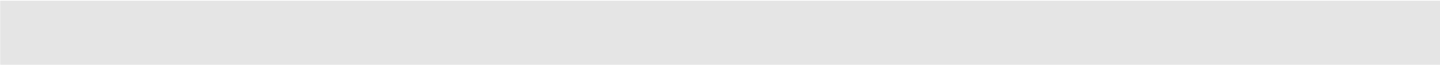


MARIE GENTILE
AXEL COLIN
BARBARA GARIN
CLÉMENTINE CAMBRAY



CRÉATIVITÉ PAPIER ET NUMÉRIQUE, L'ÉDITION JEUNESSE SOUS TOUTES SES FORMES

ABF PICARDIE
SALON DU LIVRE -ALBERT

VENDREDI 17 OCTOBRE
2014

INTRODUCTION

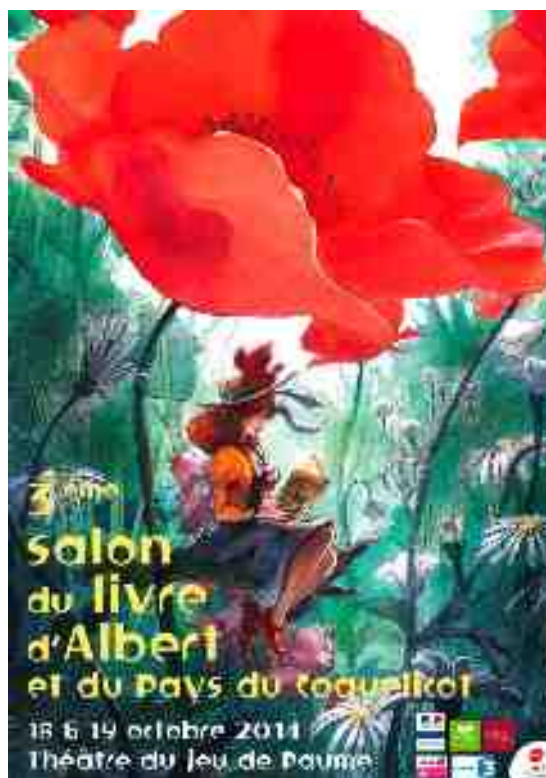
Dans le cadre du salon du livre d'Albert (Somme) e week-end du 19 octobre 2014 se tenait la journée professionnelle du vendredi 17. Des rencontres entre les différents acteurs du livre et une table ronde étaient organisées par l'ABF Picardie et ont permis aux professionnels du livre d'échanger leurs idées. Qu'en est-il aujourd'hui de l'édition jeunesse ? Tous ont déjà remarqué, par le fourmillement des maisons d'éditions, que ce secteur est très foisonnant et s'est adapté aux nouvelles technologies. Mais le public adulte, qui est le premier acheteur de ces créations destinées aux enfants, suit-il la mouvance ? Les éditions numériques sont-elles bien perçues par les parents ? Comment sont-elles mises en avant dans les bibliothèques et les librairies ? Sur quels critères opérer un choix d'acquisition des œuvres jeunesse ?

L'intervention de Brigitte Morel a prouvé que les ouvrages jeunesse pouvaient résolument se tourner vers l'art et la création quasi artisanale.

Ensuite, Nathalie Colombier a dressé un panorama de l'édition numérique en soulignant toutes les problématiques que cette nouvelle technologie de l'édition soulève.

Dans le domaine de la littérature papier, la présentation de Maryvonne Ripert a témoigné d'une alliance possible entre le livre traditionnel et la technologie avec ces romans jeunesse, entre récit, playlist et QR Code.

Durant l'après-midi, professionnels de l'édition, du numérique et de la librairie ont exposé leur vision du métier et ont échangé sur les médiations possibles autour du livre : il reste encore du chemin à parcourir pour arriver à une collaboration entre toutes les disciplines et professions, tout en gardant son identité propre.



INTERVENTION DE BRIGITTE MOREL - ÉDITION « LES GRANDES PERSONNES »

PAR BARBARA GARIN

**« LES GRANDES PERSONNES » UNE MAISON D'ÉDITION QUI APPORTE DES
IDÉES NOVATRICES DANS LE MONDE DU LIVRES JEUNESSE**

Création de la maison d'édition

Brigitte Morel est une pionnière du livre jeunesse. Elle est à l'origine en 1992 de la création du département jeunesse au Seuil. En 2004, fût créée une maison d'édition généraliste appelée Panama. Cette maison d'édition publiait entre 70 et 90 titres par an : aussi bien des fictions françaises et étrangères que des livres pour enfant mais elle n'arrivait pas à s'imposer avec le roman. Mais en 2009, l'aventure des éditions du Panama se termine.

