce qu'une de ses principales caractéristiques réside dans sa capacité à accueillir des dispositifs de représentation et de communication hétérogènes, issus d'autres médias (théâtre, cinéma, etc.). Le caractère intermédial de son fonctionnement l'apparente aux nouveaux médias numériques. Ces derniers, et notamment à travers l'influence du jeu vidéo, ont également contribué au renouvellement de l'album en plaçant au centre des enjeux médiatiques les notions d'interactivité et d'immersion, d'association entre narratif et ludique. Inversement, la communication contemporaine, qui cherche à retrouver, grâce à une technologie non invasive, une forme de communication « naturelle » et « intuitive », rejoint la communication enfantine. Or, le livre pour enfants exploite depuis longtemps ces stratégies. De ces influences réciproques entre médias surgissent de nouvelles formes, de nouvelles écritures, de nouveaux dispositifs de lecture, qui font de la création pour enfants un domaine d'une extrême créativité.

ABSTRACT

In the current media context, where moving and interactive images dominate, children's picture books hold their own because one of their main characteristics is their capacity to incorporate heterogeneous representation and communication devices common to other media (theatre, cinema, etc.). This inter-media adaptability moves children's books closer to the new digital media. These latter media, in particular through the influence of video games, also contributed to the renewal of children's picture books by focusing on notions of interactivity and immersion, and on the association between narration and the playing of games. Conversely, contemporary communication, which seeks to introduce a form of "natural" and "intuitive" communication by using non-invasive technology, resembles childlike communication. In fact, children's picture books have been using such strategies for some time now. These reciprocal influences among the various media give rise to new forms, new narratives, and new reading devices, all of which make creating for children an extremely fertile domain for ingenuity.

Les éditions Volumiques ont publié en 2012 *Labyrinthe*, une création de Julie Stephen Cheng et d'Étienne Mineur. *Labyrinthe* est un livre de papier qui prend la forme d'un cube vert tendre, un cube que le lecteur déplie à sa guise et qui lui offre divers chemins de lecture. Au détour des plis surgissent un château, une forêt, une maison, modifiant une narration qui se construit au fur et à mesure de la promenade exploratoire au sein de ce monde miniature.

Sans texte, sans pages, sans reliure à proprement parler, cette création « dé-route » littéralement : *Labyrinthe* est-il encore un livre? Le site des éditions Volumique est formel : *Labyrinthe* est un « livre en papier[1] ». Et si le modèle rhizomatique du fonctionnement des nouveaux médias a clairement influencé cette création où chaque « page » se déplie comme on cliquerait sur un hyperlien pour ouvrir une nouvelle fenêtre, une question subsiste : pourquoi avoir choisi de maintenir le support papier pour imiter de façon plus rudimentaire un cheminement de lecture que la technologie numérique réussit avec beaucoup plus d'aisance et de possibilités?

Les éditions Volumiques, fondées en 2009, se sont donné comme objectif d'imaginer des prototypes de livres et de jeux fondés sur « la mise en relation du tangible et du digital[2] ». Elles associent ainsi des plateaux de jeu numériques et des pions réels, connectent des livres de papier avec des écrans d'*iPhone*, éditent des livres de papier au dispositif de lecture inspiré du numérique. Le moteur de cette maison est, chaque fois, la recherche de nouvelles formes hybrides, l'exploration de nouveaux espaces médiatiques interstitiels, complémentaires et innovants, qui permettent en même temps une réflexion, voire une autoréflexion sur les médias. *Labyrinthe*, avec ses bandelettes de papier, avec son dispositif enfantin, met ainsi au jour, spatialise, rend tangible le réseau de médias et les nœuds de connexion sous-jacents, invisibles, qui sous-tendent tout texte numérique. Son support et sa couleur prairie, avec malice, donnent un sens presque littéral aux « arborescences » informatiques.

Une telle démarche est assez emblématique de la non-rupture qui existe dans le domaine du livre pour enfants entre l'album et le livre numérique, et du caractère essentiel, dans les créations contemporaines, de l'imbrication du narratif et du ludique. Face au discours apocalyptique sur la mort du livre, le secteur éditorial du livre pour enfants semble avoir préparé son passage au

numérique, à la fois dans le renouveau de ses écritures, de ses supports et de ses modes de lecture. On peut même avancer qu'une partie des caractéristiques de la communication contemporaine rejoint des concepts en germe dans le livre pour enfants depuis le début du xxe siècle et qui s'affirment depuis les années 70.

Dans sa théorie de la succession des grands âges médiatiques[3], Régis Debray explique que chaque révolution médiatique, en instaurant un média dominant, n'a pas conduit les autres à la disparition, et il parle d'une logique cumulative plus que successive. Or, force est aussi de constater que ce média dominant réorganise l'environnement médiatique et contraint les autres médias à s'adapter, à se renouveler, ou à disparaître. Il est intéressant de voir comment, dans un paysage médiatique dominé par l'image interactive, le livre pour enfants, et plus particulièrement l'album, a su trouver sa place.

L'album, que Sophie Van der Linden définit comme un « ensemble cohérent d'interactions entre textes, images et supports[4] », peut être envisagé comme une forme intermédiale, c'est-à-dire, ainsi que le pose Silvestra Mariniello, comme forme hétérogène, comme conjonction de plusieurs systèmes de communication et de représentation, comme espace de recyclage, de convergence, d'emprunt de pratiques médiatiques[5]. L'album en effet, dans la mesure où il s'adresse à un lecteur qui ne maîtrise pas encore le langage, multiplie les codes de communication à son adresse : lecture visuelle, bien entendu, mais aussi lecture sonore et lecture tactile. Cette hétérogénéité inhérente à l'album est un premier point commun avec les nouveaux médias sur lequel il est intéressant de s'arrêter. Mais au-delà de cette affinité « spontanée » entre l'album et les nouveaux médias, il est essentiel de comprendre également les influences du numérique, et en particulier du jeu vidéo, sur l'album : en quoi ont-ils fait évoluer les dispositifs de lecture, les écritures, etc.? L'apparition du livre numérique, si elle bouscule encore davantage les frontières entre les médias, fait émerger de nouveaux espaces artistiques à l'intersection du livre papier, du jeu et du livre numérique, dont les formes et les enjeux attendent d'être explorés.

De l'intermédialité de l'album jeunesse à sa multimédialité?

L'un des paradoxes de la littérature de jeunesse est que ses supports sont destinés à des lecteurs qui ne savent pas lire, ou plutôt, qui ne savent pas encore lire. Pour pallier cette difficulté, le livre envisage d'autres moyens de communication, complémentaires de l'écrit. Les progrès scientifiques dans le domaine de la psychologie cognitive de l'enfant ont mis en évidence, dès la première moitié du xxe siècle, les stratégies mises en place par l'enfant pour communiquer avec son entourage avant l'apparition du langage. L'enfant dispose d'une intelligence sensori-motrice qui le conduit à élaborer une communication tactile et une communication visuelle pour décrypter le monde qui l'entoure :

> Essentiellement pratique, c'est-à-dire tendant à des réussites et non pas à énoncer des vérités, cette intelligence n'en parvient pas moins à résoudre finalement un ensemble de problèmes d'action (atteindre des objets éloignés, cachés, etc.), en construisant un système complexe de schèmes d'assimilation, et à organiser le réel selon un ensemble de structures spatio-temporelles et causales. Or, faute de langage et de fonction symbolique, ces constructions s'effectuent en s'appuyant exclusivement sur des perceptions et des mouvements, donc par le moyen d'une coordination sensori-motrice des actions sans qu'intervienne la représentation ou la pensée[6].

