



Revue de Recherches en
LITTÉRATIE MÉDIATIQUE MULTIMODALE

[International Standard Serial Number](#)

ISSN 2368-9242

Site web : r2lmm.ca

Contact : info@litmedmod.ca

La **Revue de Recherches en LMM** se veut un lieu de rassemblement des voix de toutes les disciplines qui s'intéressent à la multimodalité : l'éducation, la didactique, la linguistique, la sémiotique, l'éducation aux médias, les communications, les arts visuels et médiatiques, la littérature, le théâtre, le cinéma, la musique, l'univers social, les sciences de l'information, les technologies éducatives.

La publication de la **Revue de Recherches en LMM** se fait exclusivement en ligne afin d'assurer l'accès libre aux écrits scientifiques. La procédure de sélection des articles suit rigoureusement les critères des publications scientifiques : relecture à l'aveugle par deux ou trois experts, échanges suivis entre le responsable du numéro, les rédacteurs de la revue, les auteurs et les relecteurs pour aboutir à la version finale de l'article. La Revue de Recherches en LMM publie exclusivement des articles en langue française.

La **Revue de Recherches en LMM** est publiée sous licence Creative Commons, selon les spécifications suivantes : BY, NC et ND



BY = attribution seulement : ceci signifie que ceux qui utilisent cette œuvre doivent en attribuer la paternité à l'auteur, sans pour autant suggérer qu'il approuve l'utilisation qu'ils en font.



NC = non commercial : ceci signifie que l'auteur autorise les autres à reproduire et à diffuser cette œuvre pour toutes fins sauf les fins commerciales.



ND = pas de travaux dérivés : ceci signifie que l'auteur n'autorise pas la création d'œuvres dérivées de cette œuvre originale, entre autres par le « remix ».

REMÉDIATISATIONS DU LIVRE DANS LES APPLICATIONS HYPERMÉDIATIQUES DE LITTÉRATURE POUR LA JEUNESSE

Brigitte Louichon et Eleonora Acerra, Université de Montpellier

Résumé

Cette contribution interroge les liens entre le livre et l'hypermédia véhiculés par les applications de littérature pour la jeunesse. Analysés au prisme de la remédiation et de l'hybridation médiatique, on peut dégager quatre formes d'interaction : l'adaptation, menant du texte imprimé à l'œuvre hypermédiatique (*le livre avant*) ; le mouvement inverse, (re)conduisant de l'œuvre hypermédiatique à l'objet imprimé (*le livre après*) ; la co-construction, impliquant le concours d'un livre imprimé et d'une application pour l'élaboration d'une œuvre commune (*le livre avec*) ; la figuration interne, intégrant des représentations de livres et de lecteurs dans la diégèse (*le livre dedans*). Deux hypothèses sont notamment interrogées : le lien des hybridations livresques de l'œuvre hypermédiatique à la double destination de toute œuvre pour la jeunesse ; le façonnement d'un imaginaire stéréotypé et rassurant de la lecture, visant à introduire le jeune destinataire, via le numérique, dans l'univers symbolique du livre.

Abstract

This contribution is aimed at analyzing the links between books and hypermedia in a selection of literary apps for children. Considered under the prism of remediation and media hybridization, these relationships can be gathered into four typologies: the adaptation of the printed text into a hypermedia app (*where the book comes before app*); the opposite direction, leading from a hypermedia app to a print book (*where the book comes after the app*); the co-construction, implying the combined use of a printed book and an app for accessing a single work (*where the books comes alongside the app*); the internal figuration, integrating representations of books and readers in the diegesis (*where the book is inside the app*). Through this, two hypotheses are questioned: the link between the book's hybridization and the dual destination of any children's product; the shaping of a stereotyped and reassuring imaginary, finalized at introducing the young reader to the symbolic universe of the book via the digital media.

Mots-clés : hypermédia ; application ; littérature jeunesse ; littérature numérique ; livre numérique ; adaptation ; figuration ; remédiation ; hybridation médiatique.

Keywords: hypermedia; app; children's literature; e-lit; digital book; adaptation; figuration; remediation; medial hybridization.

Introduction

« L'électronique ne s'est pas encore délivrée du livre, bien qu'elle implique tout autre chose que le livre, tout autre chose que le format transhistorique de la page » (Serres, 2012, p. 35). Michel Serres interrogeait en ces termes, en 2012, la recherche de renouveau dans le façonnement du livre numérique et cet espace fluide, entre analogique et digital, dans lequel les petits poucets et les petites poucettes de la génération M interagissent avec les écrans, façonnent leur pensée et leur rapport au savoir.

L'œuvre littéraire n'échappe pas au renouvellement des formes et des supports de la transmission, tout en dessinant ses technotextes autour des canons de l'imprimé, dont les hybridations de la page sur écran (Jeanneret, 2008) sont l'une des manifestations les plus évidentes. En effet, si l'informatique modifie à la fois la manière de raconter les histoires et leur « nature », aussi bien que la définition du genre narratif (Hunt, 2000, p. 111) et son appréhension, les recherches dédiées à la littérature pour la jeunesse à l'époque du numérique (Dresang, 1999 ; Dresang et Kotrla, 2009 ; Hunt, 2000 ; Unsworth, 2005) s'accordent à reconnaître une complémentarité synergétique entre l'univers livresque et l'environnement multimédiatique digital, les représentations — voire les formats — des uns conditionnant les évolutions des autres.

Selon cette perspective, les œuvres hypermédiatiques s'enracinent, avec les spécificités de leurs matières textuelles et selon les caractéristiques de leurs consommateurs-modèles (du jeune lecteur à l'adulte prescripteur), dans les codes de la culture littéraire traditionnelle, en reconfigurant, élargissant, prolongeant et augmentant l'expérience du livre. Par des modalités diverses, allant de l'adaptation remédiatisée d'œuvres classiques à la publication de produits hybrides papier-numérique, l'application littéraire pour la jeunesse revisite les objets, les protocoles et les pratiques de lecture, tout en posant le livre — et plus largement la tradition imprimée — comme un point de départ (ou une forme d'héritage) indispensable pour penser l'œuvre et la rencontre avec celle-ci, mais aussi comme un objectif ou une finalité pour son jeune lectorat.

Telle est l'hypothèse principale interrogée dans cette contribution : l'application hypermédiatique de littérature pour la jeunesse n'exclut pas la préfiguration d'une dynamique d'aller-retour avec le livre et l'acte de lecture classiques, et ceci malgré le caractère hypermédiatique et interactif de son tissu textuel. Au contraire, par ses histoires, ses matières textuelles et ses « formes-modèle » (Jeanneret et Souchier, 2005), elle instaure avec le livre des liens et des renvois directs, des continuations idéales ou des co-constructions à part entière. Par des choix plus ou moins délibérés, elle s'appuie sur des représentations et des objets plus légitimes, remédiatisant la page, le texte écrit et le contenu illustré, en ayant comme modèle idéal le livre.

Vu comme le référent culturel par excellence, le livre serait encore, de manière finalement assez paradoxale, l'une des formes avec lesquelles l'application instruit les enfants et en même temps cherche sa légitimité culturelle. Inscrite par cela dans cette « aventure littéraire » (Tauveron, 2002) qui « joue ostensiblement avec l'“inter” et la “méta” textualité » et rend hommage par ses « citations, références, allusions et collages » (Béhotéguy, 2011, p. 2) à la culture livresque, l'application littéraire déclinerait avec son corps médiatique à la fois des questions clés de la littérature pour la jeunesse et de l'ensemble plus ample des rapports entre les médias. Dès lors, les relations instaurées entre les applications et le livre (dans sa double acception de support-réservoir d'histoires et d'objets à lire) peuvent être pensées en articulant les cadres de l'hybridation médiatique aux réflexions de la critique littéraire sur le *corpus* pour la jeunesse, la nature propre de l'application hypermédiatique — à l'interface entre le numérique et le littéraire — justifiant la démarche.

D'une part, les rapports entre livres et applications relèveraient d'une approche médiatique bien connue, en vertu de laquelle les médias façonnent notre pensée (Hayles, 2012) à travers leurs reprises, reformulations et reconfigurations d'autres médias, dans une congruence de rappels pluridirectionnels largement illustrée par les théoriciens (Jenkins, 2006 ; Manovich, 2001 ; McLuhan, 1964). D'autre part, ils participeraient de cette vocation (auto)référentielle de la littérature, qui parle de soi et joue constamment à représenter ses objets, dans un mouvement de revendication culturelle, de justification pédagogique et de valorisation esthétique.

Après avoir esquissé des éléments d'appui théorique et la démarche méthodologique adoptée pour la constitution du *corpus*, nous décrivons quatre formes d'interaction et d'« hybridation médiatique » repérées dans l'échantillon d'œuvres littéraires pour la jeunesse considérée : le passage du texte imprimé à l'œuvre hypermédiatique (*le livre avant*) ; le processus inverse, menant de l'œuvre hypermédiatique à l'objet imprimé (*le livre après*) ; la co-construction, impliquant le concours d'un livre imprimé et d'une application à l'élaboration d'une œuvre commune (*le livre avec*) ; la figuration de livres et de scènes de lecture dans l'espace fictionnel et au cœur du récit (*le livre dedans*).

