

DE LA LECTURE PAPIER A LA LECTURE NUMERIQUE, LE PARADOXE OU NOUS ENTRAINÉ

MORRIS LESSMORE

Pascale GOSSIN
Université de Strasbourg
LISEC EA2310

Publié en ligne – N° 186, *Le Français Aujourd'hui*,
Les nouveaux-livres-objets

Avons-nous changé d'ère ? Sommes-nous entrés dans l'ère *Common Era 2.0* ou *l'ère d'après* ? C'est la thèse que défend Claire Clivaz (2012). Avec un groupe de chercheurs de l'université de Lausanne ; elle propose d'explorer un nouvel espace d'études appelé les *Humanités digitales*. De leur point de vue, l'humanité est entrée dans une nouvelle ère, la deuxième, avec l'introduction du support numérique. Ou alors assistons-nous à une révolution culturelle en glissant du support papier vers le support numérique ? C'est la thèse que défend Roger Chartier (1997) interrogé par Jean Lebrun.

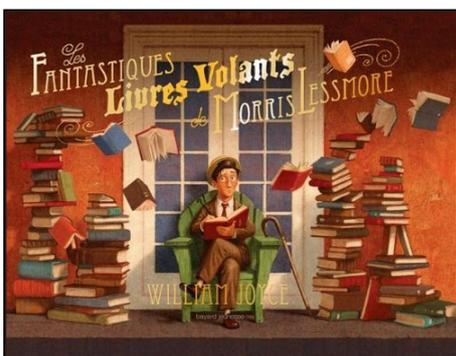
Ce qui est clair, c'est que nous vivons un temps de turbulences où l'espace du lecteur, celui de l'auteur mais aussi celui du dispositif qui leur permet d'interagir, se modifient. Le livre, qui pour nous relève du dispositif, change de support ou devient multi-support. Jusqu'à l'avènement des nouvelles technologies, l'auteur et le lecteur utilisent le support papier pour écrire et lire. Au cours des siècles, celui-ci a évolué d'un point de vue technologique et l'invention de l'imprimerie représente une des étapes remarquables de cette évolution. L'influence des évolutions techniques sur l'organisation et le contenu des idées véhiculées sur support papier est établie. (Barbier 2000). La notion de pagination, de lettre majuscule, de sommaire, de marge, de note de bas de pages, notamment en sont quelques exemples (Zali 1999). La mutation à laquelle nous assistons, celle qui consiste à utiliser les outils numériques pour concevoir et lire des écrits, autorise une dynamique nouvelle, mais perturbe les usagers et ébranle l'économie de l'édition.

Notre propos vise à mesurer, par le biais de l'analyse d'un objet littéraire singulier, l'album jeunesse, en quoi le geste de lecture se modifie lorsqu'il est pratiqué dans la multi-modalité permise par les supports numériques. L'œuvre de William Joyce, *Les Fantastiques livres volants de Morris Lessmore* nous sert de fil conducteur. Cet objet littéraire est vendu depuis 2012 sous sa version numérique par les éditions Moonbot. Il a été publié par Bayard, sous son format papier en 2013, pour sa version française.

Les objets d'étude

Le livre numérique que nous avons choisi pour illustrer notre propos existe sous différents formats. L'histoire se décline de trois façons complètement indépendantes. Le lecteur dispose d'un album papier traditionnel et de deux applications. L'une d'elles anime le livre papier, l'autre propose une version numérique de l'histoire.

L'album : *Les Fantastiques livres volants* de Morris Lessmore



Joyce William, *Les Fantastiques livres volants de Morris Lessmore*,

Bayard jeunesse, 2012

Le livre, d'un format tout à fait traditionnel, se suffit à lui-même. Il raconte l'histoire de Morris, passionné de lecture qui, emporté par une tornade, va passer dans un ailleurs. Il vivra dans le monde des livres et des bibliothèques. Cette situation va donner l'occasion à Morris de développer ses talents de lecteur, d'écrivain et de conservateur. Les livres et les situations de lectures s'avèrent omniprésents. Les illustrations, très précises, proches de la photographie, habitent majoritairement les pages. Le texte est minimaliste.

