



Revue de Recherches en
LITTÉRATIE MÉDIATIQUE MULTIMODALE

[International Standard Serial Number](#)

ISSN 2368-9242

Site web : r2lmm.ca

Contact : info@litmedmod.ca

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

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

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



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



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



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

REMÉDIATISER LE PATRIMOINE LITTÉRAIRE À TRAVERS LE LIVRE ENRICHİ : QUELLES EXPÉRIENCES DE LECTURE ?

Arnaud Laborderie, Bibliothèque nationale de France, Chaire UNESCO ITEN, Université Paris-VIII, Laboratoire Paragraphe

Claire Jeantet, Bibliothèque nationale de France

Pascale Hellégouarc'h, Université Paris-XIII, Laboratoire Pléiade

Résumé

La numérisation du patrimoine littéraire et l'avènement d'un nouveau support du livre — la tablette tactile — modifient profondément l'accès aux œuvres et l'expérience de lecture. À partir de l'exemple du livre-application *Candide* publié par la BnF, la Voltaire Foundation et Orange, cet article propose d'explorer différents aspects du livre enrichi, de la conception aux usages en passant par les figures du lecteur. Ce classique d'un genre nouveau propose une nouvelle approche de l'œuvre littéraire par le biais du multimédia et de la multimodalité, conduisant à une lecture actualisante et à une plus grande implication du « sujet-lecteur ».

Abstract

The digitization of literary heritage, and the advent of tactile tablets as a new literary medium, deeply change the access of literary works and the reader's experience. By examining the enhanced digital edition of Voltaire's *Candide* published by the French national Library (BnF), Voltaire Foundation, and Orange, this article will explore the different aspects of an enhanced eBook, from conception to the reader's experience. This digitized classic of literature, thanks to multimedia and multimodality, gives an updated interpretation of the book and provokes a significant change in the reader's involvement.

Mots-clés : remédiation, livre enrichi, multimodalité, lecture numérique, *Candide*.

Keywords: remediation, enhanced eBook, multimodality, digital reading, *Candide*

Introduction

La numérisation du patrimoine littéraire et l'avènement de la tablette tactile comme nouveau support du livre modifient profondément l'accès aux œuvres et l'expérience de lecture. Alors que le livre numérique « homothétique » cherche à reproduire le livre imprimé et les gestes de lecture associés, le « livre enrichi » explore des formes nouvelles à travers les potentialités de la tablette numérique — à la fois tactile, interactive et multimodale —, notamment dans des applications iPad ou Android. Objet multiforme, encore non stabilisé, le livre numérique enrichi repousse les frontières du livre à la fois dans sa conception, sa production et sa réception.

Si le livre enrichi trace des chemins — à travers notamment les parcours, les hyperliens, les enrichissements —, il n'impose pas d'itinéraires dans la réception du lecteur. Cet article s'intéressera en priorité à la manière dont, dans le cadre de la remédiatisation du patrimoine littéraire à travers le livre enrichi, se définissent et se rencontrent les expériences de lecture conçues par les éditeurs et les expériences initiées par les lecteurs, notamment en milieu scolaire.

De la conception aux usages en passant par les figures du lecteur, cette contribution explorera différents aspects de l'édition numérique enrichie *Candide*¹, publiée par la Bibliothèque nationale de France (BnF), Orange et la Voltaire Foundation en 2013. Une première partie exposera le processus de remédiatisation du point de vue de l'éditeur et s'interrogera sur l'instauration d'un pacte éditorial ; la deuxième partie s'intéressera à l'expérience du sujet-lecteur ; enfin, la dernière partie abordera les usages pédagogiques de l'application *Candide* à travers des parcours de lecture innovants.

1. Un format inédit pour un classique : le livre-application *Candide*

Actualiser un classique de la littérature sur iPad en exploitant les potentialités de la tablette tactile, modéliser des usages émergents en imaginant de nouvelles formes éditoriales, de nouveaux modes de lecture et d'appropriation du texte : telles sont les ambitions de l'édition numérique enrichie de *Candide*. S'adressant au grand public, aux publics scolaires, élèves et enseignants, autant qu'aux chercheurs, ce « livre-application » reprend l'édition critique de René Pomeau², publiée par la Voltaire Foundation en 1980, la met en relation avec les manuscrits et documents patrimoniaux conservés à la BnF, et l'enrichit de contenus combinant plusieurs médias. Classique d'un genre nouveau, l'édition numérique enrichie revisite le conte de Voltaire en proposant trois modes d'entrée dans l'œuvre : le « Livre », le « Monde », le « Jardin ».

1.1. Trois entrées dans le conte de Voltaire : le « Livre », le « Monde », le « Jardin »

Centrée sur la lecture et la découverte du texte, l'entrée par le « Livre » propose l'affichage synchronisé du texte et du manuscrit conservé à la BnF. La voix de Denis Podalydès offre une interprétation vivante et personnelle de *Candide*. Ici, le lecteur peut lire l'œuvre intégralement, sans qu'aucune marque ne vienne troubler son attention. C'est par une pression du doigt qu'il accède au mode de lecture augmentée : notes, variantes de l'édition critique établie par René Pomeau, fiches des personnages, lieux et concepts, illustrations du texte, etc. Tous ces contenus peuvent être enregistrés en favoris et exportés en ligne dans un espace personnel.

Dans le « Monde », le lecteur peut suivre le voyage de Candide sur une carte interactive et découvrir des approfondissements pédagogiques autour de l'œuvre. Douze étapes font l'objet d'une exploration thématique structurée en quatre mouvements : découvrir, explorer, réfléchir, inventer. Ces parcours s'appuient sur un album d'images et sur une anthologie. Ce sont autant de scénarios pédagogiques mis à disposition des enseignants pour utiliser le livre-application et en exploiter les ressources patrimoniales. Des personnalités (Georges Vigarello, Michel Le Bris ou Alain Finkielkraut) apportent leur éclairage dans une séquence vidéo.

Le « Jardin » est un espace de travail collaboratif autour de l'œuvre. Chacun peut y organiser et commenter ses favoris, qu'il peut publier sous la forme d'un carnet. Les différents carnets ainsi produits apparaissent dans le « Jardin » comme autant d'arbres de la connaissance pointant sur une réinterprétation produite par un lecteur. Cet espace a vocation à devenir un outil pédagogique pour les écoles : les enseignants peuvent créer leur propre présentation dans le « Jardin » et inviter leurs élèves à contribuer. Il faut se connecter sur le site Web³ pour constituer son carnet à partir des favoris que l'on a exportés dans son espace personnel. Miroir du livre-application, le site Web permet d'ouvrir les usages en rendant les contenus accessibles à tous.

1.1.1. Une remédiatisation du conte de Voltaire

Application iPad couplée à un site Web, cette édition se trouve au carrefour des mutations de l'ère numérique, celles du support, des formes et des usages. En changeant de forme médiatique, elle procède à une remédiatisation du conte de Voltaire en empruntant aux codes de l'écrit et à ceux de l'écran. Bolter et Grusin (1999) ont défini la remédiatisation (*remediation*⁴) comme la représentation, l'appropriation et la transformation d'un média dans un autre, caractéristique déterminante des nouveaux médias numériques. Ce processus suppose la reprise des codes de l'ancien média dans le nouveau média. Ainsi, en tant qu'acte de remédiatisation, le livre-application

intègre et joue avec les codes du livre imprimé autant qu'avec les codes de l'écran, ceux du Web et du multimédia.

