



HAL
open science

Les figures du livre numérique augmenté au prisme d'une rhétorique de la réception

Alexandra Saemmer, Nolwenn Tréhondart

► To cite this version:

Alexandra Saemmer, Nolwenn Tréhondart. Les figures du livre numérique augmenté au prisme d'une rhétorique de la réception. *Études de communication - Langages, information, médiations*, 2014, Le livre numérique en questions, 43, p. 107-128. hal-01548505

HAL Id: hal-01548505

<https://hal.science/hal-01548505>

Submitted on 3 Jul 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

ALEXANDRA SAEMMER
ET NOLWENN TRÉHONDART
**LES FIGURES DU LIVRE NUMÉRIQUE
« AUGMENTÉ » AU PRISME
D'UNE RHÉTORIQUE DE LA RÉCEPTION**

« Homothétique » ou « enrichi », sous format « ePub » ou « applicatif », à lire sur ordinateur, tablette, liseuse ou téléphone, à regarder, à manipuler et parfois à écouter, le livre numérique est encore un objet aux contours flous. Selon Claire Bélisle (2003), il est composé d'un support physique, d'un logiciel d'exploitation, d'un logiciel de lecture et de fichiers. Dans un sondage Ipsos datant de 2010¹, le livre numérique est considéré par 36 % des sujets comme un support physique de lecture, alors que 56 % l'envisagent comme un ensemble de fichiers à feuilleter. Nous retenons ici la définition du livre numérique comme un ensemble de fichiers reproduisant des similitudes avec le livre papier tout en s'ouvrant vers de nouvelles particularités.

Cet article met en œuvre une méthodologie appelée « rhétorique de la réception » (Saemmer, 2014). Montrant comment le texte numérique dans son contexte éditorial préfigure les pratiques, et comment le lecteur y répond potentiellement en mobilisant des

1 Consulté le 30 avril 2014 à l'adresse : http://www.ipsos.fr/sites/default/files/attachments/rapport_livre_numerique.pdf.

imaginaires personnels et socialement partagés, cette méthodologie propose à la fois des « instruments de défense contre les effets de persuasion » (Bourdieu et Chartier, 2003), et des repères pour goûter à un nouveau plaisir du texte numérique qui prend en compte ses dimensions sensibles. Une interrogation principale bordera notre réflexion : comment le livre numérique « augmenté » par des hyperliens modélise-t-il des pratiques de lecture à travers des caractéristiques héritées du papier et ses spécificités numériques ?

Après avoir dressé le cadre de la méthodologie, nous présenterons des données empiriques sur les représentations du livre numérique auprès des lecteurs et d'un groupe d'éditeurs, issues, pour les premiers, de travaux préexistants (enquêtes, sondages) et, pour les seconds, d'entretiens que nous avons menés (Tréhondart, 2013). L'analyse de deux récits de fiction « augmentés » par des hyperliens nous permettra ensuite de vérifier comment les pages-écran à lire, à regarder et à manipuler proposent des formes et des figures de lecture qui anticipent sur des pratiques potentielles en s'appuyant sur des imaginaires partagés.

Pour une rhétorique de la réception

Une frontière statique est parfois tracée en sciences de l'information et de la communication entre la sémiotique, la rhétorique et la sociologie. On réduit dans ce cas la sémiotique et la rhétorique à des approches purement formelles. La vision immanente du sens a pourtant depuis longtemps été remplacée, en sémiotique comme en rhétorique², par l'idée du sens « négocié ». Pour Yves Jeanneret (2007), la sémiotique ne peut pas dire le sens, « qui n'existe pas » : « Elle peut décrire certaines conditions dans lesquelles se développent les pratiques signifiantes ». S'inspirant des sémiotiques post-structuralistes, de la « nouvelle rhétorique » (Perelman, 1977, 2000) et des « théories de la réception » (Iser, 1976 ; 1995), qui considèrent le texte (au sens large) comme un « potentiel d'action » modélisant les pratiques du lecteur, la « rhétorique de la réception »

2 Sémir Badir (2011) indique que l'étude des « systèmes de signes » est généralement attribuée à la sémiotique, alors que la rhétorique s'occupe de la « parole en acte ». La rhétorique apparaît ainsi comme la partie créative et ouverte du système sémiotique qui se penche sur la production de nouvelles relations entre « unités » de sens et la production de nouvelles unités.

montre que ces conditions sont à la fois préparées par le texte avec ses procédés de disposition logique et ses matérialités, et par l'horizon d'attente extratextuel, c'est-à-dire les imaginaires, attentes, espoirs et habitudes du lecteur.

L'objectif de la rhétorique a toujours été d'identifier les procédés déployés lors de l'interprétation du réel. Dans la « rhétorique de la réception », les procédés rhétoriques du texte numérique sont considérés comme des anticipations sur les pratiques, qui se trouvent actualisées de façon plus ou moins complète lors du processus de réception. L'identification des procédés mobilisés par le texte nécessite donc la prise en compte systématique des attentes potentielles des lecteurs et des concepteurs. Des études empiriques sur les pratiques de lecture et de conception, comme celles conduites en sociologie des usages et en psychologie sociale, peuvent contribuer efficacement à cette entreprise. Nous convoquerons donc ici des études auprès de lecteurs et de producteurs de livres numériques afin de circonscrire le rôle des attentes et imaginaires dans la modélisation des pratiques.