L'application, *Imagin-o-tron*



Moonbot studio, *Imagin-o-tron*, application disponible sur Apple store

Cette application a pour vocation de permettre une lecture sonorisée et en trois dimensions de l'album. La caméra de la tablette détecte les pages qui lui sont présentées. Les images de l'album s'animent alors sur l'écran de l'Ipad. Ainsi, par exemple, lorsque l'on regarde au travers de l'écran de la tablette, la page montrant l'intérieur de la bibliothèque, il est possible de pivoter sur soi-même et de découvrir la salle sur 360 degrés. De même, lorsque la tornade se déclenche et entraîne Morris vers un ailleurs, la scène présentée sur l'album et vue au travers de la tablette s'anime et se sonorise. On entend le vent, des livres et autres objets traversent l'écran. Une démonstration est visible à cette adresse : <<http://vimeo.com/56105630>>.

L'application

Cette application produite par les studios Moonbot, (Louisiane, USA) est construite à partir de deux supports : le livre de W. Joyce et le court métrage d'animation réalisé par Brandon Oldenburg. Ce court métrage, visible à cette adresse : <www.dailymotion.com/video/xoh7gx_la-fantastique-histoire-des-livres-volants-shortfilms?start=13>, présente l'histoire de Morris Lessmore sous une version filmée. Ce film ne présente aucun dialogue, l'histoire est contée par le biais d'images, de musiques et de sons. D'une durée de quinze minutes, il a obtenu l'oscar 2012 du meilleur court métrage d'animation

(Academy Award for Animated Short Film). Il s'agit d'une récompense cinématographique américaine décernée chaque année depuis 1932 par l'Academy of Motion Picture Arts and Sciences (AMPAS).

Le récit

Nous choisissons de décrire le récit en nous appuyant sur l'application, qui selon nous, appartient à la catégorie des livres numériques. Mais il s'agit bien d'un livre, puisque le lecteur tourne les pages, active les animations proposées. Sans son interaction, rien n'évolue. Un narrateur (en voix *off*), raconte l'histoire de Morris Lessmore. Bruitages et musiques accompagnent le récit.

La première de couverture présente des piles de livres reliés cuir, lettres dorées, usés par quelques lectures. Elle se trouve sur un bureau de bois. Une icône invite à toucher l'écran pour ouvrir le livre.

Morris Lessmore lit, assis dans un fauteuil, en costume ; des livres empilés attendent d'être ouverts. Une double porte-fenêtre ne laisse rien imaginer de l'intérieur du lieu de vie du lecteur. Sa canne, son style vestimentaire, indiquent que le personnage principal appartient à la classe moyenne. Une voix *off* masculine, lit le texte, qui figure au bas de l'image. Ce sont les illustrations et la musique qui plantent le décor. Elles donnent une indication sur l'époque où se situe le récit. Elles complètent le texte. L'histoire se passe dans la première partie du XX^e siècle. Morris Lessmore « aimait les mots », nous informe le narrateur. Pourquoi l'utilisation du passé ? Est-ce l'annonce d'un autre temps ? D'une rupture ? « Mais toutes les histoires réservent des surprises », indique le narrateur. Une tornade sert d'élément perturbateur. Elle va priver Morris de ses livres, de son temps de lecture. Le ciel s'assombrit, les couleurs passent des tons sépia au noir et blanc. Les yeux de l'anti-héros quittent, bien contre son gré, le livre. Nous allons l'accompagner, en tant que lecteur de l'autre côté, dans un autre monde, ailleurs. C'est le moment du passage, un des ingrédients qui indique que ce récit appartient à *la fantasy* (Gossin, 2010). Ainsi, comme *Alice* du pays des merveilles tombe dans un arbre, ou comme *Harry Potter* arrive sur le quai 9 ³/₄, Morris quitte un monde pour en rejoindre un autre. Un autre élément nous indique que cet album relève de la *fantasy*. Un attribut aide le héros dans sa quête. Il s'agit du livre personnifié d'*Humpty Dumpty*. Il accompagnera Morris tout au long du récit.

