

Olivier Rampoux

CEREGE (EA 1724) – Université de Poitiers

Géraldine Cohen

Ingénieur d'étude – Mise en Mots

Cyril Béchemin

Directeur adjoint – Néolibris IGS-CP

Le livre parle à ses lecteurs

Exploration des implications dans le processus de conception

L'édition de livres numériques soulève de nombreuses interrogations allant des techniques de réalisation aux choix de formats de supports, en passant par les interactions et l'environnement sonore associés. Ainsi, selon que l'œuvre est développée pour une liseuse ou une tablette, les potentialités de design sonore s'avèrent inexistante ou en lien direct avec le texte. L'intégration de ce nouveau paramètre pourrait conduire à une véritable mutation de la lecture, alors même que le livre audio existe depuis près d'un siècle. Notre projet est de présenter une réflexion sur le glissement de sens opéré dans le livre sonore par l'innovation technologique que représente la tablette numérique, et ses conséquences pour le métier d'éditeur.

Notre propos se focalise sur les livres illustrés pour enfant, à partir d'une recherche sur les usages, collaboration avec Néolibris IGS-CP, experte dans la conception et l'édition de livres numériques dits « enrichis¹ ». Visant à restituer la perception de l'ebook² pour enfant dans ses aspects tant sensitif que symbolique et cognitif, nous nous sommes attachés à définir l'interaction avec l'objet, en tenant compte de l'activité générée (la lecture de loisir), de son contexte d'usage (le cadre familial), et du « contexte de ce contexte » (Askegaard et Linnet, 2011), à savoir la culture historiquement située dans laquelle ce bien s'inscrit. L'enfant n'entrant pas seul dans la culture de l'écrit (Donnat, 2009), nous avons croisé les points de vue de l'enfant, des parents et intégré dans notre analyse les interactions interpersonnelles liées à l'activité de lecture. Ainsi, des entretiens en profondeur conduits au domicile des participants ont permis d'appréhender les cultures familiales du livre et du numérique. Puis, chaque dyade ou triade parents-enfants a été placée en situation de lecture numérique conjointe, seule, dans une salle dédiée aux observations scientifiques. Les résultats de cette expérimentation pointent les éléments sonores signifiants pour les lecteurs et soutiennent notre réflexion, d'où la présence de nombreux verbatims, anonymisés et décontextualisés pour insister sur la valeur de représentation collective émergeant des discours du quotidien (Schütz).

Pour saisir la complexité polysémique de l'ebook pour enfant, nous proposons une brève rétrospective des liens unissant l'écrit et l'oral puis des différents développements techniques du livre audio, avant d'aborder la récente convergence du texte et de l'audio sur la tablette numérique. Puis, pour appréhender les enjeux de cette convergence, nous identifierons un certain nombre de concepts permettant une relecture de la place du son dans l'ebook. Son design sonore mérite une attention particulière car le son renouvelle la relation écrit/image et intègre le choix de parcours au sein de l'œuvre. Le rapport de l'utilisateur au média, la nouvelle lecture engendrée par l'activité sont autant de directions que nous souhaitons explorer.

Du livre qui raconte au livre sonore

Comme le souligne Julie Héту (2012), Cyrano de Bergerac³ rêvait déjà du livre audio en 1655, près de trois siècles avant son apparition : « *C'est un livre à la vérité, mais c'est un livre miraculeux qui n'a ni feuillet ni caractères ; enfin c'est un livre où, pour apprendre, les yeux sont inutiles ; on n'a besoin que d'oreilles.* »

Le livre était alors pensé comme l'instrument de la connaissance dont seul le contenu importait car, la lecture n'étant pas encore accessible à tous, savoir et littérature étaient souvent transmis par la voix d'un tiers. Afin de bien comprendre les liens intimes qui attachent encore l'écrit à l'oralité, nous allons retracer brièvement l'histoire de la lecture avant de nous intéresser aux livres audio, et à la profonde modification opérée sur ceux-ci par l'ère numérique.

La lente intériorisation de la lecture

Jusqu'au Moyen Âge, en raison de supports rares et fragiles, l'écrit était réservé à la parole de Dieu et aux hauts faits des monarques, lui conférant un caractère sacré (Vandendorpe, 2009). Seule une élite savante, dissociée de l'élite dirigeante, était capable d'écrire et de lire ces textes, de fait restitués oralement aux autres composantes de la société. En parallèle, toute une littérature épique ou lyrique se transmettait verbalement, via conteurs et troubadours. Racontée, récitée, mise en musique, cette culture orale codifiée véhicule l'histoire de la société dans laquelle elle s'inscrit (croyances, représentations symboliques, modèles culturels, vision du monde naturel), autant que la prosodie de la langue, cette musicalité créée par les phonèmes, le rythme et les intonations des phrases.