1. Éléments de cadrage

1.1. L'application hypermédiatique de la littérature pour la jeunesse¹

Introduire les applications hypermédiatiques dans le *corpus* littéraire nécessite quelques précisions, afin de cerner à la fois l'objet, son milieu et les questionnements qu'il soulève, tant par rapport à la

littérature pour la jeunesse qu'à la littérature numérique pour d'autres publics : l'application est-elle un « genre » (Hayles, 2008) de la littérature numérique, un sous-genre de la littérature pour la jeunesse ou bien l'une des formes de sa transmission ?

En effet, si elle partage avec la littérature numérique classique et avec ses objets une tension fondatrice entre composantes littéraires et technologiques (Bouchardon, 2014, p. 75), elle s'en écarte par ailleurs.

Les influences ou filiations avant-gardistes qui ont inscrit la littérature numérique dans les « lignes généalogiques » (Bouchardon, 2009, p. 86) de l'écriture combinatoire, à contrainte, fragmentaire, ou de la poésie sonore et visuelle (Bootz, 2006 ; Bouchardon, 2009, 2014), semblent absentes, ou du moins très discrètes, dans la production hypermédiatique pour la jeunesse. Les manifestations les plus expérimentales et déroutantes, l'esthétique de la perte de prise (Bouchardon, 2008), les jeux de déconstruction du récit ou encore l'éclatement de la linéarité des parcours de lecture sont rarement transférés au *corpus* pour la jeunesse. L'expérience de lecture proposée par les applications paraît au contraire estomper toute tension ou tentative d'égarement du lecteur, au profit de structures, fonctionnalités et approches au texte plus familières, souvent reproduisant si fidèlement l'aspect du livre qu'elles ont pu être considérées comme des « reconfigurations » numériques de l'album imprimé (Al-Yaqout et Nikolajeva, 2015).

Ce conformisme graphico-fonctionnel et une certaine récursivité des thèmes et des titres s'expliquent par le contexte de développement et de commercialisation des applications, contraint par les règles de production et de distribution établies par un oligopole d'acteurs (Apple, Google, Amazon, etc.), mais aussi par leur statut d'objet à destination de la jeunesse.

Produites et distribuées au sein d'écosystèmes à vocation éminemment marchande², les applications se trouvent en effet soumises à une politique éditoriale qui évalue à la fois les contenus, les interfaces graphiques et la pertinence des thèmes en lien avec la tranche d'âge ciblée, sur la base de grilles standardisées d'indicateurs. Dès lors, chaque projet littéraire est façonné dans l'enceinte des indicateurs nécessaires à l'aboutissement du processus de validation. Conditionnées aussi par les coûts de développement et par l'éclatement de l'auctorialité en équipes de concepteurs (Lieutier, 2014), ainsi que par un système clos autour d'un triptyque qui allie formats propriétaires, liseuses associées et cadres graphiques spécifiques, elles jonglent constamment entre démarches créatives, contraintes techn(olog)iques et principes de faisabilité économique. Dans cette optique, elles renouvellent les tensions entre supports, ressources médiatiques et contenus littéraires, en se conformant aussi bien aux conditionnements propres à leurs environnements de production, qu'aux spécificités du public de destination et des supports de consommation.

Définissable comme un logiciel littéraire à destination du jeune lecteur (ou du protolecteur), programmée pour une utilisation sur support mobile — une tablette, un smartphone ou certains ordinateurs —, l'application hypermédiatique est caractérisée par une écriture intermodale, ergodique (Aarseth, 1997) et interactive, qui prévoit la considération synchrone de tous les éléments qui composent la page-écran, ainsi que de l'écran mobile, qui est à son tour partie intégrante du dispositif littéraire. Par son intermédiaire, le lecteur est appelé à intervenir, en tant qu'acteur-interprétant, en actualisant le parcours prévu pour son passage, via une série de gestes programmés (Jeanneret, 2000), d'actions et de manipulations, qui relèvent tant de la compréhension-interprétation des matières textuelles et de leurs liens intersémiotiques, que d'une implication personnelle et subjective avec le récit (Acerra, 2016).

Objets numériques appartenant au plus vaste ensemble de la culture médiatique (Letourneux, 2009) contemporaine, les œuvres hypermédiatiques de notre *corpus* relèvent aussi de la littérature de jeunesse, ou plus exactement peuvent être décrites à partir de ce cadre.

À un premier niveau, elles proposent des thèmes, des personnages, des histoires, des valeurs et des textes littéraires, en usant de propriétés formelles qui ravivent les questions posées par le livre pour la jeunesse, et notamment par l'album, sur l'interdépendance entre mots, images, supports, formats et matérialités de la double-page.

Deuxièmement, comme toute œuvre pour l'enfance, l'application hypermédiatique à destination de la jeunesse n'est pas exemptée du double devoir de « plaire et d'instruire » et n'échappe pas à cette « relation symbiotique » (Hunt, 2000, p. 112) qui lie le livre pour enfants à ses utilisations pédagogiquement orientées, voire scolaires. Elle se doit donc, comme le livre, de séduire et d'éduquer le lecteur, tandis qu'elle donne à croire à l'adulte, le double destinataire de tout produit à destination de la jeunesse, qu'elle sera suffisamment plaisante pour que l'enfant soit instruit.

Cette double assignation, déclinée en préoccupations relatives au développement cognitif de l'enfant, à son entrée en lecture et à la formation de son goût littéraire, se traduit avant tout en discours promotionnels et représentations épitextuelles qui insistent à la fois sur la validité littéraire et pédagogique des produits commercialisés, sur les compétences des équipes des concepteurs et sur le caractère agréable de l'expérience de lecture proposée. Les icônes des applications montrent souvent des couvertures de livres ou des sujets qui lisent, tandis que les captures d'écran, qui sur les *stores* offrent un aperçu du contenu des œuvres, affichent très fréquemment des lecteurs en action. Quant aux vidéos promotionnelles, elles montrent volontiers des enfants, réunis en petits groupes sur les écrans, immergés dans l'histoire et occupés à interagir avec le dispositif, de sorte que la tablette est perçue comme un espace où, seul ou à plusieurs, on lit des histoires (voir figure 1)³.

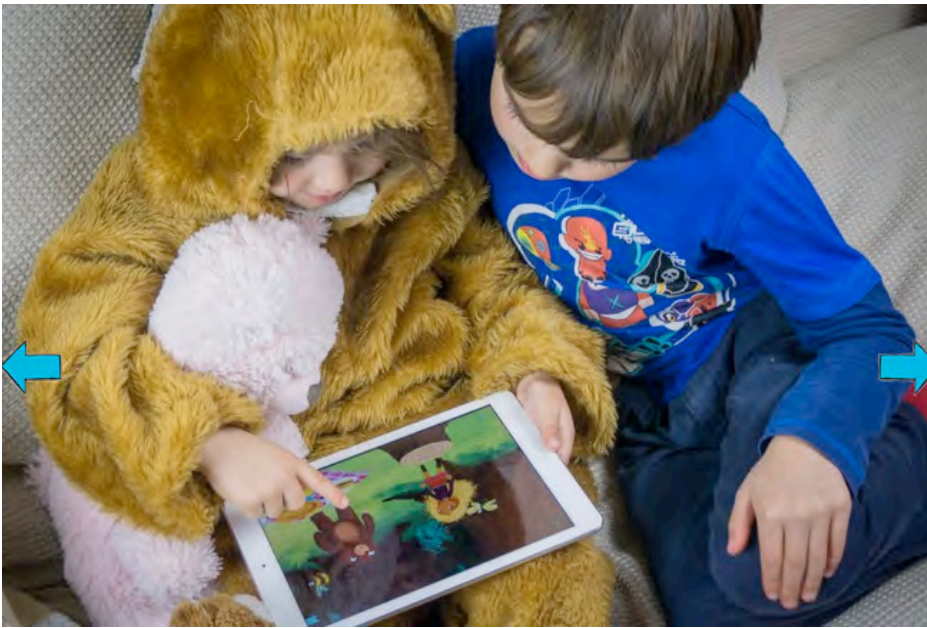


Figure 1 : Une image de deux jeunes lecteurs tirée du site de NosyCrow
(Source : <http://nosycrow.com/wp-content/uploads/2015/11/Children5-800x533.jpg>)

Ce « contexte légitimant », qui sollicite les instances éditoriales, actoriales ou pédagogiques (Ferrier, 2009, p. 82), n'est pas sensiblement différent de celui convoqué par tout produit issu de la « polyexploitation » des contenus pour la jeunesse, et du livre en particulier. Au contraire, il tend à reproduire les phénomènes de « dépendance mutuelle » qui lient les industries culturelles, tant d'un point de vue économique que social. En même temps, il porte une trace des postures de leurs concepteurs (Tréhondart, 2016) et des démarches d'autolégitimation choisies. Le renouveau littéraire se glisse ainsi dans les habits traditionnels de la transmission livresque.