À partir de là, en 2009 se créent les éditions des Grandes Personnes, une maison d'édition indépendante en collaboration avec Gallimard Jeunesse qui contribue à la distribution et la diffusion. Ces maisons d'éditions sont complémentaires dans leur genre. L'intérêt d'être en collaboration avec Gallimard est de pouvoir utiliser le réseau de distribution de ce dernier qui leur permet d'être distribué au Canada, en Suisse, en Belgique et dans toute la France. Brigitte Morel a la charge de la partie livre jeunesse des éditions. La maison d'édition édite une vingtaine de titres par an en livres illustrés.

Une maison d'édition dont l'ambition est la nouveauté

Les éditions des Grandes Personnes apportent quelque chose d'original pour l'édition. Le but est de pousser les auteurs à penser de nouvelles formes. On se pose de nouvelles questions : Quel format ? Quel papier ? Quelle image ? Toutes ces questions sont mûrement réfléchies lors de la conception d'un livre et c'est cela qui permet des innovations. Les questionnements vont encore plus loin, notamment pour les livres des tout-petits, que va-t-on leur montrer ? Les innovations vont du livre sans texte à d'autres pistes telles que la photographie qui se développe grâce au numérique. Le point fort de cette maison d'édition, c'est que le livre devient

interactif. C'est le cas avec le livre *Prendre & Donner*, on casse, on reconstruit, on divise.

Brigitte Morel a l'envie de travailler avec des artistes qui n'ont pas forcément eu une vocation pour les livres jeunesse. C'est le cas avec Béatrice Coron, une



artiste spécialisée dans le papier découpé qui a collaboré à la conception



d'*Excentric City*, un livre qui a des allures de théâtre d'ombre chinoise dans lequel une histoire se déroule sous nos yeux. Cet intérêt de chercher des artistes pour contribuer à une œuvre jeunesse est le point fort de cette édition. Cela permet de mêler deux mondes pas si éloignés que cela au final : l'art et la littérature jeunesse.

L'intérêt de cette maison d'édition est qu'il n'y a aucune contrainte. Elle est indépendante dans le choix des auteurs, illustrateurs, artistes jusqu'à la conception matérielle. Cela donne des possibilités immenses quant à la production. La maison d'édition Les Grandes Personnes ne se cantonne pas à de simples albums. La ligne éditoriale est basée sur la diversité des supports : pop-up, grand album illustré, livre-jeux.

INTERVENTION DE NATHALIE COLOMBIER - OBSERVATOIRE DES RESSOURCES NUMÉRIQUES TOTAM

PAR CLÉMENTINE CAMBRAY

LA RÉVOLUTION DES TABLETTES TACTILES DANS LE PAYSAGE DE L'ÉDITION JEUNESSE, CRÉATION, HISTORIQUE, BALBUTIEMENTS ET DÉBOUCHÉS DE L'ÉDITION NUMÉRIQUE.

Une nouvelle donne informatique : la tablette tactile

En 2009, le géant de l'informatique Apple sort son premier modèle de l'Ipad. Le concept est révolutionnaire : un ordinateur sans clavier, dont seul l'écran tactile permet la navigation, la prise de note, le divertissement et la lecture. Dans le domaine du livre jeunesse et du jeu éducatif, cette avancée technologique ouvre une large perspective aux éditeurs qui voient par ce biais un moyen de toucher un plus grand nombre de lecteurs.

Pourtant, quelques années après, alors que la tablette tactile a envahi les foyers, les lieux de travail et même les écoles, des interrogations demeurent sur la « mise à l'écran » de la littérature jeunesse. Peut-on encore parler de littérature et de livre lorsque le texte et les illustrations se retrouvent numérisés ou conçues pour la tablette tactile ? Nathalie Colombier de faire remarquer la critique la plus courante : « *un livre sur une tablette n'est pas un « vrai » livre* ». L'autre critique relevée est celle du confort de lecture sur une tablette, bien moins ergonomique et plus fatigante qu'un support papier. Pourtant, l'intervenante remarque que la tablette tactile a favorisé la lecture chez un public éloigné du livre, et que cette question d'écran n'est peut-être qu'un problème d'adulte « *Nous qui avons connu les deux supports* ».

La bibliothèque numérique Totam s'est créée autour de Odile Leveugle, Terence Mosca, Laurence Gauthier et Nathalie Colombier, il s'agit du versant librairie de l'observatoire DéclikKids digital media for Kids, qui propose une veille sur la multitude de sorties éditoriales numériques. A l'origine de ces créations, le constat alarmant face à la piètre qualité des applications proposées sur le magasin virtuel d'Apple.

En dressant un historique de la création numérique, Nathalie Colombier nous révèle les différents essais de l'édition numérique et le résultat actuel sur le développement du livre jeunesse.