Au XIIe siècle, le passage à la langue vernaculaire, l'insertion d'espace entre les mots et la codification de la mise en page facilitent l'accès aux textes. Alors, la lecture silencieuse se développe (Aurell, 2011). C'est une grande rupture cognitive, car l'écrit se détache de la voix et c'est la vue qui capte le sens du discours. Aujourd'hui encore, l'apprentissage de la lecture silencieuse est privilégié (Chartier, 2007). Elle est synonyme de contrat⁴ intériorisé entre un auteur, un format d'édition et un lecteur. Pourtant, elle n'en demeure pas moins une activité qui garde l'empreinte auditive des mots. Ainsi, les enfants débutant cette pratique continuent à remuer les lèvres, comme si la simple articulation recréait la prosodie nécessaire à la compréhension du discours.

La littérature dédiée à la jeunesse, quant à elle, est née au XVIIe siècle avec la construction de l'individualité de l'enfant (Ariès, 1960). À vocation éducative, elle s'adresse alors aux enfants lecteurs. Contes et albums illustrés se développent à la fin du XIXe siècle, avec l'invention de la polychromie, mais ne pénètrent que les foyers des classes supérieures (Renonciat, 1998). Ainsi, jusque dans les années 1960, les jeunes enfants n'accèdent à la littérature que par des histoires racontées et non lues (Chartier, 2009). La grande variété de formats et de contenus que nous connaissons aujourd'hui date de la seconde moitié du XXe siècle, résultat d'une politique d'accès à la lecture pour tous et de la création d'un segment éditorial spécialisé (Bruno, 2010). Le livre est désormais un objet familier des très jeunes enfants dans toutes les institutions qui les concernent : crèche, école et famille. Il fait donc sens avant même d'apprendre à déchiffrer les signes écrits. Les participants à notre étude sont unanimes : le livre est un objet tangible, avec lequel une intimité et une expérience émotionnelle sont entretenues. Le papier est une source de plaisir sensoriel (vue, toucher, odeur), particulièrement intense dans le cas des livres qui jouent sur la manipulation. Si les enfants rencontrés n'associent pas le livre au son, l'oralité des textes apparaît dans leurs discours. Les lecteurs autonomes ne pratiquent la lecture à voix haute que « pour jouer » ou dans le cadre d'un travail scolaire, mais sont nostalgiques de la lecture parentale, ce

rituel qui apparaît à l'origine de leur envie de devenir lecteur. Pour les adultes, outre la dimension affective, ce moment de partage quotidien est le plus sûr moyen d'instiller la musicalité de la langue écrite (« *on veille particulièrement à leur lire différents registres de langue. Alors, bon, quand elles ramènent [de la bibliothèque] la version originale de Blanche Neige, des fois on simplifie un peu, mais le moins possible* »). Puisqu'il apparaît que l'articulation entre la narration orale et l'objet livre implique l'enfant dans l'activité de lecture et la dote de sens, le livre audio rêvé par Cyrano de Bergerac a toute sa place dans la transmission de la culture écrite.

Le livre audio, cet artefact qui raconte

Le livre audio est né en 1932, financé par un programme du Congrès américain (Hétu, 2010). On retrouve ici la volonté politique de faire accéder le plus grand nombre à l'artefact cognitif que constitue la langue écrite. À l'origine conçu pour les malvoyants, le livre disque se développe dans les années 1950 grâce à un nouveau segment de marché, celui des contes pour enfants. En France, le label Le Petit Méneestrel connaît un succès renforcé par l'acquisition des droits d'adaptation des œuvres de Walt Disney. Avec l'apparition des cassettes, puis du CD dans les années 1990, le livre audio pénètre un nombre croissant de foyers, d'autant que les fabricants de jouets commercialisent des lecteurs adaptés. Adopté également par la presse jeunesse (Milan, Bayard), le livre CD raconte des histoires de plus en plus variées, écrites spécialement pour les jeunes lecteurs. L'adjonction d'un complément audio permet ainsi à l'enfant d'accéder à des univers imaginaires tout en s'initiant à la langue écrite et à l'objet livre, avant même d'être capable de déchiffrer les textes.