Le livre pour enfants a suivi avec intérêt ces progrès dans la connaissance de l'enfant et s'inspire depuis longtemps de ces modes de communication en se construisant comme un dispositif polysensoriel. Les « Albums du Père Castor » et, notamment, les premiers albums-jeux[7] de la collection dirigée par Paul Faucher sont emblématiques de cette démarche. Nés de la réflexion concertée de pédagogues de l'Éducation Nouvelle et d'artistes issus des avant-gardes russes et d'Europe de l'Est (Nathalie Parain, Feodor Rojankovsky, Alexandra Exter, etc.), ils sont pensés comme de véritables « boîtes à outils », initiant l'enfant à certaines techniques et l'invitant ensuite à créer ses propres productions : découpage, coloriage, ribambelle, etc[8]. Paul Faucher affirme en 1961, jetant un regard rétrospectif sur une production initiée 30 ans plus tôt, que cette dernière a été pensée dans une volonté « de

s'adapter d'aussi près que possible à leurs capacités, avec l'idée que le meilleur, le plus beau leur est dû. Les albums sont un appel à l'activité de l'intelligence et de l'imagination, comme celle du corps et des mains[9]. »

Ainsi, le livre que l'on adresse aux tout-petits est-il souvent appelé un « prélivre », parce que sans texte, sans narration, offrant un jeu de textures, de découpes, de reliures différentes qui suscitent la curiosité du tout petit lecteur. Les premières expériences dans ce domaine et le terme même remontent aux travaux menés dans les années 80 par le designer italien Bruno Munari. Ses 12 *prelibri*[10], sertis dans un livre bibliothèque – une anticipation des liseuses électroniques? –questionnent en profondeur l'objet livre lui-même : qu'est-ce qui fonde un livre? À partir de quand n'est-ce plus un livre? Un livre sans images et sans texte reste-t-il un livre?

Les réalisations ultérieures de prélivres ne présentent évidemment pas toutes le même travail de questionnement de fond du support, et se sont plutôt engouffrées dans la manne commerciale que représentait le marché de la littérature pour bébés, et dans les possibilités techniques de plus en plus grandes dans le domaine de l'édition. Certains, pourtant, poursuivent le travail de Bruno Munari : c'est le cas des *prelibros culturales* de Mireia Pérez Carbonell, qui se présentent sous la forme d'une caisse en bois dans laquelle des « pages », non reliées et de différentes textures, odeurs et couleurs, ouvrent une fenêtre sensible sur l'Inde, l'Afrique, etc[11].

L'avalanche de livres-peluches, livres de bain, livres-jouets, livres-puzzles, de *leporellos* (livres-accordéons), de livres-théâtre, de *pop-up*, indépendamment des raisons qui président à leur réalisation (technique, artistique, commerciale, pédagogique, etc.) – et il est important de le souligner, car il ne s'agit pas d'une production confidentielle et élitiste mais de médias de masse –, contribue à repousser, toujours plus loin, les frontières du livre. Les contraintes *a priori* du support papier semblent inciter les créateurs à redoubler d'ingéniosité pour les dépasser.

Depuis longtemps déjà, le livre pour enfants a oublié la fixité de l'image en y introduisant le mouvement grâce à des systèmes divers, de la tirette à la roue, en passant par le *flipbook*, l'ombro-cinéma, etc. Il en va de même pour la représentation en deux dimensions, contrainte *a priori* de la page de livre, balayée par le *pop-up*, les systèmes de découpe, de pliage en accordéon, qui

permettent le déploiement en volume de l'album. Plus récemment, l'introduction d'effets de matière, puis d'effets sonores et olfactifs dans l'album (livres musicaux, livres à toucher, livres parfumés, etc.) transforme en profondeur la représentation : le signe n'est plus réduit à son caractère iconique, mais fonctionne comme un véritable indice, procédant par métonymie ou synecdoque pour permettre au lecteur de « saisir », par les sens puis intellectuellement, ce qu'il désigne. Cette tendance de l'album pour enfants à vouloir se construire de plus en plus dans ses propres espaces frontaliers rend sa définition complexe et changeante.

Cette réflexion ne s'applique pas seulement au livre destiné à la petite enfance, dont la proximité avec le jouet, avec l'objet, s'explique, il est vrai, par la nécessité d'adapter l'objet-livre à la taille et aux aptitudes cognitives des plus petits. On retrouve pourtant la même capacité du livre à accueillir des modes de communication hétérogènes dans l'album destiné à des enfants un peu plus grands. En réalité, ce qui définit l'album, au-delà des interactions entre textes, images et supports qui l'habitent, c'est le fait qu'il s'organise de façon visuelle. Tous les éléments du livre, textes, images, couverture, paratexte, reliure, etc., concourent à la construction visuelle du sens. Dans ces conditions, il n'est pas impossible d'imaginer un album intégralement composé de texte, à condition, bien entendu, que sa lecture reste visuelle, que le texte « fasse image ». C'est le cas, par exemple, des abécédaires d'Anne Bertier[12].

Cette organisation visuelle rend l'album susceptible de faire appel à tous les dispositifs artistiques et de communication relevant, en tout ou en partie, de la communication visuelle. La bande dessinée, le cinéma, le théâtre, la publicité, la sculpture, le cirque, la danse envahissent les pages des albums, parfois avec un simple effet tape-à-l'œil, mais parfois de façon beaucoup plus subtile, lorsque le média emprunté vient servir judicieusement le fond de l'album et renouveler les dispositifs de narration.

Afin de mesurer si l'emprunt agit efficacement ou superficiellement, c'est-à-dire si le média convoqué en reste au stade du motif dans l'album, ou bien s'il permet de renouveler la façon de s'adresser au lecteur, en se chargeant d'un sens métaphorique qui se déploie dans le livre pour enfant, il peut être utile de faire appel au concept de « dispositif », tel qu'il a été développé par l'École de Toulouse[13] depuis les années 2000. On peut dire en effet que

l'album se construit comme un dispositif lorsque des pratiques médiatiques, des modes de communication et des intentions diverses et hétérogènes s'articulent dans l'album et y prennent sens.

Cet outil permet ainsi de sortir de la traditionnelle distinction du rapport texte/image pour parler plus aisément de la prégnance de la logique visuelle. Par ce biais, il devient possible d'éviter des termes comme celui d'« illustration », qui ne correspond plus à la réalité de l'album contemporain, la représentation graphique, dans la plupart des cas, n'étant plus là pour accompagner le récit textuel, c'est-à-dire, si l'on reprend l'étymologie du terme « illustration », pour le rendre plus beau, ou alors plus clair. Elle n'est plus ni hiérarchiquement inféodée au texte, ni chronologiquement postérieure, car il existe autant de modes de collaboration entre auteurs et illustrateurs que de personnes. La narration est coportée par le texte, l'image, le support, qui s'articulent pour créer le sens et s'adresser au lecteur.

Entre autres pratiques médiatiques mobilisées par l'album, le cas de l'emprunt au théâtre peut permettre ici de voir en quoi la capacité de l'album à polariser des pratiques médiatiques hétérogènes se rapproche du mode de fonctionnement des nouveaux médias, et notamment du jeu vidéo. Nous pensons notamment aux travaux de Brenda Laurel, et plus précisément à son ouvrage *Computers as Theatre*[14], où elle compare jeux vidéo et logiciels éducatifs au théâtre en s'appuyant sur la définition aristotélicienne de ce dernier. Elle remarque ainsi qu'ils ont en commun de se focaliser sur une action et des personnages, elle analyse l'interface de l'écran comme une boîte scénique qui choisit de communiquer directement ou indirectement avec l'utilisateur, elle conçoit les avatars comme des comédiens, concluant pour finir à la théâtralité des médias électroniques.

Si la définition aristotélicienne du théâtre qu'elle choisit est, d'une part, réductrice, et mériterait, d'autre part, d'être complétée par la mention d'autres médias qui influencent le jeu vidéo, comme le genre de l'épopée ou comme le roman du xixe siècle, cette comparaison permet néanmoins à Brenda Laurel de montrer avec efficacité que des jeux à la pointe de la technologie se contentent finalement de reprendre, dans leur structure profonde, des modèles existants. Sa théorie éclaire sous un nouveau jour la définition du jeu vidéo comme support hypermédial, définition qui, d'une certaine façon, s'applique également à l'album.

