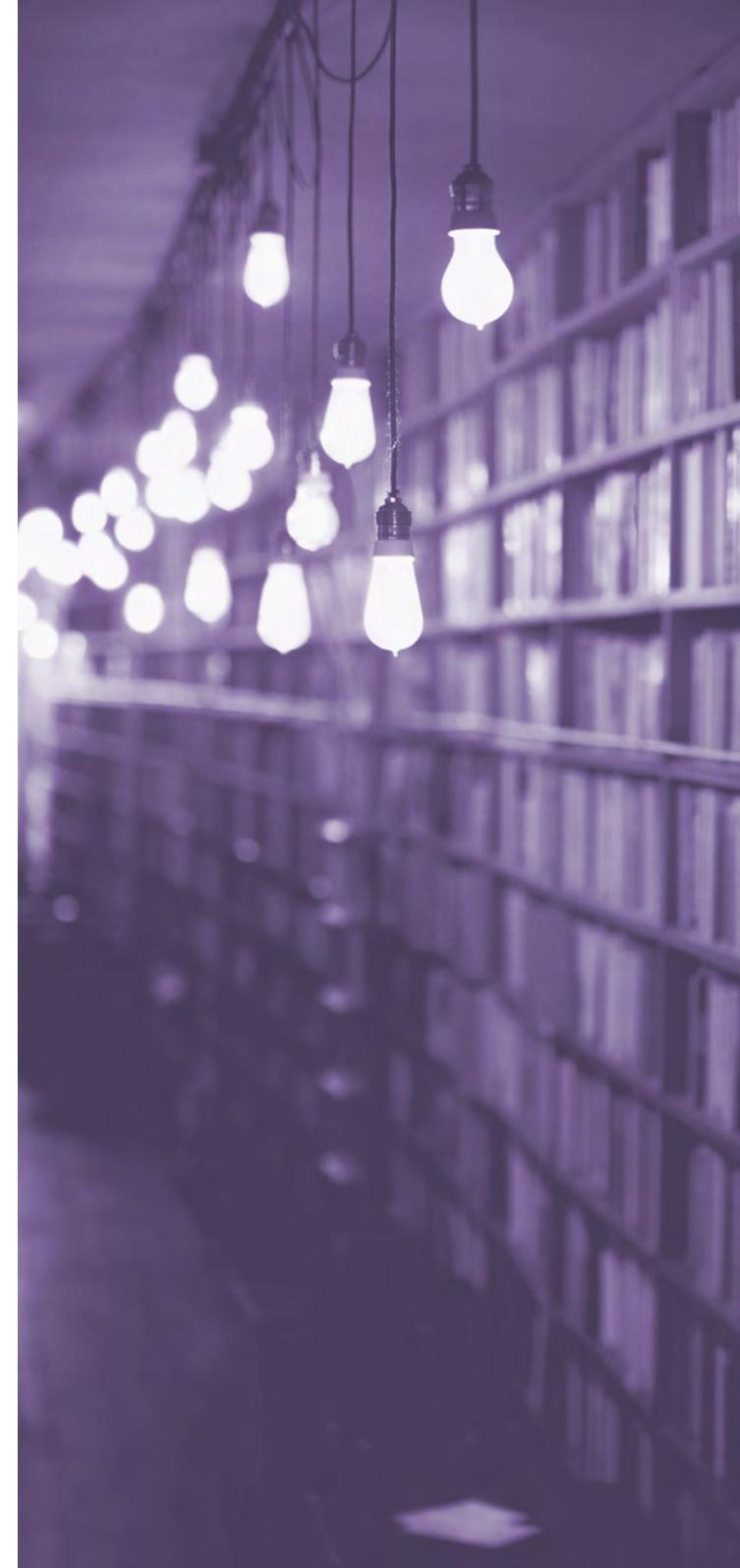


**En quoi les innovations littéraires
hybrides, au croisement du livre
imprimé et du livre numérique,
changent-elles l'expérience
de lecture?**

Abstract	3
Introduction	3
Du livre imprimé au livre numérique: approche comparée	4
Le transmédia, alliage d'imprimé et numérique	7
Prospective sur l'avenir du livre	10
Conclusion	12
Annexe	13
Bibliographie	14
Sitographie	15



ABSTRACT

Paper books haven't really changed much since the apparition of the *codex*, and even though eBooks were once thought to revolutionize the book industry in the early 2010s, we are far from this scenario today. Nevertheless, a new generation of books seems to be in the making. The concept of transmedia storytelling isn't exactly new, but it wasn't given a name until 2003 by Henry Jenkins. This technique revolves around telling a story across multiple formats or platforms by adapting the content to every single one of them. This paper aims to understand how these books, at the intersection of paper and digital, change the way we experience reading.