1.2. Remédiatisations

En tant qu'objets médiatiques, les applications de littérature pour la jeunesse peuvent être pensées dans le cadre plus ample des rapports que les médias instaurent dans leurs multiples processus de reconfiguration. Sous cet angle, l'œuvre hypermédiatique peut se considérer comme une remédiatisation de l'hypertexte, qui a été à son tour défini « dans toutes ses formes [...] comme une remédiatisation de l'imprimé » (Bolter, 2001, p. 42).

Par cette formule, Bolter synthétisait en 2001 l'un de concepts clé de son travail et la perspective, plus largement discutée dans *Remediation: Understanding new media* (2000), selon laquelle, bien qu'enracinés dans un contexte socio-économique qui leur est propre, les médias ne se juxtaposent pas selon une perspective diachronique, mais s'entrelacent les uns dans les autres, constamment questionnant, reformulant, concurrençant et remodelant les objets précédents et eux-mêmes (Bolter et Grusin, 2000, p. 50). « Convergences » par nécessité (Jenkins, 2006), ces structures technico-

formelles et socio-culturelles de la communication (Gitelman, 2006, p. 7) suivent une dialectique de l'intersection, une partie de leur signification découlant du périmètre des superpositions : en tant que « médiations de médiations » (Bolter et Grusin, 2000, p. 55) interdépendantes, les médias procèdent par reproductions, réécritures et repositionnements (Bolter et Grusin, 2000, p. 55), leur permettant de fonctionner en tant que vecteurs du sens dans une culture partagée et métissée. Selon cette perspective, non seulement « les nouveaux médias ne tuent pas les vieux », mais ils se lient dans une dynamique d'« hybridation(s) » (Guilet 2013, 2015 ; McLuhan, 1964) qui brouille les frontières, complexifie les liens et enchevêtre des figures et des représentations des uns dans les espaces et les technologies des autres. Au sein de cette « écologie médiale » (Hayles, 2002) pluristratifiée, les interactions que les médias tissent sont variées et transverses, intéressant à la fois la sphère de la production, les discours sur l'objet et les mécanismes de sémiotisation (Guilet, 2013, p. 102-103) : ces rapports iraient de la reprise et la coopération, au parasitisme, l'hyperparasitisme et la concurrence (Hayles, 2002, p. 5). Également engagés dans une « dynamique récursive d'imitation mutuelle » (Hayles, 2002, p. 30), d'une part ils engloberaient des aspects de la tradition précédente, de l'autre ils intégreraient les spécificités de leurs remédiatisations.

Le « dispositif médiatique » (Guilet, 2013) qui lie le livre à l'hypermédia dans le *corpus* applicatif de littérature pour la jeunesse relèverait de ces types de relations, l'œuvre hypermédiatique participant des paradigmes de la remédiation et de l'hybridation médiatique à plusieurs titres.

D'un point de vue formel, par la « matérialité » de son texte, qui ajoute des images, des sons, des animations et des vidéos (Bolter et Grusin, 2000, p. 8) aux matières verbales dont était essentiellement composé l'hypertexte, l'application littéraire « remédiate » à la fois les codes de l'imprimé, de l'hypertexte classique et de la production audiovisuelle. Elle se présente, à l'instar de tout objet hypermédiatique, comme une « manifestation explicite de l'acte de remédiation » (Bolter et Grusin, 2000, p. 53).

À un niveau différent, en tant que porteuse de textes littéraires, l'application remédiate le livre et questionne son incarnation codicologique : comme auparavant l'hypertexte, elle « utilise le livre imprimé comme objet de remédiation » (Bolter, 2001, p. 45) et en reformule l'aspect, le paratexte, les modalités du feuilletage et d'utilisation. Dans cette perspective, elle préfigure également des nouvelles « figures » du texte, de la page et de la lecture (Saemmer, 2015), qui s'installent au cœur d'approches et pratiques plus familières : hyperliens, unités sémiotiques de la manipulation et de l'animation, bien que distinctifs du texte numérique, se fondent sur l'« intégration » et la « stabilisation » (p. 112) d'expériences antérieures (virtuelles ou analogiques), selon un « potentiel d'irradiation » variable pour chacun en fonction de son vécu, de sa familiarité avec les dispositifs et avec les ressources médiatiques sollicitées.

Par le glissement dans l'action ergodique (Aarseth, 1997) de son interlecteur, l'œuvre numérique remédiatise, de manière figurée, également son récepteur, convié à toucher l'écran, à manipuler les matières textuelles et à participer à la construction du sens par sa traversée physique et intellectuelle de l'œuvre : en intégrant l'espace fictionnel avec sa corporéité, le lecteur est aussi, en quelque sorte, remédiatisé et impliqué, tel qu'un cyborg comprenant et interprétant, dans le dispositif médiatique.

2. Démarche de constitution et analyse du *corpus*

Si les livres électroniques existent depuis les années 1970, la démocratisation des dispositifs de lecture et le lancement des premières tablettes mobiles ont amené une véritable explosion du marché, le catalogue à destination de la jeunesse occupant une place considérable dans l'économie globale du secteur. Selon les données fournies par les entreprises et les revues spécialisées, en 2017, le magasin d'Apple comptait 2,2 millions d'applications⁴, 9 % desquelles labellisées comme contenus éducatifs (voir Statista.com)⁵. Malgré la richesse de l'offre et la veille attentive menée par les médias spécialisés, les éducateurs et les parents ressentent une forme de perplexité devant la profusion de produits et une certaine gêne devant l'opacité qui entoure les présentations des contenus, l'âge d'utilisation préconisée et les conditions du développement (Vaala, 2017, p. 53).

Pourtant, depuis plusieurs années, la recherche s'est attachée à définir des grilles heuristiques d'analyse et d'évaluation des contenus multimodaux, afin d'accompagner le choix d'objets littéraires susceptibles de stimuler, par leur qualité, le développement cognitif et les apprentissages littéraciques des enfants. Dans cette optique, le travail de De Jong et Bus (2003), de Korat et Shamir (2006, 2008) ou encore de Roskos (2017), ont permis d'identifier un répertoire d'observables, qui interroge aussi bien les contenus multimodaux et interactifs, que les fonctionnalités proposées et leurs modalités d'affichage. Les entrées proposées questionnent notamment la disponibilité d'explications d'usage et la présence d'options de prévisualisation des pages-écrans, la mise à disposition d'outils pour avancer ou revenir sur le déjà-lu, l'utilisation de ressources multimodales (avec des éléments iconiques, sonores et animés) et d'espaces interactifs variés et articulés au récit, les possibilités de manipulation laissées aux enfants, la présence d'aides pour la lecture (options pour redémarrer ou interrompre la lecture audio, dictionnaires, enregistrements de prononciations, etc.), les choix de mise en page et d'organisation graphique.

D'autres travaux (Vaala, 2017 ; Zipke, 2013) insistent également sur la nécessité de s'appuyer sur des sphères culturelles de distinction des œuvres (revues et magazines littéraires, experts de littérature pour la jeunesse, blogues, salons, etc.) et de ne pas négliger les discours paratextuels et épitextuels qui entourent les applications. Cela implique la prise en compte de la renommée des

studios de développement, des concepteurs et des auteurs, ainsi que de la légitimité culturelle des œuvres.

À partir de ces observations et des répertoires d'observables, nous avons procédé à un examen initial de la proposition éditoriale, qui a permis de relever une première et vaste sélection d'applications littéraires. Nous avons ensuite procédé à un deuxième tri, plus sélectif, fondé sur nos intérêts et objectifs de recherche. Nous avons alors identifié les œuvres qui affichent une relation au livre. Celle-ci s'opère soit par la figuration interne d'images de volumes papier, de scènes de lecture ou de lecteurs en action ; soit par des formes de remédiation d'œuvres issues de la tradition imprimée ; soit par la promotion d'un rapport de continuité ou d'articulation avec les livres papier.

Un *corpus* de 31 applications a été ainsi identifié. Celles-ci sont interrogées dans leur spécificité d'objets pour la jeunesse, par définition destinées à un public double (l'enfant qui lit et l'adulte qui prescrit), et questionnées à l'aune du cadre théorique de la remédiation, permettant de les inscrire dans un contexte plus ample de questionnements et de reformulations médiatiques.

En suivant une démarche d'analyse qui croise les instruments sémiotiques et littéraires propres à l'étude de l'album et les acquis de la critique littéraire numérique, nous nous sommes attachées à observer les relations (internes et externes) qui peuvent lier le livre et l'application dans les œuvres hypermédiatiques pour la jeunesse.

La typologie quadripartite qui émerge de cette observation fera l'objet de la deuxième partie de la contribution.

