

# L'album numérique

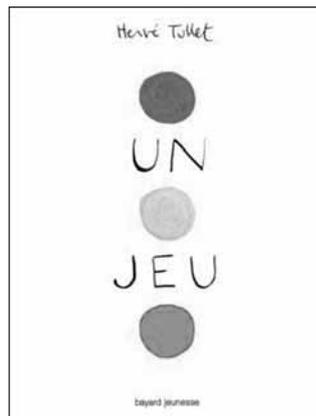
**NATHALIE COLOMBIER**

nath.colombier@gmail.com

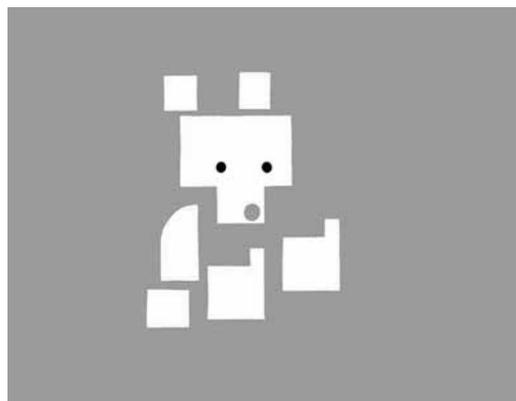
*Nathalie Colombier a dirigé l'équipe française de l'encyclopédie Encarta dans les années 2000, avant de créer Metatext, une agence conseil, puis Déclickids, un magazine en ligne consacré aux contenus culturels numériques pour les enfants. Spécialisée dans l'édition numérique (référence, documentaire, pédagogique, ludo-éducatif), elle s'intéresse notamment à la question de l'organisation des savoirs sur les écrans : enjeux et perspectives, architecture des contenus, design éditorial, médiation numérique, ergonomie des interfaces et ingénierie pédagogique.*

Depuis deux ans maintenant, le Salon du livre et de la presse jeunesse de Montreuil a créé une nouvelle catégorie de « pépite » : celle de la création numérique. La première année, en 2011, c'est *Un jeu*, une application directement inspirée de l'album *Un livre* d'Hervé Tullet, qui avait remporté ce prix, décerné l'année suivante à *Fourmi*, une application encore jamais publiée, elle aussi inspirée d'un album, *Fourmi* d'Olivier Douzou.

Si ces deux pépites distinguent, parmi une production pléthorique, deux créations qu'on pourra qualifier d'incontournables, elles braquent aussi le projecteur médiatique sur une question difficile : qu'est-ce qu'un album numérique, en particulier sur tablette, et comment analyser ces nouveaux objets culturels ?



*Un livre* d'Hervé Tullet demande de cliquer, secouer, souffler et... ça marche, même sans tablette ! On retrouve dans *Un jeu* la même poésie, la même simplicité, le même graphisme épuré, la même fantaisie, même si l'application est plus ludique et finalement très différente de l'album. Tant mieux, même si on aurait vraiment aimé retrouver, aussi, cette magie-là, peut-être comme une 16<sup>e</sup> activité.



L'application *Fourmi* se présente, elle, plutôt comme un prolongement de l'album, qu'elle reprend d'ailleurs dans la section « l'histoire ».

*Un jeu* et *Fourmi* ont en commun de tirer leur substance d'albums conçus par deux grands illustrateurs jeunesse. D'une certaine façon, il s'agit d'exceptions. D'exceptions remarquables, certes, mais finalement guère représentatives de la diversité de la création actuelle.

## Une grande diversité technique et des questions embarrassantes

L'album numérique, comme son pendant de papier, de tissu ou de carton d'ailleurs, n'est pas un mais multiple. Il peut avoir une visée narrative (conte, histoire, BD), poétique, documentaire, pédagogique ou ludique; il peut se faire imagier, abécédaire, album sans texte ou album à compter; il peut s'appuyer sur une œuvre déjà publiée ou bien être une création originale; reprendre les textes du patrimoine ou bien proposer un nouveau récit, s'adresser aux tout-petits non lecteurs ou aux plus grands, pré-lecteurs ou déjà lecteurs, supposer la présence d'un adulte médiateur ou parier sur la découverte autonome de l'enfant. Et parce qu'il s'inscrit dans l'espace à la fois multimédia et tactile de la tablette, il peut bien entendu embarquer du son, de l'image animée et toutes sortes d'interactivités.

L'album jeunesse est un genre bien maîtrisé par les éditeurs et il semblerait naturel de retrouver, pour tous ou la plupart des ouvrages publiés sous format papier, leurs pendants sur les étagères virtuelles des librairies numériques. Pourtant, c'est en vain qu'on cherchera *Petit Bleu* *Petit Jaune* ou *C'est moi le plus fort*.

Pourquoi? Parce que pour lire des livres numériques aujourd'hui, sur un support mobile d'assez grande taille pour permettre l'affichage d'un album jeunesse, équipé d'un écran couleur pour profiter des illustrations dans des conditions satisfaisantes, il faut se doter, *a minima*, d'une tablette tactile. Il existe actuellement deux familles de tablettes tactiles compatibles avec cet usage : les iPad, d'une part, et les tablettes Android, d'autre part.

Ces tablettes proposent des « stores » permettant d'acheter des livres numériques au format ePub (le format standard de l'édition numérique), d'une part, et au format applicatif, d'autre part. L'ePub, qui est un standard en pleine évolution, est avant tout destiné au texte « en flux », lisible sur n'importe quel type de support. Peu compatible, dans sa forme la plus commune, avec l'album jeunesse où le rapport texte/image est essentiel, on comprend qu'il n'ait pas encore été beaucoup utilisé par les éditeurs de ce segment, qui ont pour la plupart préféré, pour leurs premiers ouvrages jeunesse au format numérique, investir dans le format applicatif, qui permet une grande liberté de mise en écran et d'enrichissements, mais au prix d'investissements beaucoup plus lourds et souvent non industrialisables. Pour compliquer un peu le tout, et changer à nouveau la donne, l'ePub 3.0 permet depuis peu de produire des ouvrages enrichis d'illustrations, de sons et de petites interactivités, ainsi que d'offrir des mises en écran fixes plus conformes aux attentes des éditeurs jeunesse, mais au prix de nouveaux investissements techniques, et sans permettre une diffusion sur l'ensemble des tablettes, faute d'interopérabilité complète, du moins pour le moment...