Prenons l'exemple de la version du Petit Chaperon rouge sous forme d'un *leporello* rouge, noir et blanc, réalisé par Clémentine Sourdais et publié par les éditions Hélium[15]. Le déroulement du récit sur les pages successives, repliées sur elles-mêmes puis dépliables, emprunte ici autant au cinéma qu'à la bande dessinée. Le cheminement de la petite fille dans les sous-bois est transcrit spatialement sur une longue bande de papier cartonné. La superposition des pages, grâce au système de découpes laser qui laisse entrevoir les pages suivantes, crée un effet de profondeur et fait de la page de couverture un cadre de scène où l'on aperçoit, derrière la fillette, l'enchevêtrement lugubre des branches de la forêt qui l'attend. Les découpes et le revers entièrement noir du *leporello*, où le texte a disparu, invitent à utiliser l'album en ombres chinoises, c'est-à-dire à raconter l'histoire dans le noir, sans lire le texte, en promenant une lampe torche sur les pages afin de projeter les ombres sur le mur. Les différents dispositifs optiques ici convoqués (bande dessinée, cinéma, chambre noire, ombres chinoises, théâtre) concourent à la mise en scène du livre et du récit pour réinventer le dispositif de lecture.

Parler de « dispositif » de lecture, c'est également penser le rapport du livre au lecteur dans sa dimension à la fois spatiale, pragmatique et symbolique. Là encore, on s'aperçoit de la proximité entre le fonctionnement du jeu vidéo et celui de l'album. Claude Ponti a bouleversé à sa façon, avec *L'Album d'Adèle*, le domaine du livre de la petite enfance en proposant un imagier grand format, incapable de tenir dans les toutes petites mains d'un enfant, mais capable en revanche de l'envelopper et de lui proposer des images presque à l'échelle du réel. La couverture met en abyme ce dispositif de lecture en représentant un bébé de dos face à un immense livre ouvert. La situation de lecture d'un livre pour enfants est différente de celle d'un livre pour adultes, dans la mesure où se crée une continuité affective et physique entre les composants de cette relation triangulaire : l'enfant, le livre et l'adulte conteur. Cette continuité peut être pensée sur le modèle de l'enveloppe sensorielle et psychique théorisée par Didier Anzieu[16]. Le « moi-peau » transpose, sur un plan psychique, les trois principales fonctions de l'épiderme que sont le fait de protéger des agressions extérieures, de contenir « le bon », le vital, et d'interagir avec le monde extérieur. Or ces trois fonctions se retrouvent dans la bulle construite le temps de la lecture, en quelque sorte redoublement du moi-peau de l'enfant. L'espace fictionnel partagé par le lecteur adulte et le lecteur enfant tisse en effet une enveloppe protectrice qui, tout en se nourrissant du monde extérieur, offre un moment

privilégié, à part, qui aide l'enfant à prendre conscience progressivement de la différence qui sépare le moi du non-moi. Le moment de lecture correspond à un moment de fusion, où moi et non-moi sont confondus. Confusion physique avec le conteur –il n'est pas rare de voir, dans des temps de lecture, des enfants se rapprocher physiquement de l'adulte conteur, lui tenir la main, s'accrocher à lui, même s'ils ne le connaissent pas[17] – et confusion avec la fiction du livre. Mais ces moments qui favorisent effectivement l'identification, le processus cathartique, sont des expériences circonscrites, spatialement et chronologiquement. Le livre se construit comme un monde à part, peuplé d'entrées, de seuils, de cocons, de portes de sortie, invitant le lecteur à y pénétrer pour le transformer à son image, pour se l'approprier, le temps que dure la lecture. L'album fonctionne en ce sens comme un véritable dispositif immersif, ce qui le rapproche encore du fonctionnement des nouveaux médias numériques.

Affinités et influences réciproques entre les nouveaux médias numériques et l'album

Si nous avons écarté jusqu'ici les dispositifs de communication et les pratiques médiatiques n'appartenant pas à l'univers du numérique, c'était pour montrer la capacité de l'album à accueillir de l'hétérogène. On peut parler de l'album comme d'un « multimédia » avant l'heure, ou tout au moins d'un espace intermédial, et c'est sans doute cette capacité à polariser des dispositifs hétérogènes qui le rend si adaptable aux nouveaux enjeux de l'ère du numérique. Il faut noter par ailleurs que si l'album est depuis ses débuts une forme qui explore l'hybride, il vit actuellement sa période la plus riche du point de vue de l'innovation, de l'expérimentation autour du livre papier; comme si, à l'ère du numérique, le regard sur le papier, devenant plus distancié, amenait à un regain de créativité. Pour Michel Melot, le lien entre les deux phénomènes est manifeste :

> C'est évidemment à l'irruption de l'électronique et plus généralement des écrans qu'il faut attribuer ce mouvement d'intérêt pour la morphologie du livre et son fonctionnement propre. Tant que le règne du papier était sans partage, il était difficile de voir le livre comme un objet matériel[18].

L'influence des nouveaux médias sur l'album se perçoit dans l'attention que porte ce dernier, dans ses dispositifs de lecture, à deux concepts clefs, particulièrement développés par le jeu vidéo : l'interactivité et l'immersion.

La notion d'interactivité n'est certes pas nouvelle dans le domaine du livre pour enfants. Jean Perrot définit de fait la lecture enfantine comme un « enracinement du liseur dans le geste[19] », comme une façon de canaliser l'énergie de l'enfant vers une activité intellectuelle. Ce processus explique pourquoi le livre requiert si souvent la participation active de l'enfant, d'abord physique, puis imageante, lorsque la lecture le conduit à élaborer ses propres images mentales. Les livres animés, livres *pop-up*, livres à système, les *flipbooks*, les livres-théâtres d'ombres mobilisent son attention en lui demandant d'ouvrir, de tourner, de faire glisser, de tirer, de déplier, etc. Le livre devient une petite machine de papier que l'enfant, élevé au rang de technicien, actionne.

Le contexte médiatique actuel, où l'image numérique, de plus en plus interactive, tend à détrôner les formes incontournables de l'image animée (télévision, cinéma)[20], où la technologie permet, grâce à divers systèmes de captation du mouvement, la transposition instantanée d'un geste physique sur un écran, rend désormais indispensable la prise en compte de ce paramètre dans le dispositif de lecture, et pas seulement pour les lecteurs les plus jeunes.

La série des *Pyjamarama* éditée par Le Rouergue[21] propose ainsi dans ses albums une technique inspirée de l'ombro-cinéma, appelée aussi *scanimation*. Grâce à un procédé très simple de grille transparente et hachurée de noir qu'il superpose et fait glisser latéralement sur les illustrations, l'enfant crée une illusion de mouvement. La lecture naît ici du geste qui accompagne le mouvement du regard. Les rayures de cette grille sont symboliquement celles du pyjama du jeune héros qui devient un costume de super-héros lui permettant, en rêve, de survoler la ville de New York, un parc d'attraction ou de voyager à l'intérieur de son propre corps. Si cette technique date de la fin du xixe siècle, il est intéressant de constater que son introduction dans l'album n'a eu lieu qu'en 2011, comme si l'exigence d'interactivité contraignait les créateurs d'albums à imaginer de nouveaux dispositifs permettant de faire participer physiquement le lecteur à l'élaboration de la narration[22].