La remédiation interroge la manière dont les œuvres migrent et se transforment d'un support à l'autre. Elle pose la question du médium, en tant que support, du média, en tant que dispositif communicationnel, et de la médiation, en tant que mode de transmission. Quelles sont les modalités de cette nouvelle médiation ? Il s'agit, comme le suggèrent Laitano, Bootz, et Salceda (2013), de « dépasser [le] rapport entre l'ancien et nouveau média » et d'« explorer les possibilités de lecture potentiellement contenues dans l'œuvre à remédier ».

L'acte de remédiation revisite les formes médiatiques de l'œuvre en exploitant les propriétés du nouveau médium — en l'occurrence la tactilité, l'interactivité et la multimodalité de la tablette numérique. Nous faisons l'hypothèse qu'en empruntant aux codes et règles de l'écran, le livre-application construit un nouvel horizon d'attente au sens de Jauss (1978), semblable à celui de l'internaute : une attente d'interaction avec l'énoncé, qui est une expérience sensible, laquelle implique le lecteur physiquement, par une gestuelle inédite, et mentalement, par le choix d'activer les liens et les fonctionnalités de l'interface. L'expérience de lecture s'en trouve profondément renouvelée, intégrant à l'intérieur du livre les pratiques de lecture dynamique (Bélisle, 2011), caractéristiques du Web.

1.1.2. Limites techniques et psychocognitives du dispositif

Le dispositif est composé de deux éléments distincts et cependant liés : la tablette tactile, en tant que support, et l'application, en tant que contenu, les deux formant ce que l'on peut appeler un « livre-application ». La tablette tactile n'est pas seulement un support aux potentialités exceptionnelles qui modélise de nouveaux gestes de lecture. C'est aussi et surtout un objet marchand, produit d'une démarche marketing et d'une logique de marque. Celle d'Apple impose de fortes contraintes techniques, liées à son système d'exploitation iOS et à sa volonté d'enfermer l'utilisateur et le concepteur dans son écosystème de lecture et de développement. L'univers fermé d'Apple fait craindre d'être l'otage de stratégies commerciales et pose le problème des formats, de l'interopérabilité des contenus. Ne pas pouvoir s'approprier librement les ressources met un frein à l'exploitation du dispositif. En outre, les applications nécessitent une maintenance et une actualisation à chaque mise à jour du système d'exploitation d'Apple, ce qui laisse planer sur l'application *Candide* une obsolescence programmée à plus ou moins long terme.

Pour ouvrir les usages à ceux qui n'ont pas d'iPad et assurer une certaine pérennité des contenus, les éditeurs ont fait le choix de coupler l'application avec un site Web. Si l'ergonomie n'y est pas optimisée pour le Web, les contenus sont néanmoins disponibles pour tous sur Internet.

D'autres limites se posent, non plus techniques, mais psychocognitives, liées au mode de lecture sur écran, qui favoriserait une lecture superficielle au détriment d'une attention plus soutenue privilégiée par la lecture sur papier. À cet égard, Katherine Hayles distingue l'attention profonde, focalisée, de l'hyperattention, ultrarapide et plurielle, caractéristique du zapping, qui nécessite des stimulations fréquentes (Hayles, 2007). Par ses multiples fonctionnalités, l'application *Candide* ne risque-t-elle pas d'encourager une hyperattention au détriment d'une attention profonde? L'attention est une aptitude qu'il s'agit d'acquérir et de maîtriser dans un monde où nous sommes toujours en surcharge informationnelle. C'est pourquoi Yves Citton appelle à une «écologie de l'attention» en cultivant, notamment, l'interprétation, comme possibilité d'une attention non pas aliénée, mais active, contributive et entrant dans un processus d'individuation (Citton, 2014).

1.2. Modéliser le livre comme une interface et la lecture comme une « expérience utilisateur »

L'édition numérique enrichie de *Candide* est un objet singulier : à la fois livre et application, sa forme inédite témoigne d'un processus de production tout à fait différent de ceux pratiqués dans l'édition traditionnelle. Ce sont les principes et les méthodes de la conception d'interfaces, ceux usuellement employés pour les sites Web et les applications mobiles, qui ont été mobilisés pour concevoir le livre-application *Candide* et en modéliser les usages. La singularité de cette approche, c'est d'appréhender le livre comme une interface et la lecture comme une « expérience utilisateur ». L'objectif est de transformer l'usage en une expérience porteuse d'émotion : il importe de considérer le ressenti de l'utilisateur lorsqu'il utilise l'interface. L'expérience utilisateur privilégie les affordances⁵ pour faire comprendre la facilité d'utilisation d'une action à l'utilisateur. Cette notion d'utilisation intuitive est essentielle dans la conception des interfaces. La manipulation d'éléments virtuels est une métaphore de la manière dont l'utilisateur agit avec les objets réels du monde physique. D'où l'importance de garder des analogies d'usage avec le livre. Le principe d'affordance crée des processus inférentiels (analogies) complétant les informations visuelles et participant à la construction du sens. Le fait qu'un objet numérique soit actionnable stimule la perception et permet des appariements nécessaires à la compréhension. Ces principes ergonomiques sont mis au service du contenu pour répondre aux attentes du lecteur en matière d'information dans une expérience où les émotions jouent un rôle central, en lien étroit avec la cognition.

Propriété constitutive des interfaces numériques et code sémiotique de l'écran, l'interactivité modifie profondément l'expérience de lecture en impliquant le lecteur à la fois mentalement et physiquement. L'activité cognitive de la lecture se double en effet d'une activité physique qui engage le corps : le lecteur doit agir sur l'interface tout en prenant connaissance de son action, ce

qui mobilise une part de son attention. En décidant d'actionner tel bouton ou d'activer tel lien, il est acteur de l'avènement des contenus à l'écran. Il doit interpréter à la fois ce qu'il fait et ce qu'il lit (Jeanneret, 2000). L'interaction physique et psychologique renforce le sentiment d'immersion. Toute lecture numérique est interactive et immersive selon différents régimes d'attention (Citton, 2014).

Sur une tablette tactile, la scénarisation des contenus doit tenir compte de la liberté du lecteur dont les interactions gestuelles construisent des parcours de lecture personnels, individualisés, qui peuvent être dirigés par un objectif de lecture ou laissés à la sérendipité⁶. La lecture devient un parcours gestuel qui fait interagir le lecteur dans l'ordonnancement des contenus, ce qui nécessite une réflexion stratégique lors de la conception des interfaces et de l'éditorialisation. Celle-ci intervient au niveau du design de l'interface, de sa cohérence énonciative, ergonomique et graphique, ainsi qu'au niveau du design de l'information, des scénarios et parcours de lecture proposés. Du point de vue sémiotique, il importe que le design de l'interface et de l'information fassent sens : cohérence graphique et fonctionnelle d'un univers plastique, narratif et discursif dans lequel le lecteur est immergé, tout en assurant la lisibilité du texte et l'articulation logique des enrichissements. L'enjeu pour l'éditeur est de créer la cohérence de l'énonciation éditoriale (Jeanneret et Souchier, 2005)⁷ de cet univers et de penser les parcours narratifs du lecteur : son implication, l'intégration gestuelle, la place de l'interactivité et de la multimodalité.