Figures de la disposition hypertextuelle

Un texte ou une image s'inscrivent dans un monde social d'abord par leurs « répertoires » (Iser, 1976 ; 1995), c'est-à-dire l'évocation d'éléments supposés connus par le lecteur : des événements ou des personnes par exemple, auxquels le texte fait allusion. Dans le texte ou l'image numériques, les répertoires, parfois devenus « manipulables » grâce à l'hyperlien, contribuent ainsi à orienter les attentes du lecteur vers le texte ou l'image reliés, qui apparaîtront une fois l'hyperlien activé. Le texte ou l'image reliés proposent à leur tour des répertoires. Nous définissons l'hyperlien d'abord comme une marque d'interprétation : un auteur-concepteur relie deux textes ou images entre eux parce qu'il pense qu'ils doivent être reliés, pour différentes raisons que la rhétorique de la réception essaie de sonder en étudiant les niveaux de contiguïté logique ou temporelle entre les répertoires disposés ainsi. Ces niveaux de contiguïté anticipent sur les pratiques de lecture, sous forme de figures de la disposition qu'il s'agit d'identifier avec précision. Les figures de la lecture « informationnelle » par exemple (Saemmer, 2014) font appel à l'attente d'une définition, d'une explication factuelle ou d'une

explicitation réduisant l'incertitude avec laquelle beaucoup de lecteurs approchent l'hyperlien avant même de cliquer.

Figures de l'élocution hypertextuelle

Par ailleurs, le texte ou l'image manipulables combinent, sur le même support, du texte ou de l'image d'une part et des gestes d'autre part, qui influencent potentiellement la réception du texte ou de l'image. Si la rhétorique est convoquée pour sonder le potentiel d'action des couplages entre signes, nous mobilisons des outils d'analyse sémiotique pour cerner le caractère « impliquant » de ces gestes de manipulation. Nous proposons d'appeler « iconique » le potentiel d'action du geste. Jean-Marie Klinkenberg (1996) définit l'icône comme un signe « motivé par la ressemblance », qui peut transiter par d'autres canaux que la vue ; son signifiant est un ensemble modélisé de stimuli (supports matériels du signe) qui correspond à un « type stable, ensemble modélisé que l'on peut atteindre grâce au stimulus. Ce type est identifié grâce à des traits de ce signifiant, et peut être associé à un référent reconnu » (384-385). La reconnaissance d'un signe iconique par le lecteur est ainsi constituée par des processus d'intégration et de stabilisation d'expériences antérieures.

Notre hypothèse est que certaines articulations de gestes sur des zones interactives dans le texte numérique font appel à de tels processus d'intégration et de stabilisation d'expériences antérieures. Le lecteur reconnaîtrait par exemple l'articulation de gestes « activer », caractérisée par un geste d'appui et de relâchement bref sur la zone manipulable d'un hyperlien, parce qu'il l'a déjà expérimentée sur des objets du quotidien : en appuyant sur des interrupteurs électriques, par exemple. Il reconnaîtrait l'articulation « appuyer-glisser », constituée par un geste d'appui et de déplacement continu, parce qu'il a déjà effleuré du doigt un visage pour le caresser, ou dépoussiéré un objet afin d'en dévoiler certains aspects... Le geste d'« activer » semble renvoyer à des idées de maîtrise et à un déclenchement instantané, alors qu'« appuyer-glisser » renverrait plutôt à un dévoilement continu, progressif (voir Saemmer, 2014). S'il est possible de verbaliser ainsi le « signifié iconique », il ne faut juste pas oublier qu'il « n'est pas un objet pour la pensée consciente »,

mais plutôt « une forme avec laquelle le corps percevant entre en résonance mimétique » (Meunier, 2006, 137).

Nous posons l'hypothèse que le sujet est amené potentiellement à « réactiver » ces résonances dans le contexte de lecture d'un grand nombre de livres numériques « augmentés ». Le potentiel d'action d'une icône comme « activer » ou « glisser » s'y trouve couplé au répertoire d'un texte ou d'une image manipulables pour souligner, préciser ou renforcer celui-ci : par exemple, lorsque le lecteur est invité à cliquer sur le mot « sonnette » dans une hyperfiction, et à effectuer ainsi un geste d'appui qui ressemble beaucoup à celui qu'il effectuerait sur une sonnette dans le monde physique. Ces couplages entre textes ou images et gestes forment un deuxième type de figures qui anticipent sur des attentes et imaginaires, en faisant particulièrement appel aux sens et aux sensations du lecteur. On pourrait les rapprocher des « figures de l'élocution » dans la rhétorique classique qui mettent de l'emphase sur le message textuel, à travers des procédés faisant appel aux dimensions sensibles de la réception.

Formes-modèles de la page-écran

Diverses autres formes « bordent » les textes et images sur la page-écran du livre numérique. Certaines ont émergé avec les ordinateurs ; d'autres contiennent des allusions aux dispositifs de lecture précédents comme le livre imprimé. Yves Jeanneret et Emmanuël Souchier les appellent « formes-modèles ». Selon Yves Jeanneret (2008, 174), un champ de tensions se crée entre la disparition effective de certaines formes-modèles comme la « page imprimée » et la pérennité de la filiation sémiotique de certaines formes-modèles qui rappellent quand même la page.

Les figures de la lecture du texte et de l'image numériques et les formes-modèles de la page-écran reposent sur des représentations de la lecture, du texte et du dispositif numériques mobilisées par l'auteur, le concepteur et l'éditeur. Ces représentations présupposent de leur part une anticipation du contexte actuel de réception et d'appropriation par les lecteurs. Comme elles prennent parfois la forme de discours d'accompagnement et permettent « à une société de construire son identité » (Flichy, 2001, 254), il est important de les

sonder en priorité pour circonscrire la production du sens dans le livre numérique augmenté.

Représentations du livre numérique chez les lecteurs et les éditeurs

Représentations du livre numérique chez les lecteurs

Le livre numérique est arrivé sur un terrain déjà marqué par des représentations de la lecture numérique. Celle-ci est souvent décrite comme impatiente, rapide et superficielle, et opposée à la pratique du livre papier (Carr, 2008). Thierry Baccino (2011, 63) parle d'une « pseudo-lecture » : l'hyperlien, en particulier, risquerait de provoquer la perte de l'objectif initial du lecteur en incitant au balayage rapide des contenus. Lors d'une étude menée à l'université Lyon 2 en 2006³, une majorité des 600 étudiants du panel a considéré la lecture numérique sur ordinateur comme « problématique ». Seuls 17,3 % des sujets ont déclaré lire un texte « entièrement » sur écran, le reste évoquant comme réticences principales la « fatigue » et le manque de sensations comme l'odeur et l'épaisseur du livre papier. Des réserves semblables ont été exprimées dans une étude menée en 2010 par l'éditeur Springer à l'université de Californie avec 2 569 étudiants⁴.