Morris happé par la une tornade s'envole. La référence au magicien d'Oz, lui aussi emporté par un cyclone au pays d'Oz tout comme le personnage de Dorothy, est évidente. Morris entre en errance, dans une campagne dévastée par la tempête. Un deuxième élément, facilitateur cette fois, intervient. Une femme apparaît, telle Mary Poppins portée par son parapluie, elle est « tirée par une joyeuse nuée de livres volants ». Elle porte les mêmes vêtements - une robe mi-longue blanche, la taille marquée par une ceinture rouge - que l'héroïne du film de Walt Disney, lorsqu'elle se rend à une fête foraine. Son apparition redonne de la couleur à l'animation, le paysage se reconstruit. Elle offre à Morris Lessmore le livre de comptines *Humpty Dumpty*. Ce personnage en forme d'œuf et d'autres livres personnifiés vont accompagner Morris dans la suite du récit. Ceux-ci vont le guider, à travers la campagne, jusqu'à trouver refuge dans une bibliothèque, évidemment. C'est là que les livres sont protégés, réparés, mis en sécurité. La bibliothèque que découvre Morris est de type victorien. Morris y pénètre, comme dans une église, en quittant son chapeau. Mappemonde, bustes, mélodie au piano ; un désordre accueillant invite à la lecture. *Humpty Dumpty* insuffle la magie, assumant une fonction similaire à celle tenue par la *fée Clochette* ou *Jiminy Cricket*. Morris entre en lecture, mais cette fois à voix haute et la pièce se met à vivre. La thèse de la lecture orale et des effets que celle-ci produit sur un auditoire est posée. Elle ouvre à la musicalité des textes, elle conduit au partage. Elle donne vie et résonance aux textes. Seul usager et responsable de la bibliothèque, Morris doit gérer un certain nombre de problèmes : celui du classement, celui de l'usure, celui de la lecture profonde et du Bovarysme.

Morris prend aussi en charge le prêt des livres, il tient la fonction de bibliothécaire. Il tente de conseiller aux usagers de la bibliothèque le texte qui leur convient. Les classiques de la littérature anglaise sont utilisés : *Alice au pays des merveilles*, *L'Île au trésor*, *Frankenstein*... C'est le temps de l'identification, de l'incarnation du lecteur dans un des personnages des romans. Cette référence aux classiques laisse place « au petit livre esseulé ». C'est une allusion à une autre des fonctions du bibliothécaire, celle de

révélateur de talents. Le dictionnaire tient le rôle final, il clôt cet épisode où *in fine* Morris lit et écrit nuit et jour, durant des mois et des années.

Si les livres ne connaissent pas les épreuves du temps, Morris vieillit, au point qu'il finit par se faire lire les histoires. Le temps des bilans et de la mort approche. Morris meurt emportant dans son esprit tous les textes parcourus. C'est l'ovation des livres, l'envol vers un nouvel ailleurs. Il laisse une trace : son autobiographie. La relève apparaît, dans l'entrebâillement de la porte de la bibliothèque, sous la forme d'une fillette. La boucle est bouclée : « Et notre histoire se termine comme elle a débuté. En ouvrant un livre », conclut le narrateur.

Pages après pages, le lecteur découvre les animations qui ponctuent le récit. Il va ainsi pouvoir, en effleurant l'écran, agir sur la tornade, libérer Morris enfermé dans une maison, écrire sur les pages blanches d'un livre, coloriser le ciel, jouer au piano, réparer les livres usés...

Paradoxes

Le premier paradoxe repose sur le choix fait par les auteurs d'utiliser un contexte suranné, pour décliner un livre numérique. Les nombreuses références culturelles qui émaillent l'album appartiennent quasi exclusivement au patrimoine anglo-saxon du milieu du XX^e siècle : *Humpty Dumpty*, *Mary Poppins*, *L'Île au trésor*, *Le Magicien d'Oz*, *Alice au pays des merveilles* ...

Le deuxième paradoxe, plus étonnant encore, relève du choix du sujet. Les différentes thèses sur les effets de la lecture papier sont présentées. Nous assistons à une sorte de lège, d'hommage culturel à la lecture effectuée sur support papier.

De la lecture papier...