Ce qu'il faut retenir de ce discours forcément un peu technique, c'est que la production d'albums numériques nécessite non seulement des compétences éditoriales, mais aussi des investissements lourds, dans un univers en mutation extrêmement rapide : il ne se passe pas une semaine sans que soient annoncées de nouvelles tablettes

ou de nouvelles versions des logiciels de lecture présents sur ces tablettes. Or ces développements ont un coût non négligeable, tandis que, du côté des ventes, le marché fait grise mine. Porté par le *freemium*<sup>1</sup>, le marché des applications numériques s'est stabilisé autour de coûts très bas – une appli-livre proposée à 3,59 € est ainsi déjà perçue comme « chère », y compris quand un album plus ou moins « équivalent » se vendrait facilement 12 à 15 euros en librairie. Et du côté des ePubs, le volume de vente extrêmement faible pour le moment dans le segment de l'album jeunesse n'incite pas trop à la production, même si les développements peuvent y être plus facilement industrialisables, et les prix mieux soutenus.

Tout ceci explique pourquoi, quand on explore les étagères virtuelles des différents stores, on fait si vite le tour de l'offre éditoriale. À de trop rares exceptions près, l'offre pour les enfants est encore minuscule : quelques ouvrages par éditeur seulement, à titre manifestement expérimental ou promotionnel. À noter d'ailleurs que cette exploration n'a rien de simple : sur l'iPad par exemple, il faut explorer l'AppStore pour les applications, puis les catégories Livres, mais aussi Enseignement et même Références; mais il ne faut pas oublier de regarder également dans l'iBookStore pour les ebooks au format ePub. Là, on a bien une catégorie « jeunesse », mais elle mélange les albums pour tout-petits et les romans jeune adulte.

C'est aussi une des raisons qui rend, par contraste, le travail des *pure-players* si visible. Arrivés, souvent les premiers, dans un terrain presque entièrement vierge, ces derniers ont su y creuser leur sillon et y prendre une place non négligeable. On les appelle des *pure-players* parce que leur offre n'est que numérique. Dans ce groupe, on va cependant retrouver des maisons d'édition, jeunes et ambitieuses, revendiquant (avec raison) un « métier » d'éditeur et une ligne éditoriale forte, mais aussi des acteurs plus hybrides, venus du jeu vidéo ou de l'animation par exemple, ou encore des prestataires ayant plutôt vocation à prêter leurs talents techniques et organisationnels aux éditeurs, et qui produisent leur propre ligne pour démontrer leurs talents. Et enfin des auteurs et illustrateurs auto-édités : de plus en plus nombreux, ceux-ci se saisissent des outils de création mis à leur disposition et publient directement leur travail. Que ce tour d'horizon rapide ne soit pas mal compris : il s'agit de présenter la diversité des acteurs, sans autre intention; le statut d'un *pure-player*, pas plus que celui d'un éditeur traditionnel d'ailleurs, n'augure pas de la qualité de son offre éditoriale. Il y a d'excellents albums offerts par de tout petits éditeurs sans expérience, comme par des maisons centenaires, et des ouvrages numériques sans grand intérêt, d'un côté comme de l'autre.

On trouve donc de tout aujourd'hui : albums homothétiques reproduisant exactement leurs homologues de papier; albums « enrichis » intégrant notamment des fonctionnalités comme une narration ou une sonorisation; albums « recréés » réinventant leur base de papier en propo-

1. Jeux ou applications gratuites proposant des achats intégrés pour quelques fonctionnalités de plus, généralement un avancement plus rapide dans la partie.

sant des animations, des interactivités, des prolongements ; créations «ex nihilo» plus ou moins éloignées de l'univers du livre, certaines reprenant scrupuleusement ses codes, d'autres s'en affranchissant complètement.

Dans la suite de cet article, on n'envisagera l'album jeunesse que dans sa version applicative. On se concentrera aussi sur ce qui fait le cœur de l'offre aujourd'hui : l'album narratif et documentaire.

## Vers l'album numérique

Tout comme l'édition jeunesse non numérique étonne par les multiples inventions qu'elle offre à son jeune public, l'édition numérique est un réservoir de créativité en rapide et perpétuel renouvellement. Au-delà du couple texte/image, déjà bien «secoué» (que ce soit un papier ou un écran tactile d'ailleurs), les éditeurs rivalisent d'ingéniosité pour offrir aux enfants des «enrichissements», qui diffèrent selon les albums.

Historiquement, les premières adaptations d'albums papier au numérique étaient presque toutes bâties sur le même modèle :

- La double page de l'album devient un écran, soit en gardant la métaphore de la reliure centrale (la page se tourne, parfois avec animation et sonorisation *ad hoc*), soit en passant de la double page à un simple écran sans reliure (les écrans glissent les uns sur les autres, alors, plus qu'ils ne tournent).
- La mise en page d'origine est plus ou moins respectée, instaurant un rapport texte/image très proche de son homologue de papier.
- Le principal enrichissement est la mise en place d'une narration orale.
- Des «prolongements interactifs» (mémoire, puzzle) fabriqués à partir des images de l'histoire viennent parfois compléter l'ensemble.

Très vite, pourtant, et à vrai dire presque en même temps, certains éditeurs ont tenté d'exploiter ce nouveau support et ses possibilités, pour offrir de nouvelles expériences de lecture. On a alors vu fleurir des albums enrichis, rivalisant d'ingéniosité pour apporter du son, de l'animation, de l'interactivité, du jeu, etc.

Côté texte, pas de surprise : les premières expérimentations ont été réalisées à partir d'adaptations de textes du domaine public (en particulier des contes), et pour des raisons évidentes : pas de droits d'auteur, mais aussi l'assurance de toucher le public avec des textes centenaires, archiconnus, toujours étudiés et appréciés, présents dans les programmes de l'école primaire («textes du patrimoine»). C'est ainsi qu'on a vu fleurir des centaines de *Petit Chaperon rouge*, *Trois Petits Cochons* et autre *Chat Botté* (voir la rubrique «contes classiques» sur *Déclickids*<sup>2</sup>).

Les rares éditeurs/développeurs à être sortis du sempiternel conte classique l'ont fait en adaptant des œuvres papier (les leurs, ou bien celles d'autres éditeurs), ou bien,

mais de manière malheureusement vraiment marginale, en créant véritablement pour le numérique. La Souris Qui Raconte, première sur ce segment, est la seule maison d'édition à proposer un catalogue complet de titres numériques originaux, mais d'autres maisons lui ont, et c'est heureux, emboîté le pas : CotCotCot Apps, e-Toiles éditions, Studio Pango, Square Igloo, SlimCricket, Tralalère, Zabouille et Zanzibook, pour n'en citer que quelques-unes.