3. Typologie des relations entre livres et applications

3.1. Le livre *avant* : de l'imprimé à l'œuvre hypermédiatique

Notre première catégorie, surreprésentée dans les magasins d'applications, concerne les adaptations d'œuvres imprimées. Elle inclut aussi bien les Objets Sémiotiques Secondaires (Louichon, 2015) qui dénotent et construisent la patrimonialité, que des transpositions d'albums récents. Dans les deux cas, l'adaptation consiste à transférer et raconter des histoires par le biais de systèmes sémiotiques différents de celui de départ. Comme dans l'édition traditionnelle, elle se décline en plusieurs objets :

- a) Transpositions à l'identique d'histoires et/ou d'albums papier : elles restituent intégralement les textes et les illustrations de leur source, ainsi que certaines caractéristiques matérielles de l'objet papier, qui sont souvent porteuses de sens dans les albums pour la jeunesse. Ainsi,

Moi, j'attends, réalisée par France Télévision à partir de l'album éponyme de Cali et Bloch en 2013, reprend le format à l'italienne de l'édition originale en le transformant en un flux continu d'écrans, alors que *Love, an app* (Pablo Curti, 2013), transposition de l'album de Siff et Vanni, recrée en numérique les vides des pages à trou qui ont rendu célèbre la version papier.

- b) Transpositions qui étendent l'univers du livre : elles enrichissent les créations source de ressources médiatiques et d'éléments interactifs : c'est ainsi dans *Un jeu* (Bayard Éditions, 2011), développée à partir de l'œuvre de Hervé Tullet, ou dans *The monster at the end of this book* (Sesame Street, 2011), adaptation de l'album de Jon Stone. Dans les deux cas, les gestes programmés pour l'écran, ainsi que les animations et les sons, semblent satisfaire cette invitation ergodique à l'action qui était implicite dans les éditions premières.

L'enrichissement peut également se manifester par l'intégration d'outils de création et de production écrite permettant à l'enfant-lecteur de concevoir sa propre histoire au sein de l'album mère : des applications telles que *Un à zéro pour Charlot* ou *La reine et-que-ça-saute* (La boîte à pitons, 2016) augmentent l'horizon fictionnel d'éléments visuels, des fonctionnalités d'enregistrement vocal et d'espaces d'écriture pour créer son album à partir des personnages et des décors issus des albums transposés.

- c) Adaptations ludiques : il s'agit de produits qui reconfigurent les pages des éditions papier selon une démarche ludique. Deux exemples sont représentés par *Les jeux du livre de bruits* (Europa Apps, 2011) inspiré de l'œuvre de Bravi, et *Fourmi* (Opixido, 2012), adaptation numérique de l'album d'Olivier Douzou. Dans les deux cas, à travers des sons, des interactions et des mini-jeux, les applications proposent une « lecture » de l'album fondée sur son exploitation ludique.

Si ces exemples relèvent principalement des albums contemporains, c'est avec les adaptations d'œuvres classiques que les magasins d'applications se montrent les plus prolifiques et les plus disparates en termes d'offre. Il existe quelques rares transpositions intégrales telles qu'*iPoe 2* de iClassics Productions (2012) ou *Alice in Wonderland* de Presselite (2010), des versions abrégées (*Voyage au centre de la terre* [L'Apprimerie, 2014]; *Pinocchio* [Elastico Srl, 2011]), des réécritures (telles que la version de *Boucle d'or et les Trois Ours* de Blue Quoll en 2013, déplaçant le conte classique chez les Indiens d'Amérique) et des transpositions a-textuelles (telles que *Lil'Red* de Brian Main, 2012).

Comme toute adaptation, l'adaptation hypermédiatique est une interprétation : la collection d'iClassics Productions dédiée à Edgar Allan Poe révèle, par exemple, un goût pour l'effet macabre et les scénarios d'horreur, plusieurs pages-écrans se tachant des empreintes ensanglantées de

l'interlecteur ; à l'opposée, l'adaptation du conte d'Oscar Wilde, *Le géant égoïste*, contenue dans *iWilde Collection : Oscar Wilde* (iClassics Productions, 2016) adoucit le récit avec des illustrations animées dont les couleurs chaudes, les contours nuancés et le rythme lent soulignent le pathos.

3.2. Le livre *après* : de l'œuvre hypermédiatique au livre imprimé

Par l'analyse du mouvement inverse, amenant de l'œuvre hypermédiatique au livre imprimé, on présente un phénomène proche de la novélisation⁶. Moins fréquent que l'adaptation en applications, il intéresse notamment des créations numériques qui ont connu une fortune commerciale importante ou une attention médiatique telle à inciter la production de livres papier, tant auprès d'éditeurs affirmés qu'indépendants. Les deux cas qui suivent témoignent justement de ce phénomène et de ses deux possibles déclinaisons.

Le premier exemple est représenté par les applications de la maison d'édition indépendante Nosy Crow, née en 2011 avec l'intention de produire « des applications et des livres qui encouragent les enfants à lire pour le plaisir ». Leur catalogue, traduit et commandité en France par Gallimard⁷, comporte une vingtaine de produits littéraires équitablement divisés en adaptations et créations inédites, ainsi qu'une gamme de contenus ludo-éducatifs voués à entraîner la mémoire, à faciliter l'entrée en lecture et dans la fiction⁸.

Toutes les applications de la collection sont caractérisées par la coexistence d'éléments textuels et ludiques, ainsi que par de constants appels ergodiques : souvent à travers des structures dialogiques, les personnages sollicitent ouvertement la coopération du lecteur, qui est invité à réaliser des tâches en leur compagnie, ou à choisir les modalités de son cheminement narratif.

Dans cette galerie de produits, ce sont les adaptations de classiques qui ont été retransposées en livre (Nosy Crow et Bryan) : *Chaperon rouge* (2015c), *Cendrillon* (2015a), *Les trois petits cochons* (2015d) et *Jacques et le Haricot Magique* (2015b) sortent de l'écran pour retourner dans des pages en papier. Ce faisant, ils transfèrent aux albums le graphisme et les illustrations de l'application, tout en réorganisant l'histoire dans le format de l'album. Les pages-écrans des applications-source, caractérisées par la prépondérance de l'illustration et le confinement du texte à portée narrative dans le fond de la page, sont entièrement reconfigurées. En premier lieu est récupéré l'espace de la double-page, ainsi que son jeu entre les plans, les cadres et les cadrages. Les matières textuelles à finalité narrative occupent une position plus centrale. Toutefois, en revenant au papier, sont nécessairement sacrifiés les éléments sonores et ludiques, ainsi que les appels dialogiques qui constituaient la particularité de la production de Nosy Crow (voir figure 2). On n'en appelle plus au jeune lecteur pour avancer, choisir son chemin, aider les personnages ou explorer l'espace virtuel.

En quelque sorte, alors qu'on réattribue au binôme texte/image son espace et sa fonction narrative, on remet le lecteur à sa place, en dehors de l'espace fictionnel.

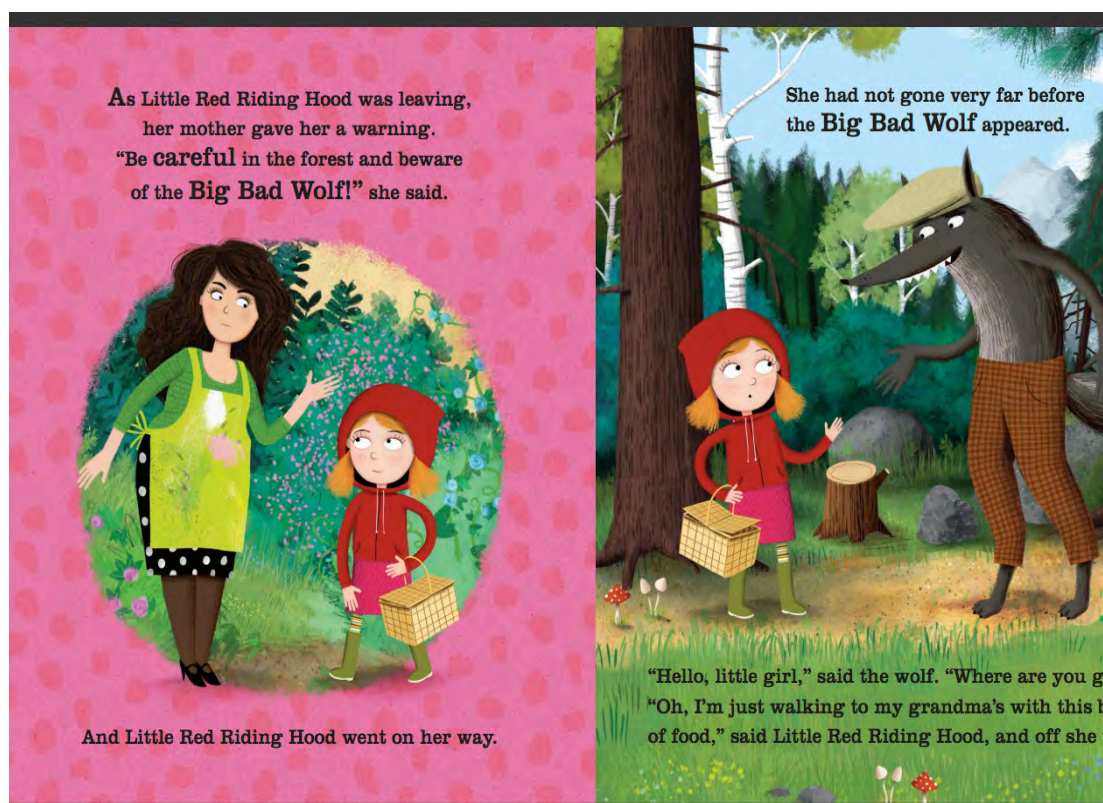


Figure 2 : Nosy Crow et Bryan, E. (2015). *Little Red Riding Hood*. London : Nosy Crow