Reprenons chronologiquement et une à une les situations de lecture que ce livre évoque. W. Joyce remarque que la lecture relève plutôt d'un acte solitaire, qu'elle suscite le passage du monde réel vers celui dépeint par l'auteur. Elle nourrit, fait vivre des aventures, génère l'identification aux personnages, se fait aventure et impulse l'écriture. L'excès de lecture engendre une rupture sociale, le bovarysme. L'auteur pointe les bénéfices qu'apporte la lecture orale. Il montre que les livres contiennent des savoirs, qu'ils font mémoire mais demandent soins et attention. W. Joyce propose ainsi un inventaire quasi exhaustif des fonctions et effets de la lecture. Cette apologie du geste de la lecture papier, déclinée sur un écran ne peut que surprendre ou faire sourire.

... à la lecture numérique

En quoi la lecture de livre numérique diffère-t-elle de celle qui est effectuée sur support papier ? Tout dépend de ce que nous lisons sur écran. Il existe, selon nous, deux catégories de livres numériques destinés au jeune public. Le premier type appartient aux livres numérisés. Pour ce type de produits, le livre existe à l'origine sous format papier. L'éditeur décide de l'adapter à une lecture sur écran. Les pages sont numérisées, des fonctions ludiques ou pédagogiques se surajoutent. Ainsi, par exemple *Martine* peut aujourd'hui être lue sur écran. Cette série a fait couler beaucoup d'encre et pourtant ... elle a rapidement investi le format numérique. Les fonctions proposées pour ces livres numérisés détiennent quelques intérêts pédagogiques, surtout pour les lecteurs débutants et particulièrement pour ceux d'entre eux qui rencontrent des difficultés d'apprentissage. Le lecteur peut activer une fonction karaoké qui lui permet de suivre l'avancée de la lecture effectuée par la voix *off*. La définition de certains mots estimés complexes apparaît à la demande. L'enfant dispose de plus d'autonomie. Il peut s'essayer aux langues étrangères puisque ces livres proposent des versions multilingues. L'enfant se sent davantage accompagné. Ces produits disposent donc d'une valeur ajoutée pédagogique. Mais est-ce réellement la vocation d'une œuvre fictionnelle ? Par ailleurs le ton des récitants ainsi que les bruitages, pour l'ensemble des titres déçoivent tant leur qualité nous apparaît médiocre. Ces livres numérisés ressemblent fortement aux livres audio édités dans les années 1970-80. L'enfant écoutait l'histoire via une cassette ou un disque vinyle et au signal sonore tournait la page (éditions Pergola, éditions Pin it, éditions Le petit Ménestrel). Il s'ajoute à cette fonction auditive des animations visuelles. Le lecteur touche l'écran pour activer quelques animations qui apportent peu de choses : un chapeau se lève, des

vagues s'animent, un nuage se déplace... Ces animations n'ont que peu de sens, elles relèvent du gadget.

La deuxième catégorie appartient aux livres numériques. Il en existe peu sur le marché. Ils innovent réellement en s'appuyant sur les nouvelles possibilités techniques. L'écriture numérique en est à ses débuts. Les technologies numériques offrent un espace d'écriture novateur qui doit encore trouver celles et ceux qui vont l'explorer avec talents. Dominique Maes, avec *Bien de toi* explore également ces potentialités. Polyvalent, cet auteur-illustrateur- musicien- conteur,-cinéaste français dépeint la tendresse d'une relation paternelle.

L'imagination des créateurs peut dès aujourd'hui explorer une nouvelle forme d'écritures résolument multimodale. Ce dispositif numérique impulse un nouveau mode de lecture. C'est ce qui est donné à lire qui façonne l'objet. Ces livres numériques sont conçus dès l'origine pour être lus sur écran et non adaptés à celui-ci. Nous constatons, pour l'heure que peu de créateurs se sont vraiment emparés de ces nouveaux potentiels. La plupart commettent l'erreur de concevoir les contenus en pensant à partir du modèle papier, en cherchant à l'imiter ou au mieux à le gadgétiser. W. Joyce et D. Maes ont su se dégager de cette démarche. Le numérique devient vraiment intéressant, quand il se situe dans un autre espace que celui du papier, comme le montre l'histoire de Morris Lessmore.