Par ailleurs, l'offre applicative étant d'emblée internationale, elle s'est trouvée enrichie d'œuvres multilingues, dont le français n'est que l'une des langues proposées. Si certains éditeurs, comme Nosy Crow par exemple, s'appuient sur un partenaire français (en l'occurrence Gallimard Jeunesse) pour coéditer leurs titres en français, ce n'est pas toujours le cas, et on a pu voir fleurir une offre qui peut sembler francophone, mais dont la qualité n'est pas du tout à la hauteur escomptée. Un exemple fameux reste celui de Moving Tales, dont les contes interactifs *The Pedlar Lady* ou *The Unwanted Guest* sont restés dans les annales de l'histoire de l'album interactif pour la qualité de leur proposition graphique et de leurs animations, mais dont la traduction en français était malheureusement décevante.

Cela va sans dire, mais sans doute faut-il le préciser : en lecture numérique comme en lecture tout court, ce qui compte avant tout c'est le couple image/texte.

Et là, les critères de jugement sont finalement les mêmes quel que soit le support, et valent évidemment également pour la production éditoriale non narrative : albums sans textes, imagiers, documentaires, albums à compter, etc.

Quelques exemples intéressants, avant de se lancer dans une analyse plus détaillée.



Il y a encore peu d'imagiers, et encore moins d'imagiers exploitant les possibilités des tablettes (sons, animations, jeux, activités ludo-pédagogiques). Ici, une image tirée des excellents *Jeux du livre des bruits*. À noter aussi deux imagiers sonores et ludiques autour de deux héros des petits : *Le grand imagier de Petit Ours brun* et *L'imagier de Tchoupi*.

2. [www.declickids.fr/tag/contes-classiques](http://www.declickids.fr/tag/contes-classiques)

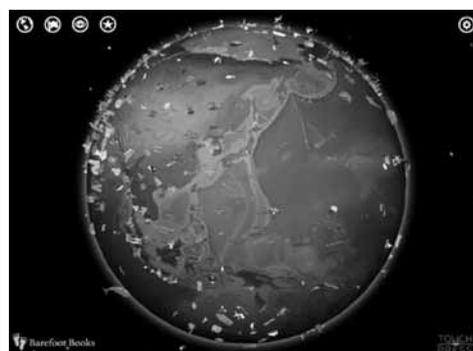


Certains albums parviennent à être à la fois poétiques, tactiles, inventifs, créatifs. C'est le cas de *Dans mon rêve* ou de *Ma Poire*.

Certains albums réussissent à marier texte, illustration, narration et animation subtile. *Conte du haut de mon crâne* est un album numérique à l'atmosphère subtile.



Du côté des documentaires, on attend de l'album numérique qu'il mette en scène les connaissances de manière tactile et ludique, en offrant de nombreuses manipulations. Ici : *Le dinosaure* et *Atlas du monde / Barefoot Atlas*.



C'est en vain que l'on cherchera de bons abécédaires ou de bons albums à compter en français. Ici : *Count the Animals* et *Endless Alphabet*.



## Un cadre de lecture confortable

La plupart des appli-livres destinées aux enfants pré-lecteurs ou lecteurs débutants offrent des options de « lecture enrichie ». Dans ce domaine, un certain nombre de « standards » se dégagent d'ailleurs peu à peu, faisant l'unanimité aussi bien du côté des éditeurs que du côté des parents et éducateurs – et évidemment des jeunes lecteurs.

Du côté de l'interface de lecture, on doit pouvoir attendre d'un éditeur de livres numériques au format appli-catif qu'il propose au moins les éléments suivants :

- une ergonomie accueillante ;
- une sonorisation et une narration ;
- des options adaptées aux situations de lecture ;
- un menu toujours accessible ;
- un moyen de feuilleter ;
- un indice de progression ;
- un index des pages ;
- un indice de fin d'histoire.

## Une ergonomie accueillante

Un livre, on sait comment ça se tient, comment ça s'ouvre. En tous les cas, la plupart du temps. Les appli-livres sont des objets plus récents, pour lesquels les « codes » sont encore instables. S'adressant à des enfants, un album numérique se doit d'être parfaitement ergonomique : accueil univoque, navigation claire et cohérente, absence de boutons non destinés aux enfants.

Pour les plus jeunes, l'idéal est sans doute d'accueillir à la fois l'adulte et l'enfant, de laisser l'adulte choisir les options, puis de laisser place à la lecture. Les tout-petits tireront avantage d'une interface aussi épurée que possible, débarrassée de tout bouton susceptible de les faire sortir de l'histoire par inadvertance, tandis que les plus grands seront heureux de pouvoir « piloter » leur livre : différentes langues, volume de la musique, etc.

L'idéal est de parvenir à doser l'interface. Qu'elle sache être discrète mais présente. Discrète pour éviter lourdeur et redondance des messages (style : « tapote ici pour démarrer l'histoire » répété en boucle pendant trois minutes, ou encore détournages flashy et clignotants autour des éléments interactifs de l'histoire), mais présente tout de même, pour notamment canaliser et soutenir l'attention de l'enfant, par de brèves relances et de discrètes animations.

Une ergonomie accueillante, pour un enfant non lecteur, c'est aussi la possibilité de construire son autonomie de lecteur y compris lorsque l'adulte référent n'est pas présent. Présent en filigrane (c'est lui qui a choisi, avec soin, l'application et donc le « livre »), cet adulte devrait pouvoir s'effacer après la première lecture (découverte, réglages) pour laisser l'enfant vivre sa lecture.

Pour que cette expérience soit possible avec une efficacité maximale et un minimum de frustrations, certaines conditions doivent être réunies. En particulier, il faut éviter à tout prix les boutons permettant, dans le cadre de l'usage de l'application, de sortir de celle-ci. On sera donc particulièrement attentif à la présence de liens commer-

ciaux<sup>3</sup> (vers l'AppStore) ou sociaux (vers les réseaux sociaux) qui sont non seulement éthiquement discutables, mais qui de plus peuvent gêner la qualité de l'expérience de l'enfant.



Des boutons Twitter, Facebook et AppStore bien visibles dans des applications pour les 3-10 ans.

3. Il ne s'agit pas de supprimer ces liens, utiles aux éditeurs/développeurs pour promouvoir leur marque et leurs collections, mais simplement d'en réserver l'usage aux parents, par de simples mesures de protection.

## Une sonorisation et une narration

La plupart des albums et documentaires numériques destinés aux enfants sont sonorisés et enrichis d'une narration.

Quand elle est absente, il faut s'assurer que c'est bien pour privilégier l'interaction parent/enfant et non par défaut. Son absence sera de toute façon généralement considérée comme un manque.

Quand elle est présente, on est en droit d'attendre une narration professionnelle, ni trop lente ni trop rapide, au ton juste, à la voix posée, portée par une prise de son techniquement sans faille.

Une option intéressante, très fréquente dans l'édition anglo-saxonne, est la possibilité laissée aux utilisateurs d'enregistrer leur propre narration. Il pourra alors s'agir de celle d'un parent, ou même de celle de l'enfant quand il commence à désirer s'approprier sa lecture.