Des premiers basculements s'observent dans une enquête menée en 2012 par l'éditeur Pearson auprès de 1 410 étudiants américains⁵ : six sujets sur dix y affirment préférer la version numérique sur tablette à la version imprimée d'un livre, qu'ils le lisent dans le cadre de leurs loisirs ou de leurs études. Une diversification des représentations se dessine donc, même si beaucoup de lecteurs continuent à attendre du

3 Cette enquête, dirigée par Claire Bélisle au LIRE-CNRS, a été mise en place auprès d'étudiants universitaires en 2006 pour étudier dans un premier temps leur usage des encyclopédies en ligne. Un certain nombre de questions concernant leur rapport général au support numérique et leurs habitudes de lecture ont également été posées. Plus de six cents étudiants ont répondu à un questionnaire en ligne sur le bureau virtuel de l'université. Synthèse et analyse de cette étude consultée le 30 avril 2014 à l'adresse : <<http://lire.ish-lyon.cnrs.fr/spip.php?rubrique88>>.

4 Étude consultée le 30 avril 2014 à l'adresse : <http://www.cdlib.org/services/uxdesign/docs/2011/academic_ebook_usage_survey.pdf>.

5 Étude consultée le 30 avril 2014 à l'adresse : <www.pearsonfoundation.org/pr/20120314-new-survey-finds-dramatic-increase-in-tablet-ownership-among-college-students-and-high-school-seniors.html>.

texte numérique qu'il fournisse avant tout de l'« information » : des données « factuelles » ou des définitions, susceptibles de réduire leur incertitude sur le monde. L'hyperlien, en particulier, se trouve investi de cette « présomption informationnelle » (Saemmer, 2014), souvent opposée à des pratiques de lectures immersives associées à la fiction (Landow, 1992, 1997).

Dans le cas d'un récit de fiction « augmenté » par des hyperliens, il faut alors se demander si l'activation de zones manipulables sur l'écran interrompt en effet fatalement tout sentiment d'immersion, comme le pensaient (et même le souhaitaient) les premiers théoriciens et auteurs de l'hypertexte dans les années 1990 (voir Bolter, 1991), affirmant que l'hypermédialité est *par nature* propice à la lecture distanciée et réflexive en rappelant pertinemment au lecteur la présence du dispositif. Les premières hyperfictions aux États-Unis (par exemple, *Afternoon a Story* de Michael Joyce, 1993) s'inspiraient du roman expérimental papier. Les relations entre textes reliés par hyperliens étaient avant tout censées mettre en question les niveaux de contiguïté logico-temporels du roman « classique ». L'hypertexte était considéré principalement comme une « structure » rhizomatique, erratique ; le caractère impliquant des gestes mobilisés dans l'activation d'hyperliens, et leur fonction potentiellement immersive en couplage avec un texte ou une image (par exemple, lorsque le lecteur est invité à appuyer sur l'hyperlien *sonnette*), ont donc soit été négligés, soit critiqués comme caractéristiques de pratiques narratives traditionnelles qu'il fallait dépasser.

Devant le succès des jeux vidéo, l'on constate aujourd'hui que les Français acceptent de passer du temps sur des dispositifs numériques interactifs et de s'immerger « corps et âme » dans des univers de fiction. Lors d'une étude menée par l'institut GfK pour le Centre national du cinéma en 2011 auprès de 2 500 sujets majoritairement adultes⁶, 61 % déclarent avoir joué à des jeux vidéo au cours des six derniers mois, les trouvant « amusants et divertissants » (46,5 %), voire stimulants pour l'imagination (17,6 %). Des pratiques de réception intensives et immersives existent donc face à certains objets numériques. Le récit de fiction sous forme de livre numérique « augmenté » en fait-il pour autant désormais partie ?

6 Étude consultée le 30 avril 2014 à l'adresse : <www.cnc.fr/web/fr/etudes/-/ressources/2851402>.

L'enquête menée par OpinionWay⁷ en 2014 auprès de 2 015 sujets et 500 utilisateurs de livres numériques confirme que ces lecteurs sont de grands lecteurs de livres imprimés et qu'ils lisent majoritairement de la fiction. 66 % déclarent avoir lu un livre imprimé il y a moins d'un mois et 21 % lisent 20 livres papier ou plus par an. La littérature est la catégorie de livres numériques la plus lue (63 %), suivie par les essais (34 %), les livres pratiques et techniques (29 et 24 %), la bande dessinée (22 %), les ouvrages de sciences humaines et sociales (21 %), les dictionnaires (19 %), les ouvrages scolaires (16 %) et la jeunesse (11 %). Le baromètre annuel réalisé en 2014 auprès de 1 414 clients par la librairie numérique Chapitre.com⁸ permet de détailler leurs goûts en montrant que le roman policier arrive en tête des préférences (72 %), suivi par les « romans contemporains » (57 %), et la progression de plus en plus marquée des romans sentimentaux (+ 9 % entre 2012 et 2013).

Interrogés sur leurs préférences, 22,4 % des lecteurs manifestent dans les réponses leur désir de plus d'interactivité, mais ils citent avant tout la « recherche de définitions » ou le « renvoi du texte sur le Web », propositions qui cantonnent encore une fois l'hyperlien à une fonction informationnelle, potentiellement en conflit avec la « suspension de l'incrédulité » propice à l'immersion fictionnelle.

Ces premières études d'usages permettent de situer le lecteur de livres numériques comme un grand lecteur, amateur de récits fictionnels et potentiellement intéressé par les possibilités créatrices du support numérique. Si elles ne suffisent pas à dresser le cadre de son horizon d'attente sur les livres « augmentés », elles témoignent de l'évolution rapide des représentations sur la lecture et le livre numérique, qui sont au cœur des questionnements des concepteurs.