Concernant le geste de lecture en lui-même, les novations sont multiples.

- La lecture se fait tactile. Les doigts activent l'écrit. Le lecteur touche, secoue, cliquette, incline, caresse l'écran. La lecture se fait encore plus sensuelle qu'elle n'était. En interagissant avec l'écran les effets visuels, sonores ou textuels cachés de prime abord se révèlent. Le lecteur entre en connivence avec le ou les auteurs. Quelles surprises lui ont-ils réservées ? Qu'ont-ils caché sur la page ? Le lecteur retrouve la situation que l'on rencontre lorsque l'on active des livres à tirettes.
- La lecture des images et du texte se diversifie. Les images fixes et/ou animées s'entrelacent. Elles s'imbriquent les unes dans les autres. En littérature numérique adulte, les auteurs travaillent également les lettres, les mots. Alexandra Saemmers, parmi d'autres auteurs, donne aux mots une nouvelle dynamique. Ils s'égrainent, se transforment, traversent les pages, changent de taille. La littérature numérique adulte se fait moins linéaire que celle qui est destinée au jeune lectorat.
- Le son habille le texte. Cliquetis, bruissements, souffles habillent le texte. Tout comme pour la musique de films, la musique dégage une ambiance qui permet au lecteur de très rapidement s'imprégner de l'atmosphère dépeinte par le créateur. Le lecteur se sent plus rapidement happé par le récit.
- La voix *off* accompagne le lecteur. Cette lecture à voix haute (parfois optionnelle) modifie la posture du lecteur. La dualité auteur-lecteur(s) est rompue. Le livre numérique impose une relation à trois : auteur(s)- lecteurs(s)- narrateur. La lecture se goûte différemment. Certains lecteurs ont la chance de garder en mémoire des temps de lectures intimes. L'enfant se lovant dans les bras d'un proche. Cette relation étroite avec l'écrit est plus difficile à établir ou du moins très différente lorsqu'elle est pratiquée sur tablette. Ce tiers (la voix *off*) rompt l'intimité. Le cercle qui se noue autour du livre s'élargit.

Conclusion

Le concept d'*Humanité digitale*, élaborée par Claire Clivaz (2012), que nous relevons dans l'introduction, prend ici tout son sens. Le toucher trouve une place affirmée en lecture numérique. Le feuilletage reste nécessaire. C'est le lecteur qui décide du moment où il tourne la page. C'est toujours lui qui dicte son rythme de lecture, en caressant l'écran. La page reste l'unité d'organisation des livres, même numériques. Mais le doigt fait plus que tourner la page, il cherche en caressant, voire en tapotant l'écran, les traces, les indices semés par les auteurs.

La littérature numérique tant destinée aux adultes qu'aux jeunes lecteurs nous apparaît prometteuse surtout lorsqu'elle sait se détacher de ce qui s'écrivait sur support papier. Les livres numérisés, s'ils

présentent quelques plus-values, restent à notre sens décevants. La qualité de la lecture orale interroge : voix, ton et diction relèvent de l'amateurisme. L'illustration des textes laisse songeur. Bien qu'il s'agisse d'un jugement de valeur, on constate la fadeur, le manque d'originalité des dessins. Les couleurs sont plates, les personnages stéréotypés. Les animations digitales ne font preuve d'aucune originalité. Le lecteur est bêtifié, conduit à faire voler ou piailler des oiseaux. Les éditeurs n'auraient-ils pas suffisamment investi financièrement pour optimiser au maximum la numérisation des albums papier ? Ont-ils été pressés par le temps afin de marquer le marché de leurs présences ? Les livres numériques, quantitativement encore très rares, ouvrent quant à eux des perspectives réjouissantes. Nous en sommes aux balbutiements. Ecrire des livres numériques suppose des compétences multiples : textes, images, sons, compétences techniques s'avèrent impératives. Va-t-on s'orienter vers des communautés d'auteurs comme le montre l'exemple de Morris Lessmore ?

Pascale GOSSIN

Références bibliographiques

ActuaLitté (s.d.), disponible sur <www.actualitte.com>, consulté le 25 mars 2013.

BARBIER, F. (2000). *Histoire du livre*. Paris : Armand Colin.