Toutes les familles rencontrées l'ont expérimenté. Entre les parents qui s'abonnent aux magazines incluant un CD, afin que leurs enfants découvrent des univers littéraires en autonomie, et ceux qui le choisissent pour faire découvrir les classiques (« *Pendant un temps, on écoutait en boucle Fanfan la Tulipe dans la voiture, lu par Gérard Philippe. Ils connaissaient certaines répliques par cœur !* »), le livre audio est synonyme d'accès facilité au texte et d'imprégnation culturelle sans effort cognitif particulier. Cependant, la plupart disent avoir suspendu cette pratique car l'apprentissage formel de la lecture nécessite de se concentrer sur l'entraînement, qualifié de « *bagarre avec les mots* ». Aucun des enfants de 7 ans et plus rencontrés n'est nostalgique du livre audio. L'œil prendrait-il l'ascendant sur l'oreille dès que la lecture intériorisée est maîtrisée ? Aujourd'hui, des éditeurs intègrent des éléments sonores directement dans le livre, comme cette collection cartonnée d'imagiers⁵ offrant aux tout-petits d'entendre le son des animaux ou des instruments, en touchant une puce identifiable sur l'illustration. Or ce procédé limite la taille des fichiers sonores. D'autres industriels optent pour un objet en plastique avec des narrations audio déclenchées par une pression du lecteur, comme le Storio de Vtech. Ce choix modifie la relation physique au livre et le rapproche du jouet.

La société Leapfrog, avec son « système Tag », privilégie le support papier grâce à un lecteur complémentaire à manipuler comme un gros stylo pour pointer dans le livre. Par l'intégration d'une trame invisible dans les albums illustrés de la collection dédiée, le lecteur optique du stylo peut lire mot à mot, faire surgir des éléments sonores contextuels, proposer des jeux en lien avec le texte, ou lire entièrement le contenu de la double page. Tag, avec sa qualité sonore, résout le problème de la synchronisation entre les supports de narration écrite et orale. Mais ce dispositif introduit un artefact qui modifie le « corps à corps » avec le livre : c'est le stylo-lecteur qui touche le livre et non le doigt de l'enfant utilisateur. Cet aspect n'affecte pas les 4-6 ans, mais les tests montrent que les enfants en apprentissage de la lecture essaient de lire par eux-mêmes. S'ils butent sur un mot, ils ne pensent absolument pas à utiliser le lecteur Tag, posé pour suivre le texte du bout des doigts.

Le livre numérique, une convergence inédite

Le livre illustré numérique n'existe que sur tablette ou smartphone, les liseuses ne permettant pas encore la couleur. Dès lors, l'offre pour enfant bénéficie de l'ensemble des fonctionnalités permises par ces outils : connexion Internet, lecture de fichiers multimédias, capture d'images fixes ou animées, détection des mouvements de l'utilisateur, enregistrement sonore... La dématérialisation du livre permet le chargement de fichier figé (type PDF) ou de formats plus interactifs (EPUB3 ou application). Une nouvelle catégorie d'ouvrage est née, le livre dit « enrichi », lequel propose des contenus qui complètent le texte et les illustrations, en accès permanent ou par activation d'hyperliens (accès à une définition, une vidéo, à la lecture audio de la page...). Dans la relation à l'objet, la technologie s'efface et permet au livre de devenir un objet sonore.

Aucune des familles interrogées n'avait l'expérience de l'ebook pour enfants, bien qu'équipées de tablettes. Nous avons organisé une situation de lecture conjointe parent/enfant, proposant la découverte en autonomie d'une douzaine d'ouvrages aux degrés d'interaction et d'enrichissements variés. Tous proposaient une histoire linéaire correspondant au niveau de lecture de l'enfant, et aux pratiques constatées dans les foyers. Des enregistrements audio et vidéo ont capté les réactions et les discours spontanés issus de cette première rencontre. L'attitude, unanimement positive envers l'objet, se cristallise autour du plaisir, celui des images qui s'animent, de l'interaction ludique, et de l'immersion dans un dispositif sonore. Encore très attachées par ailleurs à l'objet papier, les familles ne sont prêtes à s'approprier le livre numérique que s'il exploite au mieux les possibilités offertes par la tablette, et qu'il ajoute de la valeur à l'expérience de lecture. Ainsi, seuls les ouvrages enrichis les ont convaincues.