Représentations du livre numérique de fiction chez les éditeurs

Entre 2012 et 2013, nous avons interrogé une dizaine de responsables éditoriaux concevant des livres numériques « augmentés » de fiction (jeunesse et adulte), sur la base d'entretiens semi-directifs d'une durée d'une heure et demie en moyenne.

7 Étude consultée le 30 avril 2014 à l'adresse : <<http://www.sne.fr/img/pdf/Evenements/Assises/Assises-21mars2014/Synthese-barometre2014-BD.pdf>>.

8 Étude consultée le 30 avril 2014 à l'adresse : <<http://www.chapitre.com/CHAPITRE/fr/static/Default.aspx?id=livres-numeriques-propagateurs-de-lecture>>.

Alors même que ces derniers sont en première ligne pour promouvoir ces nouvelles formes de lecture littéraires et hypermédiatiques, l'analyse des discours témoigne de leurs réticences et interrogations sur le rôle possible de l'hypertexte et de l'interactivité dans les livres multimédias.

Unaniment, les éditeurs perçoivent l'interactivité associée au support numérique comme une activité potentiellement « dangereuse », voire « incompatible » avec une finalité de lecture immersive, dans la mesure où elle aurait le pouvoir d'interrompre la « suspension d'incrédulité » du lecteur (Coleridge, 1817) en le distrayant ou en l'égarant : « Avec le recul, je me dis que mes enrichissements sont au détriment de la lecture » (La Souris qui raconte) ; « On a tenté l'expérience de l'interactivité, mais on perd le fil de la lecture, on se déconcentre » (Byook) ; « Le schéma d'apprentissage est faussé avec l'interactivité, le lecteur s'arrête dans sa lecture et se met à chercher comment il pourrait déclencher des interactions dans l'image » (Actialuna).

À cet égard, les horizons d'attente sur le rôle possible de l'hypertexte rejoignent ceux des lecteurs dans les études citées : si « mettre de l'interaction derrière les mots est une évidence pour notre génération » (Studio Troll), l'utilisation de l'hypertexte reste utilitaire. Celui-ci est souvent cantonné à un rôle de pourvoyeur d'information : « On appuie sur un mot et sa définition apparaît. Le lecteur voit tout de suite si le renseignement est pertinent » (Dreamprovider). L'éditeur Studio Troll qui se propose de « renforcer l'immersion par le son et l'image » insiste sur le fait que « les lecteurs veulent une instantanéité, une correspondance immédiate entre ce qu'ils voient et ce qu'il y a derrière » : l'hyperlien est ici convoqué comme une figure d'illustration du texte plutôt que de diversion. Pour d'autres éditeurs, son introduction est assimilée au jeu et à la figure du « gadget » qu'il faut éviter : « *Alice for the iPad* est une somme d'aberrations graphiques hallucinantes » (Actialuna).

Au-delà de l'interactivité, c'est également la question de la forme et des repères de lecture qui préoccupe les éditeurs. L'éditeur Actialuna imagine un sommaire « instinctif », où une circulation verticale et horizontale dans un « chemin de fer » constitué de vignettes de pages facilite l'effort de mémoire du lecteur et l'aide à « se mouvoir ». D'autres éditeurs choisissent un sommaire « analytique » et thématique avec repérage à l'aide d'un curseur et d'une flèche positionnés en bas de chaque page, suivant le modèle de nombreuses

pages Web. Quelles que soient les formes choisies, les éditeurs font l'hypothèse d'un lecteur qui, comme dans le livre imprimé, exprime un besoin d'information sur le volume et l'épaisseur du livre.

Si les éditeurs pour enfants s'autorisent une plus grande part de ludicité dans leurs créations, la majorité préfèrent cantonner des couplages de gestes et de répertoires tantôt sur le modèle du livre imprimé en simulant à l'écran une page qui se tourne – pour l'éditeur Byook, « tourner les pages est un geste naturel, il n'y a rien à apprendre, c'est pourquoi il faut le conserver sur support numérique » –, tantôt sur le modèle du *scrolling* – pour l'éditeur Dreamprovider, « sur les tablettes tactiles, il est beaucoup plus naturel de scroller que de tourner des pages ».

Quelles sont, face à ces premières attentes et représentations de la lecture, du livre numérique et de l'hyperlien, les modélisations de pratiques anticipées dans le récit de fiction augmenté ? Pour les identifier, nous avons choisi le conte pour enfants *Une Nuit d'hiver* produit par Studio Troll et la fiction pour adulte *Poreuse* publiée chez Publie.net : ces deux livres numériques, au format applicatif pour le premier et ePub pour le second, proposent des hyperliens, et nous permettent d'identifier un certain nombre de « figures de la lecture » dans le récit numérique de fiction.

Nous avons d'abord analysé les « formes-modèles » des pages-écran et les répertoires des textes et images. Pour chaque texte ou image manipulables, nous avons ensuite constitué un catalogue d'attentes potentielles en nous appuyant sur les études empiriques précitées. Après avoir identifié les répertoires des textes ou images activés par les gestes de manipulation du lecteur, nous les avons mis en perspective avec les attentes et représentations, suivant la méthodologie d'une « rhétorique de la réception » exposée plus haut. Comment ces formes et figures appliquées au récit augmenté anticipent-elles sur des pratiques de lecture numériques ?

Modélisation des pratiques dans deux livres de fiction augmentés

Une Nuit d'hiver, conte augmenté pour enfants

Une Nuit d'hiver est un conte pour enfants de 7 à 13 ans conçu par la start-up Studio Troll⁹ sous format application pour iPad. Un jeune enfant découvre le soir de Noël une fée à sa fenêtre et tente de s'en emparer. Mais celle-ci se transforme sous ses doigts en grains de poussière qu'il décide de suivre. Marchant sous la neige, il croise des personnages mythologiques qui l'accusent d'avoir « touché » la fée et, par ce geste, de l'avoir « souillée » et ramenée à la triste condition humaine. Le petit garçon, empli de remords, décide de renoncer à ses cadeaux de Noël pour se faire pardonner.