1.3. Le « pacte éditorial » entre l'éditeur et le lecteur

L'éditeur, en faisant des choix d'éditorialisation du contenu et de la technologie, propose voire impose, un ou des nouveaux modes de lecture d'une œuvre. Dans le cas d'une œuvre de création, les choix d'éditorialisation sont faits d'un commun accord avec l'auteur. En revanche, dans le cas de la remédiatisation d'œuvres du patrimoine littéraire appartenant au domaine public, seul l'éditeur (et son équipe) opère ces choix. Au « contrat de lecture » passé entre l'auteur et le lecteur, et qui se définit aussi bien par la structure formelle du texte que par son mode de publication, où le péri-texte joue un rôle majeur (Genette, 1987), se superpose ce que nous proposons de nommer un « pacte éditorial ». Cette expression se réfère à la fois à la théorie du « contrat de lecture » des sciences de l'information et de la communication (Jeanneret et Patrin-Leclerc, 2004 ; Véron, 1983, 1985) et au « contrat de lecture » en théorie de la littérature (Bouju, 2002). En théorie littéraire, les termes de « contrat » et de « pacte » sont souvent utilisés de manière interchangeable, ou l'un est présenté comme une sous-catégorie de l'autre. De ces différentes approches, nous retiendrons deux définitions qui justifient notre choix de parler d'un « contrat ou pacte éditorial » : celle de Véron (1983, 1985) et celle de Lejeune (1975), car bien qu'appartenant à des champs disciplinaires

différents, toutes deux prennent en compte la *situation d'énonciation*, et par là même le mode de publication, et la réception.

D'une part, le « contrat de lecture » a été défini par Véron (1983, 1985) pour analyser les postures de titres de presse, traitant des mêmes thèmes, mais adoptant des « dispositifs énonciatifs » différents, et leur réception (rapport *production/reconnaissance*). La notion de Véron, qui s'inscrit dans la « sémiologie de troisième génération », a été peu à peu diluée. Elle est aujourd'hui reprise *a minima* et appliquée en marketing, communication de marque et d'entreprise. D'autre part, « le pacte autobiographique » défini par Lejeune (1975) nous intéresse tout autant, car Lejeune insiste sur le fait que le pacte relève autant des structures formelles du texte que du mode de publication : « Le niveau d'analyse utilisé est celui du rapport *publication/publié*, qui serait parallèle, sur le plan imprimé, au rapport *énonciation/énoncé*, sur le plan de la communication orale » (Lejeune, 1975, p. 44-45).

Au contrat de lecture proposé par l'auteur se superpose un pacte éditorial. Le processus n'est pas nouveau : en étant publiées, *Les Lettres* de Mme de Sévigné à ses proches sont passées du statut privé à celui de public ; un même texte de Voltaire peut être publié en livre de poche avec une préface et un appareil critique plus ou moins fourni, dans une collection destinée aux collégiens, ou encore en Pléiade avec toutes les variantes et le dernier état de la recherche. Le livre numérique multiplie les possibilités de présentation d'un texte, et par là même le rôle de l'éditeur : les enrichissements relèvent de plusieurs codes sémiotiques (notes interactives, images commentées, lecture audio, animation, etc.), et encadrent la lecture d'une manière plus ou moins contraignante, soit en étant des options qu'on peut (dés)activer, soit en étant carrément imposés (animations apparaissant à l'écran, fenêtres pop-up, etc.). Le marché du livre numérique enrichi étant encore assez restreint et la remédiatisation des œuvres du patrimoine étant plus souvent l'objet d'une expérimentation que le fait d'une logique de collection, il semble difficile d'établir une typologie des différents types de pactes éditoriaux. Néanmoins, on peut distinguer plusieurs « dimensions » (Esposito, 2015) récurrentes : dimensions narrative, documentaire, ludique, sociale, esthétique ou polysensorielle. Toutes ces dimensions sont soutenues par la dimension interactive sans laquelle le livre numérique enrichi ne saurait être. L'éditeur joue avec ces différentes dimensions et les distribue selon le type de pacte éditorial qu'il souhaite proposer. Par exemple, le livre-application *Candide* (BnF-Orange) propose une lecture polysensorielle et documentaire du conte de Voltaire, quand l'ePub 3 *Candide* « Folio+Vidéo » de Gallimard⁸ fait le choix d'une lecture ludique avec des animations, des sketches et des quizz, censés relancer l'attention des lycéens. Nous verrons plus loin comment l'éditeur présente ce pacte éditorial à l'aide de ces deux exemples et de celui de l'ePub 3

Le Horla de l'Apprimerie⁹. Cette démultiplication des codes sémiotiques n'est pas sans soulever des tensions d'ordre définitionnel, ergonomique et attentionnel.

2. La multimodalité comme expériences de lecture

La lecture implique une certaine subjectivité du lecteur que les didacticiens et pédagogues ont exposée sous le concept de « sujet lecteur » (Rouxel et Langlade, 2004) pour caractériser une expérience de la lecture qui fait appel à la liberté et à la sensibilité de l'élève dans son approche du texte. Pour l'éditeur et le concepteur, modéliser une telle expérience relève de la mise en forme du texte — sa textualité — et de la matérialité de l'objet livre. Lors de la phase de conception, l'éditeur se fonde sur une représentation de la pratique de lecture et de la posture du lecteur. Il conçoit l'interface et les interactions en modélisant des « figures de lecteur » (Saemmer, 2015). Dans le cas du livre enrichi, la multimodalité fonde le pacte éditorial en permettant à la fois de proposer de nouvelles expériences de lecture et d'influer concrètement sur la lecture par le biais de l'interactivité.

2.1. Le « sujet lecteur » à l'épreuve du pacte éditorial

L'ouverture dynamique du livre numérique enrichi donne les premiers indices du pacte éditorial. La couverture étant réduite à un logo à plat, les informations sont transférées vers la page-écran d'ouverture et le sommaire. Dans le cas d'un livre-application, plusieurs pages-écrans sont imposées au lecteur avant la stabilisation du sommaire : il s'agit du procédé de « révélation progressive » qui permet de « gérer l'attention de l'utilisateur en réduisant la charge informationnelle de l'interface, et par là la charge de travail cognitif »¹⁰. Ainsi, il indique progressivement à l'utilisateur les informations types (auteur, éditeur, etc.) et, surtout, les principaux parcours de lecture.

On peut prendre l'exemple de l'application *Candide* (BnF-Orange). La page-écran d'ouverture est sobre, avec le titre de l'œuvre et l'auteur, le texte sera donc premier. C'est la partie « Le Livre ». La révélation progressive passe par un effet de dézoom sur un axe horizontal à partir de la page-écran d'ouverture. À la partie « Le Livre » s'ajoutent les parties « Le Monde » (lecture thématique et géographique) et « Le Jardin » (lecture sociale), composant une page-écran tripartite. Un encart avec le détail des enrichissements apparaît à la première ouverture de chaque partie (codes des notes, qui relèvent de la dimension documentaire pour le « Livre », du fonctionnement du « Jardin », etc.). Ce

didacticiel explicite le pacte éditorial proposé au lecteur : une lecture à la fois polysensorielle et savante.