CENTRE DE RECHERCHE ET D'INFORMATION SUR LA LITTÉRATURE POUR LA JEUNESSE (dir.) (2007). *Le Livre et la lecture à l'ère du numérique : actes du colloque, 23-24 juin 2007* à la Maison des Sciences de l'Homme, Paris Nord Saint-Denis. Paris : CRILJ.

CLIVAZ, C. (2012). L'ère d'après ou Common Era2.0. Lire la culture digitale depuis l'antiquité à la modernité. In C. Clivaz, J. Meizoz, F. Vallontton, J. Verheyden & B. Bertho, *Lire demain. Des manuscrits antiques à l'ère digitale* (pp. 3-23). Lausanne : Presses polytechniques et universitaires romandes, coll. « Actes de congrès ».

COLOMBIER, N. (2013). L'album numérique. *Bulletin des bibliothèques de France*, 2, disponible sur <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2013-02-0037-007>>, consulté le 13 mai 2014.

DEPAIRE, C. (2012). Panorama de l'offre numérique pour la jeunesse. *La Revue des livres pour enfants*, 265, 86-96.

e-Toiles éditions. (s. d.), disponible sur <www.etoiles-editions.com/>, consulté 10 juillet 2012.

GFK. (s.d.), disponible sur <www.gfkr.com/imperia/md/content/rt-france/cp_gfk_cc_bilan_du_march__du_livre_en_2012.pdf>, consulté le 26 mars.

GOSSIN, P. (2010). La fantasy : inciter à lire des textes longs et faire découvrir un genre littéraire. *Inter-CDI*, 223, 13-16.

TULLET, H. (s. d.-a), disponible sur <www.herve-tullet.com/fr/boite-12/Un-Film.html>, consulté le 16 janvier 2013.

JOYCE, W. (2013). *Les Fantastiques livres volants de Morris Lessmore*. Paris : Bayard Jeunesse.

DESCHAMPS, L. (2011). *L'Enfant et la tablette*. Numeriklivres, disponible sur <<http://librairie.immateriel.fr/fr/ebook/9782923858869>>, consulté le 06 mars 2013.

La Souris grise (s.d.), disponible sur <www.souris-grise.fr/>, consulté le 26 mars 2013.

LEBRUN, J. & CHARTIER, R. (1997). *Le Livre en révolutions*. Paris : Textuel.

SAEMMER, A. (s. d.). *Revue bleu orange*, disponible sur <<http://revuebleuorange.org/individu/alexandra-saemmer#>>, consulté le 27 février 2014.

OLDENBURG, B. *Le Fantastiques livres volant de Morris Lessmore*. Court métrage disponible sur <www.dailymotion.com/video/xoh7gx_la-fantastique-histoire-des-livres-volants_shortfilms?start=13>, consulté le 10 mai 2014.

SOULÉ, V. (2012). Des éditeurs papier s'engagent sur cette voie. *La Revue des livres pour enfants*, 268, 96-112.

Square Igloo | Apps et ebooks pour les kids (s. d.), disponible sur <www.squareigloo.net/fr>, consulté le 11 juillet 2012.

The fantastic flying books of Mr Morris Lessmore ou de la beauté, des livres et des livres | Don't Eat My Popcorn (s. d.), disponible sur <<http://popcorngirls.wordpress.com/2012/02/28/the-fantastic-flying-books-of-mr-morris-lessmore-ou-de-la-beaute-des-livres-et-des-livres/>>, consulté le 22 octobre 2012.

ZALI, A. (1999). *L'Aventure des écritures : la page*. Paris : Bibliothèque nationale de France.

Applications

Martine fait du cheval. Paris : Casterman.

POL, V. *Lulu en Polynésie*. Zanzibook.

Napoléon. Quelle Histoire éditions.

FAVELIC, J. *Pinocchio*. Appicadabra.

Les Fantastiques livres volants de Morris Lessmore. Imaginotron. Moonbot studios.

Les Fantastiques livres volants de Morris Lessmore. Moonbot studios.

TULLET, H. *Un Jeu*. Paris : Bayard jeunesse.

MAES, D. *Bleu de Toi*. CotCotCot.