Formes-modèles de la page-écran

Plusieurs formes-modèles dans *Une Nuit d'hiver* renvoient à la page papier, alors que d'autres s'en démarquent. L'œuvre illustre à cet égard le champ de tensions entre protocoles de lecture hérités du papier et anticipations de pratiques numériques, qui est représentatif d'un grand nombre de productions actuelles dans le champ. Bien que le contenu soit structuré en pages-écran et accessible de manière linéaire, celles-ci ne sont ni numérotées ni précédées d'un sommaire, empêchant une appréhension immédiate du « volume » du livre. Le texte s'affiche en blanc sur fond sombre texturé, inversant à la fois les conventions du livre papier et rappelant le livre pour enfant. Le passage entre pages-écran s'effectue par le geste « activer » effectué sur une flèche, et non par un « appui-glisser » qui aurait plus fidèlement imité le geste du feuilletage. Pourtant, le geste est couplé à un bruit de froissement et à l'animation d'une feuille de papier qui se tourne. La police à empattements et l'absence d'animations et d'illustrations sur la plupart des pages-écran textuelles favorisent potentiellement des pratiques de lecture intensives, accompagnées par des effets sonores mettant en scène différents aspects de décor parfois non explicités dans le texte : tic-tac d'horloge, aboiements de chiens, cloche qui sonne au loin...

9 Vidéo de présentation consultée le 30 avril 2014 à l'adresse : <<https://www.youtube.com/watch?v=98Brj9tmV9E>>.

Plusieurs textes distribués sur les pages-écran contiennent des hyperliens. À travers les relations de contiguïté logiques et temporelles entre les textes activables et les textes, images ou sons reliés d'une part, et les couplages entre les textes ou images manipulables et les enchaînements de gestes convoqués d'autre part, des figures de la lecture assez divergentes se trouvent modélisées.

Figures de la disposition hypertextuelle

Sur la première page, le lecteur apprend que l'enfant couché rêve « aux cadeaux » de Noël. Cet énoncé souligné, affiché en jaune et entouré d'un scintillement, anticipe d'abord sur le fait que le jeune lectorat visé sait reconnaître et manipuler un hyperlien. L'activation de l'hyperlien déclenche le passage d'images de consoles et de lecteurs mp3 sur la même page-écran. Ces images illustrent le texte qui, lui aussi, énumère les cadeaux, et donne une présence aux objets évoqués.

Lorsque l'enfant s'enfonce dans le sommeil, il entend un choc et aperçoit la fée assise sur le rebord de la fenêtre. Quand il essaie de la toucher, la fée projette une poussière lumineuse qui le fait chuter « lourdement sur le sol ». Cette fois-ci, c'est un son qui illustre potentiellement l'énoncé textuel dès que l'hyperlien est activé. Ce genre de relation entre l'énoncé textuel hyperlié et les images ou sons modélise un lecteur souhaitant accéder à une illustration et une présentification des répertoires évoqués : attente qui n'apparaît pas encore dans les études précitées auprès des lecteurs.

Une autre relation de contiguïté, d'un ordre temporel, entre texte et images animées anticipe sur un lecteur souhaitant combler un interstice narratif dans le texte à lire, rappelant le potentiel d'action de l'analepse. Afin de rattraper la fée, l'enfant « s'habilla et sortit en catimini ». L'activation du texte hyperlié déclenche une animation recouvrant temporairement une partie de la page, montrant l'enfant traverser l'appartement sombre. Ce potentiel d'action d'un hyperlien soutenant l'architecture narrative du récit n'est thématiqué ni dans les sondages auprès des lecteurs ni dans notre enquête auprès des éditeurs.

L'activation de trois autres hyperliens posés sur des énoncés textuels répond aux attentes informationnelles avec lesquelles beaucoup de lecteurs adultes approchent l'hyperlien, et qui sont

également citées comme primordiales par les éditeurs. Après avoir suivi les poussières lumineuses pendant un certain temps, l'enfant perçoit des êtres dont l'un se présente comme « Obéron », accompagné de sa « Vassalerie », « les Seelies ». Ces hyperliens, mis en évidence par la couleur orange (voir *figure*), invitent le lecteur à consulter des définitions qui s'ouvrent dans des encadrés au cœur même du texte, et sont écrites dans un langage érudit, décalé avec le ton général du récit. Ces notices explicatives et pédagogiques sont bien éloignées de l'univers fictionnel.

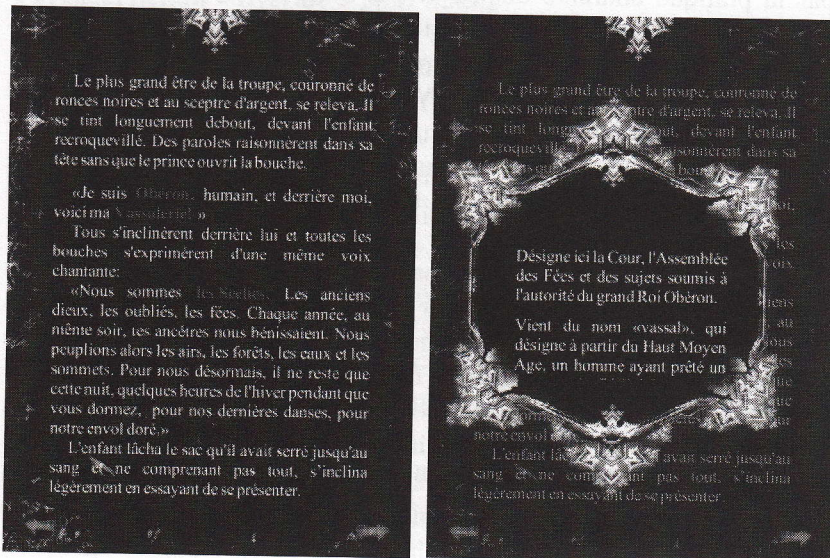


Figure : Modélisation de pratiques de lecture
« informationnelles » dans le livre enrichi *Une Nuit d'hiver* :
lorsque le lecteur active l'hyperlien sur le mot « Vassalerie »,
une définition de ce terme apparaît.
(crédit : éditeur Studio Troll)