Cette interactivité au cœur du jeu vidéo, où le joueur décide de l'apparence de son avatar, de ses agissements, de son parcours, a conduit les chercheurs Pierre Barboza et Jean-Louis Weissberg[23] à parler d'« image actée » plutôt que d'image interactive, d'« interacteur » plutôt que de joueur ou d'utilisateur, pour souligner davantage encore l'action du récepteur : « […] je préfère cette dénomination à celle plus courante d'"image interactive" car elle indique plus nettement le chaînage récursif de l'image et du geste. L'image *actée* exige et suscite des gestes (mentaux et corporels), lesquels actes engendrent l'apparition d'autres images[24]. »

Les modes d'organisation rhizomatiques ou arborescents du numérique modifient par ailleurs profondément les notions de narration et de texte. Ce dernier perd de son autorité et de son caractère intangible, parce qu'il entre en réseau via ses hyperliens avec d'autres sources, parce qu'il peut être coupé, retouché, modifié, selon les choix du lecteur. La naissance de nouvelles écritures comme les hyperfictions (d'exploration ou de construction) se systématise dans l'album qui offre au lecteur un libre parcours de l'œil et de l'imaginaire.

Aussi les univers de Marc Boutavant, dans *Le Tour du monde de Mouk à velo et en gommettes*[25], regorgeant de détails et de situations, ne présentent-ils pas d'autre fil narratif que le voyage de Mouk à travers différents pays. Les doubles-pages invitent le lecteur à choisir et à imaginer le parcours et les aventures de Mouk. Les gommettes semi-transparentes qui se trouvent à la fin de l'album permettent au lecteur d'intervenir directement sur l'image et d'inventer ses microfictions. À lui de choisir, par exemple, sur la double-page représentant une plage hawaïenne, quelle sera la victime du requin, en collant la gommette en forme de gueule de requin ouverte sur le baigneur de son choix.

L'album de Gonzalo Moure et Alicia Varela, *El Arenque rojo* [*Le Hareng rouge*], offre lui aussi une lecture-promenade dans de vastes doubles-pages paysages, mais il accorde davantage de place aux microrécits qui émergent de l'image. Les doubles-pages représentent toutes le même espace, un jardin public, où évoluent les mêmes personnages, vus depuis le même point de vue. Mais le temps s'écoule d'une page à l'autre et les interactions entre les personnages varient. Pas de texte sur les doubles-pages pour accompagner l'image, mais une quatrième de couverture qui invite le lecteur à faire comme

le hareng rouge que l'on aperçoit à chaque page : se fondre dans le paysage, regarder autour de soi et « voir » les histoires. Les pages de garde de fin incluent par ailleurs un message signé par les deux auteurs de l'album, un message qui s'adresse directement au lecteur et l'invite à partager ses histoires sur un site internet. Discrètement, une grande enveloppe blanche sur la dernière page de garde contient un livret avec les histoires que les auteurs ont imaginées à partir des doubles-pages du parc et que le lecteur peut choisir, ou non, de découvrir. Un album, donc, où les points de vue du lecteur sont revalorisés, où le regard de l'auteur est désacralisé, afin d'apprendre au petit lecteur – car l'objectif pédagogique est bien présent en filigrane –, à voir, à imaginer et à raconter : « *no todos vemos lo mismo en los mismos sitios*[26] ».

Ce que favorisent également les nouveaux médias numériques, c'est l'immersion de cet interacteur dans des univers virtuels : il se situe dans l'image et non plus devant elle. Le jeu vidéo, encore une fois, en est l'exemple phare, et l'on retrouve son influence dans des domaines très divers, par exemple celui des marques qui travaillent l'interface de leur boutique en ligne de façon à accueillir le client dans un espace virtuel reconstituant les repères, les valeurs, la qualité d'accueil de la boutique réelle. Cette immersion se retrouve également au niveau du livre pour enfants, car le lecteur est bel et bien invité à « habiter l'image », c'est-à-dire à la fois à s'y promener à loisir et à la marquer du sceau de son intériorité. Si le monde des jeux vidéo accentue indéniablement cette tendance, ces derniers se construisent cependant à partir de dispositifs d'immersion issus du théâtre (le jeu de rôle) ou de la littérature (épique en particulier), si bien que l'on retrouve dans l'album un feuilletage de ces dispositifs recyclés.

L'album sans paroles de Béatrice Rodriguez, *Le Voleur de poule*[27], au format à l'italienne extrêmement allongé (53cmx16cm pour la double-page), raconte ainsi une course-poursuite entre un renard ravisseur de poules et les trois amis de la ravissante « cocotte » blanche, déterminés à ne pas laisser le renard toucher à une plume de leur amie. Chaque double-page figure un nouvel univers où se poursuit la course, comme si, suivant le modèle du jeu vidéo de course-poursuite ou de quête, on changeait de monde chaque fois qu'on passe un niveau. Forêt, montagne, océan, chaque espace se déploie sur le format panoramique et présente de nouveaux obstacles aux animaux qui semblent bien petits face aux éléments. Tous ces lieux sont en même

temps des lieux communs – des *topoï* dans tous les sens du terme – de l'épopée, des passages obligés pour les héros en herbe : la forêt, l'océan, la montagne, le labyrinthe, l'île. Des lieux que l'on traverse et où l'on ne reste pas, sauf si l'on y est détenu prisonnier. Transposés dans l'album pour enfants, ces lieux adoptent néanmoins de nouvelles caractéristiques : la chaîne de montagnes ressemble plutôt à un alignement de collines, le labyrinthe est un réseau de galeries souterraines au cœur duquel on trouve, non pas un minotaure, mais un abri douillet pour la nuit. Le filtre de l'illustratrice semble donc jouer avec les codes et imaginer un espace à la fois étranger et familier, à la fois menaçant et rassurant. L'une des doubles-pages l'illustre bien, où l'on aperçoit le renard et la poule lovés, à la façon de deux fœtus, au cœur d'une montagne ronde à qui le nom de « mamelon » sied à merveille. La mer déchaînée qu'affrontent les trois compères semble quant à elle s'apaiser mystérieusement quelques miles plus loin, et dans la barque du renard, la cocotte a chaussé ses lunettes de soleil pour profiter de l'instant. L'humour, comme on le voit, est un des ingrédients-clefs des paysages de Béatrice Rodriguez : sur la double-page de la tempête, l'ombre d'un grand poisson peut apparaître comme une menace pour les trois compagnons qui ont déjà fort à faire avec les vagues gigantesques. Mais la menace s'évanouit dès que l'on aperçoit de l'autre côté de la pliure de la page, en miroir, un banc de petits poissons qui, pour se défendre ou s'amuser, miment la forme du gros poisson. Le *topos* de l'île, avec ses dangers et ses tentations, a été lui aussi largement corrigé. Gageons que les cartes postales des plages du Pacifique qui colorent notre grisaille urbaine et semblent placer le paradis à portée de main y sont pour quelque chose et s'ajoutent à la liste des médias mobilisés dans cet album. L'île devient le nid d'amour de la poule et du renard, le lieu idéal où passer le reste de leur vie. Elle constitue donc dans l'album le terme du voyage, le lieu où l'on reste. La dernière double-page est la seule à figurer un mouvement de la droite vers la gauche : elle signifie le retour au bercail des trois compères, l'ours et le lapin encore tournés vers l'île pour dire adieu aux amoureux, le coq déjà tourné vers l'horizon, la crête basse, déçu de voir sa promise lui échapper.

L'album, conscient de ses emprunts, conscient d'être un carrefour d'influences hétérogènes, devient, dans un paysage médiatique mouvant, aux innovations rapides, un espace intermédial pensant, autoréflexif, questionnant les autres médias et sa propre intermédialité.