## Des options adaptées aux différentes situations de lecture

C'est bien évidemment à l'album numérique de s'adapter à son jeune lecteur et non l'inverse. Concrètement, cela signifie que l'album doit offrir différentes options permettant de personnaliser chaque expérience de lecture.



Dans l'application *CosmoCamp – Pique-nique cosmique*, l'interface offre trois choix imagés très clairement identifiés. Les options réservées aux parents restent très discrètes (il faut double-tapoter sur l'icône en haut à droite).

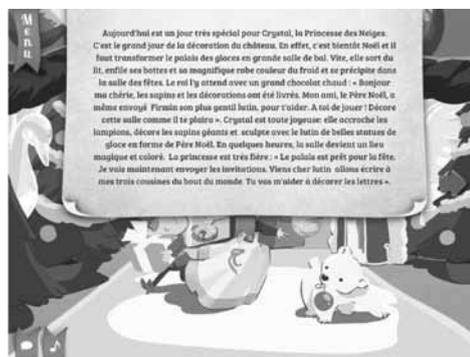


*L'aventure polaire de Scott* propose de nombreuses options de lecture.

Au minimum, il s'agit de permettre :

- une lecture de type « lis pour moi » : la narration se lance alors automatiquement à chaque page, mais peut facilement être interrompue au besoin ;
- une lecture de type « je lis seul » : la narration ne se lance pas automatiquement, mais peut facilement l'être au besoin ;
- le réglage de différents paramètres :
  - volume et/ou présence de la musique d'ambiance,
  - volume et/ou présence des effets sonores,
  - au besoin, désactivation des interactions,
  - le cas échéant, changement de langue.

Certains albums offrent de masquer le texte pour mieux profiter des illustrations. Pourquoi pas, mais à condition de permettre tout de même la lecture du texte en regard de l'image, ce qui est toujours préférable.



Un écran qui montre bien que le rapport texte/image qui se réinvente dans l'album numérique n'a rien d'évident. Ici le texte est « optionnel ». Quand on l'active il est centré, écrit petit, dans une police serrée. Il masque presque entièrement l'image.

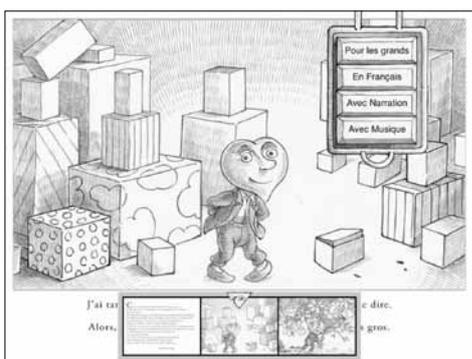
Certains albums proposent aussi une lecture « tout automatique », mais l'expérience se rapproche alors beaucoup du dessin animé, et on perd le contrôle de la narration, ce qui ne nous paraît pas souhaitable, justement.

En revanche, la possibilité de supprimer la narration tout en gardant musique d'ambiance et effets sonores permet un partage du moment de la lecture avec l'enfant sans devoir couper le son de la tablette. De même, la possibilité donnée de supprimer la musique d'ambiance, les effets sonores, voire les zones interactives peut aider certains enfants en difficulté à se concentrer plus facilement sur la narration.

Enfin, on veillera à ce que les options soient faciles à trouver et à comprendre, y compris par les enfants non lecteurs. Cette remarque devrait inciter les éditeurs à éviter les icônes cryptiques, les menus et les options à tiroirs, ainsi que les paramètres positionnés en divers endroits non cohérents de l'application.

## Un menu toujours accessible

Ici plusieurs options sont possibles. La première consiste à proposer, sur l'ensemble des écrans, un bouton de retour à l'écran d'accueil, ou d'accès à un écran de « paramètres ». Une autre possibilité consiste à rendre disponibles les éléments de ce menu dans une barre, qui peut soit être toujours visible, soit s'activer d'un « tap ». La meilleure option dépend de différents paramètres comme la nature de l'album, l'âge des enfants, etc.



Dans *Bleu de toi*, l'éditeur a fait le choix d'un menu toujours visible (il suffit de le tirer vers le bas). Le sommaire, selon le même principe, est également toujours visible (il suffit de le tirer vers le haut).

## Un moyen de feuilleter

Un point essentiel est d'assurer au petit lecteur la possibilité de feuilleter vers l'avant comme vers l'arrière, sans contrainte ni délai d'attente.

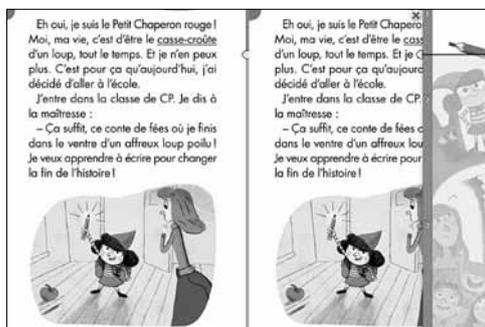
Ici encore, plusieurs options possibles. Il y a bien entendu le geste de feuilletage, invisible à l'écran, mais qui permet de mimer l'action réalisée sur un livre physique. Si cette option paraît « naturelle », elle n'est cependant pas forcément la meilleure. En effet, il arrive fréquemment que les albums numériques offrent de petites interactivités : le risque est alors grand de « feuilleter » par inadvertance en explorant l'écran. Dans ce cas, le bouton physique, souvent repéré par une flèche, est sans doute préférable.

## Un indice de progression

Les enfants ont besoin, pour lire, d'un repère qui les aide à appréhender où ils en sont dans un livre. Au début ? À la fin ? C'est encore long ? C'est évidemment essentiel surtout pour les apprentis lecteurs, pour qui « l'épaisseur » d'un livre est un critère déterminant de l'immersion dans la lecture, mais c'est important aussi pour les petits, en pleine construction de leurs structures narratives.



Dans *CosmoCamp – Pique-nique cosmique*, un petit curseur interactif sert à se repérer dans l'histoire.



Les albums romancés de la collection « J'aime lire » offrent un curseur/marque-page inventif et innovant, très utile pour marquer sa progression de lecture.

## Un index des pages

L'index des pages, parfois omis dans certains albums, est pourtant indispensable. Il s'agit, d'une part, d'aider à la construction d'une représentation de l'histoire (c'est l'équivalent du feuilletage rapide d'un livre papier) et, d'autre part, de permettre le retour rapide à une page en particulier.

Il peut être disposé en longueur, mais a alors l'inconvénient de ne pas être entièrement visible à l'écran. Il peut aussi être disposé en chemin de fer, permettant de visualiser l'ensemble de l'histoire, ce qui est parfois préférable.