Le deuxième exemple, *Dandelion*, montre le même type de transposition, en élargissant le spectre à la production contemporaine⁹. Développée en 2012 par le studio Protein, elle se trouve vite au centre d'une attention médiatique internationale : sélectionnée comme meilleure application de l'année par l'équipe australienne d'iTunes, l'année suivante elle est distinguée par le Daily Mail comme l'une des quarante meilleures productions de l'année. Suivent, dans la foulée, une version papier autopubliée, puis une publication « officielle » avec la maison Random House, qui en achète les droits en 2014, permettant la production d'une série de produits dérivés, physiques et immatériels (voir figure 3). L'aventure éditoriale de *Dandelion* continue avec une « suite » de l'histoire, déclinée à nouveau en vidéos animées, albums papier et gadgets dérivés. Dans tous ces cas, le lien au livre est renforcé par des rappels à la tradition lettrée : la présentation iTunes mentionne de manière explicite *Max et les maximonstres*, dont l'œuvre s'inspire, tandis que le site de Random House l'associe aux contes des Grimm.



Figure 3 : Une image de la version imprimée de *Dandelion*, tirée du site du concepteur
(Source : <http://www.protein-one.com/we-create/dandelion/>)

Ces exemples montrent que toutes les applications ne peuvent aspirer à (re)devenir un livre. Ce processus n'intervient qu'à la suite d'un mouvement de distinction, qualitatif ou quantitatif, permettant de reconnaître une valeur au produit numérique, à la *fabula* qu'il met en forme ou à l'histoire qu'il raconte. Le fait que, dans le cas des éditions Nosy Crow, les applications donnant lieu à adaptation livresque sont des classiques de l'enfance ne peut que nous renforcer dans cette idée. Quand l'histoire a de la valeur (financière, culturelle, historique, sociale, etc.), alors, quelle que soit sa forme native, elle *mérite* de devenir livre. Ainsi, ce processus valorise le livre comme médium, puisqu'il est celui par lequel se remédient les histoires qui ont du prix.

3.3. Le livre *avec* : coopération épiphyte

Dans cette section on s'intéresse à un phénomène éditorial très récent et encore assez marginal qui prévoit l'utilisation conjointe de livres papier et d'applications numériques. Présentés comme des outils favorisant la transition numérique, ces produits hybrides enrichissent avec des sons, des animations et des effets interactifs les pages des albums embarqués, par la technologie de la réalité augmentée : en dirigeant la caméra d'un smartphone ou d'une tablette sur les pages de l'album, une application révèle des contenus supplémentaires, « cachés » au lecteur du seul objet imprimé.

La collection *Histoires animées* d'Albin Michel illustre ce phénomène, via une application programmée pour interagir avec quatre ouvrages : *Copain*, *Chouette*, *Il est l'heure d'aller au lit* et *Peur du noir, moi* (voir figure 4).



Figure 4 : Image tirée de la vidéo de présentation de la collection
(Source : <https://youtu.be/KWy1Cm3bkMo>)

Malgré la promesse d'une coopération, renforcée par le façonnage matériel des albums papier¹⁰, l'usage combiné apparaît déséquilibré quant à la distribution des contenus : le livre demeure et garde son unité de sens de manière indépendante de l'appli, qui est reléguée à fonction *épiphyte*. À l'instar d'une orchidée se servant d'autres plantes comme support pour pousser, l'appli n'acquiert son sens qu'en présence des pages de l'album papier, sans lesquelles elle se présente comme une interface vide.

Les contenus enrichis, révélés par des interactions simples et récurrentes (en général, un tapotage sur l'écran) à finalité exploratoire et de manipulation (Bouchardon, 2009), viennent essentiellement montrer les personnages en cours d'action, illustrer les événements évoqués dans le texte ou compléter les pages d'éléments iconiques, sans apporter d'éléments structurants pour l'évolution du récit. Les associations entre gestes et matières textuelles restent également élémentaires, des rares cas de prolepses narratives étant les seules articulations entre les deux supports.

La réalité augmentée permet néanmoins de jouer avec les plans du réel : par exemple, alors que le regard est focalisé via la caméra du dispositif sur les pages du livre, ce dernier passe en deuxième plan et se fait moins net, tout en gardant ses limites physiques. Les enrichissements se déploient autour des contours réels de la page imprimée, en sortant parfois pour déborder dans l'espace de la tablette : le lecteur se retrouve ainsi immergé dans le contenu virtuel, tout en restant dans les limites réelles du livre et du dispositif.

Ainsi, comme prévu par les éditeurs de ces objets hybrides, de ces orchidées numériques, le lecteur garde un pied dans le papier, dans le connu, alors qu'il apprivoise le numérique et ses outils.

3.4. Le livre *dedans* : figurations livresques dans les œuvres hypermédiatiques

Notre quatrième catégorie comprend des œuvres hypermédiatiques de fiction pour la jeunesse qui intègrent des figurations de livres, de lecteurs et de scènes de lecture dans la diégèse numérique, en illustrant « la manière dont les hypermédia à leur tour intègrent le livre, comme modèle et figure » (Guilet, 2013, p. 333).

Très présentes dans le *corpus* applicatif, ces « figures » dotées de signification et valeur (Gervais, 2007, p. 87) semblent revendiquer leur caractère d'« objets-signes » (Gleize, 1992, p. 25), en même temps capables de renvoyer à des pratiques socioculturelles, à des systèmes sémiotiques et à des visées de réception. Par la représentation symbolique et thématique d'objets et de lecteurs dans l'espace fictionnel, les œuvres hypermédiatiques engagent, à l'instar des œuvres « cyborg » analysées par Guilet (2013), un processus d'intégration qui englobe plusieurs aspects de la sphère de la lecture (objets, sujets et *topoi*) dans une « réflexion sur leur statut médiatique hybride » (p. 330). Dès lors, définissables comme « métamédiatiques » (Guilet, 2013, p. 365), ces œuvres d'une part reconfigurent les traits du livre par leurs textualités numériques et interactives, de l'autre cherchent leur légitimation par le rattachement à des formes culturelles confirmées, en puisant largement au répertoire figuratif de l'imprimé.

Ainsi, de nombreuses applications montrent des personnages assis paisiblement sur leurs fauteuils (*Mon voisin* [Éditions de Braques et Tralalere, 2013] ; *The Heart and the Bottle* [Harper Collins Children's Books, 2010] [voir figure 5]), à côté d'un volume fermé (*Monsieur le loup et le gâteau au gingembre*, Blue Quoll, 2010), immergés dans la lecture ou en train de se promener dans la bibliothèque de leur ville (*Le lapin bricoleur*, e-Toiles éditions, 2015).



Figure 5 : *The Heart and the Bottle* for iPad. (Harper Collins Children’s Books, 2010)

Les interfaces graphiques s’attachent quant à elles à reproduire sur la page-écran des doubles immatériels de l’objet en papier : virtuel-cartonnées, en format pop-up numérique (StoryToys Entertainment Limited [voir figure 6]), imitant des cahiers d’écolier (comme dans la collection de produits Chocollapps) ou des volumes classiques, ces pages de code se feuillentent, numérotent et organisent en chapitres (ou en unités plus petites), à la manière d’un *vrai* livre.

Elles s’ouvrent via des remédiatisations de couvertures classiques¹¹, s’accompagnent de bruitages qui évoquent, en l’amplifiant, le froissement du papier, ont des index (ou des menus permettant de parcourir l’ensemble de l’œuvre) et des marque-pages, jouent avec les effets chromatiques de jaunissement des pages, puisent aux techniques et savoirs de la typographie, pour enfin se refermer, très classiquement, sur le mot « Fin »¹².



Figure 6 : *La Belle au bois dormant* de Grimm, livre en 3D (StoryToys Entertainment Limited, 2012)

À un autre niveau, les applications littéraires s'inscrivent dans la suite des figurations autoréférentielles que la littérature numérique, tout comme celle traditionnelle, ont largement explorées¹³ : la voie privilégiée du récit métafictionnel et « méta-médiatisé » qui met en abyme le livre en l'intégrant au dispositif narratif, contribuant souvent ainsi à dessiner un imaginaire de la lecture édifiant, instructif et sauveur.