After looking at a brief history of paper books and eBooks in order to understand how they evolved from parchment scrolls to the *codices* we know today, and with the help of a few study cases of books merging different mediums together, the answer seems to be an added level of immersion. Books are trying to involve the reader in the narrative whilst trying to make them feel as if they're a part of the story. With the transition from tales that were told in an oral manner to words on paper the way we experience stories has changed drastically. Whilst we do not particularly need storytellers anymore, it seems we are nowadays trying to use technology to breathe life into paper.

INTRODUCTION

Raconter des histoires a toujours été le fort de l'être humain et nous avons de nos jours la chance de pouvoir garder une trace de celles-ci grâce aux livres, qui nous offrent la possibilité de les relire. Ayant connu nombre de changements mineurs et majeurs depuis sa création, le livre est, au début des années 2010, passé du papier au numérique.

Désormais, l'industrie du livre semble vouloir combiner digital et papier, et il semblerait que nous soyons au tournant d'une de ses nombreuses évolutions.

À travers cet article, nous allons parler brièvement de l'histoire du livre et de sa version numérique avant de faire le lien entre les deux grâce à plusieurs ouvrages. Nous regarderons en dernier l'état actuel du marché littéraire en nous interrogeant sur le futur de l'édition.

I. DU LIVRE IMPRIMÉ AU LIVRE NUMÉRIQUE: APPROCHE COMPARÉE

UN LIVRE EST UN MÉDIUM COMPOSÉ DE PAGES LIÉES ENSEMBLE ET PROTÉGÉES PAR UNE COUVERTURE. Cet arrangement appelé *codex* a remplacé son prédécesseur le *volumen*, parchemin s'enroulant sur lui-même. Présentant de nombreux avantages, le *codex* permet notamment d'accéder directement à n'importe quelle partie du livre et contient des écrits sur le recto et le verso des pages là où le *volumen* devait se lire au fur et à mesure qu'il était déroulé et ne comportait qu'une seule face lisible.

Il y a eu de nombreux supports d'écriture avant le livre et les *codices*. Un papier à base de vieux tissus bouillis et pressés prend le pas sur le parchemin aux environs du XIVe siècle, il coûte moins cher à produire et permet une diffusion plus large. Rien n'arrive cependant au niveau de l'imprimerie et l'industrialisation; la reproduction de masse rend le livre accessible, ce n'est plus un objet unique résultat d'un processus laborieux très coûteux. Aujourd'hui, la majorité des livres sont imprimés avec des procédés industriels (*offset*, héliogravure, typographie, impression numérique...)

Le livre sert d'interface avec le·a lecteur·rice. Il comporte de nombreux outils pour accéder à son contenu (pagination, table des matières, sommaire, index...) et son apparence extérieure (résumé, couverture et titre) permet une compréhension basique du sujet abordé par l'ouvrage, du genre littéraire auquel il se rattache, ainsi que de la cible visée.

La reliure des *codices* requiert une première, deuxième, troisième et quatrième de couverture nécessaires à l'appréhension du livre. En effet, la première et quatrième de couverture sont la première expérience du livre que va faire le·a lecteur·rice, iel va notamment regarder le titre, le résumé et l'illustration de couverture. Le format du livre papier a peu changé depuis l'apparition des *codices*, la formule fonctionne et ils se vendent toujours aussi bien¹.

1. Syndicat National de l'Édition, « Chiffres clés de l'édition », mis à jour le 21 Juillet 2021, consulté en Décembre 2021, [<https://www.sne.fr/economie/chiffres-cles/>]

Vers 2010, beaucoup pensaient que le livre papier allait être supplanté par un autre format considéré comme une technologie de rupture: les eBooks.