Les kid-ebooks de Choclapapps offrent toujours un index des pages bien fait et complet, parfait pour se repérer.

## Un indice de fin d'histoire

Quand un livre est terminé, c'est physiquement qu'il nous le montre : la dernière page tournée, ne reste plus que le carton de la couverture : c'est fini!

Mais un livre numérique n'a pas ce genre d'indice et doit montrer au lecteur qu'il a atteint la fin. Le plus simple est encore d'écrire « fin » sur l'écran, un mot très vite reconnu par les enfants. L'autre possibilité étant de proposer un retour à l'écran d'accueil, pour éventuellement une re-lecture ou d'autres choix.



Le dernier écran de *La sorcière sans nom*.



Cette manière de terminer une histoire, avec liens commerciaux et sociaux actifs, ne nous semble pas convenir à des albums destinés à des enfants entre 3 et 10 ans.

## Créer de nouvelles expériences de lecture

Si les critères déjà énoncés semblent tisser un « standard » (pourtant encore peu souvent atteint) permettant la mise en place d'un environnement de lecture de qualité, la plupart des éditeurs, qu'ils soient « traditionnels » ou « pure-players » ont à cœur d'aller plus loin, et de proposer aux jeunes lecteurs de nouvelles expériences de lecture. Ces enrichissements tendent généralement dans trois grandes directions, brouillant les frontières entre le livre et le film, entre le livre et le jeu et enfin entre le livre et le logiciel pédagogique.

## Intégrer des animations

### Animations simples

De nombreux albums pour tablettes intègrent ainsi des animations, brouillant la frontière entre livre et film.

Le plus souvent il s'agit d'animations « d'ambiance » permettant de « faire bouger l'image ». Par exemple, les feuilles des arbres oscillent au gré du vent, les voitures au loin circulent, un oiseau passe dans le ciel. Quand ces petites animations sont enrichies d'une bande-son adéquate, elles permettent de créer une ambiance immersive très agréable à la lecture. Quand, au contraire, elles sont trop nombreuses ou trop présentes, elles peuvent créer une distraction non propice à l'immersion dans l'histoire.



Dans *Conte du haut de mon crâne* comme dans la plupart des histoires de *La Souris Qui Raconte*, les animations participent à la création de l'ambiance.

L'éditeur va parfois au-delà de ce premier degré d'animation pour proposer de petites séquences animées qui viennent soutenir la narration, l'expliquant de manière redondante. C'est le choix notamment fait par des éditeurs comme Chocolapps ou Stella 28.



Tous les kid-ebooks de Chocolapps intègrent de petites séquences animées qui illustrent le texte (et inversement) de manière toujours redondante, pour faciliter la compréhension du texte.

A *contrario*, certaines applis sont en réalité elles-mêmes tirées de courts métrages d'animation, dont elles utilisent et habillent des extraits. C'est le cas de la série *L'apprenti Père Noël* (par GoodBye Paper) et bien sûr du fabuleux album enrichi *Les fantastiques livres volants de Morris Lessmore*.



L'intégration d'extraits du court-métrage d'animation dans *Les fantastiques livres volants* de Morris Lessmore : un coup de maître.

### Animations interactives

Il arrive fréquemment que les animations offertes par certains albums soient également interactives : le petit oiseau qui volette dans le ciel pépie quand on le tapote, le bus à deux étages qui traverse les rues de Londres klaxonne, la princesse fait un looping, la grenouille sautille, etc.

Parfois, ces petites interactivités sont utiles au déroulement de l'histoire. L'application *Lil'Red* en est un bon exemple. Dans cette version graphique et muette du *Petit Chaperon rouge*, l'avancement de l'histoire dépend de petites interactivités logiquement intégrées à la narration et activées par le jeune lecteur.



Dans *Lil'Red*, une version graphique du *Petit Chaperon rouge*, l'histoire avance grâce à de toutes petites interactivités.



Dans *Pénélope à la ferme*, ce qui se passe à l'écran, de même que les dialogues, dépend parfois de l'action de l'enfant. Sur cet écran par exemple, l'enfant est invité à toucher Pénélope pour qu'elle arrête de chanter. Si l'enfant ne fait rien, tous les animaux fuient. S'il touche Pénélope, les animaux restent et se laissent caresser.



Les petits documentaires signés Nosy Crow/Gallimard Jeunesse sont également construits à partir de minuscules interactivités, qui servent à faire avancer le documentaire. Ici : *Grégoire*, qui explique le cycle de vie de la grenouille.



Les petits albums *Pango* sont des modèles de mini-interactivités parfaitement calibrées pour les tout-petits, dans le cadre d'une lecture parent/enfant.



Dans *Bonne Nuit*, qui est une «histoire du soir», l'enfant est invité à coucher les animaux de la ferme en éteignant les lumières. À la fin, quand tous les animaux dorment, tout s'éteint!

La plupart du temps, ces interactivités sont avant tout ludiques (sans pour autant être des jeux), pour le plus grand plaisir des enfants.

Il faut pourtant savoir les apprécier et s'en méfier. À trop haute dose, elles détournent l'enfant de la trame narrative sans forcément enrichir le sens.

Et s'il ne faut pas forcément bannir les histoires qui sont très riches de petits «trucs à toucher», il faudra parfois s'assurer de lire en deux temps : une lecture exploration, et

une lecture suivie, dans un sens ou dans l'autre en fonction de la capacité d'attention des enfants. Idéalement, l'éditeur aura de lui-même prévu les deux options dans son interface.



Les options de lecture de *La cigale et la fourmi* (Seven Academy) et notamment l'option « histoire animée », sans interactivités.

### Intégrer des jeux

De nombreux albums jeunesse intègrent également des jeux. Le premier degré de cette intégration, très présent depuis le début de l'histoire des appli-livres, est le jeu offert en fin d'histoire. Il peut s'agir d'un mémoire, d'un jeu des sept erreurs, de puzzles, d'images à mettre dans l'ordre, d'un cherche-et-trouve, éventuellement d'un quiz.

Ces jeux, le plus souvent déconnectés de la narration, ne l'enrichissent pas. En revanche, ils peuvent être tout à fait intéressants pour s'appropriier l'histoire, la mémoriser et la réinvestir.



Le mémoire de *Marcel, le cochon qui avait peur de se salir*.

Certains éditeurs peuvent également tenter d'intégrer des jeux directement à l'intérieur de la trame narrative. On en distinguera deux sortes : les activités ludiques permettant à l'enfant lecteur de s'identifier au héros, et de l'aider à dénouer une situation-problème, et les activités ludiques prenant simplement appui sur la situation pour proposer une « récréation », une pause ludique au cours de la narration. Il est clair que notre préférence va à la première catégorie de jeu, même si c'est celle qui est la plus rarement rencontrée.