Il en est ainsi dans *Les fantastiques livres volants de Mr Morris Lessmore* (voir figure 7), où le protagoniste, resté dans un monde d'où tout a été arraché par une terrible tempête, est sauvé par l'arrivée d'une lectrice volante, qui l'adresse vers une maison-bibliothèque où il passera toute sa vie à réparer les volumes abîmés et à les prêter aux habitants. Dans cette œuvre, les représentations des livres et de la bibliothèque, tout comme le thème conducteur de l'histoire, prouvent que lire donne du sens à l'existence, fait voler, restitue ses couleurs à l'humanité, fait oublier le temps, permet de s'occuper de soi-même et de la communauté.

D'autres œuvres insistent également sur la valeur éducative ou formatrice de la lecture et du livre : le déjà cité *Wild about books*, adaptation de l'album de Judy Sierra (nommée par le *New York Times* parmi les meilleures applications pour enfants), par exemple, relate l'histoire d'une bibliothécaire arrivée par erreur dans un zoo, où elle commence son travail dans une atmosphère initiale de grand scepticisme. Les animaux, toutefois, vite conquis par « cette nouvelle chose appelée lecture », passent rapidement de l'état « sauvage » (*wild*, en anglais) à l'amour « *sauvage* » pour les livres : ils lui réclament des volumes adaptés à leurs goûts (des petits livres pour les grillons, des livres collés aux murs pour les geckos et des éditions en chinois... pour les pandas), développent des habitudes de lecture spécifiques à leurs espèces (les rats laveurs préférant lire seuls, les babouins en groupe, etc.) et, petit à petit, finissent par tous rêver de construire une bibliothèque, où ils pourront à leur tour devenir bibliothécaires. Lire non seulement sauve la vie, mais rend tout animal moins bête ! (voir figure 8).



Figure 7 : *Les fantastiques livres volants de Mr Morris Lessmore* (Moonbot, 2011)



Figure 8 : *Wild about books* (Random House, 2014)

Le jeu avec la méta-fictionnalité diégétique peut être poussé davantage, en mettant en abyme le livre même à l'intérieur du récit.

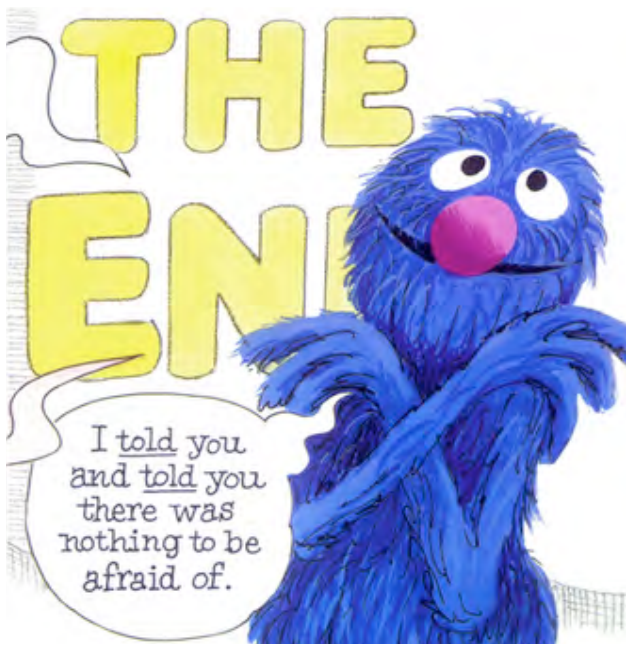


Figure 9 : *The monster at the end of this book* (Sesame Street, 2010)

Il en est ainsi dans *The monster at the end of this book*, adaptation de l'album éponyme, où le jeu entre fiction et métafiction est au cœur du récit. Le célèbre protagoniste de l'histoire essaie de retarder l'arrivée de la fin de l'histoire, sachant depuis le titre qu'un monstre se cache sur la dernière page. Il prie pour cela le lecteur d'arrêter son avancée inconsciente, en lui posant toute une série d'empêchements sur l'écran, qu'il dépassera en franchissant l'espace de la fiction par des « métalepses interactives » (Bell, 2016) (voir figure 9).

Les frontières broyées entre livre et tablette sont encore explorées dans des œuvres telles que la pluri-primée¹⁴ *The wrong book* (We Are Wheelbarrow PTY LTD, 2012). Ici, le protagoniste, un personnage de fiction, cherche désespérément à raconter son histoire, qu'il n'arrivera jamais à terminer car il est à chaque page interrompu par l'arrivée de toute une série de personnages venus d'autres livres, qui s'invitent dans son histoire. Dans la représentation du livre à l'écran, la page ne correspond pas à la surface de la tablette, comme souvent dans les applications, mais est insérée dans un livre qui se trouve à son tour posé à l'intérieur de l'écran (voir figure 10).

Le jeu des séparations devient extrême dans des œuvres comme *Wuwu & Co.* (Step In Books, 2014), dans laquelle l'espace du récit est inséré sur un plan différent de celui des extensions hypermédiatiques : en tenant la tablette à plat, ou légèrement soulevée, cinq courtes histoires se donnent à lire, au travers d'une page en blanc et noir, sans illustrations, ni animations, définie comme un « livre »¹⁵. En soulevant la tablette, le lecteur glisse — par une technologie de réalité augmentée — dans une autre dimension, où les personnages de l'histoire réclament de jouer avec les éléments de l'univers fictionnel et avec le dispositif.



Figure 10 : *The wrong book* (We Are Wheelbarrow PTY LTD, 2012)

Conclusions : le livre *partout*

On le voit, les applications de littérature pour la jeunesse, comme toutes les productions hypermédiatiques, relèvent d'une remédiatisation de l'imprimé, et plus spécifiquement du livre. Pour autant, ces productions dédiées à la jeunesse sont non seulement informées par la culture livresque de manière particulièrement massive, mais elles le sont aussi de manière particulièrement ostentatoire.

La littérature patrimoniale, qui a largement inspiré les développeurs d'applications, peut se définir comme un espace de remédiatisation permanente. Roger Chartier (2012) définit le livre comme un système dual. Le livre a un corps et une âme. L'âme, c'est le discours immatériel, c'est l'œuvre ; et le corps, c'est l'objet matériel. Les œuvres classiques ou patrimoniales sont des âmes qui ont habité et continuent à habiter des corps multiples et divers, des âmes qui, pour le dire autrement, ont été et continuent à être remédiatisées. Passées de livre en livre, de corps en corps, l'âme quelquefois s'altère, voire s'épuise ; l'œuvre se délite, le discours se perd au profit d'un résidu, d'une sorte de partage commun... *a fortiori* lorsqu'on parle du patrimoine jeunesse. Ces histoires-là, ces personnages-là, ces petits chaperons rouges, ces vilains petits canards, ces belles et ces bêtes, ces Pinocchios ont échappé à leur époque, à leur auteur, à la langue dans laquelle ils sont nés, à leur histoire même, aux incarnations successives dans lesquelles les œuvres se sont données à lire. Et en

même temps, même lorsqu'ils deviennent autre chose que des livres (des films ou des applis numériques), cette autre chose garde trace et mémoire de ces corps habités en si grand nombre et depuis si longtemps. Autrement dit, c'est comme si l'âme et les corps se conjoignaient, comme si la dimension livresque de l'œuvre ne pouvait lui être arrachée. L'âme est un corps, l'œuvre est un livre... y compris quand elle est une appli ! L'exemple des éditions Nosy Crow, adaptant des contes en applications, puis ces applications en livres, rend compte non seulement de l'hybridation médiatique, mais aussi de cette attractivité de la forme livresque. Quand l'histoire a de la valeur (financière, culturelle, historique, sociale, etc.), alors, quelle que soit sa forme native, elle mérite de devenir livre¹⁶.

Autrement dit, la créativité, l'inventivité technologique et artistique dont témoignent certaines des applications numériques semblent se nourrir du passé livresque dont elles procèdent à bien des égards. Mais on a parfois le sentiment qu'elle se met au service du livre.

La littérature, depuis *Don Quichotte* au moins, se prend elle-même pour objet par le biais des personnages de lecteur, par le rôle des livres et de la lecture dans la diégèse. La place donnée aux livres papier dans les fictions hypermédiatiques pour la jeunesse semble inscrire ces dernières dans une tradition littéraire autoréférentielle et métanarrative, bien présente aussi dans la littérature jeunesse (Tauveron, 2002). Pour autant, le discours sur les livres et la lecture en littérature jeunesse (imprimée) est assez spécifique : les livres et la lecture y sont fortement valorisés. Les auteurs de littérature jeunesse racontent des histoires qui voudraient inciter les enfants à lire, manifestant une ardeur de prosélytes dans la célébration des vertus de la lecture. Gilles Béhotéguy (2011) montre combien les représentations y sont stéréotypées et fantasmées. Il pose que ces œuvres adoptent une position d'équilibre « entre une posture révérencieuse et conservatrice à l'égard de la littérature, contribuant à la quête de légitimité d'une production littéraire encore considérée comme une sous-littérature, et un détour pédagogique ». *Wild about books* ou *Les fantastiques livres volants de Mr Morris Lessmore* peuvent s'analyser dans les mêmes termes. Ces fictions hypermédiatiques, dont on observera qu'elles sont primées et distinguées par des instances médiatiques légitimantes (par exemple le *New York Times*), sont emblématiques de ce double mouvement de continuité avec la littérature papier et de légitimation doublement nécessaire pour les applications jeunesse, tant qu'elles sont des objets numériques et tant qu'elles s'adressent aux enfants, et aussi à l'adulte, l'autre destinataire, pour lequel le livre demeure en ligne de mire.