Les parents y voient un outil complémentaire pour donner le goût de la lecture. Les enfants se sentent impliqués dans la lecture grâce à la fluidité de la technologie et au potentiel d'interactivité (« *on fonctionne avec le livre, comme si on pouvait changer l'histoire* », « *c'est comme si on marchait avec les images* », « *regarde, on me voit dans le miroir du salon !* »), mais aussi grâce à l'immersion polysensorielle renforcée par la sollicitation de l'ouïe (« *c'est génial, on a l'ambiance de l'histoire* »). Certains participants relèvent immédiatement le plaisir que leur procure l'environnement sonore (« *Ferme les yeux et écoute... on est en Orient !* », « *Du clavecin, c'est rare, j'adore !* »). D'autres ne disent rien, mais c'est leur corps qui s'exprime : balancements au rythme des musiques, sourires, voire éclats de rire au gré des bruitages (comme les pets de *La princesse aux petits prouts*, Audois et Alleuil Éditions). Par ailleurs, nous avons un livre enrichi en test sans sa bande sonore. S'il intéressait les participants pour son contenu, il les décevait sans qu'ils puissent expliquer pourquoi. Ce n'est que lorsque l'absence de bande-son était révélée qu'ils comprenaient ce qui leur avait manqué ! Clairement catégorisé comme livre par les participants, l'ebook enrichi est un produit hybride empruntant à l'animation, au jeu vidéo, au cinéma ou à la culture Internet. Il doit être un objet sonore, sans quoi il perd son pouvoir de séduction.

Parents et enfants redécouvrent également le plaisir d'une narration orale. Sur presque tous les livres, elle est optionnelle, ce qui offre différentes expériences de lecture d'un même ouvrage. La plupart des parents identifient et apprécient les voix d'acteurs (Bernard Giraudeau pour *Le Petit Prince* de Gallimard, ou Arthur H pour *Caïman Songes*, de Tralalère), et commentent celles qui leur déplaisent (« *C'est gnanngnan, non ?* », à propos de la version audio de *Martine fait du cheval*, de Casterman). Les enfants sont rarement critiques sur le registre des voix, mais les versions audio sont plébiscitées « *parce que maman, elle n'a pas toujours la bonne intonation* ». L'intégration de cette lecture à voix haute au même support que le texte et les illustrations facilite

son utilisation et renforce la logique narrative, mais suscite parfois une inquiétude parentale : l'enfant continuera-t-il à faire l'effort de lire ?

Les réponses développées par les éditeurs varient. Certains cherchent à maintenir l'attention visuelle de l'enfant, en surlignant le texte au fil de la lecture audio. D'autres utilisent des astuces, comme le bafouillage du narrateur sur un mot difficile, qui sera finalement barré dans le texte par une main invisible, et remplacé par un autre plus facile à prononcer. Finalement, après l'exploration de la bibliothèque proposée, les parents ne retiennent que l'aspect positif de cette option d'écoute du texte. Une mère s'étonne même : « *Je me demande si je ne préfère pas écouter ces livres que les lire !* »

L'ebook acquiert ainsi la particularité d'objectiver la culture de l'écrit et celle du numérique, en une version syncrétique du livre. En synthétisant les repères de l'album illustré et les codes des univers multimédias, il marque l'avènement d'un nouvel objet sonore et crée une rupture dans la façon de concevoir des livres pour enfants puisque le son devient un élément structurant de l'œuvre.