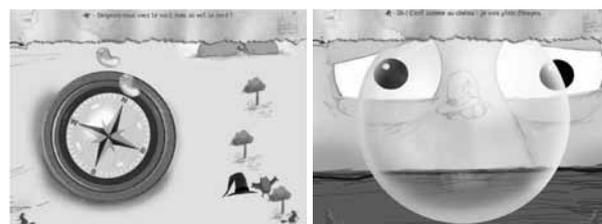


La collection *StoryToy* propose des jeux en fausse 3D/pop-up dans chacune de ses histoires. Généralement intégrés à la trame narrative, ils sont aussi très souvent un peu « gadget ».



Les jeux de *L'aventure polaire de Scott* sont véritablement insérés dans le scénario, donnant au jeune lecteur l'impression de participer à l'histoire.

Les jeux, plus ou moins intégrés aux histoires, sont également le prétexte à explorer et à exploiter toutes les possibilités des tablettes : appareil photo, caméra vidéo, micro, orientation, gyroscope, boussole, etc.



*La sorcière sans nom* utilise quasiment toutes les fonctionnalités de la tablette, et notamment la boussole et la caméra.



La plupart des applications « Trois Petits Cochons » proposent aux enfants de souffler avec le loup. Celle de *My Lucky Day* ne fait pas exception !

## Intégrer des éléments pédagogiques

Certains éditeurs intègrent à leurs albums numériques des prolongements pédagogiques. Ils sont généralement de deux ordres : autour de la lecture tout d'abord, avec des fonctionnalités supposées accompagner la lecture, et autour des connaissances apportées ensuite.

### L'effet karaoké

L'élément le plus commun et le plus courant, pour les albums narratifs destinés aux enfants pré-lecteurs et tout juste lecteurs, est la mise en surbrillance des mots lus au rythme de la lecture, ou effet karaoké. Si cette fonctionnalité n'a pas fait les preuves de son efficacité dans le cadre de l'apprentissage de la lecture, elle n'est cependant pas inutile, puisqu'elle aide les jeunes enfants non lecteurs à faire le lien entre chaîne de mots parlée et chaîne de mots écrite, d'une part, et qu'elle pourrait avoir une influence positive sur la fluence des enfants lecteurs, d'autre part<sup>4</sup>.

### Les aides techniques à la lecture

Il est également relativement courant de pouvoir obtenir la lecture d'un mot ou d'une phrase en pointant un mot difficile en cours de lecture. C'est le cas dans les applications « Premières lectures » de Nathan, ainsi que dans les petits romans illustrés de « J'aime lire ». À noter que « J'aime lire » a fait ici le choix de lire les phrases entières plutôt que les mots isolés, en vue de privilégier le sens.

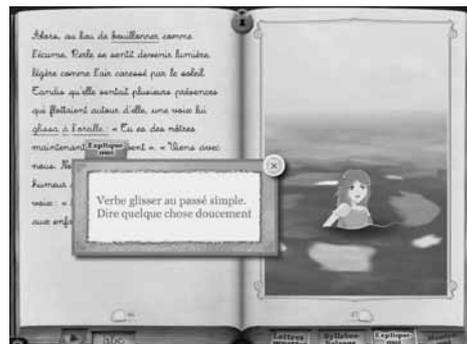
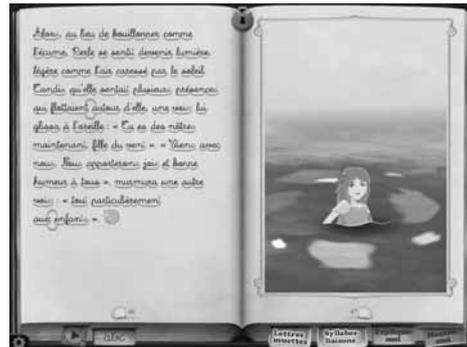


Dans *Vive les mariés*, on trouve les accompagnements suivants : lecture avec mise en surbrillance des mots lus au rythme de la lecture du narrateur, lecture des mots isolés.

Les enrichissements autour de la lecture sont également présents dans tous les kid-ebooks de Chocolapps, avec une mécanique désormais bien réglée qui s'est affinée depuis la sortie de leur premier titre, *Les Trois Petits Cochons*, en 2010. Chacun de leurs albums propose ainsi les options suivantes :

4. Il s'agit d'hypothèses non démontrées. En tout état de cause, c'est surtout vrai quand il est possible de régler le débit de lecture, ce qui est rarement le cas.

- choix de langues ;
- choix de l'écriture (majuscules, minuscules d'imprimerie, minuscules cursives) ;
- mise en évidence optionnelle des lettres muettes (en grisé), des syllabes et des liaisons ;
- lecture des mots isolés (en synthèse vocale seulement) ;
- dictionnaire textuel et dictionnaire visuel.



Tous les albums de la collection kid-ebooks de Chocolapps offrent les mêmes enrichissements : choix de l'écriture, mise en évidence des syllabes, des liaisons et des lettres muettes, dictionnaire et dictionnaire visuel. Il y a cependant de meilleures façons de marquer la syllabe orale, tandis que la cohérence des dictionnaires est malheureusement perfectible.



Dans les petits romans de la collection « J'aime lire », aussi, les mots difficiles sont expliqués.

Enfin, certains albums illustrés se sont essayés à la différenciation des niveaux de lecture, en fonction de l'âge des enfants. C'est le cas des albums de la série Scott, aux éditions Square Igloo, ainsi que de ceux de la série CosmoCamp, aux éditions Frima.



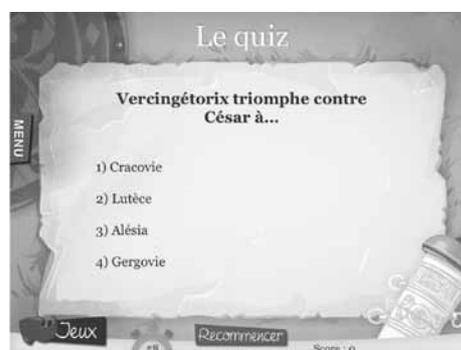
Certains albums numériques offrent différents niveaux de lecture (phrases et vocabulaire plus ou moins complexes, histoire plus ou moins fouillée). Ici, l'interface d'accueil de *CosmoCamp – Pique nique cosmique*, avec ses deux niveaux bien définis.