Avec l'avènement d'Internet et du numérique est apparu un tout autre type de livre. L'eBook, aussi connu sous le nom de livre électronique, est disponible sous la forme de fichiers pouvant être téléchargés et stockés pour être lus sous différents supports (ordinateur, téléphone, tablette ou liseuse).

Son origine remonte à 1971 quand un dénommé Michael S. Hart fonde le *Projet Gutenberg* qui vise à numériser des ouvrages pour les rendre accessibles à tous. À ses débuts, les livres étaient disponibles seulement sous forme de simples documents textes et tapés manuellement par le fondateur. Comptant désormais plus de 60 000 ouvrages et de nombreux formats différents, le site est animé par des centaines de volontaires qui suivent les pas de celui largement considéré comme le père des eBooks actuels.

Le format devenu standard en 2007 est l'*EPUB*, raccourci d'*electronic publication*, qui est utilisé par tous les terminaux de lecture en dehors du parc d'appareils d'Amazon. C'est un format *open source* développé par l'*International Digital Publishing Forum*. Développées au cours des années 2000, les premières liseuses font leur apparition en même temps mais ce n'est qu'à partir de 2008 que la qualité de la lecture sur écran s'améliore considérablement.

De la taille de la police à la couleur du fond, tout est réglable pour assurer à l'utilisateur un réel confort, certaines liseuses allant même à ne pas avoir d'écran rétro éclairé afin d'éviter la fatigue visuelle. La toute dernière version du format *EPUB* à l'écriture de ces lignes est l'*EPUB 3.2*, qui permet l'ajout de liens hypertexte, de contenus audios, vidéos, animés (GIFs), le *text to speech*¹ ou encore une description textuelle des images.

1. Technique informatique permettant de convertir du texte en synthèse vocale

Selon Fabrice Marcoux¹, il existe trois types d'eBooks.

Il y a les eBooks homothétiques, transposition sans changement d'un livre du papier au numérique. Le livre numérique homothétique respecte les codes et limitations du livre papier même si ceux-ci ne sont pas forcément transférables à un environnement digital. C'est la première forme d'eBook ainsi que la plus répandue.

L'eBook enrichi quant à lui vient utiliser le numérique à son avantage pour compléter la version papier grâce au large éventail de possibilités offertes par le changement de support. Il est de plus en plus exploité. La troisième forme est la forme « originairement numérique », c'est un livre pensé en premier lieu pour le numérique. Cette forme d'édition « augmentée » reste tout de même plus récente et moins commune que les précédentes.

Cette forme de lecture a changé la manière dont nous lisons, les liseuses ne sont pas prises en main de la même manière qu'un livre imprimé. La gestuelle est aussi radicalement différente : il n'y a pas besoin de physiquement tourner les pages, il suffit d'un simple geste *swipe* du doigt ou d'appuyer sur un bouton pour continuer sa lecture. Le poids passe aussi à quelques centaines de grammes et le support est beaucoup plus compact et transportable.

Les habitudes de lecture changent tout comme les supports et les livres en eux-mêmes. Cette recherche d'innovation a amené à des concepts nouveaux.

1. Confer MARCOUX Fabrice, *Chapitre II, Le livre et le format ePub* in : *Pratiques de l'édition numérique* [en ligne]. Montréal : Presses de l'Université de Montréal, 2014