L'album *La Java bleue*[28] d'Albertine et Germano Zullo met en scène notre dépendance à la télévision : l'album s'ouvre sur trois doubles-pages où l'on aperçoit, à gauche, l'écran de télévision avec la parodie d'un programme (sport, dessin animé, feuilleton sentimental) et, à droite, le membre de la famille « accro », incapable de la moindre distance critique. Celle-ci est soulignée par la coupure sémiotique de la double-page : malgré l'écran, malgré la pliure, ces trois personnes sont comme engluées dans l'image. Et quand le poste de télévision tombe en panne, c'est la consternation générale. Les trois personnages cherchent à s'occuper et finalement ressortent un vieux poste de radio – média central avant la télé – et la maison s'anime peu à peu. Lorsque le réparateur arrive, bien plus vite que prévu, c'est de nouveau la consternation générale : la famille s'amusait finalement bien mieux sans la télévision. Remarquons que la couverture de l'album, qui figure un écran de télévision, ne représente pas un écran plat mais un « bon » vieil écran cathodique. L'objet conserve un côté désuet qui laisse penser qu'il fait déjà partie des médias dépassés, tout comme le vieux poste de radio. L'album invite à réfléchir aux nouveaux médias et à relativiser les formes de dépendance qu'ils engendrent.

Dans l'album *It's a book*[29] [*C'est un livre*] de Lane Smith, c'est cette fois sur le livre lui-même que l'album porte à réfléchir : un âne et un gorille se font face, l'âne – archétype de la niaiserie – tient un ordinateur portable sur ses genoux, le gorille – l'animal qui ressemble le plus à l'homme – lit un livre. Intrigué par le livre, l'âne pose une série de questions au gorille : est-ce que tu peux aller sur *Face book*? Est-ce que tu peux *twitter*? Est-ce que tu as besoin d'un mot de passe? Le gorille répond chaque fois d'un air excédé car la réponse est évidente : « c'est un livre ». L'âne finit par lui arracher des pattes cet objet technologiquement si rudimentaire et en apparence si peu séduisant… et il se plonge plusieurs heures dans la lecture.

Enfin, citons l'album magique d'Hervé Tullet, appelé simplement *Un livre*[30] : il présente une succession d'illusions d'optique et ne renferme aucune technologie. L'enfant est invité à appuyer, souffler, taper, secouer et à tourner la page pour savoir ce que deviennent sous son action les formes colorées. Les interactions proposées par le livre sont semblables à celles que proposerait une application sur écran tactile (*smartphone* ou tablette). Remarquons au passage que l'édition anglaise a choisi de traduire le titre par *Press Here*, optant du coup pour la référence au jeu interactif alors que la version française originale insiste sur le « pouvoir magique » du livre.

En même temps que cet album, Hervé Tullet a réalisé *Un jeu*, une application pour *iPad* qui a obtenu la pépite de la meilleure création du livre numérique du Salon de Montreuil en 2011. L'auteur conçoit *Un jeu* comme :

> […] le développement d'*Un livre*. Le livre est le point de départ. Si on fait une application, ce n'est pas pour dupliquer, c'est pour inventer. […] Je fais des livres-jeux papiers et des suppléments de jeux en applications, qui ont les mêmes vertus d'ouverture, d'expérimentation, de liberté, de surprises. Je n'ai pas fait mon appli dans la logique du livre mais dans celle de l'espace[31].

Ce commentaire est particulièrement intéressant, car il déplace la question de l'influence du numérique sur l'album jeunesse et permet de comprendre que, dans le domaine de la création littéraire pour enfants, le support n'est pas prédéfini, mais qu'il s'adapte à la proposition, notamment en fonction des caractéristiques de la communication enfantine[32].

De l'album intermédial, on passe peut-être, dans les productions les plus récentes, à un album hypermédial. Directement issue du numérique, la notion d'hypermédia définit à la fois un mode de lecture et un mode d'écriture non linéaires, grâce à la présence de liens activables dans les documents, les hyperliens, qui renvoient à des données multimédia et établissent ainsi des liens entre des éléments textuels, visuels et sonores[33]. Une telle notion permet de comprendre l'organisation de la double-page d'album aujourd'hui, que son support soit papier ou numérique.

Du livre papier au livre numérique : nouveaux supports, nouveaux dispositifs de lecture?

La littérature numérique incarne aujourd'hui un marché en pleine croissance. Même si le marché du numérique représente actuellement une faible part du marché de l'édition en France – 1,8 % alors qu'il atteint les 25 % aux États-Unis[34] –, ce chiffre croît rapidement. Une étude française récente révèle ainsi qu'entre mars et septembre 2012 « le nombre de personnes déclarant avoir lu un *ebook* partiellement ou en intégralité a plus que doublé[35] ». Il y a pourtant des résistances évidentes face à ce marché, car, selon cette même étude, « plus d'un utilisateur sur deux (56 %) dit rester attaché au papier, alors que 89 % pensent que papier et numérique seront complémentaires ».

Concernant le livre pour enfants, l'immense majorité est d'avis que, pour une lecture avec un enfant, rien ne vaut le livre papier. Parallèlement, pourtant, les applications jeunesse pour écrans tactiles (jeux, applications ludo-éducatives, appli-livres) retiennent de plus en plus l'intérêt et se développent avec une grande rapidité. L'Académie des sciences a d'ailleurs publié début 2013 un rapport détaillé sur la question des enfants et les écrans[36] faisant enfin la distinction entre les écrans passifs comme la télévision et les écrans actifs comme la tablette, qui sollicitent l'enfant et peuvent, de façon mesurée, entrer dans ses jeux d'éveil ou l'aider à progresser dans ses apprentissages. Il semble que perdure néanmoins, ancrée dans les esprits, l'idée que le livre est éducatif tandis que l'application serait essentiellement ludique, ce qui explique sans doute qu'un grand nombre de parents restent sceptiques face à l'éventualité du manuel scolaire numérique[37]. Or, force est de constater que le développement du livre numérique bouscule encore davantage les frontières déjà poreuses entre le livre et le jeu.

Si le livre numérique se définit, ainsi que l'affirme Lorenzo Soccavo, comme :

> « un dispositif de lecture qui, tout en apportant au lecteur le même confort de lecture et les mêmes avantages qu'un livre traditionnel, lui permet, s'il le souhaite, de devenir un lecteur actif et, par exemple, de commenter ou d'enrichir le texte d'apports personnels ou extérieurs, de communiquer et d'interagir avec d'autres lecteurs, de s'intégrer à des communautés de lecteurs, d'obtenir dans l'instant des informations complémentaires sur l'auteur ou toutes autres données [...][38] »,

cette définition mérite d'être complétée par quelques précisions sur les différentes formes que peut adopter le livre numérique. Celui-ci peut n'être qu'une version homothétique de la version papier, le livre numérique étant dans ce cas un livre numérisé. Ce procédé de numérisation n'exploite que très faiblement les potentialités du livre numérique et est somme toute très peu interactif – le lecteur se contente de changer la nature et la taille de la police, d'ajouter des marque-pages, etc. – mais il est de loin le plus répandu aujourd'hui, sauf dans le domaine du livre pour enfants, où il représente une perte par rapport au livre papier.

En dehors du livre numérique homothétique, on trouve aussi des livres numériques enrichis (ou livres augmentés), c'est-à-dire avec insertion d'animations, de sons, de vidéos, d'espaces interactifs dans la trame du livre numérique. On conçoit aisément la valeur ajoutée que peuvent constituer ces supports par rapport au livre papier, mais en même temps se pose, et de façon très pragmatique, le problème du coût de production de ces nouveaux livres et, conséquemment, de leur prix de vente. L'ajout de petits films d'animation, d'enregistrements audio, de prolongements interactifs alourdit considérablement le prix du livre, qui, dans la pratique, se vend pourtant mal au-delà d'un seuil de quelques euros. Les maisons d'édition qui s'aventurent dans ce domaine semblent donc chercher pour l'instant un effet de vitrine plus qu'une véritable rentabilité et s'en tiennent à un ou deux projets phares.