### Apprendre ?

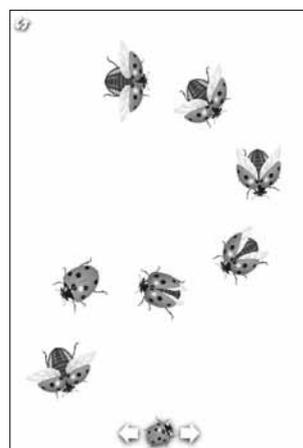
Il est normal que la plupart des éléments pédagogiques soient par ailleurs plutôt concentrés dans les albums à visée plus documentaire ou ludo-éducative que narrative. On trouve ainsi des énigmes (comme dans l'excellente collection de lecture de Happy Blue Fish), des quiz (comme dans les applications signées Quelle Histoire) ou des jeux de manipulation (comme dans *La coccinelle*, *La forêt*, *Le dinosaure*, *Louvre Kids* ou *Pompidou Kids*). À noter également les enrichissements documentaires proposés dans *Le garçon aux grandes oreilles* (sur le contexte du conte, le making of ou certains éléments culturels).



La collection des Deskplorers offre aux jeunes lecteurs la possibilité d'enquêter sur l'histoire en cours, en répondant à de petites énigmes.



Le quiz de l'application *Vercingétorix* (Quelle Histoire).



Le documentaire *La coccinelle* propose de petites interactivités pour découvrir l'insecte et son cycle de vie.



Le documentaire *La forêt* offre diverses activités tactiles pour partir à la découverte de ce milieu et des forêts du monde.

Les documentaires adaptés des «Premières Découvertes Gallimard» sont intéressants et bien réalisés. Ils sont conçus comme des supports d'exploration plus que d'apprentissage.



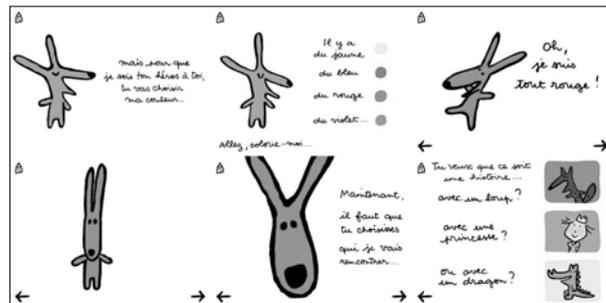
Avec *Louvre Kids* et *Pompidou Kids*, l'enfant est invité à manipuler l'art pour mieux s'en imprégner.

Tous les titres ici cités sont avant tout des albums documentaires. Ils sont conçus pour l'exploration plus que pour l'apprentissage effectif. Ils proposent d'ailleurs d'intéressantes manipulations. Pourtant, et même lorsqu'on sent une intention pédagogique (les quiz des applications de *Quelle Histoire* par exemple, ou les parcours des applications *Pompidou Kids* et *Louvre Kids*), l'ambition reste embryonnaire : peu d'ingénierie pédagogique ici, que ce soit dans les questions ou dans les réponses, et peu de « ludification ».

Le véritable album documentaire numérique reste encore à inventer !

## Permettre l'appropriation créative

Une dernière piste d'enrichissement, pourtant encore peu mise en œuvre dans les albums numériques, est celle de la réappropriation créative. Il s'agit de permettre, dans l'espace de l'application ou dans sa marge, une réutilisation personnalisée des éléments narratifs.



Dans *Trois histoires de lapin*, l'enfant peut choisir la couleur de son lapin et le personnage qu'il va rencontrer.

Il peut s'agir d'une action directe au cœur de l'histoire, comme dans *Trois histoires de lapin*, où l'enfant choisit la couleur de son héros et le personnage rencontré, ou dans *Picme Moviebook*, où l'enfant peut ajouter sa photo au cœur de l'histoire.

Il peut aussi s'agir d'une personnalisation plus périphérique, comme de mettre sa photo sur la couverture du livre (la plupart des éditeurs anglo-saxons le proposent), ou bien, et surtout, de donner une autre voix à l'histoire (on en trouvera un bon exemple dans *CosmoCamp – Pique-nique cosmique*, qui propose un enregistrement personnalisé ergonomiquement très réussi et accessible dès le plus jeune âge).

Plus inventif et aussi plus rare, certaines œuvres enfin permettent d'utiliser le matériau utilisé par l'auteur et l'illustrateur comme un matériau pour ses propres histoires, sur le mode des planches à réinventer, comme dans *Pénélope à la ferme* ou dans *Lulu et Zazou en Amazonie*. Un autre exemple intéressant est notamment offert par l'application *Mon chemin*, qui intègre un véritable univers de création audiovisuel, à partir des éléments de l'histoire.



Certaines applications, comme *Lulu et Zazou en Amazonie*, offrent un espace créatif, permettant de recréer ou de créer de petites scènes à partir des éléments de l'histoire. Une réappropriation encore plus intéressante quand les éléments en question ont été « gagnés » au fil de l'histoire !



Dans *Mon chemin*, il est possible de se réappropriier les principales scènes en les décorant, mais aussi en les animant.

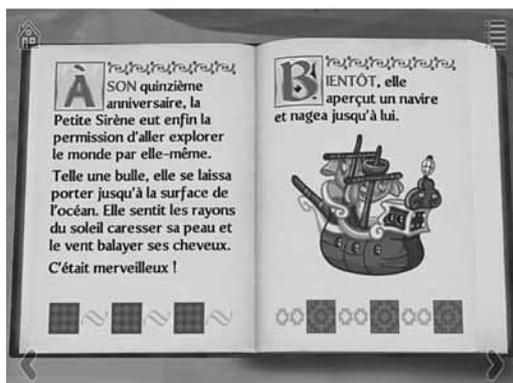
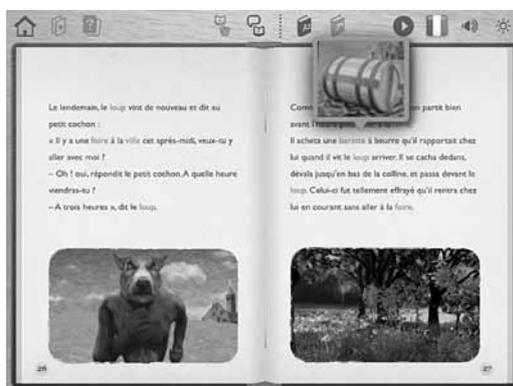


L'inénarrable *Monster at the end of the book*, réflexion sur le livre, la page et la narration. Indispensable, en papier comme en numérique!

## Sortir de la page et raconter des histoires autrement

Pour des raisons qui sont peut-être liées au marketing et à la diffusion du livre-application (rassurer parents et éducateurs en offrant une référence explicite au livre classique, voire au livre ancien), beaucoup d'albums numériques sont construits comme des codex.

Pourtant, l'album numérique n'est pas un livre. C'est une autre manière de raconter les histoires.



Comme *Chocolapps*, *Stella 28* et *Storytoys* ont ainsi fait le choix d'une interface visuellement proche du livre : couverture rouge vieillie, table en bois, reliure cousue, papier jauni, enluminures et lettrines, etc.