Dans le cas du livre numérique du *Horla* au format ePub, l'ouverture s'apparente davantage à celle d'un livre, avec la nécessité de tourner les pages. C'est une ouverture en musique, aux tonalités assez inquiétantes. L'image de fond insuffle également une angoisse diffuse avec un crâne, une chauve-souris et une falaise baignés dans un clair-obscur. Le lecteur est ainsi invité à plonger dans un univers poétique et immersif (pacte éditorial) où l'environnement sonore et les interactions renforcent le sentiment d'immersion dans l'œuvre. Le sommaire, qui apparaît progressivement, reste assez discret, comme en retrait. Il invite en premier lieu à « lire l'œuvre ». Si l'on choisit de « tourner » directement la page, après une page de crédits, on commence de fait à lire l'œuvre. D'abord de manière classique, mais dès la troisième page, le lecteur est face à des paragraphes de textes qui naviguent au rythme de bateaux passant sur la page et emportant/rapportant le texte, le narrateur du récit est alors en train de contempler la Seine devant chez lui... Tréhondart considère que :

Cette œuvre constitue une exception dans le paysage éditorial actuel français du livre numérique enrichi en proposant de nombreux couplages signifiants à travers des figures textuelles animées et manipulables : celles-ci font ressortir le potentiel « immersif » du texte numérique, qui peut devenir signifiant au-delà du geste mécanique de tourner la page. (2016, p. 220)

Quant au *Candide* « Folio+vidéo » édité par Gallimard au format ePub 3 (et Mobi sous Kindle), il reprend les codes du livre imprimé avec une couverture standard apparaissant sur un fond blanc, puis une alternance de page de texte accueillant des vidéos. Le pacte éditorial ludo-éducatif est pour le moins explicite dès la couverture, qui met en avant trois éléments : le titre du conte en gras et en orange ; le nom en gras et en rouge d'un acteur-humoriste connu pour son rôle dans la série télévisée *Scènes de ménage*, Loup-Denis Élion, et sa photo tout sourire ; une pastille rouge « + 43 vidéos explicatives ». Le nom de l'auteur, Voltaire, est plus discret, indiqué au-dessus en romain et en noir. Le pacte éditorial est réexplicité dès la deuxième page avec cette annonce « Bienvenue aux débutant(e)s ! », accompagnée d'un texte explicatif à propos des vidéos et des quizz, et d'une première vidéo de Loup-Denis Élion. Ces vidéos à la manière « des jeunes » avec des sketches et des gifs (images animées) sont censées relancer l'attention des lycéens.

Ces trois œuvres sont destinées à inciter de jeunes lecteurs à lire des Classiques et à mieux les comprendre. Comme nous l'avons vu, chacune leur propose d'adopter des postures différentes, faisant plus ou moins appel à l'émotion ou à la distance critique. Toutes s'inscrivent dans le champ de la littérature médiatique multimodale (Lebrun, Lacelle et Boutin, 2012), qui exige précisément du lecteur qu'il combine différents modes de lecture où sont mises en œuvre des compétences

interactionnelles, auditives, visuelles et informationnelles. Le *Candide* « Folio+vidéo » instaure une relation plutôt passive avec le lecteur, qui déclenche ou non les vidéos et peut répondre à des quizz assez basiques. L'application *Candide* et l'ePub 3 *Le Horla* cherchent davantage à impliquer le lecteur et à lui faire une place comme « sujet » libre et sensible dans son approche du texte (« sujet lecteur », Rouxel et Langlade, 2004). Elles s'inscrivent dans la démarche pédagogique d'une « lecture littéraire » définie comme un « va-et-vient entre lecture subjective et lecture critique » (Dufays, 2013). Les concepteurs du *Horla* sont plus partisans d'une découverte de l'œuvre, sans notes explicatives, rejetant les clé de lecture en fin d'ouvrage (accessibles également depuis le sommaire d'ouverture) — lecture subjective. L'application *Candide* s'inscrit davantage dans cette dynamique de « va-et-vient » comme le démontrent les expériences pédagogiques évoquées dans la dernière partie.

2.2. L'approche multimodale de l'œuvre littéraire

En conjuguant texte, images, son, vidéo dans un même document, le livre-application ouvre un espace textuel et sensoriel qui renouvelle profondément l'expérience visuelle et cognitive de la lecture. En effet, la lecture sur tablette tactile fait intervenir le toucher, la vue, l'ouïe, dans une combinaison polysensorielle qui interroge le mode, c'est-à-dire le moyen de transmission et de réception des messages. On distingue quatre modes — textuel, visuel, sonore, gestuel —, dont la combinaison constitue la « multimodalité », chaque mode possédant ses propres ressources sémantiques. La multimodalité offre une possibilité de *stimuli*, à la fois cognitifs et sensoriels, permettant de changer de mode sémiotique et de relancer l'attention. La multimodalité est aussi un vecteur d'émotion par une nouvelle sensorialité du texte. Elle correspond au processus cognitif du traitement de l'information, lequel est multisensoriel et multimodal (Dehaene, 2007). L'approche multimodale d'une œuvre littéraire permet ainsi d'augmenter le sens de l'œuvre dans les trois acceptions du latin *sensus* : perception, direction, signification.

Le livre-application *Candide* combine et redistribue les quatre modes gestuel, textuel, sonore et visuel dans une configuration singulière. Il expérimente une approche multimodale de l'œuvre littéraire proposant une approche polysensorielle et polycognitive en faisant intervenir de l'image, du texte, du son et de la vidéo d'une part, et en renouvelant la relation bimodale entre le texte et l'image d'autre part.

2.2.1. *Le mode gestuel : impliquer le lecteur dans l'énonciation*

L'iPad offre une nouvelle expérience de support et de la lecture avec une gestuelle inédite par laquelle le lecteur manipule à la fois l'appareil et l'interface. L'activité de manipulation implique le lecteur, nous l'avons dit, à la fois mentalement et physiquement : c'est l'action du lecteur qui détermine l'avènement des contenus à l'écran. Par son geste, le lecteur construit l'énonciation à travers un parcours de lecture interactif. La tactilité rend un rapport sensible avec l'énoncé et renforce le sentiment d'appropriation par la manipulation des contenus sur l'écran. Le livre-application *Candide* exploite les gestes simples : pointer, marquer, déplacer, agrandir, écrire, copier-coller. L'activité de manipulation vise à illustrer et enrichir le texte de Voltaire dans le volet « Livre ». Dans les volets « Monde » et « Jardin », elle participe à la construction du contenu et du sens à travers une lecture enrichie, multimodale et créative.

2.2.2. *Le mode textuel : restituer les différents états du texte et l'explicitier*

L'application renouvelle les modalités d'accès au texte de Voltaire : texte intégral dans le volet « Livre », il est résumé et accessible par extraits dans le volet « Monde » et sous forme de citations, collectées par le lecteur, dans le volet « Jardin ». Le texte est comme diffracté en plusieurs états (manuscrits, variantes, texte définitif), intégrant son commentaire, sous forme de notes ou de fiches, permettant de l'explicitier, de le contextualiser ou de le mettre en perspective. C'est donc un texte configuré, à géométrie variable, qui peut se déployer selon plusieurs dimensions.

Dans le volet « Livre », la page est dynamique : le lecteur peut consulter en même temps le texte de *Candide* et son apparat critique avec les notes érudites ou scolaires et ses variantes, mais aussi les fiches thématiques (personnages, lieux, concepts). Dans le volet « Monde », le conte de Voltaire dialogue avec quelque 161 extraits, d'Aristote à Claude Lévi-Strauss, autour de 12 thèmes. Ici, tout l'intérêt de l'édition enrichie réside dans cette possibilité d'intégrer un corpus dans l'œuvre.

2.2.3. *Le mode visuel : renouveler la relation avec le texte le « second discours » de l'image*

Dans le processus de remédiatisation de *Candide*, une part inédite est faite à l'image avec plus de 400 documents¹¹ : photographies du manuscrit avec les corrections et repentirs de Voltaire, illustrations du texte qui confrontent plusieurs représentations d'une même scène et augmentent la polysémie du texte, albums documentaires articulés à des temps forts du texte qu'ils prolongent et enrichissent. L'image est ainsi prise à la fois comme média et comme médiation. Celle-ci se fait illustration, donnant forme et figure à un imaginaire ou, à l'inverse, ouvrant un espace à l'imaginaire du lecteur dans l'écart entre le réel et la représentation. Ailleurs, nous avons pris

l'image pour sa valeur documentaire : par le témoignage que porte l'image, nous cherchons à combler la distance entre le XVIII^e siècle et nous, mettant en perspective des points de vue. Enfin, et c'est la valeur ajoutée des corpus iconographiques issus des collections patrimoniales de la BnF, nous conférons un discours à l'image, qui peut révéler par son propre langage symbolique, une pensée, une impression, une vision, qui font sens à la fois par l'image elle-même, par la confrontation des images entre elles et par la mise en tension des images et des textes, ou encore par le détour de l'image afin de réinterroger le sens du texte (Laborderie et Juhel, 2016).