Le son du livre : vers une nouvelle narration et une médiation réinventée

Les travaux en réception des médias, notamment en audiovisuel (Livingstone, 2002, 2008), estiment nécessaire de dépasser l'idée d'un sens qui se situerait exclusivement dans le livre, sa structure, ses illustrations, pour tenir compte du contexte en intégrant les processus interprétatifs mobilisés par le lecteur. Les significations apparaissent dès lors comme des construits individuels, que l'analyse de l'œuvre elle-même ne suffit pas à déceler. En prenant appui sur ce constat, nous souhaitons élargir notre analyse du livre numérique et dépasser le seul rapport à l'objet livre. Appréhender et comprendre les relations qu'entretiennent le livre et le lecteur est une orientation spécifique qui permet de mieux rendre compte du son des livres. Cela implique d'accepter la dynamique de la construction dans une logique pragmatique, dans la lignée des travaux conduits par Odin qui considère la relation livre-lecteur-contexte de la communication. Dans le livre, le son se manifeste le plus souvent de manière organisée, sous des formes comme la musique, le langage. Il renvoie au texte et à l'iconographie, ce qui en facilite l'identification, mais produit autant de situation d'écoute (lecture) différentes. Daniel Deshays (2006) rappelle l'importance du lien entre l'oreille et l'œil. La chronologie de la perception fait que le cerveau échantillonne plus vite les données fournies par l'œil que celles apportées par l'oreille (Jouhaneau, 1998). Ceci peut expliquer le fait que le design sonore du livre numérique vient souvent après le travail sur le graphisme ou l'interaction. Le son occupant un rôle secondaire dans l'expérience de lecture, il serait autonome. Mais, en prenant appui sur l'analyse théâtrale ou le *hors-champ* du cinéma, Deshays montre qu'il est possible d'infirmer cette prééminence de la vue sur l'ouïe : lorsque le *off* invisible sur l'écran vient contredire le visible, il génère un espace propice à la construction d'une compréhension différente.

Bleu de toi, ouvrage créé spécifiquement pour la tablette (Cotcotcot Apps), annonce dès l'introduction que la narration n'est qu'un prétexte, un point de départ à l'imagination et aux différents parcours de lectures de chaque utilisateur. Dans la page représentant des oiseaux, quasiment tous les dessins génèrent une interaction sonore, provoquant un concert de gazouillis variés. Or un des volatiles émet un grognement. Un son en contradiction aussi forte avec le texte ou l'image du livre interpelle le lecteur et l'imagination prend alors le pas sur la perception, réinventant la lecture. Cette technique créative, que Deshays appelle substitution, permet « *au son de discuter ce qui est donné à voir, en déplace le sens* » (p. 23), fait douter de ce qui est visible.

Le rapport entre l'image et le son est modifié, donnant au son une place nouvelle, plus à égalité avec l'image et le texte du livre. Le défi est que le son ne gêne pas la compréhension ni ne devienne le sujet premier, sans quoi le lecteur devra faire un effort pour le remettre à sa place, c'est-à-dire en second. Selon Deshays, il ne sera jamais imputé au texte ou à l'image de ne pas être à leur place, car ce sont les référents temporels tangibles et structurant de la narration. Le son ne venant qu'en second, il doit se contraindre à ne pas prendre son autonomie au risque d'être rejeté par le lecteur.

C'est bien dans cet équilibre du design sonore que les éditeurs de livres numériques se doivent de travailler, car le livre doit rester livre même dans un format dématérialisé. La seule réticence des parents de notre étude porte sur ce point. L'enfant continue-t-il à lire avec un dispositif multimédia intégrant une narration sonore, ou se laisse-t-il porter par l'image et le son ? « *Tu es sûr que tu fais attention à l'histoire, là M. ? Parce que le texte est drôlement beau, il n'y a pas que les animations !* », demande une maman à son fils qui tapote l'écran de manière frénétique pour être sûr de ne rater aucun des contenus hypertexte cachés dans *Conte du haut de mon crâne* (éditions La Souris Qui Raconte). Pire, le livre numérique serait-il un produit prêt-à-consommer, nuisible à la construction de l'imaginaire ? « *Je m'interroge : toutes ces insertions ne participent-elles pas à ce "toujours plus tout de suite" qui rendent nos enfants incapables du moindre effort ? Je trouve que la musique rajoute à l'imaginaire, ça peut être de belles pistes. Mais en même temps je trouve que c'est un peu tout mâché. Zarafa par exemple, cette magnifique musique, je trouve ça très chouette. Mais en même temps, nous quand on était petit, on avait un livre illustré et on avait vu le film au cinéma. Et quelque part, les mots te conduisaient vers cette petite musique intérieure. Là, on a tout et de manière immédiate.* ». Il est nécessaire que le destinataire-lecteur puisse appréhender l'intention de communication incorporée à l'objet. Autrement dit, un rapport intersubjectif s'installe en même temps que la distance se creuse entre l'énonciateur et le destinataire. Comme le souligne Meunier (2013), les implications cognitives sont importantes. De ce fait, les parents sont vigilants et en demande de rassurance.