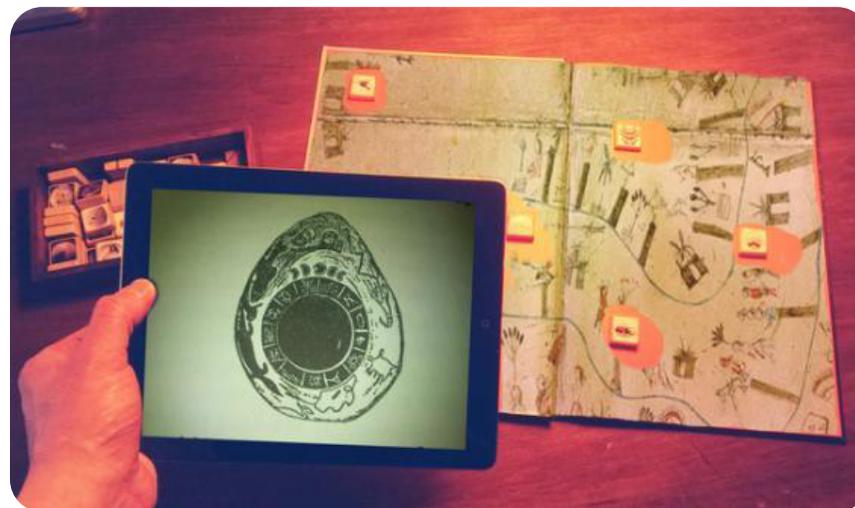
II. LE TRANSMÉDIA, ALLIAGE D'IMPRIMÉ ET NUMÉRIQUE

CONCEPT EXISTANT DEPUIS TRÈS LONGTEMPS MAIS AYANT SEULEMENT ÉTÉ NOMMÉ EN 2003 PAR HENRY JENKINS, le transmédia est une pratique consistant à développer un contenu narratif sur plusieurs médias, en différenciant le contenu selon les capacités d'interactions et les spécificités de chaque, dans le but de créer une expérience unifiée et cohérente où chaque médium apporte sa contribution.

Une firme existant depuis des décennies et tirant parti du concept de 'faiseurs de monde transmédia' est *Marvel Worldwide Inc.* fondée en 1938. L'un des précurseurs de cette notion est J.R.R Tolkien. Le transmédia permet de développer l'univers à son maximum, par la création de contenu étendu à des zones oubliées de l'histoire principale, en impliquant l'utilisateur lors de la lecture ou en ajoutant du contenu additionnel comme une carte du monde.

Wuxia The Fox, projet transmédia financé sur Kickstarter est une œuvre à la croisée de multiples expériences.

Fig 1. Utilisation de l'application et du livre illustré - *Wuxia the Fox*



C'est un livre illustré interactif permettant une expérience multi-sensorielle lorsqu'il est couplé avec une application pour Ipad. L'application permet l'ajout de bande-son et de bruitages mais entraîne également une évolution de l'histoire, conséquence des actions de celui-celle qui la conte. Le port d'un masque ajoutera de nouveaux symboles et éléments sur la carte du monde, les inflexions de la voix et la cadence changent la bande sonore. L'application est là pour agir comme un supplément à l'histoire permettant une meilleure implication dans la narration (Fig 1.).



Pour le prochain exemple d'application, rappelons la différence entre Réalité Virtuelle et Réalité Augmentée. La Réalité Augmentée est la superposition d'éléments réels et d'éléments 3D visualisés à travers un écran, souvent un smartphone ou une tablette. La Réalité Virtuelle crée de toutes pièces un environnement 3D dans lequel l'utilisateur·rice évolue grâce à l'aide d'un casque.

La lecture en Réalité Virtuelle est possible, permettant aux usagers d'être directement transportés dans le monde dont parle leur livre, profitant de l'atmosphère et de l'ambiance sonore. La Réalité Augmentée est toutefois plus souvent utilisée, il est assez commun de voir des livres associés à des applications mobiles ajoutant un contenu supplémentaire ou permettant de voir les choses sous un autre angle.

Modern Polaxis est une bande dessinée racontant l'histoire d'un voyageur temporel paranoïaque. Persuadé d'être entouré d'ennemis et recherché pour ce qu'il sait, il consigne ses notes dans un journal caché. L'histoire est compréhensible et prenante mais n'est pas complète sans ces informations cachées qui nous permettent de voir le monde comme Polaxis le voit. Ici encore l'application mobile agit comme supplément à la lecture et ne la supprime pas.

Utilisés pour renvoyer vers un lien, une playlist, une vidéo, une image ou autre, les QR Codes¹ peuvent apporter des additions à la lecture comme des suggestions musicales mais ils peuvent aussi être utilisés pour lire. C'est le cas de *Between page and screen* qui raconte l'histoire de P et S. Un·e lecteur·rice humain·e sera incapable de déchiffrer les pages ne contenant que des formes géométriques en noir et blanc. Il faut les montrer à une webcam pour voir la poésie bouger, exploser et vivre à travers l'écran tel un livre pop-up digital. Ici le livre ne contient pas d'écriture à proprement parler mais il raconte tout de même une histoire.