2.2.4. Le mode sonore : renouer avec l'oralité et sensorialiser le texte

En offrant un mode de lecture sonore, le livre-application renoue avec l'oralité du conte et de sa composition. Le choix de l'interprète et le rapport à la voix sont déterminants dans la transmission du texte lu. Avec l'interprétation de Denis Podalydès, c'est un angle de distanciation que nous avons privilégié : le comédien cherche à restituer l'humour noir de Voltaire dans un effet « pince-sans-rire ». Le ton, volontairement neutre, renforce le caractère ironique du conte par une sorte de détachement. Le choix de l'interprète s'avère un véritable parti pris éditorial dont l'enjeu est la sensorialisation du texte par l'oralité. En renouant avec la tradition orale, le mode sonore s'inscrit dans le temps de manière différente, restituant toute la linéarité de la parole et du conte.

Les didacticiens ont montré combien « l'écrit oralisé » participait efficacement à l'enseignement de la compréhension en lecture. Les enseignants ont en effet privilégié le mode de lecture sonore dans leur approche initiale du texte, l'écrit oralisé permettant de débloquer la compréhension des élèves, notamment des plus faibles. Cet enrichissement s'est avéré central : point de départ et d'entrée dans le conte, il est la promesse d'une lecture exhaustive. Combiné avec la lecture du texte ou celle du manuscrit, le mode sonore améliore la compréhension dans un effet de redondance informationnelle (Le Bohec et Jamet, 2005).

En intégrant les modes sonore et vidéo d'une part, en renouvelant les relations entre le texte et l'image d'autre part, le livre-application *Candide* met en œuvre une littératie médiatique multimodale autour du conte de Voltaire.

3. Parcours de lecture du livre-application *Candide* : retours de pratiques

Du point de vue didactique, le choix de *Candide* est particulièrement symbolique : le décryptage de l'univers du XVIII^e siècle, toile de fond du conte, donne des clés pour comprendre la période contemporaine ; son rayonnement permet en outre de souligner la pérennité d'une œuvre et la diversité de sa lecture ; enfin, l'objectif implicite est de mettre en chemin intellectuellement le lecteur, dans la construction d'un savoir, sans donner de solutions ou de réponses d'autorité, tout en ménageant suffisamment de repères pour conférer un cap à la lecture.

3.1. Imaginer des lectures

Candide, en permettant des interprétations multiples et des approches de lecture variées, multiplie les horizons d'attente à imaginer : élèves, étudiants, chercheurs, grand public, etc. Le livre-application se prête à différents usages : les hyperliens dans *Candide* sont essentiellement explicatifs pour lever des incertitudes et ils dispensent de l'information dans l'immersion de la lecture selon l'approche d'Alexandra Saemmer (2015, p. 78).

Le conte associe la brièveté du texte et la richesse des échos, le livre enrichi a pour mission de proposer une exploration de ces tissages à travers notamment l'espace « Monde » : rendre sensible cette épaisseur et montrer l'actualité du conte, tels sont deux des objectifs pédagogiques de l'édition enrichie. L'approche retenue pour la conception des parcours est philosophique et sociale, avec une insistance sur l'ironie de Voltaire et un choix éditorial de faire réfléchir sur l'image de l'autre, l'esclavage, la guerre, autant de questions qui restent d'actualité au XXI^e siècle, avec une priorité accordée à l'image, nous l'avons vu : *Candide* peut aider le lecteur à comprendre le monde qui l'entoure.

De nombreuses questions ont jalonné le projet, concernant notamment le contenu proposé par les pistes : que dire, jusqu'où aller pour accompagner la lecture en évitant la surcharge cognitive ? Ajouter des éléments qui donnent de l'ampleur, qui créent des échos est indispensable, mais avec mesure et pertinence. En même temps, ces enrichissements ne doivent pas être trop discrets pour demeurer visibles : la justesse de l'affordance est ici centrale, pour créer des objets évidents dans leur usage, qu'il s'agisse de la couleur des hyperliens ou de l'étoile des notes. La priorité est également d'écrire du contenu pour un usage interactif et ponctuel afin d'enrichir la lecture sans arrêter sa dynamique. Dans ce contexte, la cohérence narrative peut se trouver bousculée puisqu'il est possible d'aller plus vite que le texte. Les fiches des personnages par exemple résistent

difficilement à la chronique d'une fin annoncée : la fiche de Candide, personnage principal, en dit long sur son parcours et sur le conte.

L'application est pensée comme une globalité cohérente entre lire, explorer et construire. Cependant, l'incertitude règne quant au lecteur qui ira jusqu'au bout du parcours. Les trois étapes correspondent chacune à une démarche de lecture : la continuité ou la complémentarité n'est pas si évidente dans les usages, le volet « Livre » par exemple peut être ressenti comme très individuel, le « Monde » se prête sans doute davantage à un usage en classe, le « Jardin » est très pertinent dans son principe pour la collecte et le traitement de l'information avec l'idée de partage. Les premiers arbres du jardin ont été créés par la BnF, d'autres ont poussé, accompagnés de papillons pour indiquer la densité du contenu : des enseignants et des élèves en ont créé à partir d'éléments sélectionnés dans l'application, parfois accompagnés de commentaires personnels. Si Kaplan rêve d'un livre qui raconterait ses lectures et ses lecteurs¹², plusieurs enseignants ont demandé une validation institutionnelle de ces arbres pour les préserver d'un écueil du Web qui peut donner une impression que tout se vaut : quelle légitimité pour un arbre déposé, œuvre individuelle ou collective à l'échelle d'une classe ? De fait, il ne suffit pas de rassembler des fragments choisis pour construire un contenu et la structuration est fondamentale pour que la collecte prenne sens¹³.

Ces trois approches rassemblées dans une application présupposent des lectures différentes, mais pas obligatoirement conjuguées, ou linéaires. En effet, le lecteur a aussi la liberté de prendre le pouvoir et de construire sa lecture : les expérimentations menées montrent ainsi que des choix peuvent s'établir entre le « Livre » et le « Monde » notamment, tandis que le « Jardin » n'apparaît pas toujours pleinement exploité.

3.2. Des expérimentations sur mesure

Le retour sur les usages et notamment les expérimentations est nécessairement fragmentaire, car nombre d'utilisations dans le cadre scolaire ou périscolaire échappent à tout compte rendu ou commentaire. Les supports d'analyse disponibles concernent cinq classes de l'académie de Grenoble et une enquête de satisfaction des publics par Orange (Laborderie, 2017), une expérience utilisateur au laboratoire ErgoDesign Lutin-Gobelins avec huit testeurs équipés d'une barre oculométrique (Jeantet, 2015), des commentaires d'essais en classe, des remarques sur le blogue d'Orange. Les approches se révèlent très différentes selon le contexte et les éléments testés.