C'est le cas par exemple de *L'Herbier des fées* de Benjamin Lacombe et Sébastien Pérez, paru simultanément sous la forme d'un album papier et d'un album numérique enrichi qui a demandé des mois de travail et un investissement financier considérable. La version numérique est musicale, présente quelques films d'animation ainsi que quelques espaces où les illustrations s'animent, où le lecteur peut déplacer des photos. L'album papier joue quant à lui sur la matérialité du livre, offrant des jeux de texture avec des feuilles de calque, des découpes laser; il est vendu au prix de 28 euros tandis que l'album numérique est disponible sur *iPhone* et *iPad* pour 6,99 euros. La médiatisation de la sortie de cet album numérique, la présence permanente de Benjamin Lacombe dans les festivals, les salons, les prix, montrent bien que cette opération ne sera vraisemblablement pas rentable pour Albin Michel mais qu'elle constitue un effet vitrine indéniable.

Au passage, remarquons le travail du dispositif dans cet album. Le multimédia prend ici des couleurs désuètes : les petits films d'animation imitent un film tourné avec une caméra super 8, les illustrations imitent des daguerréotypes, le fond de l'écran et le papier de l'album imitent un vieux papier parcheminé, et le carnet tout entier se construit comme un assemblage de documents hétérogènes, croquis, photos, articles, dont la valeur immersive est évidente, mais qui oscille en permanence entre réel scientifique et onirisme. Le support numérique redouble ce paradoxe en enfermant dans un support de pointe des images faussement anciennes.

Pourtant, cet album numérique présente un certain nombre de défauts. Le premier d'entre eux est sa lenteur. « Les pages prennent quelques secondes de trop à se charger, à se tourner, nous rappelant sans cesse leur poids en kilo-octets et leur matière numérique plutôt qu'onirique. Cela nuit parfois à l'immersion et c'est dommage[39] », souligne le site Déclickids, spécialisé dans l'analyse des applications livresques pour la jeunesse. Selon ce site, le format du livre serait aussi un frein à l'immersion : impossible d'agrandir les doubles-pages fourmillant de détails, on ne peut que zoomer. On s'aperçoit ici que, à ce chapitre, le support papier représente pour l'instant une plus grande liberté que la liseuse ou la tablette. L'album, en effet, joue depuis longtemps sur l'analogie entre le format et le contenu, exploite le support y compris dans les espaces dévolus au paratexte.

Dans le domaine des livres pour enfants, il existe enfin un troisième support : l'application livresque, appelée aussi « appli-livre ». Ces petits programmes informatiques téléchargeables sur *apple store* ou *android market* et utilisables sur un *smartphone* ou une tablette mobilisent une technologie tactile, offrant un support multimédia et interactif. La principale différence avec le livre enrichi tient à leur ergonomie : les applications livresques s'organisent comme des pages web avec un écran d'accueil à partir duquel on accède à des activités variées. Paradoxalement, c'est le domaine dans lequel le livre pour enfants s'est jusqu'ici le plus développé, car il présentait une facilité d'utilisation du multimédia et une interactivité bien plus grande que les autres formats de lecture.

L'application *Fourmi* d'Olivier Douzou, coéditée par Le Rouergue et Opixido, a remporté la pépite de la création du livre numérique au Salon de Montreuil en 2012. Cet appli-livre, qui fait suite à une édition d'album papier, met en scène une fourmi et un ours dans une série de jeux de contrastes de couleurs, de formes et d'angles de vue. L'application permet à la fois d'accéder au récit page à page, enrichi de bruitages, et à six jeux graphiques où le lecteur est invité à jouer avec les formes et les proportions des deux animaux : le Fourmigami, le Fourmiam, l'Iglours, la Course, le Zoumi et la Fourmi Tivi, un jeu dans lequel il faut bouger les antennes pour trouver la bonne fréquence de l'ours. Dans cet exemple, le point de départ de l'appli est bien l'album, et les activités ludiques sont un prolongement de ce dernier, presque littéral d'ailleurs puisque ce sont les lettres du mot FOURMI qui permettent d'y accéder.

D'autres applications mobilisent les mêmes ingrédients – le ludique, l'interactif, le narratif – mais sans que le récit soit forcément le point de départ de l'application, ou en tout cas, sans scinder ce qui relève du ludique et ce qui relève du narratif de façon aussi claire. C'est le cas, par exemple, de l'application *Bonne nuit*[40], particulièrement intéressante à mentionner, car elle contribue à éroder l'une des principales résistances des adultes face à l'usage des tablettes et des *smartphones* par les enfants. Cette application conçue pour des enfants à partir d'un an prétend en effet, comme son surtitre l'indique, devenir « le livre du coucher » et remplacer dans le rituel du soir à la fois le traditionnel livre de papier et la boîte à musique. La formule semble convaincre puisqu'au 13 septembre 2013, elle enregistrait plus de trois millions de téléchargements[41]. Cette application s'ouvre, après un rapide choix d'options, sur le discours d'une voix off qui présente une situation simple : la nuit tombe, il est l'heure pour les animaux de la ferme d'aller se coucher. Le discours devient rapidement performatif : l'enfant est invité à aider les animaux à s'endormir. Sur la façade d'une ferme plongée dans la pénombre, plusieurs fenêtres sont éclairées; chaque fois que l'enfant en touche une, il accède à la pièce de la ferme correspondante, y découvre un animal interactif (poissons, cochon, vache, mouton, poule et poussins, chats, chien, poney, etc., avec la possibilité d'agrandir la ménagerie en achetant des animaux supplémentaires), qu'il peut animer en le touchant. Il fait s'endormir l'animal en appuyant sur un interrupteur pour éteindre la lumière. Lorsque tous les animaux sont endormis, la voix off se fait entendre à nouveau, indique à l'enfant que tout le monde dort et l'invite à aller se coucher à son tour. Le pouvoir conféré à l'enfant de décider qui va aller se coucher et à quel moment précis lui procure une jouissive sensation de puissance qui peut contribuer à apaiser les éventuelles angoisses qu'engendre chez lui le moment de se coucher. L'application fonctionne donc comme un objet transitionnel, au sens où l'entend Winnicott[42] : les animaux de cette ferme imaginaire, tout comme le doudou de l'enfant, deviennent des surfaces de projection où rejouer des expériences du réel vécu par l'enfant. Dans cette application, l'interaction est au cœur d'un dispositif fictionnel qui, du point de vue des médias utilisés, mêle de l'image graphique fixe très aboutie, tant dans le *design* des personnages que des décors, de l'image animée, de la musique, des bruitages, des voix en plusieurs langues. Cette diversité et cette complexité d'articulation s'effacent cependant si l'on observe le dispositif pragmatique mis en place : l'image est épurée, homogène, d'une grande qualité esthétique, empreinte d'humour, et

l'application fonctionne parfaitement avec des enfants très jeunes qui saisissent spontanément son fonctionnement.

Certains des exemples évoqués précédemment, *L'Herbier des fées* et *Fourmi* notamment, montrent que les auteurs des livres numériques pour enfants sont souvent les mêmes que les auteurs de l'album papier, ce qui constitue une différence avec le livre pour adultes. Benjamin Lacombe, Hervé Tullet, ou encore Olivier Douzou, s'accordent à dire que le support numérique constitue un nouvel espace d'exploration, complémentaire du travail qu'ils réalisent sur papier. Leur conviction invite à penser que c'est vers la création de nouveaux espaces médiatiques interstitiels, de nouveaux intermédias que se dirigent le livre numérique pour enfants et l'album, comme cette version de *Pierre et le loup*[43] développée par Les Volumiques et où le petit livre papier a pris la taille d'un *iPhone* et lui sert d'étui. Certaines zones de la page papier deviennent interactives, grâce à la présence de l'écran en dessous, et le geste du lecteur active les fichiers audio de l'application.