Les adaptations pour la jeunesse des grands classiques de l'enfance mettent en exergue la dimension livresque préexistante, tandis que les histoires de livres et de lecture la promeuvent de manière assez ostentatoire et paradoxale.

Ainsi, ces productions hypermédiatiques font entrer le jeune lecteur dans un univers qui, bien que numérique, est symboliquement un univers du livre. L'application est vendue comme une promesse de livre, comme un devenir lecteur.

Références

Œuvres hypermédiatiques

- Albin Michel. (2015). *Histoires animées*.
- Bayard Éditions. (2011). *Un jeu*.
- Blue Quoll. (2010). *Monsieur le loup et le gâteau au gingembre*.
- Blue Quoll. (2013). *Boucle d'or et les Trois Ours*.
- Brian Main. (2012). *Lil'Red*.
- iClassics Productions. (2012). *iPoe 2*.
- iClassics Productions. (2016). *iWilde Collection: Oscar Wilde*
- E-Toiles éditions. (2015). *Le lapin bricoleur*.
- Éditions de Braques et Tralalere. (2013). *Mon voisin*.
- Elastico Srl. (2011). *Pinocchio*.
- Europa Apps. (2011). *Les jeux du livre de bruits*.
- France Télévisions. (2013). *Moi, J'attends*.
- Harper Collins Children's Books. (2010). *The Heart and the Bottle*.
- L'Apprimerie. (2014). *Voyage au centre de la terre*.
- La boîte à pitons. (2016). *La reine et-que-ça-saute*.
- La boîte à pitons. (2016). *Un à zéro pour Charlot*.
- Moonbot Studio. (2011). *Les fantastiques livres volants de Morris Lessmore*.
- Nosy Crow. (2011). *Cinderella*.
- Nosy Crow. (2016). *Complete Fairytale Theater*.
- Nosy Crow et Gallimard Jeunesse. (2011). *The Three Little Pigs*.
- Nosy Crow et Gallimard Jeunesse. (2013). *Little Red Riding Hood*.
- Nosy Crow et Gallimard Jeunesse. (2014). *Jack and the Beanstalk*.
- Opixido. (2012). *Fourmi*.
- Love, an app, Pablo Curti. (2013). *Love, an app*.

Presselite. (2010). *Alice in Wonderland*.

Protein. (2012). *Dandelion*.

Random House Digital. (2014). *Wild about Books*.

Sesame Street. (2010). *The Monster at the End of this Book*.

Step In Books. (2014). *Wuwu & Co*.

StoryToys Entertainment Limited. (2012). *La Belle au bois dormant*.

We Are Wheelbarrow PTY LTD. (2012). *The Wrong Book*.

Editions imprimées

Bravi, S. (2004). *Le livre des bruits*. Paris, France : Loulou et CIE-École des loisirs.

Cali, D. et Bloch, S. (2005). *Moi, j'attends...* Paris, France : Sarbacane.

Gastaut, C. (2016). *Copain*. Paris, France : Albin Michel Jeunesse.

Le Huche, M. (2016). *Peur du noir, moi*. Paris, France : Albin Michel Jeunesse.

Manceau, E. (2016). *Il est l'heure d'aller au lit*. Paris, France : Albin Michel Jeunesse.

Mazily, L. (2016). *Chouette*. Paris, France : Albin Michel Jeunesse.

Nosy Crow et Bryan, E. (2015a). *Cinderella*. London, Royaume-Uni : Nosy Crow.

Nosy Crow et Bryan, E. (2015b). *Jack and the Bean-Stalk*. London, Royaume-Uni : Nosy Crow.

Nosy Crow et Bryan, E. (2015c). *Little Red Riding Hood*. London, Royaume-Uni : Nosy Crow.

Nosy Crow et Bryan, E. (2015d). *The Three Little Pigs*. London, Royaume-Uni : Nosy Crow.

Scott David, G. (2013). *Dandelion*. Milsons Point, Australia : Random House Australia Children's.

Siff, L. A. et Vanni, G. B. (1964). *Love*. New York, NY : George Braziller.

Travaux et études

Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore, MD : Johns Hopkins University Press.

Acerra, E. (2016). Poétique des œuvres hypermédiatiques dans un corpus d'adaptations de littérature pour la jeunesse. *Cahiers virtuels NT2*, 8. Récupéré du site <http://nt2.uqam.ca/fr/cahiers-virtuels/article/poetique-des-oeuvres-hypermediatiques-dans-un-corpus-dadaptations-de>

- Al-Yaqout, G. et Nikolajeva, M. (2015). Re-conceptualising picturebook theory in the digital age. *BLFT - Nordic Journal of ChildLit Aesthetics*, 6(1). Récupéré du site <http://journals.co-action.net/index.php/blft/article/view/26971>
- Baetens, J. et Lits, M. (dir.). (2004). *La novellisation : du film au roman / Novelization: from film to novel*. Leuven, Belgique : Leuven University Press.
- Béhotéguy, G. (2011). Le livre et la scène de lecture dans le roman français contemporain pour la jeunesse. *Mémoires du livre*, 2(2). Récupéré du site <http://id.erudit.org/iderudit/1001765ar>
- Bell, A. (2016). Interactional metalepsis and unnatural narratology. *Narrative*, 24(3), 294-310.
- Bolter, J. D. (2001). *Writing space: Computers, hypertext, and the remediation of print*. Mahwah, NJ : Lawrence Erlbaum Associates.
- Bolter, J. D. et Grusin, R. A. (2000). *Remediation: Understanding new media*. Cambridge, MA : MIT Press.
- Bootz, P. (2006). *Les Basiques : la littérature numérique*. Récupéré du site <https://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/basiquesLN.php>
- Bouchardon, S. (2008). Le récit littéraire interactif : une esthétique de la matérialité. Dans M. Maza et A. Saemmer (dir.), *E-formes : écritures visuelles sur supports numériques* (p. 135-144). Saint-Etienne, France : Publications de l'Université de Saint-Etienne.
- Bouchardon, S. (2009). *Littérature numérique : le récit interactif*. Paris, France : Hermes Science Publications.
- Bouchardon, S. (2014). *La valeur heuristique de la littérature numérique*. Paris, France : Hermann.
- Chartier, R. (2012). Qu'est-ce qu'un livre ? Métaphores anciennes, concepts des lumières et réalités numériques. *Le français aujourd'hui*, 178(3), 11-26. Récupéré du site doi:10.3917/lfa.178.0011
- De Jong, M. T. et Bus, A. G. (2003). How well suited are electronic books to supporting literacy? *Journal of Early Childhood Literacy*, 3(2), 147-164. Récupéré du site <https://doi.org/10.1177/14687984030032002>
- Dresang, E. T. (1999). *Radical change: Books for youth in a digital age*. New York, NY : H. W. Wilson Company.
- Dresang, E. T. et Kotrla, B. (2009). Radical change theory and synergistic reading for digital age youth. *Journal of Aesthetic Education*, 43(2), 92-107.
- Ferrier, B. (2009). *Tout n'est pas littérature ! La littérarité à l'épreuve des romans pour la jeunesse*. Rennes, France : Presses universitaires de Rennes.
- Gervais, B. (2007). *Figures, lectures : logiques de l'imaginaire* (tome 1). Montréal, Canada : Le Quartanier.
- Gitelman, L. (2006). *Always already new: Media, history and the data of culture*. Cambridge, MA : MIT Press.
- Gleize, J. (1992). *Le double miroir : le livre dans les livres de Stendhal à Proust*. Paris, France : Hachette.