3.2.1. Le volet « Livre »

À l'occasion de certaines expériences scolaires appuyées uniquement sur le volet « Livre », les utilisateurs reconnaissent la richesse de l'application, mais soulignent des écueils pratiques, en particulier la nécessité de disposer d'une tablette individuelle pour rester aux commandes des choix des enrichissements : l'application est parfois uniquement utilisée comme support de projection. Certains utilisateurs n'observent pas de différence majeure avec une édition traditionnelle — la lecture de Podalydès et les illustrations couleur en plus¹⁴. Le constat est similaire pour les expérimentations hors milieu scolaire, avec de jeunes adultes qui n'ont pas lu le conte¹⁵ : beaucoup d'enrichissements ne sont pas activés, seules les notes sur la droite sont ouvertes — question d'affordance ? —, les illustrations sont ponctuellement sollicitées. La connaissance du conte apparaît équivalente à celle du groupe qui a lu le texte sur papier ; en revanche les testeurs sur tablette ont l'impression de mieux maîtriser *Candide*, confiance qui peut s'expliquer par l'aspect rassurant des enrichissements.

3.2.2. Volets « Livre » et « Monde »

Les retours changent quand l'application est saisie conjointement dans les deux entrées, le « Livre » et le « Monde », conformément à la démarche de cinq classes pilotes dans l'académie de Grenoble menée au moment de la sortie de l'application¹⁶. Cette expérimentation a mis en évidence deux approches : le rôle de la tablette dans l'interactivité du cours et l'application *Candide* comme illustration d'une nouvelle démarche de lecture et d'appropriation d'œuvres maîtresses de la littérature. Premier constat des enseignants, le plaisir à travailler et la curiosité de la découverte : les élèves finissent après 18 heures, ne sortent pas pour la récréation, un élève habituellement en difficulté circule dans la classe pour aider. La tablette est perçue comme un périphérique parmi d'autres, au même titre que le papier, un crayon ou un livre. La posture de l'enseignant change, il aide ponctuellement au départ puis en cas de difficulté dans les recherches. De fait, des compétences de savoir-être émergent, le schéma métacognitif de chacun est pris en compte, l'impression de s'éloigner du cadre scolaire permet de lever des inhibitions. Les élèves n'apparaissent pas gênés par les enrichissements foisonnants même s'ils n'ont découvert qu'une petite partie des possibilités. L'application permet même un gain de temps, car les élèves ne se précipitent pas sur la toile pour chercher tout et n'importe quoi. Les apports de l'application qui se révèlent les plus précieux en usage scolaire sont l'aide lexicale pour permettre la compréhension en dehors de l'enseignant, les résumés, même s'ils ne sont pas suffisants pour écrire un *tweet* avec un point de vue par exemple, et la carte des voyages pour montrer la symbolique du parcours.

Pédagogiquement, selon les enseignants expérimentateurs, l'intérêt majeur des parcours de l'application est « de présenter sans présenter » et de laisser l'élève découvrir à son rythme en ouvrant les documents de son choix, ce qui rend possible une émergence progressive et d'heureuses surprises : des élèves ont découvert par hasard *Utopia* de Thomas More, un texte dont ils ignoraient l'existence, magie de la sérendipité ! Des scénarisations sont inventées dans les classes à partir de l'application et chaque classe a fait ses propres choix et développé ses usages : approfondir le thème du mal, explorer le conte philosophique du XXI^e siècle, exploiter des corrections de Voltaire sur son manuscrit, etc. Dans les cinq classes, l'enseignant a dessiné le fil conducteur, les élèves ont exercé leur choix dans les extraits. Ces expérimentations, fragmentaires, mais riches, sont prometteuses : les lecteurs s'approprient l'application et inventent leur usage — certains découvrent même le conte par le biais de la carte à l'aide du résumé des chapitres et des images.

3.3. De nouvelles compétences de lecture

3.3.1. Former à créer du sens : le lecteur pilote¹⁷

La lecture exploratoire qui construit du sens dans le volet « Monde », élaboré à partir des parcours de la carte, adopte une structure toujours identique. Dans un premier temps, l'approche du thème « Découverte » se fait par le visuel (tableau, gravure, dessin, photographie, etc.) qui permet la comparaison et le questionnement d'images afin de souligner l'évolution des représentations et des éléments graphiques. Ensuite, « l'exploration » invite à un approfondissement à partir d'extraits littéraires, de points de vue complémentaires ou divergents issus d'époques et de contextes variés. La « réflexion » amène le lecteur à s'interroger sur les éléments mis à jour, une occasion de créer des passerelles avec le contemporain. Enfin, « l'invention » signe chaque parcours par de l'écriture créative. Un album d'images, une anthologie, une vidéo de spécialiste complètent les ressources mises à disposition. À chaque étape, le voyageur de l'application est incité à chercher dans les informations pour reconstruire un nouvel objet dans une démarche de structuration progressive.

La démarche met en route un nouvel apprentissage, une autre lecture qui apprend à mettre en relation, à construire, à faire des liens avec le contemporain pour montrer qu'un texte tenu pour classique garde une pertinence (« lecture actualisante », Citton, 2007). La recherche prend place dans un environnement protégé tout en apprenant « à trouver les bonnes informations, les bons documents, et savoir les assembler pour qu'ils fassent sens »¹⁸ afin de favoriser, dans la liberté et la souplesse, le développement des « habiletés cognitives » (Bélisle, 2011, p. 33). D'un point de vue didactique, l'innovation la plus marquante est la priorité laissée à la co-construction du savoir plutôt

qu'à la transmission d'informations — l'application ne donne pas directement de réponse aux questions posées.

Cet usage confirme une évolution générationnelle : en situation d'apprentissage, l'élève s'invite comme conducteur et pilote et non plus passager, ce qui induit un changement de paradigme pour l'enseignant¹⁹. Cela rejoint le constat d'une enseignante de Grenoble ayant participé à l'expérimentation : elle observe des élèves ni excités, ni apathiques, penchés sur leur travail, actifs et impliqués, enthousiastes et conquis par le plaisir d'apprendre. Et le processus est également opérant pour les élèves « décrocheurs » qui s'intéressent à la tablette et finissent, eux aussi, par se pencher sur leur travail. L'enseignante conclut à un « numérique au service d'un nouvel humanisme », dans le sillage de Milad Doueïhi (2011).

3.3.2. *L'internaute éclairé : une métaphore du Web*

Découvrir et s'approprier constituent le fil rouge de la démarche, symbolisé par les étapes du voyage. Quel que soit le sujet, la méthodologie pour exploiter les ressources numériques reste similaire : apprendre à faire des liens, à créer des pistes, à mettre en relation des informations ou des analyses et à les exploiter. De fait, la lecture extensive se combine avec une lecture de traitement dans un espace protégé puisque les ressources sont déjà consignées pour l'application ou pour le site. La carte de *Candide*, par ailleurs assez classique dans les éditions scolaires pour figurer le mouvement, prend alors tout son sens. La navigation qui conduit le héros et le récit s'associe avec celle d'un lecteur qui « surfe » librement sur cette carte du monde, qui peut en ignorer les contraintes d'enchaînement et passer d'une étape à une autre par des canaux et autres raccourcis — les résumés de chapitres, les fiches de personnages, les fiches de concepts, etc. : sa navigation est libre, dans un univers hypertextuel sécurisé par la sélection des ressources. Un élève a ainsi parcouru l'ensemble du conte par le biais des résumés avant de descendre dans un chapitre pour trouver le passage qu'il cherchait.