Cette tendance continue de poser la question du corps et de la lecture, c'est-à-dire du livre-corps et de l'implication du corps du lecteur dans l'activité. Du support tangible au support tactile, y a-t-il une rupture? La technologie numérique tactile, mobilisée lorsque le livre numérique prend la forme d'une application, lui permet de se faire très discrète, d'être de moins en moins invasive, en préservant les gestes traditionnels de la lecture, car elle recherche un mode de communication intuitif, presque naturel. La technologie, en simplifiant son utilisation, revient ainsi vers les fondamentaux de la communication enfantine : le tactile, le ludique, l'interactif, expliquant de ce fait le succès des applications pour la jeunesse.

Lorsque l'application « Alice » pour *iPad* est sortie en 2010, la vidéo de *teasing* qui l'accompagnait montrait des mains d'adultes et non d'enfants en train de manipuler la tablette et de faire défiler le manuscrit d'*Alice au pays des merveilles* dans sa version enrichie. Le texte qui légendait la vidéo sur le site d'Apple précisait : « Contrairement à tous les autres *e-books*, *Alice au pays des merveilles* ne se lit pas sagement dans votre canapé. Plus question d'avoir un livre conventionnel. Ici vous devrez secouer et agiter votre *iPad* pour faire interagir les éléments du livre[44]. » On retrouve ici, articulée à un support numérique pourtant adressé à des adultes, l'importance du toucher, de la surprise, de l'interaction généralement dévolue au livre pour enfants. Lire, ce

« n'est plus » être sage, c'est agir, c'est bouger, c'est finalement, pour les créateurs de l'application, « enraciner le liseur dans le geste », ainsi que le soulignait Jean Perrot.

Hugvie est un autre exemple de l'influence des modes de communication de l'enfant sur les pratiques médiatiques actuelles. *Hugvie* est un robot-coussin en forme de bébé, inventé par une entreprise japonaise, dans lequel on glisse son téléphone et que l'on serre dans ses bras pendant un appel téléphonique en lui parlant à l'oreille. Le coussin, par un système de capteurs, reproduit les battements du cœur de l'interlocuteur en fonction du volume et du ton de sa voix. *Hugvie* est une illustration intéressante de ces objets transitionnels, nécessaires à l'enfant pour construire son rapport au monde et la conscience de lui-même, mais dont la présence semble perdurer à un âge bien plus avancé...

Ce qui change également, en termes d'usages de la lecture chez les enfants, c'est l'importance de la communauté, du collectif, qui s'impose peu à peu au détriment de la lecture individuelle et silencieuse. Là encore, on perçoit la porosité entre le domaine du jeu et celui du livre. Et en même temps, paradoxalement, surgit la nécessité de pouvoir personnaliser son livre numérique, de se l'approprier. Les éditeurs de livres numériques pour enfants l'ont bien compris, puisque dans la liste des mots-clefs indispensables pour une bonne appli-livre selon Kate Wilson, directrice de la maison d'édition londonienne Nosy Crow, on trouve aux côtés des très attendus : « *gamified* », « *story* » – apparaît ici l'imbrication du narratif et du ludique évoquée plus haut –, « *interactive* », « *multimedia* », et « *fast* », les termes « *shared* » (lectures partagées), « *connected* », « *privacy* » et « *personal* ».

« Le livre est appelé à retrouver la place qui fut longtemps la sienne, celle d'un média, c'est-à-dire d'un moyen de diffusion et de communication, et pourquoi pas, ennobli aujourd'hui des valeurs de partage et de participation du Web, à redevenir... le premier des médias[45] » : cette conviction de Lorenzo Soccavo quant à la permanence d'une certaine idée du livre est aussi la nôtre. Néanmoins, les formes médiatiques nouvelles tendent vers une telle perméabilité des médias que leur dénomination au moyen d'une terminologie traditionnelle paraît difficile. L'application *Bonne nuit!* n'est pas, n'en déplaise à ses créateurs, un « livre du coucher ». Elle mobilise certes du narratif, et propose des modes de communication propres à l'album pour

enfants, mais elle relève tout autant du jeu vidéo ou du site internet, sans être non plus l'un ou l'autre. Derrière l'apparition de ces médias-carrefours, c'est aussi toute une chaîne de production qui change et se réinvente. Ce dynamisme créatif dans le domaine des productions culturelles pour enfants en fait un espace attractif, où la diversité, la proximité et la complémentarité des supports génèrent à la fois questionnements et renouveau. Étienne Mineur, des Éditions Volumiques, parle de « ré-enchanter[46] » le livre et la tablette, voilà un ingrédient de plus à jeter dans le chaudron des éléments indispensables pour émerveiller petits et grands lecteurs.

NOTE BIOGRAPHIQUE

Euriell Gobbé-Mévellec est maître de conférences au sein du laboratoire LLA-CREATIS de l'Université de Toulouse-Le Mirail et enseigne l'espagnol et la littérature de jeunesse dans l'ESPE de l'Académie de Toulouse. Elle a soutenu en septembre 2010 une thèse sur la littérature pour la jeunesse espagnole, intitulée : « Habiter l'image : jeux et enjeux du visuel dans l'album illustré et le théâtre jeune public contemporains en Espagne » (actuellement sous presse).

Notes

[1] http://volumique.com/v2/portfolio/labyrinthe/

[2] http://volumique.com/v2/portfolio/les-editions-volumiques/

[3] Régis Debray, *Cours de médiologie générale*, Paris, Gallimard, « Bibliothèque des Idées », 1991, p. 388-389.

[4] Sophie Van der Linden, *Lire l'album*, Le Puy en Velay, L'Atelier du Poisson Soluble, 2006, p. 9.

[5]Définition de Silvestra Mariniello tirée de sa communication « Médiation et intermédialité » : « On entend l'intermédialité comme hétérogénéité; comme conjonction de plusieurs systèmes de communication et de représentation; comme recyclage dans une pratique médiatique, le cinéma par exemple, d'autres pratiques médiatiques, la bande dessinée, l'Opéra comique etc.; comme convergence de plusieurs médias; comme interaction entre médias; comme emprunt; comme interaction de différents supports; comme intégration d'une pratique avec d'autres; comme adaptation; comme assimilation

progressive de procédés variés; comme flux d'expériences sensorielles et esthétiques plutôt qu'interaction entre textes clos; comme faisceau de liens entre médias; comme l'événement des relations médiatiques variables entre les médias [...] »; http://cri.histart.umontreal.ca/cri/sphere1/definitions.htm

[6] Jean Piaget et Bärbel Inhelder, *La Psychologie de l'enfant*, Paris, PUF, « Quadrige », [1966], 2004, p. 12.

[7] On pense notamment aux albums de Nathalie Parain *Je fais mes masques* (1931), *Je découpe* (1931), *Ribambelles* (1932), *Crayons et ciseaux* (1932) et *Ronds et carrés* (1932).

[8] Pour poursuivre cette réflexion, nous renvoyons le lecteur à l'ouvrage de Michel Defourny, *Pour lire, commençons par les mains!*, Forgeneuve, Les Amis du Père Castor, coll. « Textes fondateurs », 2011.

[9] Paul Faucher, « La Mission éducative des albums du Père Castor », *L'École Nouvelle Française*, n°87, avril 1961.

[10] Bruno Munari, *Prelibri*, Milano, Danese, 1980.

[11] http://prelibros.blogspot.fr/

[12] Anne Bertier, *Dessine-moi une lettre* (MéMo, 2004), *Blanches* (MéMo, 2009), *Noires* (MéMo, 2010), etc.