Ces exemples montrent qu'un changement est en train de s'opérer, mais qu'en est-il à l'échelle du monde littéraire ?

1. Forme raccourcie de 'code Quick Response', un QR Code est un code-barre se composant de formes géométriques noires dans un carré blanc visualisable sur un écran ou imprimé sur papier. Les QR Codes peuvent être rapidement décodés, notamment via smartphone.

III. PROSPECTIVE SUR L'AVENIR DU LIVRE

L'INDUSTRIE DU LIVRE A SOUFFERT LORS DE LA PANDÉMIE DE COVID-19¹, notamment à cause de la fermeture des librairies lors des confinements. Néanmoins le marché du livre se porte bien, les ventes sont à nouveau en hausse². Les livres papiers occupent une part beaucoup plus importante que les livres numériques. En 2020, La part des ventes dans le numérique atteignait 10,1%. Le nombre augmente par ailleurs graduellement chaque année. Nous sommes tout de même loin du scénario imaginé durant les années 2010 où le livre numérique promettait d'éradiquer le livre papier.

Peu de maisons d'éditions se consacrent totalement à l'édition numérique ou au transmédia, le livre papier est une option sûre alors que cet autre genre de littérature n'en est qu'à ses prémises et fait face à bon nombre de réticences.

Le livre change et utilise les dernières technologies à son avantage même si ce n'est pas forcément au goût de tout le monde. Les livres 'augmentés' étant aussi souvent associés à la littérature jeunesse, la peur de l'effet gadget est omniprésente. De plus, peu de grand·e·s auteur·ice·s décident de parier là-dessus, les œuvres n'atteignent en effet qu'un public de niche.

Cela ne freine néanmoins pas la recherche et l'envie d'innover, surtout au niveau des supports numériques, on voit déjà apparaître des écrans pliables et enroulables qui seront peut-être les supports des liseuses de demain.

1. Confer Syndicat National de l'Édition, « Impact de la crise sur les éditeurs: le SNE dévoile les résultats du sondage réalisé auprès de ses membres », mis à jour le 15 Décembre 2020, consulté en Novembre 2021, [<https://www.sne.fr/actu/impact-de-la-crise-sur-les-editeurs-le-sne-devoile-les-resultats-du-sondage-realise-aupres-de-ses-membres/>]

2. Confer Growth From Knowledge, « Rentrée littéraire, Manga : le marché du livre au beau fixe! », mis en ligne le 28 Septembre 2021, consulté en Novembre 2021, [<https://www.gfk.com/fr/press/rentree-litteraire-manga-marche-livre-au-beau-fixe>]



Il faut néanmoins composer avec le conservatisme du monde littéraire. L'industrie du livre est réticente au changement, qui est bien souvent regardé d'un mauvais œil. Nous ne sommes pas censés nous écarter du format considéré 'classique' du livre car il fonctionne, et ce depuis des siècles. Les eBooks ont déjà eu bien du mal à établir leur place alors qu'ils étaient supposés révolutionner l'industrie et certaines personnes refusent d'en lire simplement car ils ne considèrent pas cela comme des livres.

L'évolution du livre semble le pousser vers le numérique, ce qui semble logique étant donné le nombre de possibilités qu'offre ce médium. Celle-ci reste tout de même subtile, comprenant un nombre assez restreint de tentatives restant parfois cachées parmi le nombre incalculable de livres en tout genre publiés chaque année. Un grand chamboulement ne risque donc pas d'arriver du jour au lendemain. Toutefois, en regardant le chemin parcouru, l'on peut déjà voir de grandes différences entre ce qui se trouve dans notre bibliothèque et les tout premiers codices.

Avec l'évolution du support de lecture, vient donc l'évolution de l'expérience que l'on en fait. Lire un livre ce n'est pas juste fixer du regard des mots en passant d'une page à l'autre. Nous ressentons des émotions et vivons l'histoire. Il semble donc tout à fait naturel que les innovations littéraires amènent une expérience immersive d'un autre degré avec l'aide des nouvelles technologies. Il faut considérer cela comme des suppléments de lecture et non comme quelque chose qui prend sa place et lui donne moins d'importance.