De fait, l'application ne propose pas une immersion, mais plutôt une démarche de chercheur. Les parcours de la carte ont été conçus dans cet esprit : partir des fondamentaux, distinguer les incontournables, imaginer l'approche des plus jeunes et construire le parcours pour les mener à la découverte, tout en ménageant du jeu, dans le sens mécanique du terme, d'interstice qui permet à l'ensemble de garder sa mobilité et sa dynamique personnelle. Ce parti pris est indissociable d'une incertitude quant aux usages : du point de vue de la conception, il s'agit de guider suffisamment pour que la lecture soit productive sans enfermer pour laisser le plaisir de la découverte et donner une place à l'inattendu — la sérendipité fonctionne bien dans l'application — et aux usages imprévus. L'application propose au lecteur de trouver sa place.

3.2.3. *Livre à réinventer, un jeu avec le discontinu*

La continuité du sens pédagogique ne passe donc pas dans l'application par la continuité de la lecture, mais par la cohérence de la démarche : le jeu avec le discontinu accompagne l'expérience de l'édition enrichie. Le projet d'éditorialisation signe, nous l'avons vu, une lecture de l'œuvre contemporaine des lecteurs. Au regard de la densité des ressources, il n'est guère envisageable pour un lecteur de parcourir tous les possibles : au lecteur alors de réinventer le livre par sa lecture et de participer à la production du texte. La mise en œuvre devient deuxième création et ouvre un espace de liberté pour le lecteur, qui peut appréhender l'œuvre autrement. Cela rappelle la lecture affranchie à laquelle fait référence de Certeau, pour qui les lecteurs sont des « voyageurs » qui « circulent sur les terres d'autrui, nomades braconnant à travers les champs qu'ils n'ont pas écrits, ravissant les biens d'Égypte pour en jouir » (1990, p. 251).

La démarche peut conduire ainsi à repenser ce que signifie « Lire » : relier des fragments textuels par du lien cognitif que le lecteur établit (Bélisle, 2011, p. 167), compétence qui se complexifie dans le monde numérique nourri de multimédia, d'animation, de zapping, de discontinu (Bélisle, 2011, p. 40). Si, dans la logique d'Alain Viala, enseigner la littérature consiste à « codifier la façon de lire les œuvres, de définir des modèles et compétences de lecture tenus pour nécessaires et pertinents » (Viala, 1987), le défi du livre enrichi serait peut-être, par la diversité des ressources proposées, d'ouvrir les chemins pour le lecteur et d'instaurer l'idée de choix afin de favoriser l'émergence d'un regard personnel, même si les ressources proposées ont été sélectionnées. À rebours de la reproduction d'une lecture consensuelle, l'édition enrichie peut aussi créer ses usages.

En conclusion : remédialiser et réinventer

L'édition enrichie, par la multimodalité qu'elle met en œuvre et une conception du livre renouvelée qu'elle suggère, réactive l'intérêt des classiques en les reliant à des thématiques pérennes²⁰. Elle pose aussi des questions très contemporaines sur la place du lecteur, les modes de lecture, la relation entre le fragment et la linéarité. Des cartes proposées sont à redistribuer, avec une démarche d'anticipation de la part des concepteurs, et une grande liberté de navigation pour le lecteur. Cette ouverture des potentialités de la lecture est favorisée par la médiatisation du texte grâce au support — tablette pour l'application, ordinateur pour le site Web — qui définit non seulement un geste de la lecture, mais une approche d'un univers qui peut être visuel, sonore ou tactile.

Susciter la curiosité et guider le lecteur sans le contraindre, sous la forme d'une promenade où la sérendipité a toute sa place, ou par le biais d'un parcours déjà défini dans lequel le promeneur garde le loisir de s'égarer, tels sont les objectifs de l'application. La construction d'une remédialisation de ce conte classique se révèle indissociable des usages pressentis qui s'orientent à la fois vers le concept de lectures plurielles et celui de scénarios pédagogiques dans lesquels la linéarité du texte n'est plus établie comme prioritaire et où le lecteur est invité à devenir scripteur.

Dans ce contexte, il apparaît que l'enrichissement va au-delà du texte et le déborde : il crée des passerelles entre les époques, à la fois métaphore du Web et initiation à la recherche. Repenser la lecture et/pour réinventer les textes : suivre le parcours de Candide sur une carte interactive, n'est-ce pas déjà une lecture du conte ? Cette médiation du support permet des expériences inédites de lecture, déclinées en fonction de chaque lecteur ou lectrice, et individualisées à l'infini.

Références

- Bélisle, C. (dir.). (2011). *Lire dans un monde numérique*. Villeurbanne, France : Presses de l'enssib.
- Bolter, J. et Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding new media*. Cambridge, Royaume-Uni : MIT Press.
- Bouju, E. (dir.). (2002). *Littératures sous contrat*. Rennes, France : Presses universitaires de Rennes.
- Citton, Y. (2007). *Lire, interpréter, actualiser : pourquoi les études littéraires ?* Paris, France : Amsterdam.
- Citton, Y. (2014). *Pour une écologie de l'attention*. Paris, France : Le Seuil.
- de Certeau, M. (1990). *L'Invention du quotidien, I : arts de faire*. Paris, France : Gallimard.
- Dehaene, S. (2007). *Les Neurones de la lecture*. Paris, France : Odile Jacob.
- Doueïhi, M. (2011). *Pour un humanisme numérique*. Paris, France : Éditions du Seuil.
- Dufays, J.-L. (2013). Sujet lecteur et lecture littéraire : quelles modélisations pour quels enjeux ? *Recherches & Travaux*, 83, 77-88. Récupéré du site <http://recherchestravaux.revues.org/666>
- Esposito, N. (2015). Multidimensional evaluation of the eBook Mon Voisin. *Workshop ANR P-RECIHC (Reading in Europe: Contemporary Issues in Historical and Comparative Perspectives)*. Université du Maine, Le Mans (France), 27-29 mai 2015.
- Jauss, H. R. (1978). *Pour une esthétique de la réception*. Paris, France : Gallimard.
- Genette, G. (1987). *Seuils*. Paris, France : Éditions du Seuil.
- Gibson, J. (1977). The theory of affordances. Dans R. Shaw et J. Bransford (dir.), *Perceiving, acting, and knowing: Toward an ecological psychology* (p. 67-82). Hillsdale, NJ : Lawrence Erlbaum Associates.
- Hayles, K. (2007). Hyper and deep attention: The generational divide in cognitive modes. *Profession*, 187-199. Récupéré du site http://www.jessicapressman.com/CAT_winter2013/wp-content/uploads/2012/11/Hayles-attention.pdf
- Jeanneret, Y. (2000). *Y a-t-il vraiment des technologies de l'information ?* Paris, France : Presses Universitaires du Septentrion.
- Jeanneret, Y. et Patrin-Leclerc, V. (2004). La métaphore du contrat. *Hermès*, 38(1), 133-140.
- Jeanneret, Y. et Souchier, E. (2005). L'énonciation éditoriale dans les écrits d'écran. *Communication & langages*, 145, 3-15.
- Jeantet, C. (2015). *La littérature adaptée en livres numériques enrichis : du livre-objet à l'objet numérique*. (Mémoire de maîtrise non publié). Université Paris-IV Sorbonne. Récupéré du site http://www.costech.utc.fr/IMG/pdf/jeantet_me_moire_candide.pdf

Laborderie, A. et Juhel, F. (2016). Les relations texte/image dans l'édition numérique enrichie d'une œuvre littéraire : le cas de l'application Candide de la BnF. *Itinéraires : Littérature, textes, cultures*, 2015(3). Récupéré du site <https://itineraires.revues.org/3070>

Laborderie, A. (2017). *Le Livre augmenté, de la remédiatisation à l'éditorialisation*. (Thèse de doctorat non publiée). Université Paris-VIII Vincennes-Saint-Denis.