Afin d'approfondir cette analyse de la construction du sens au sein du livre numérique, nous proposons de prendre appui sur les travaux d'Igonet (2005) qui analyse l'espace dévolu au son dans les applications multimédias comme une *architecture*. Par l'association de l'image et du son mais aussi par les modalités de l'interactivité, la lecture devient une forme de spectacle total. Le support tablette offre au lecteur, par sa navigation⁶, l'opportunité de modeler son espace et son temps. D'ailleurs, Igonet souligne que le son dans une œuvre multimédia présente quatre caractéristiques importantes. D'abord, la « lecture du son » y est individuelle à la différence d'un disque, d'un concert ou d'un film. Ensuite, il y a une volonté explicite de convergence entre l'image, le son et le texte afin de proposer une œuvre syncrétique. Au-delà même, il y a l'interprétation du son qui relève toujours d'une articulation entre les signifiants sonores et les autres types de signifiants. Enfin, la dernière caractéristique, plus complexe à appréhender, concerne les compétences que le lecteur auditeur doit maîtriser pour accéder au sens du livre numérique. Le lecteur doit, dans un même temps, appréhender la sémiotique du son et la technologie qui permet d'activer le son. Le statut du son se transforme de producteur d'émotion en producteur de sens. Cette complexité est d'autant plus perceptible dans notre étude, que certains enfants participants étaient en phase de consolidation de leurs compétences de lecteurs ; de ce fait, les différents types de signifiants pouvaient se télescoper ou se trouver en dissonance. L'éditeur de livre numérique doit pouvoir proposer des espaces favorisant à la fois les rencontres entre les différentes esthétiques (graphique, sonore, textuelle) et la construction de sens. C'est pourquoi Igonet propose une échelle des formes sonores, à mettre en parallèle avec une échelle des formes visuelles au sein des œuvres multimédias. Dans un livre numérique, il y a plusieurs

possibilités d'écoute qui constitue la base de l'analyse de la forme sonore. Il est possible de distinguer le bruit, le son (bruit identifié et reconnu), les sons articulés (générant une esthétique sonore), les signes sonores (interprétables par l'expérience esthétique de l'individu), et enfin, la parole, qui instaure la communication. Il est intéressant de souligner qu'à cette échelle des formes sonores correspond un statut du sujet lecteur, selon le degré d'interaction.

FORME SONORE	Bruit	Son	Esthétique sonore	Signe sonore	Parole
POSITION DU SUJET	Il oit	Il reconnaît	Il écoute	Il interprète	Il énonce

Échelle des formes sonores – Tableau adapté d'Igonet (2005)

La parole est un système de signes sonores qui appelle une réponse et donne au sujet un rôle dépassant celui d'auditeur. Nous avons là des potentialités pour le livre numérique qui dépassent largement le livre audio. Parmi ceux de notre étude, deux ouvrages explorent ce dernier niveau de forme sonore et d'interactivité.

Bleu de toi (éd. CotCotCot-apps.com) amorce l'interaction par le son, en invitant les adultes à enregistrer leur propre narration du texte, pour restituer la relation privilégiée parent/enfant dans la découverte en autonomie de cette création multimédia. *La sorcière sans nom* (éd. Slim Cricket) met à profit des logiques héritées du jeu vidéo, et utilise la fonction enregistrement de la tablette, pour initier un début d'interaction sonore entre l'enfant utilisateur et la narration. Ainsi, le personnage principal de l'histoire est une sorcière acariâtre parce qu'elle n'a pas de nom, qui, de ce fait, souffre de ne pouvoir entrer en communication avec son entourage. Après de multiples aventures qui conduisent l'enfant à collaborer avec elle, elle accède enfin à la vérité : elle a prêté son nom à un enfant qui ne lui a pas rendu. Cet enfant apparaît dans une boule de cristal, et, grâce à la caméra intégrée dans l'iPad, c'est le reflet du lecteur qui émerge. La sorcière lui demande alors de lui redonner son nom. L'application accède automatiquement à la fonction enregistrement sonore de la tablette, ce qui permet à l'enfant de la doter d'un nom qu'il est invité à énoncer à voix haute. La sorcière se l'approprie aussitôt et accède enfin à une vie sociale : elle va libérer ses victimes, chacune reprenant alors le nom donné par l'enfant pour la saluer, d'une voix personnalisée par le logiciel de reconnaissance vocale. Le lecteur influe donc sur la narration et participe pleinement à la progression de l'histoire. Cette implication nourrit son envie de lire. Inutile de préciser que ce livre a conquis tous les participants !