L'expérience littéraire s'est trouvée extrêmement changée lors de la transition de récits oraux à du texte écrit. Il semblerait pourtant que le monde littéraire contemporain essaie de retrouver ce côté immersif, vivant et accessible à tous perdu lors de l'apparition des parchemins et des *codices*.

ANNEXE

Between page and screen

<https://www.youtube.com/watch?v=1s-JFxEmtpY>

Modern Polaxis

https://www.youtube.com/watch?v=e4_C1DYh_OO

What shall we do next sequence #1

<https://vimeo.com/59793317>

What shall we do next sequence #2

<https://vimeo.com/111013619>

Wuxia The Fox

<https://vimeo.com/90282028>

Sensory Fiction

<https://vimeo.com/84412874>

BIBLIOGRAPHIE

BÉLISLE Jonathan, *Wuxia The Fox*, 2014, Montréal

BORSUK Amaranth et BOUSE Brad, *Between page and screen*, 2012, Los Angeles, Siglio Press

HAVARD Amanda, *The Survivors #1*, 2011, Chaffie Press

HEIBECK Felix, *Sensory Fiction*, 2013

JENKINS Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press, 2006

MADEFIRE, *Madefire Comics & Motion Books (Version 1.8.1)*, [Logiciel d'application mobile]

MARCOUX Fabrice, *Chapitre 11, Le livrel et le format ePub in : Pratiques de l'édition numérique [en ligne]*. Montréal : Presses de l'Université de Montréal, 2014

PRÉVIEUX Julien, *What shall we do next ?*, 2006-2011, installation vidéo

PRÉVIEUX Julien, *What shall we do next ? #2*, 2014, performance

SUTU, *Modern Polaxis*, 2014

Yu Charles, *How to Live Safely in a Science Fictional Universe*, 2010, Pantheon

SITOGRAPHIE

BÉLISLE Jonathan, « The beautiful augmented reality dreamscape of Wuxia The Fox », publié en 2014, consulté en Novembre 2021, [<https://www.wuxiathefox.com/>]

BORSUK Amaranth, « Between Page and Screen », publié en 2016, consulté en Novembre 2021, [www.amaranthborsuk.com/publications/between-page-and-screen/]

Growth From Knowledge, « Rentrée littéraire, Manga : le marché du livre au beau fixe! », mis en ligne le 28 Septembre 2021, consulté en Novembre 2021, [<https://www.gfk.com/fr/press/rentree-litteraire-manga-marche-livre-au-beau-fixe>]

OpenEdition Books, « Chapitre 11. Le livrel et le format ePub », *Pratiques de l'édition numérique*, publié en 2014, consulté en Novembre 2021, [<https://books.openedition.org/pum/335?lang=fr>]

Project Gutenberg, « The History and Philosophy of Project Gutenberg, by Michael Hart », mis à jour le 26 Août 2020, consulté en Novembre 2021, [https://www.gutenberg.org/about/background/history_and_philosophy.html]

Project Gutenberg, « Welcome to Project Gutenberg », mis à jour le 26 Août 2020, consulté en Novembre 2021, [<https://www.gutenberg.org/>]

SUTU, « Modern Polaxis », publié en 2014, consulté en Novembre 2021, [<https://modernpolaxis.com/>]

Syndicat National de l'Édition, « Les chiffres du numérique 2020 », Les chiffres du numérique, mis à jour le 6 Juillet 2021, consulté en Novembre 2021, [<https://www.sne.fr/numerique-2/le-livre-numerique-en-2015-le-numerique-en-marche/>]

Syndicat National de l'Édition, « Impact de la crise sur les éditeurs : le SNE dévoile les résultats du sondage réalisé auprès de ses membres », mis à jour le 15 Décembre 2020, consulté en Novembre 2021, [<https://www.sne.fr/actu/impact-de-la-crise-sur-les-editeurs-le-sne-devoile-les-resultats-du-sondage-realise-aupres-de-ses-membres/>]

Syndicat National de l'Édition, « Chiffres clés de l'édition », mis à jour le 21 Juillet 2021, consulté en Décembre 2021, [<https://www.sne.fr/economie/chiffres-cles/>]