[13] Nous renvoyons le lecteur aux principaux ouvrages publiés au sein du laboratoire LLA CREATIS par l'équipe « La Scène » : Marie-Thérèse Mathet (dir.), *La Scène. Littérature et arts visuels*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs Visuels », 2001; Stéphane Lojkine (dir.), *L'Écran de la représentation*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs Visuels », 2001; Marie-Thérèse Mathet (dir.), *L'Incompréhensible. Littérature, réel, visuel*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs Visuels », 2003; Marie-Thérèse Mathet (dir.), *Brutalité et représentation*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs Visuels », 2006; Pierre Piret (dir.), *La Littérature à l'ère de la reproductibilité technique. Penser la représentation I*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs Visuels », 2007; Philippe Ortel (dir.), *Discours, image, dispositif. Penser la représentation II*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs Visuels », 2008.

[14] Brenda Laurel, *Computers as Theatre*, Reading (Massachussett), Addisson-Wesley, Publishing Company, 1991.

[15] Clémentine Sourdais, *Le Petit Chaperon rouge*, Paris, Hélium, 2012.

[16]Didier Anzieu, *Le Moi-peau*, Paris, Dunod, « Psychismes », 1995.

[17] Jean Perrot, *Jeux et enjeux du livre de jeunesse*, Paris, Éditions du Cercle de la Librairie, « Bibliothèques », 1999, p. 70.

[18] Pascal Lardellier et Michel Melot (dir.), *Demain le livre*, Paris, L'Harmattan, 2007, p. 17.

[19] Jean Perrot, *Jeux et enjeux du livre de jeunesse*, Paris, Éditions du Cercle de la Librairie, « Bibliothèques », 1999, p. 117.

[20] On pense par exemple à l'essor du webdocumentaire, interactif, par opposition au documentaire télévisuel.

[21] Michaël Leblond et Frédérique Bertrand, *Pyjamarama*, Rodez, Le Rouergue, 2011; *Lunaparc en pyjamarama*, Rodez, Le Rouergue, 2012; *Moi en pyjamarama*, Rodez, Le Rouergue, 2012.

[22] Il faut reconnaître que cette technique a été utilisée auparavant dans des albums de Rufus Butler Sender (*Gallop!*, New York, Workman Publishing Company, 2007; *Swing!*, NY, WPC, 2008; *Waddle*, NY, WPC, 2009; *Star Wars. 11 Iconic Scenes from a Galaxy Far, Far Away*…, NY, WPC, 2010). À chaque page, entre deux feuilles contrecollées étaient superposées la grille et l'illustration, inaccessibles pour le lecteur : il suffisait de tourner la page pour donner l'illusion de mouvement. Le dispositif était essentiellement technique, alors qu'il y a dans la série des *Pyjamarama* un degré supplémentaire à la fois dans l'autonomie du lecteur qui choisit la vitesse du mouvement et les parties de l'image qu'il souhaite faire bouger. L'efficacité de la série tient aussi à la valeur symbolique qu'acquiert le dispositif technique : les rayures « magiques » de la grille sont celles du pyjama que revêt le jeune héros de l'album et la technique s'articule avec un récit.

[23] Pierre Barboza et Jean-Louis Weissberg (dir.), *L'Image actée. Scénarisations numériques, parcours du séminaire* L'action sur l'image, Paris, L'Harmattan, « Champs Visuels », 2006.

[24] Jean-Louis Weissberg, « Introduction », dans Pierre Barboza et Jean-Louis Weissberg (dir.), *L'Image actée. Scénarisations numériques, parcours du séminaire* L'action sur l'image, Paris, L'Harmattan, « Champs Visuels », 2006, p. 14.

[25] Marc Boutavant, *Le Tour du monde de Mouk à velo et en gommettes*, Paris, Albin Michel Jeunesse, 2007.

[26] « Nous ne voyons pas tous la même chose aux mêmes endroits. » [Nous traduisons.]

[27] Béatrice Rodriguez, *Le Voleur de poule*, Paris, Autrement Jeunesse, « Histoires sans paroles », 2006.

[28] Germano Zullo et Albertine, *La Java bleue*, Genève, La Joie de lire, 2003.

[29] Lane Smith, *It's a book*, Londres, Macmillan Children's Books, 2011.

[30] Hervé Tullet, *Un livre*, Paris, Bayard Jeunesse, 2010.

[31] http://www.souris-grise.fr/un-jeu-d-herve-tullet-remporte-la-pepite-numerique-du-salon-jeunesse-de-montreuil/

[32] Pour preuve, les prolongements auxquels ce double support a donné lieu dans les écoles : l'école de Trévillers s'est ainsi inspirée d'*Un livre* et d'*Un jeu* pour réaliser *Un film*, un film d'animation qui suit le même principe d'interactivité feinte entre le spectateur et le média. http://www.herve-tullet.com/fr/boite-12/Un-Film.html

[33] Adapté de la définition de l'Office québécois de la langue française, dans le Grand Dictionnaire terminologique.

[34] Chiffres indiqués par Terence Mosca, à l'occasion d'une conférence du MICE au Salon de la littérature et de la presse jeunesse de Montreuil le 20 novembre 2012 : http://www.declickids.fr/quel-avenir-pour-le-numerique-jeunesse-mindshapes-nosycrow-touchpress-et-les-editions-volumiques-au-mice/

[35] http://www.cnetfrance.fr/news/les-francais-2-x-plus-nombreux-a-lire-des-ebooks-qu-il-y-a-6-mois-39784351.htm

[36] Sous la direction de Jean-François Bach, Olivier Houdé, Pierre Léna et Serge Tisseron : http://www.academie-sciences.fr/activite/rapport/avis0113.pdf

[37] http://www.declickids.fr/pratiques-numeriques-familiales-un-sondage-de-lobservatoire-orange-terra-femina/

[38] Lorenzo Soccavo, *Gutenberg 2.0*, Paris, M21 éditions, 2007, p. 47.

[39] http://www.declickids.fr/lherbier-des-fees-une-pure-merveille/

[40] Heidi Wittlinger et Fox &Sheep : *Bonne nuit! Le Livre du coucher*, Shape Minds and Moving Images, 2012.

[41] https://itunes.apple.com/fr/app/bonne-nuit!/id434756152?mt=8

[42] Donald Woods Winnicott, « Objets transitionnels et phénomènes transitionnels » [1951], dans *De la pédiatrie à la psychanalyse*, Paris, Payot, « Sciences de l'homme », 1969, p. 169-186.

[43] http://volumique.com/v2/portfolio/sound-book/

[44] http://www.apple-i-pad.fr/application/alice-au-pays-des-merveilles-sur-ipad.

[45] Lorenzo Soccavo, *Gutenberg 2.0*, Paris, M21 éditions, 2007, p. 50.

[46] Étienne Mineur, «Ré-enchanter la lecture numérique », http://www.my-os.net/archives/?p=426

Bibliographie

Didier Anzieu, *Le Moi-peau*, Paris, Dunod, coll. « Psychismes », 1995.

Pierre Barboza et Jean-LouisWeissberg (dir.), *L'image actée. Scénarisations numériques, parcours du séminaire* L'action sur l'image, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs Visuels », 2006.

Daniel Bougnoux, *La crise de la représentation*, Paris, La Découverte, 2006.

Régis Debray, *Cours de médiologie générale*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque des Idées », 1991.

Pascal Lardellier et Michel Melot (dir.), *Demain le livre*, Paris, L'Harmattan, 2007.

Brenda Laurel, *Computers as Theatre*, Reading (Massachussett), Addisson-Wesley, Publishing Company, 1991.

Philippe Ortel (dir.), *Discours, image, dispositif. Penser la représentation II*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs Visuels », 2008.

Gaëlle Pélachaud, *Livres animés, du papier au numérique*, Paris, L'Harmattan, 2010.

Jean Perrot, *Jeux et enjeux du livre de jeunesse*, Paris, Éditions du Cercle de la Librairie, coll. « Bibliothèques », 1999.

Lorenzo Soccavo, *Gutenberg 2.0*, Paris, M21 éditions, 2007.

Sophie Van der Linden, *Lire l'album*, Le Puy en Velay, L'Atelier du Poisson Soluble, 2006.