Il convient également d'adjoindre à l'échelle d'Igonet l'analyse d'éléments variables dans le texte ou l'image, comme la présence visible ou non des énonciateurs et la structure linguistique des énoncés (Meunier, 2013). Ces éléments précis ont des implications cognitives, rejoignant le questionnement intuitif des parents face au livre numérique sur le risque d'un enrichissement multimédia qui, trop foisonnant, nuirait à leurs attentes en matière de littérature jeunesse. Leur discours est clair : s'ils investissent massivement aujourd'hui dans le livre (les maisons disposent de vastes collections) et s'ils s'impliquent dans un processus de socialisation contraignant (le rituel de l'histoire quotidienne avec l'enfant), c'est pour donner le goût de l'activité de lecture, laquelle doit nourrir l'enfant et le construire. Les éditeurs de livres enrichis doivent donc veiller à créer une narration multimédia en cohérence avec cet objectif, et qui respecte les codes de lecture incorporés par les utilisateurs.

Dans *L'Herbier des fées* (éd. Albin Michel), version papier ou version numérique, le texte est loin d'être le seul signe offert à l'interprétation. Si l'album papier pose la question de l'interrelation texte-image, la version numérique va plus loin « *puisque la forme rhétorique même du récit "devient une architecture matérielle" à comprendre dans ses relations à l'histoire racontée* » (Bourchardon, 2009). Le son est présenté dès le mode d'emploi comme un « fond sonore ». Cette expression place le son au second plan de l'expression signifiante, comme un complément, reléguant la musique en arrière-plan. (Remond *et al.*, 2012). Le silence est aussi mis en scène : lorsque le lecteur lance les films « documentaires » présentant les fées, la musique s'arrête. La vidéo se passe de commentaire et se visionne dans le silence, comme si, pour s'approcher de ces êtres insaisissables, le silence était une condition nécessaire. Le livre numérique, par la richesse des formes sémiotiques qu'il propose, renforce l'immersion d'un lecteur vite fasciné par l'activation de ses sens. « *Le regard est sollicité avec le geste et l'ouïe mobilisant ses codes sémiotiques propres* » (*ibid.*).

Conclusion

Un livre numérique enrichi utilise, par nature, une écriture qui associe son, texte et image. Il existe une multitude de possibilités d'agencement et d'articulation entre ces trois médias, chacun pouvant occuper une place différente, donnant par la même occasion des significations particulières à l'œuvre. C'est la raison pour laquelle, pour conduire une analyse du livre, il est possible de puiser dans les travaux des médias audiovisuels classiques comme le cinéma ou la télévision. Il est également possible de se rapprocher des travaux d'analyse du jeu vidéo et du multimédia, tant il ressort que l'interaction constitue une modalité d'appropriation de l'œuvre. Ainsi, le plaisir de lire dépasse la simple activité de lecture car le livre numérique propose et réinvente le parcours du lecteur et renouvelle la (re)lecture d'une œuvre. La stimulation polysensorielle, rendue possible grâce à l'interactivité de ce média enrichi, ouvre autant de potentialité de source de plaisir, ce qui constitue des pistes de recherches fécondes. En nous focalisant plus spécifiquement sur le son dans les livres, nous avons montré que texte et son ne sont pas exclusifs l'un de l'autre et que, depuis que la technologie le permet, il y a toujours eu une volonté de les associer. Par ailleurs, le son permet de reconfigurer le média en s'introduisant dans le dialogue établi de longue date entre texte et image. En s'immisçant au sein de ce dialogue, il en modifie le sens car il apporte aussi sa contribution à la signification et son lot de continuité ou de rupture. Une syntaxe sonore prend forme et se rajoute à la syntaxe iconographique ou textuelle. Ainsi, le design sonore du livre nécessite une attention particulière dans la mesure où la convergence devient centrale dans la conception. Cette question de la conception de l'œuvre reste encore à explorer et la technologie ouvre chaque jour de nouvelles potentialités de réinvention de la narration. Le son et son design occupent une place toujours plus importante, puisque l'histoire devient interactive autant par le texte et l'image que par le son. Une esthétique de ce dernier doit encore être approfondie alors même qu'une esthétique de la convergence se construit. Les éditeurs et les auteurs doivent se l'approprier car ce sont de nouvelles significations, voire de nouveaux contrats de lecture qu'il faut appréhender. Le design sonore du livre numérique pour enfant en est encore à ses premiers pas.