Figures de l'élocution hypertextuelle

Tous les éléments manipulables de cette hyperfiction, hyperliens textuels inclus, mobilisent des potentiels d'action iconiques liés aux gestes effectués. Certains hyperliens textuels anticipent sur des comportements ludiques, où le lecteur n'est plus invité à effectuer le geste en fonction des répertoires du texte ou de l'image, mais

pour le « pur » plaisir des sens. Lorsque la fée a disparu, l'enfant ne perçoit plus qu'un « grain de poussière » lumineux, puis un « deuxième », un « troisième » et un « quatrième » : la forme-modèle de ces énoncés ouvre encore sur une présentification sonore. Or, il n'est pas question de sons dans le texte. Ce manque de cohérence logique peut être compensé par une activité « ludique » consistant à composer, indépendamment des répertoires du texte, une mélodie à partir des sons activables. La modélisation d'un lecteur privilégiant le jeu au déchiffrement du texte répond peut-être aux attentes formées par la pratique courante du jeu vidéo, mais confirme aussi certains stéréotypes du texte et de la lecture numériques, dénoncés par les éditeurs interrogés comme concurrentiels à la « vraie » lecture.

Les pages textuelles d'*Une Nuit d'hiver* sont entrecoupées par trois illustrations pleine page : sur la première, le lecteur aperçoit l'enfant en face d'une petite silhouette sombre. Les actions proposées sur cette page se situent avant le moment où l'enfant chute sur le sol pour avoir touché la fée : dans une narration globalement linéaire, cette page animée propose ainsi un moment de rêverie, un « entracte illustré » où le lecteur peut rejouer certaines scènes de l'histoire, par exemple, en illuminant littéralement la silhouette de la fée par activation manuelle. Sur cette page illustrative, le couplage entre l'enchaînement de gestes « activer » et l'image anticipe plus particulièrement sur une pratique immersive, rappelant des dispositifs de réalité virtuelle : le lecteur est invité à imiter *physiquement* le geste de manipulation de l'enfant touchant la fée. Le fait que le lecteur puisse ensuite « éteindre la fée » illuminée par son geste en re-cliquant renvoie pourtant vers les caractéristiques du dispositif électro-numérique, mettant potentiellement en danger la suspension d'incrédulité fictionnelle.

Pour résumer, beaucoup de figures de la lecture dans *Une Nuit d'hiver* proposent une présentification des éléments évoqués tout en entrant dans un rapport de redondance avec le texte. Ces redondances n'ont-elles pas tendance à figer le texte dans le rôle stéréotypé d'activateur de perceptions ? Il en est de même pour certaines illustrations interactives qui proposent de « rejouer » les scènes évoquées par le texte. Les changements provoqués sont toujours réversibles : l'animation interactive risque de se figer dans la répétition du même. D'autres figures de la lecture hypertextuelle dépassent pourtant ces potentiels d'action en invitant soit à une activité ludique avec la matière manipulable sans rapport avec

l'histoire racontée, soit en comblant des interstices narratifs laissés vacants dans le récit. Certains hyperliens proposent enfin des définitions pédagogiques, bien éloignées de l'univers fictionnel. Le signalement des liens par différentes couleurs montre que l'éditeur est conscient de leur potentiel d'action divergent entre immersion, ludicité et intermédiation informationnelle, sans que la signification de ces codes-couleurs ne soit explicitée au lecteur.

Poreuse, fiction « hybride » pour adulte

Sur le marché de l'édition numérique, les hyperfictions pour adultes sont peu répandues (si l'on met à part les hyperfictions expérimentales comme *Afternoon a Story* réalisées dans les années 1990-2000 restées tout à fait confidentielles auprès du public). Le récit *Poreuse*, édité par Publie.net en 2012, est, à ce titre, un exemple rare. Qualifié de récit « hybride » par son auteur Juliette Mézenc, *Poreuse* relate les trajectoires de trois personnages, Mathilde, Guillaume et Jacques, dont les parcours et les destinées ne cessent de se croiser et d'entrer en résonance. Chacun prend la parole tour à tour, composant ce que l'auteur appelle les « fragments textuels » de l'histoire, qui, mis bout à bout, en tressent la trame. Dans *Poreuse*, il n'y a ni son, ni musique, ni illustration ; cette hyperfiction repose sur le ressort unique du texte et de ses « hyperliens ». Comment l'œuvre, lisible sur liseuse et sur tablette, modélise-t-elle des pratiques de lecture numériques ?

Formes-modèles de la page-écran

D'emblée, *Poreuse* témoigne d'une diversité de formes-modèles liées au format choisi ePub et variant selon le support, le logiciel de lecture et les paramètres d'affichage décidés par le lecteur. Les formes-modèles s'inscrivent au croisement de différentes représentations du livre numérique : celles des créateurs de logiciels et de supports (les sociétés Amazon ou Apple par exemple), celles que le concepteur-designer du livre numérique implémente dans sa programmation, et celles du lecteur qui peut reconfigurer certains paramètres.

Lire *Poreuse* sur l'iPad ou sur Kindle par exemple ne s'apparente pas à la même expérience. Sur l'iPad, le lecteur a le choix entre les couleurs blanc, sépia ou nuit pour le fond de la page-écran ; il peut lire à la verticale en affichant une seule page-écran, à l'horizontale en affichant le texte sur des doubles pages, ou encore sous le mode défilement en scrolling. Sept polices typographiques sont proposées, et trois couleurs différentes indiquent les liens hypertextes reliés aux trois personnages. Sur Kindle, le lecteur peut changer la taille de la police, mais non sa typographie ; il lit obligatoirement sur une unique page-écran, remplacée par une autre quand il active le bord droit de l'écran ; les liens hypertextes sont indistinctement indiqués dans une seule couleur noire et soulignés en gras.