*Le marchand de sable* innove par ses transitions cinématographiques, interactives et ludiques, qui s'affranchissent du « tourner de page ».

D'ailleurs, certains albums numériques osent franchir le bord de la page pour offrir de nouvelles manières de dérouler les histoires numériques. Ainsi *Bleu de toi* (CotCotCot Apps) offre-t-il des « pages » plus grandes que l'écran, à explorer en faisant glisser la partie visible du bout du doigt. Les albums/romans illustrés « J'aime lire » jouent quant à eux avec l'effet « rouleau/papyrus » vs « codex » en proposant des pages à faire glisser dans leur longueur, afin d'offrir une expérience de lecture dans laquelle le rapport texte/écran est optimal et non gêné par la référence à la « page ». Quant au *Marchand de sable*, il parvient à créer des transitions entre deux écrans qui ne font plus, justement, référence à la page qui se tourne.

D'autres histoires tentent également de réinventer, sinon la page, du moins la narration. La série *Caiman songe* par exemple (éditions Tralalère) propose une lecture dans laquelle le narrateur (Arthur H) parle au personnage principal (Jules), qui réagit uniquement par des mimiques. Le jeu s'établit alors avec le jeune lecteur, encouragé à s'identifier au petit Jules, et à faire avancer l'histoire en explorant l'image à la recherche de certains éléments permettant de déclencher la suite des actions.



*La princesse aux petits prouts* s'ouvre sur une carte à explorer. Elle est plus grande que l'écran et offre des ambiances sonores qui dépendent de l'endroit avec lequel on interagit.

À noter également, l'usage fait par l'excellent abécédaire *Endless Alphabet* (en anglais seulement) des capacités de mise à jour des applications. Cette possibilité, utilisée dans ce cas pour offrir régulièrement au jeune lecteur de nouveaux mots de vocabulaire à explorer, laisse en effet la porte ouverte à des usages innovants. Que serait, par exemple, un album illustré qu'on achèterait à la naissance d'un enfant, et qui aurait le pouvoir, via les mises à jour, de suivre son enfance, sa croissance et ses apprentissages ?

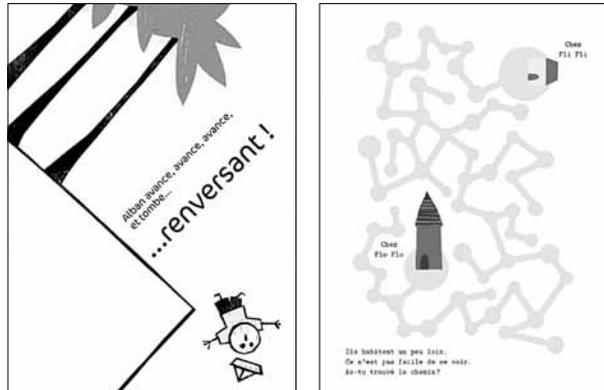
Enfin, les expérimentations en cours dans des studios tels que les éditions Volumiques laissent augurer, pour l'avenir proche, des créations plus originales encore. Utilisant la complémentarité entre le papier et l'écran par exemple, mais aussi tout ce que la tablette « sait » de nous, de l'endroit où nous sommes, du temps qu'il fait, de l'heure qu'il est, etc.

## Promotion, expérimentation, auto-édition et après ?

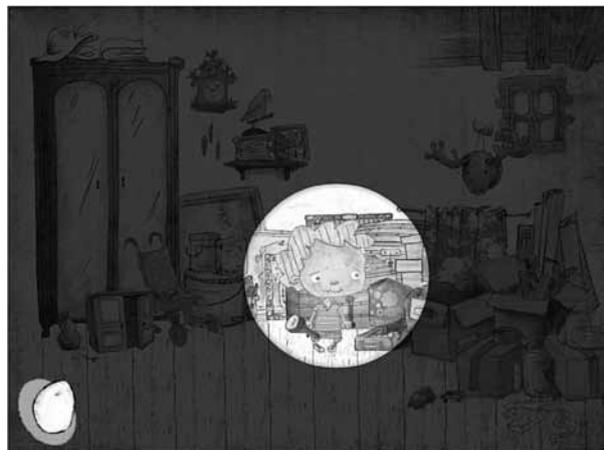
Pour terminer, on reviendra simplement sur la place de l'album numérique dans le paysage culturel contemporain. On l'a vu, les innovations ne manquent pas, pas plus que les possibles. Mais la réalité aujourd'hui montre un paysage éditorial contrasté, constitué d'expérimentations finalement peu nombreuses, mais aussi d'ouvrages promotionnels ou issus de l'auto-édition. En particulier, difficile d'apprécier pleinement une offre qui est plusieurs milliers de fois moins riche que l'offre papier, et qui n'en propose pas les fleurons<sup>5</sup>.

Les prix de vente actuels, l'appétence du public pour une offre gratuite et des prix toujours plus bas, la faible compréhension de l'offre et des moyens qui doivent être mis en œuvre pour en assurer la richesse, la diversité et

5. À noter l'offre très intéressante de Mindshapes, au Royaume-Uni, qui avec *Magic Town* offre un univers consacré à l'album et aux histoires, en reprenant les meilleures publications des éditeurs papier, et en leur ajoutant une narration professionnelle et quelques éléments interactifs.



Dans les applications *Renversant* et *Fiffi et Floflo*, la narration joue avec l'orientation de l'iPad.



*Caiman songe* est une série de quatre albums dans lesquels la narration, entièrement interactive, est « jouée » en permanence. Dans cette image, l'enfant est invité à retrouver Croco en baladant la lampe de poche dans la pièce, mais tout doucement, pour ne pas lui faire peur.

la pérennité, sont autant d'obstacles qui font craindre un avenir plutôt morose pour l'album numérique.

Même si l'ePub 3 paraît prometteur, et même s'il est souhaitable que l'offre éditoriale s'engouffre ainsi dans une voie permettant, pour un coût moindre, d'offrir à un public plus large les fleurons de la littérature jeunesse, numérisée comme numérique, on risque, si les prix ne se maintiennent pas – voire ne s'élèvent pas – et si la demande ne suit pas, de voir l'album numérique rester un objet « exceptionnel » dans le mauvais sens du terme, produit uniquement à des fins promotionnelles (pour promouvoir sur un autre support que le papier ou le cinéma une marque ou un héros dont la rentabilité est de toute façon assurée par ailleurs), expérimentales (pour occuper un terrain et y expérimenter quelques actions, mais sans intention d'y industrialiser les productions) ou narcissique (dans le cadre de l'auto-édition, avec ou sans plates-formes de production).

Vu ce qui est possible, ce serait évidemment dommage. ●

Février 2013