Laitano, M. I., Bootz, P. et Salceda, H. (2013). Re-hypertextualisation d'œuvres littéraires : nouvelles impressions d'Afrique de Raymond Roussel. Dans I. Saleh *et al.*, *Pratiques et usages numériques : H2PTM'13* (p. 135-147). Paris, France : Lavoisier.

Le Bohec, O. et Jamet, E. (2005). Les effets de redondance dans l'apprentissage à partir de documents multimédia. *Le travail humain*, 68(2), 97-124.

Lebrun, M., Lacelle, N. et Boutin, J. F. (2012). *La littératie médiatique multimodale, de nouvelles approches en lecture-écriture à l'école et hors de l'école*. Québec, Canada : Presses de l'Université du Québec.

Lejeune, P. (1975). *Le pacte autobiographique*. Paris, France : Le Seuil.

Rouxel, A. et Langlade, G. (dir.). (2004). *Le sujet lecteur, lecture subjective et enseignement littéraire*. Rennes, France : Presses universitaires de Rennes.

Saemmer, A. (2015). *La rhétorique du texte numérique : figures de la lecture, anticipations de pratiques*. Villeurbanne, France : Presses de l'enssib.

Serres, M. (2013). *Petite Poucette*. Paris, France : Le Pommier.

Tréhondart, N. (2016). *Le livre numérique enrichi : conception, modélisations de pratiques, réception*. (Thèse de doctorat non publiée). Université Paris-VIII.

Véron, E. (1983). Quand lire c'est faire : l'énonciation dans le discours de la presse écrite. Dans *Sémiotique, II*. Paris, France : Irep.

Véron, E. (1985). L'analyse du contrat de lecture : une nouvelle méthode pour les études de positionnement des supports presse. Dans *Médias : expériences, recherches actuelles, applications*. Paris, France : Irep.

Viala, A. (1987). L'enjeu en jeu : lecture littéraire et rhétorique du lecteur. Dans M. (dir.), *La lecture littéraire, actes du colloque de Reims 14-16 juin 1984*. Paris, France : Clancier-Génaud.

-
- ¹ *Candide, l'édition enrichie*. BnF, Orange, Voltaire Foundation (2013). Application iPad à télécharger gratuitement sur iTunes : <http://bit.ly/Lyx9zb>. Démonstration vidéo : <http://bit.ly/LPUw8f>
- ² L'édition de René Pomeau, publiée en 1980 par la Voltaire Foundation, coéditrice de l'application, est considérée comme « définitive ».
- ³ Le site Web de l'édition numérique enrichie *Candide* est en ligne à cette adresse : <http://candide.bnf.fr>
- ⁴ Nous préférons traduire l'anglais *remediation* par « remédiatisation » plutôt que par « remédiation », terme parfois employé en ce sens, mais qui désigne usuellement en français le soutien apporté aux élèves en difficulté. De même, nous emploierons le terme « remédier » plutôt que « remédier » pour désigner le processus de remédiatisation.
- ⁵ Le terme d'« affordance » désigne la « capacité d'un objet à suggérer sa propre utilisation » (Gibson, 1977), sans qu'il soit nécessaire de lire un mode d'emploi.
- ⁶ Sérendipité : faculté à trouver autre chose que ce que l'on cherche. Terme employé ici au sens d'exploratoire.
- ⁷ Par « énonciation éditoriale », Jeanneret et Souchier entendent les « pratiques qui confèrent au texte sa forme matérielle, permettant de le donner à lire et à manipuler » (Jeanneret et Souchier, 2005).
- ⁸ *Candide*, « Folio+Vidéo ». (2014). Gallimard. Récupéré du site <http://www.gallimard.fr/Catalogue/GALLIMARD/Folio/Folio-Video/Candide>
- ⁹ *Le Horla*. (2014). L'Apprimerie. Récupéré du site <http://www.lapprimerie.com/portfolio/le-horla/>
- ¹⁰ APCI. (2013). *Le design des interfaces numériques en 170 mots clés*. Paris, France : Dunod.
- ¹¹ L'édition enrichie de *Candide* accorde une place égale aux textes et aux images — ce qui est peu commun pour l'édition d'une œuvre littéraire — avec quelque 433 images accessibles en pleine page.
- ¹² Le projet de Frédéric Kaplan (2007) : « Le livre de demain devrait pouvoir faire tout cela : ne pas raconter seulement son histoire, mais aussi celle de ses lecteurs ». *Lire dans un monde numérique* (p. 198).
- ¹³ Le projet *Candide 2.0* (<http://candide.nypl.org/text/chapter-1>), expérience de lecture et d'annotation lancée à l'occasion des 250 ans de *Candide* à la New York Public Library du 23 octobre 2009 au 25 avril 2010 : des intervenants variés déposent des commentaires sur des parties de texte, invitant au dialogue, à la réflexion et au débat. Dans l'édition enrichie de *Candide*, le « Jardin » est plus conceptuel car les commentaires s'organisent par le biais des arbres avec l'idée de construire des savoirs.
- ¹⁴ « En effet, elle me paraît être une édition superbe, mais qui ne semble guère changer, finalement, d'une édition traditionnelle : de la même façon qu'un élève curieux de littérature lira avec délices une édition scolaire et toutes ses notes et documents, un élève curieux utilisera avec délices cette app ; les illustrations en couleur et la lecture de Podalydès ne gâtent rien, bien entendu. [...] Je réutiliserai l'app sans nul doute. Mais je pense que l'on peut faire plus et mieux, en sortant des paradigmes de l'édition traditionnelle... Ou en ayant un iPad par personne ! » (Guerrieri, C., « Comment l'app *Candide* de la BNF est entrée dans ma classe et ce qu'il en advint — année scolaire 2012-2013 ». Récupéré du site <http://guerrieri.weebly.com/candide-bnf.html>)
- ¹⁵ Expérience test-utilisateur menée en 2015, au sein du labo Ergo Design Lutin-Gobelins, avec deux groupes de quatre étudiants postbac n'ayant jamais lu *Candide*. Jeantet, C. (2015). *La littérature adaptée en livres numériques enrichis : du livre-objet à l'objet numérique*. Récupéré du site http://www.costech.utc.fr/IMG/pdf/sem_8juin2015_formats_et_receptions.pdf.
- ¹⁶ Expériences menées dans l'académie de Grenoble (Récupéré du site http://www.ac-grenoble.fr/mission-tice/Delegation_academique_au_numerique/Lecture_numerique_%3A_%22Candide%22.html).
- ¹⁷ Serres, M. (2013). *Petite Poucette*. Paris, France : Le Pommier.
- ¹⁸ Grafton (2012), dans Arnaud Laborderie, « Éditorialisation des bibliothèques numériques : le cas des Essentiels de Gallica ». Colloque international sur le document numérique, Montpellier, Europa, 2015.
- ¹⁹ Serres, M. (2013). *Petite Poucette* (p. 42-43). Paris, France : Le Pommier. « Quand Petite Poucette use de l'ordinateur ou du portable, ils exigent tous deux le corps d'une conductrice en tension d'activité, non celui d'un passager, en passivité de détente : demande et non offre. Elle courbe le dos et ne met pas le ventre en haut. Poussez cette petite personne dans une salle de cours : habitué à conduire, son corps ne supportera pas longtemps le siège du passager passif ; elle s'active alors, privée de machine à conduire. Chahut. Mettez entre ses mains un ordinateur, elle retrouvera la gestuelle du corps-pilote. »
- ²⁰ Louis Mallié, Les technologies, « nouvelle voie pour découvrir les classiques ? », *ActuaLitté*, 22 mars 2014.