Les impacts de ces différences sur la production du sens peuvent être importants. Si l'affichage se fait sur une seule page, le lien entre le texte d'origine et le texte relié est évident pour le lecteur. Si, en revanche, il est paramétré en doubles pages, le lecteur tombe sur deux fragments textuels placés côte à côte : comment savoir alors lequel est le texte relié qui est censé être placé dans une relation de contiguïté avec le texte hyperlié de départ ?

Figures de la disposition hypertextuelle

Trois chemins de lecture sont proposés dans *Poreuse* : le lecteur peut lire d'un seul tenant l'histoire de chaque personnage ; il peut dérouler les pages-écran de manière linéaire, comme s'il tournait les pages d'un livre ; il peut enfin activer l'unique lien hypertexte contenu dans chaque fragment textuel, qui le renvoie vers un autre fragment. La conception éditoriale semble anticiper ici sur un lecteur curieux, désireux d'expérimenter avec le texte afin de tirer partie de la lecture sur support numérique par une diversité d'entrées possibles.

La couverture indique : « Juliette Mézenc a écrit *Poreuse*. Christine Jeanney en a bougé les lignes pour le rendre encore plus poreux ». Dans sa préface, l'auteur explique au lecteur qu'il peut « cliquer sur les liens et ainsi suivre le fil d'Ariane qui [le] conduit d'un fragment à un autre, d'une voix à l'autre, dans un récit (plus ou moins linéaire) », mais qu'il peut aussi se « perdre à loisir dans le labyrinthe en tournant les pages, avec la possibilité de retrouver [son chemin] grâce aux liens ». L'originalité revendiquée de l'œuvre vient du fait qu'elle entend ici faire porter la charpente logico-temporelle du récit aux

hyperliens, qui guideraient la narration de manière plus « structurée » que l'activité de tourner les « pages ». Cependant, l'emploi dans la préface des expressions « poreux », « fil d'Ariane », « fragment », « linéaire », « labyrinthe », « chemin », « élan » continue d'inscrire le procédé dans l'imaginaire erratique et fragmentaire caractéristique des premières hyperfictions expérimentales mais redouté par certains éditeurs que nous avons interrogés – bien que l'œuvre semble ici vouloir le prendre à contre-sens.

Par exemple, cliquer sur un hyperlien entraîne le lecteur tantôt vers les pages avant du récit, tantôt vers les pages arrière. Si, par cette manipulation, le lecteur est censé dérouler le « fil d'Ariane du récit », ne sera-t-il pas dérouté dans sa perception en voyant les pages se tourner littéralement en arrière sur l'iPad ? Mais, surtout, la relation de contiguïté entre les répertoires des textes reliés par hyperliens ne semble pas toujours s'inscrire dans une logique de narrativisation du récit (par exemple sous forme d'analepses qui combleraient des interstices narratifs, comme dans *Une Nuit d'hiver*). Elle s'appuie essentiellement sur des principes de correspondances et d'associations d'idées entre mots ou groupes de mots : cliquer sur « ça fait passer le temps » à la page 33 (Mathilde) amène sur un texte débutant par « La soirée puis la nuit s'écoulaient sans incident notable... » en page 35 (Guillaume). En page 46 (Jacques), cliquer sur « me sens bizarre » amène au personnage de Mathilde, mais les répertoires du texte relié ne s'inscrivent pas dans une cohérence temporelle ou une logique spontanément perceptible, et semblent laisser ici l'interprétation de la contiguïté très libre au lecteur. En revanche, cliquer page 94 sur « Mathilde » amène sans équivoque sur le personnage de Mathilde, confirmant le rôle de présentification parfois associé à l'hyperlien.

Évoquant le rôle de ces liens hypertextes, l'auteur elle-même parle d'introduire « de la plasticité, de la fluidité, de la porosité » dans son récit sans expliciter pour autant cette allusion à un éventuel caractère iconique de l'hyperlien. Comme le dit l'une des rares traces de lecture retrouvées sur l'œuvre : « On peut aussi essayer de déterminer ce qui, correspondance, présence d'un mot a poussé les éditrices à proposer cet ordre de lecture des fragments »¹⁰. Si cette activité peut être envisagée sous la forme du jeu, l'auteur avoue avoir eu de nombreux retours de lecteurs trouvant l'œuvre difficile à appréhender

10 Consultée le 30 avril 2014 à l'adresse : <<http://www.babelio.com/livres/Mezenc-Poreuse/381331#critiques>>.

et s'avouant « perdus », au point de rédiger une deuxième préface plus explicite pour les « accompagner ».

Les figures de la lecture convoquées dans cette œuvre, sans reposer sur une présomption informationnelle, modélisent l'hyperlien comme l'instrument d'une plus grande liberté offerte au lecteur, au risque de sa perte devant une structure de type « labyrinthique ». Peu fondée sur des cohérences temporelles et logiques traditionnellement associées à la narration de fictions, cette modélisation n'insiste pas non plus sur les dimensions sensibles de la lecture hypertextuelle apportées par les gestes mobilisés, mais correspond en revanche totalement à l'imaginaire de l'hyperfiction des années 1990 prôné par des auteurs comme George P. Landow (1992).

Conclusion

Il n'existe pas encore d'études détaillées sur les pratiques des lecteurs de livres numériques augmentés, qui permettent de vérifier si leurs horizons d'attente rejoignent les représentations des éditeurs partiellement concrétisées dans les productions. Mais il y a de toute évidence une première frange de public vivement intéressée par ces productions. *Une Nuit d'hiver* a été téléchargée gratuitement 7 000 fois et les expérimentations ne cessent de se multiplier.