Bibliographie

- Rémi ADJIMAN, « Sons, images et narration au cours de la projection », in *Une architecture du son*, Rémi Adjiman et Bruno Cailler (dir.), Paris, L'Harmattan, 2005, p. 101-138.
- Philippe ARIÈS, *L'enfant et la vie familiale sous l'Ancien Régime*, Paris, Plon, 1960.
- Søren ASKEGAARD et Jeppe Trolle LINNET (2011), « Towards an epistemology of consumer culture theory Phenomenology et the context of context », *Marketing Theory*, 11(4), 2011, p. 381-404.
- Martin AURELL, *Le chevalier lettré : savoir et conduite de l'aristocratie aux XIIIe et XIVe siècles*, Paris, Fayard, 2011.
- Serge BOUCHARDON, *Littérature numérique : le récit interactif*, Paris, Hermès Science, Lavoisier, 2009.
- Pierre BRUNO, *La littérature pour la jeunesse : médiologie des pratiques et des classements*, Dijon, Éd. universitaires de Dijon, 2010.
- Anne-Marie CHARTIER, *L'école et la lecture obligatoire*, Forum éducation culture, Paris, Retz, 2007.
- Anne-Marie CHARTIER, « Lire avec les enfants », *Le point sur...*, (14), 2009, p. 1-17.
- Daniel DESHAYS, *Pour une écriture du son*, Paris, Klincksieck, coll. « 50 questions », 2006.
- Olivier DONNAT, « Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique », *Culture études*, (5), 2009, p. 1-12.
- Juliette HÉTU, « Le livre CD : s'accorder aux mots de l'ère numérique », in Gilles Pollizzi et Anne Réach-Ngô (dir.), *Le Livre, « produit culturel » ? Politiques éditoriales, stratégies de librairie et mutations de l'objet de l'imprimé à la révolution numérique*, Paris, Orizons, collection « Universités-Domaine littéraire. Culture des médias », , 2012, p. 33-50.
- Aurélie IGONET, « Une architecture du son dans la communication multimédiatée », in Rémi Adjiman et Bruno Cailler (dir.), *Une architecture du son*, Paris, L'Harmattan, 2005, p. 218-253.
- Sonia LIVINGSTONE, *Young People and New Media : Childhood and the Changing Media Environment*, London, SAGE, 2002.
- Sonia LIVINGSTONE et Kirsten DROTNER (dir.), *International Handbook of Children, Media and Culture*, London, SAGE, 2008.
- Jean-Pierre MEUNIER, *Des images et des mots : cognition et réflexivité dans la communication*, Louvain-la-Neuve, Éditions Academia, 2013.
- Roger ODIN, *Les espaces de communication : introduction à la sémio-pragmatique*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, 2011.
- Émilie REMOND, Laetitia PERRET-TRUCHOT, Olivier RAMPNOUX et Pierre TRUCHOT, « Regard fasciné, œil ouvert : approche comparative des versions numérique et papier d'un album de littérature jeunesse pour le cycle 3 », *Document numérique*, vol. 15(3), 2012, p. 95-117.
- Annie RENONCIAT, « Livres illustrés et albums, 1900-1950 », in Annie Renonciat, Vivianne Ezratty et Geneviève Patte (dir.), *Livres d'enfance, livres de France*, Paris, Hachette jeunesse, 1998, p. 77-102.
- Alfred SCHÜTZ, *Le chercheur et le quotidien : phénoménologie des sciences sociales*, Paris, Klincksieck, 2008.
- Christian VANDENDORPE, *Du papyrus à l'hypertexte : essai sur les mutations du texte et de la lecture*, Paris, La Découverte, coll. « Cahiers libres », 1999.

Notes

- 1.** Ouvrage offrant des suppléments de contenus multimédias : son, animation, liens hypertextes, fonctionnalités intégrées (fichier audio, dictionnaire, surlignage, prise de notes).
- 2.** L'ebook est le terme que nous emploierons ici pour désigner l'objet formé par le support numérique (ici, la tablette) et le contenu du livre, qu'il soit sous format iBook ou application livre.
- 3.** Cyrano de Bergerac (1655), *Histoire comique des États et Empire de la Lune*, Paris, Éd. du Boucher, 2002, p. 77-78.
- 4.** Eliseo Verón (1985) définit le « contrat de lecture » comme la nécessité de lier analyse sémiotique du message communiqué et étude de la perception du récepteur.
- 5.** « Petits imagiers sonores », édités par Gallimard.
- 6.** La navigation comme la lecture sont deux modalités métaphoriques possibles des usages de l'espace et de la temporalité.