- Guilet, A. (2013). *Pour une littérature cyborg : l'hybridation médiatique du texte littéraire*. (Thèse de doctorat non publiée). Université du Québec à Montréal et Université de Poitiers. Récupéré du site <http://www.theses.fr/2013POIT5001>
- Guilet, A. (2015). Vers une littérature cyborg : l'hybridation médiatique du texte littéraire. Dans C. Clüver, M. Engelberts et V. Plesch (dir.), *The imaginary: Word and image / L'Imaginaire : texte et image* (p. 231-242). Triennial conference on word and images studies. Boston, MA et Leiden, Pays-Bas : Brill.
- Hayles, N. K. (2002). *Writing machines*. Cambridge (MA), Royaume-Uni, Irlande du Nord : MIT Press.
- Hayles, N. K. (2008). *Electronic literature: New horizons for the literary*. Notre Dame, IN : University of Notre Dame Press.
- Hayles, N. K. (2012). *How we think: Digital media and contemporary technogenesis*. Chicago, IL : University of Chicago Press.
- Hunt, P. (2000). Futures for children's literature: Evolution or radical break? *Cambridge Journal of Education*, 30(1), 111-119.
- Jeanneret, Y. (2000). *Y a-t-il vraiment des technologies de l'information ?* Paris, France : Éditions universitaires du Septentrion.
- Jeanneret, Y. (2008). La page à l'écran : entre filiations et filières. Dans S. Badir et N. Roelens (dir.), *Visible n° 3 : intermédialité visuelle* (p. 153-172). Limoges, France : Presses universitaires de Limoges.
- Jeanneret, Y. et Souchier, E. (2005). L'énonciation éditoriale dans les écrits d'écran. *Communication et langages*, 145(1), 3-15. Récupéré du site <https://doi.org/10.3406/colan.2005.3351>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York, NY, Londres, Royaume-Uni, Irlande du Nord : New York University Press.
- Korat, O. et Shamir, A. (2008). The educational electronic book as a tool for supporting children's emergent literacy in low versus middle SES groups. *Computers & Education*, 50(1), 110-124. Récupéré du site <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2006.04.002>
- Letourneux, M. (2009). Littérature de jeunesse et culture médiatique. Dans N. Prince (dir.), *La littérature de jeunesse en question(s)* (p. 185-219). Rennes, France : Presses universitaires de Rennes.
- Lieutier, P. (2014). Du livre imprimé au livre augmenté en édition jeunesse : processus de création multimodaux en situation de remédiatisation. *Communication présentée dans le cadre du Colloque international Textures : l'objet-livre du papier au numérique, Paris, France, 19-21 novembre 2014*.
- Louichon, B. (2015). Le patrimoine : du passé dans le présent. Dans M.-F. Bishop et A. Beladjin (dir.), *École et patrimoines littéraires* (p. 94-107). Paris, France : Champion.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Cambridge, MA, Londres, Royaume-Uni : MIT Press.

- McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The extensions of man*. New-York, NY : New American Library.
- Roskos, K. (2017). First principles of teaching reading with e-books in the primary grade. Dans N. Kucirkova et G. Falloon (dir.), *Apps, technology and younger learners: International evidence for teaching*. New-York, NY : Routledge.
- Saemmer, A. (2015). *Rhétorique du texte numérique : figures de la lecture, anticipations de pratiques*. Villeurbanne, France : Presses de l'enssib.
- Serres, M. (2012). *Petite poucette*. Paris, France : Le Pommier.
- Shamir, A. et Korat, O. (2006). How to select CD-ROM storybooks for young children: The teacher's role. *Reading Teacher*, 59(6), 532-543.
- Shuler, C., Levine, Z. et Ree, J. (2012). iLearn II: An analysis of the education category of Apple's App Store. *The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop*. Récupéré du site <http://www.joanganzcooneycenter.org/wp-content/uploads/2012/01/ilearnii.pdf>
- Tauveron C. (dir.). (2002). *L'aventure littéraire dans la littérature de jeunesse : quand le livre, l'auteur et le lecteur sont mis en scène dans le livre*. Grenoble, France : Canopé, CRDP.
- Tréhondart, N. (2015). Figures de la lecture « augmentée » dans les romans enrichis pour adultes. Dans A. Guilet et al. (dir.), *Lectures digitales : L'écran au bout des doigts*. Éditions publie.net.
- Tréhondart, N. (2016). *Le livre numérique enrichi : conception, modélisations de pratiques, réception*. (Thèse de doctorat non publiée). Université Paris-VIII.
- Unsworth, L. (2005). *E-literature for children: Enhancing digital literacy learning*. Londres, Royaume Uni, New-York, NY : Routledge.
- Vaala, S. E. (2016). Reading between the lines: Market scan and analysis of language- and literacy-focused children's apps. Dans N. Kucirkova et G. Falloon (dir.), *Apps, technology and younger learners: International evidence for teaching*. New-York, NY : Routledge.
- Zipke, M. (2013). Building an e-book library: Resources for finding the best apps. *The Reading Teacher*, 67(5), 375-383.

-
- ¹ Les choix terminologiques repérés dans la littérature scientifique témoignent de l'inscription dans une continuité directe avec l'imprimé et, en même temps, de l'embarras classificatoire de la critique : « albums numériques », « e-albums », « livres numériques pour la jeunesse », « livrels » ou encore « livres électroniques », « enrichis » et « augmentés » sont seulement quelques-uns des termes avec lesquels les créations numériques pour la jeunesse ont été définies au cours des années. Souvent considérées insatisfaisantes pour leur genericité, ces appellations ont été progressivement remplacées par d'autres expressions, faisant plus explicitement référence aux technologies utilisées, aux supports de reproduction (ordinateurs, tablettes, smartphone, etc.) et aux formats des œuvres (fichiers .pdf, .html, .xml, .epub). Se sont ainsi progressivement diffusés les mentions de « livres-appli » (ou d'« applis-livre »), d'« albums applicatifs » ou d'« œuvres hypermédiatiques » voire, en contexte anglophone, de « storybook apps », « picturebooks apps » « story apps ». Si aucune de ces formules ne s'est encore imposée, dans cet article nous avons adopté les mentions d'« application littéraire » — ou d'« application de littérature pour la jeunesse » — car nous nous intéressons à un *corpus* d'œuvres littéraires à destination des enfants, développées principalement pour des appareils électroniques mobiles Apple. Nous ajoutons les adjectifs « hypermédiatiques », « multimodales », « ergodiques » ou « interactives » pour insister sur les éléments qui nous semblent caractériser le tissu textuel numérique.
- ² App Store, Play Store, Windows Store, Amazon Store, etc.
- ³ Les descriptions des applications insistent également sur les effets et les modalités de la lecture ; vantent les signatures d'auteurs et dessinateurs réputés ; soulignent la collaboration avec des spécialistes l'enfance (psychologues, enseignants et logopédistes) dans les phases de conception et production ; mettent en valeur leurs fonctionnalités numériques à finalité pédagogique (aides au déchiffrement, surlignages, reproductions sonores, mais aussi clés de lecture, biographies d'auteurs et supports didactiques), affichés comme leviers d'un retour heureux et ludique à la lecture.
- ⁴ Des chiffres analogues ont été enregistrés sur le Play Store, qui comptait dans la même période 2,8 millions d'applications.
- ⁵ Il a été calculé que 72 % de ces produits ciblent des enfants d'âge préscolaire, tandis qu'environ 50 % des meilleures ventes des applications sont destinées à un public d'âge d'école élémentaire (Shuler, Levine et Ree, 2012).
- ⁶ Le terme désigne le genre littéraire (*novel*) dans lequel est convertie l'histoire développée par le biais d'un film, d'une série télévisée, d'un jeu vidéo (Baetens et Lits, 2004).
- ⁷ Voir <http://www.idboox.com/economie-du-livre/ebooks-nosy-crow-signer-avec-gallimard/>
- ⁸ Voir par exemple *Complete Fairytale Theater* (Nosy Crow, 2016), où divers personnages se retrouvent en scène, pour que les enfants puissent créer des histoires.
- ⁹ *Dandelion* relate l'histoire d'un petit garçon qui cherche à échapper aux abus dont il est victime à l'école avec le pouvoir de son imagination (Scott David, 2013).
- ¹⁰ Le format rigide et cartonné des albums permet aux pages de rester ouvertes et debout alors que les mains sont occupées d'une part à tenir la tablette, de l'autre à interagir avec.
- ¹¹ Selon certains concepteurs, l'accès au livre par une rémédiatation de la couverture permettrait une transition graduelle à l'œuvre : l'interface livresque offrirait à l'œuvre hypermédiatique une « carapace, une enveloppe corporelle, permettant de distinguer l'objet «livre numérique» des autres applications présentes sur la tablette (Tréhondart, 2015).
- ¹² Sont certainement plus rares les représentations d'œuvres hypermédiatiques ou de supports technologiques en lien avec la sphère de la lecture. Elles semblent par ailleurs utilisées en association à des moments spécifiques ou à des figures professionnelles : c'est ainsi dans *Wild about books*, où les illustrations montrent à deux reprises la protagoniste de l'album, une bibliothécaire professionnelle, au travail devant son ordinateur.
- ¹³ Les travaux d'Anaïs Guilet (2013) analysent divers exemples d'intégration du livre dans l'hypermédia, notamment à travers l'œuvre de Campbell et Cliche.
- ¹⁴ Gagnante du Gold Parent's Choice award en 2013, du Create Design Awards Qantm 2012 et #1 de l'app store allemand.
- ¹⁵ Dans les instructions, le lecteur est invité à prendre dans les mains « le livre » et à le soulever pour explorer l'espace qui l'entoure.
- ¹⁶ Ce qui n'est d'ailleurs pas propre aux productions pour la jeunesse.