Nous ne sommes qu'au début de l'exploration du champ des possibles de la rhétorique du texte numérique. Les deux hyperfictions analysées indiquent des perspectives possibles, mais beaucoup d'auteurs et d'éditeurs hésitent encore à pleinement mettre en œuvre son potentiel d'action. Craignant les perturbations que l'hyperlien peut éventuellement apporter à la lecture, ils réduisent souvent son utilisation aux fonctions les plus attendues, donc informationnelles et illustratives. Craignant que l'animation et le toucher n'incitent le lecteur à seulement regarder le texte au lieu de le lire, les couplages entre texte et gestes ou texte et mouvement favorisant l'immersion par leur caractère iconique restent réservés à des champs restreints comme le livre pour enfant. L'exploration sémantiquement restreinte de l'hyperlien et de l'animation textuelle dans le livre numérique s'explique sans doute par la méconnaissance des possibles et s'enracine dans la vieille peur que le texte, mis en concurrence avec des formes faisant appel aux sens et aux sensations du lecteur, pourrait « disparaître ». Si les lecteurs de livres numériques sont de

« grands lecteurs », comme la plupart des études semblent le montrer, ils devraient pourtant se montrer intéressés par l'expérimentation de nouvelles formes et figures du texte. Comme Claire Bélisle l'a déjà affirmé en 2003, « le véritable enjeu du livre électronique, au-delà de la survie et du perfectionnement des modèles dédiés de tablettes, c'est celui de sa capacité à intégrer et promouvoir une diversification des pratiques ».

ALEXANDRA SAEMMER

Laboratoire Cempti –

Université Paris 8 – Vincennes-Saint-Denis

NOLWENN TRÉHONDART

Laboratoire Paragraphe –

Université Paris 8 – Vincennes-Saint-Denis

BIBLIOGRAPHIE

- Agamben G.**, (2007), *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, Éditions Payot & Rivages, Paris, 50 p.
- Baccino T.**, (2004), *La lecture électronique*, Grenoble, PUG, 253 p.
- Baccino T.**, (2011), *Lire sur Internet, est-ce toujours lire ?*, in BBF, n° 5, pp. 63-66.
- Badir S.**, (2011), *Valeur et variation, sémiologie et rhétorique*, in Semen 32, <http://semen.revues.org/9333>, date de la dernière visite : 15 avril 2014.
- Bélisle C. et Ducharme C.**, (2003), *Contrats de lecture*, in BBF, n° 5, 3, <http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2003-03-0074-001>, date de la dernière visite : 15 avril 2014.
- Bélisle C.** (dir.), **Alusse A., Belaïd A., Chartron G., Endrizzi L., Feyfant A., Limam L., Lecointe N., Rangoni Y., Rosado E., Saemmer A. et Scocimarro B.**, (2006), *Rapport ELLEN : Encyclopédies en ligne et lectures numériques*, <http://lire.ish-lyon.cnrs.fr/spip.php?rubrique88>, date de la dernière visite : 15 avril 2014.
- Bourdieu P. et Chartier R.**, (2003), *La lecture : une pratique culturelle. Débat*, in Pratiques de la lecture, R. Chartier (éd.), Paris, Payot.
- Blanckeman B.**, (2000), *Les récits indécidables : Jean Echenoz, Hervé Guibert, Pascal Quignard*, Presses universitaires du Septentrion, Paris, Villeneuve d'Ascq, 224 p.
- Bolter J. D.**, (1991), *Writing Space: The Computer in the History of Literacy*, Hillsdale, L. Erlbaum, 248 p.
- Carr N.**, (2008 ; 2011), *Internet rend-il bête ?*, Paris, Robert Laffont, 312 p.
- Coleridge S.**, (1817), *Biographia Literaria*.
- Flichy P.**, (2001), *L'imaginaire d'Internet*, Paris, La Découverte, 273 p.
- Iser W.**, (1976 ; 1995), *L'Acte de lecture – Théorie de l'effet esthétique*, Paris, Mardaga, 404 p.
- Jeanneret Y. et Davallon J.**, (2004), *La fausse évidence du lien hypertexte*, in Communication et Langages, n° 140, pp. 43-54.
- Jeanneret Y.**, (2007), *La prétention sémiotique dans la communication*, in Semen 23, date de la dernière visite : 15 avril 2014.
- Landow G. P.**, (1992, 1997), *Hypertext 2.0, The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 384 p.
- Le Marec J. et Babou I.**, (2003), *De l'étude des usages à une théorie des « composites » : objets, relations et normes en bibliothèque*, in Lire, écrire, récrire. Objets, signes et pratiques des médias informatisés, E. Souchier, Y. Jeanneret et J. Le Marec (éds.), Paris, BPI, pp. 233-296.
- Li C., Poe F., Potter M., Quigley B. et Wilson J.**, (2011), *UC Libraries Academic e-Book Usage Survey. Springer e-Book Pilot Project*, http://www.cdlib.org/services/uxdesign/docs/2011/academic_ebook_usage_survey.pdf, date de la dernière visite : 15 avril 2014.
- Meunier J.-P.**, (2006), *Pour une approche cognitive de la signification iconique*, in Images et sémiotique : sémiotique pragmatique et cognitive, B. Darras (éd.), Paris, Publications de la Sorbonne, pp. 133-145.
- Pearson Foundation**, (2012), *New Survey Finds Dramatic Increase in Tablet Ownership Among College Students and High School Seniors*, www.pearson.com.

pearsonfoundation.org/pr/20120314-new-survey-finds-dramatic-increase-in-tablet-ownership-among-college-students-and-high-school-seniors.html, date de la dernière visite : 15 avril 2014.

Perelman C., (1977 ; 2000), *L'Empire rhétorique – Rhétorique et argumentation*, Paris, Vrin, 194 p.

Saemmer A., (2014), *Rhétorique du texte numérique*, à paraître aux Presses de l'ENSSIB.

Tréhondart N., (2013), *Le livre numérique « enrichi » : un hypermédia en construction. Enquête sur les représentations des éditeurs*, in H2PTM'2013, Paris, Hermes, pp. 175-190.

Œuvres numériques citées

Afternoon a Story, Auteur : Michael Joyce. Éditeur : Eastgate Systems.

Une Nuit d'hiver, Application iPad / iPhone. Éditeur : Studio Troll.

Poreuse, ePub (lisible sur liseuse et tablette). Auteur : Juliette Mézenc. Éditeur : Publie.net.