Adaptations et essais de l'édition sur support numérique

Peu de temps après la sortie de la tablette, le marché fut déjà saturé par des éditeurs y voyant une nouvelle manne financière. L'Amérique s'imposa rapidement, avec les studios Disney qui adaptèrent leurs histoires en application tablette, vite dépassés par les développeurs chinois. La première vague de l'édition jeunesse déferlait déjà sur les écrans : il s'agit de mise au format tactile de textes déjà édités en version papier, avec des ajouts de fonctionnalités, comme de la narration, des animations ou encore un fond musical.

En France, le premier développeur est Chocolapps, considéré comme un « pure player », c'est-à-dire une maison d'édition numérique sans aucun passé dans l'édition physique.

En développant le marché des applications, Apple a permis la création d'un « déversoir » de produits numériques internationaux. Les premiers problèmes de traduction se posèrent très vite, et notamment de l'adaptation des textes aux langues étrangères.

La littérature numérique, la création au service des applications

« La souris qui raconte », maison d'édition numérique française proposa ensuite le premier texte créé spécialement pour une édition numérique, et non adapté à partir d'un tirage précédant, comme c'était le cas auparavant.

C'est alors le début de l'édition numérique jeunesse, indépendante des impressions papiers, quoique souvent développée par des maisons d'édition ayant un passé dans le livre traditionnel. On parle désormais de « livre numérique », qui, par son support innovant, s'éloigne du livre papier. La maison d'édition –et non plus le développeur– Sesam Street propose alors un livre interactif, qui va au-devant du lecteur en mettant en scène un personnage s'adressant directement à l'enfant. L'année 2010 figure déjà comme la pleine expansion des recherches et améliorations techniques et esthétiques de la part des maisons d'édition. Désormais, le livre n'apparaît qu'en pleine page sur l'écran, l'histoire est agrémentée de multimédia, ce qui fait davantage pencher le contenu vers le jeu ou le film. Il est accompagné de puzzles et de memory.



Des problématiques ergonomiques et des horizons éducatifs

Face aux critiques sur l'ergonomie, l'esthétique des productions est retravaillée, avec notamment la recreation de la rotation des pages et le confort de lecture.

Mais cette expansion toujours plus grandissante de l'édition jeunesse crée également une grande disparité entre la qualité des produits proposés dans leur contenu technique et littéraire. Nathalie Colombier rappelle alors la place que l'adulte et les bibliothèques doivent avoir dans la sélection critique des applications jeunesse. Avec ce support à apprivoiser, de nouveaux paramètres et compétences entrent en compte. Le design numérique est à repenser, le parcours et la navigation ne sont pas nécessairement les mêmes qu'avec le livre papier. Les sonoristes doivent officier pour trouver un juste équilibre entre les animations et la lecture, entre le multimédia et la littérature.

Pourtant, l'édition numérique semble ouvrir un vaste espace de création et de découverte aux enfants et peut dépasser la simple fonction de divertissement.

Nathalie Colombier a dressé un panorama des éditions pédagogiques et d'aide à la lecture. La maison Bayard encourage donc les enfants à lire et à comprendre le texte avec des outils tels que les pointeurs (l'effet karaoké, qui permet, par la surbrillance du texte, d'aider les enfants dyslexiques ou ayant un manque de fluidité dans la lecture). Ces supports numériques peuvent bel et bien motiver les enfants à la lecture, eux qui sont plus à l'aise avec le numérique. Mais bien plus que les enfants, des maisons d'édition, se proposent d'apporter leur aide aux parents afin qu'ils trouvent

les clés pour lire eux même des histoires à leurs bambins. Le support numérique comme moyen de partager l'histoire ? La réflexion est lancée.

Le livre numérique : nouvel objet ?

La révolution numérique va jusqu'à la réinvention du livre tel que nous le connaissons.

Des maisons d'édition numérique ont travaillé sur la forme de l'histoire, avec des récits qui changent selon l'orientation de la tablette. La notion même de point de vue en littérature est redéfinie par le numérique et les actions des lecteurs par une ramification des histoires.

La lecture devient donc très participative, sans cesse réinventée, notamment par le choix personnalisable des illustrations dans certaines applications. Enfin, pour les amoureux du texte, des titres plus classiques, comme *Voyage au Centre de la Terre* de Jules Verne, par exemple, jouent un jeu de changements typographiques, à la manière des calligrammes.

Dans la révolution numérique, la littérature jeunesse est complètement repensée, une nouvelle donne est arrivée pour les éditeurs et les auteurs. Les possibilités technologiques sont mises au service de l'éducation, de la littérature et de la création. Il ne reste qu'à observer, au futur, l'avancée des technologies et leur effet sur la littérature jeunesse et l'objet livre qui a déjà commencé sa mutation.

INTERVENTION DE MARYVONNE RIPPERT- AUTEUR

PAR MARIE GENTILE

LES NOUVELLES FAÇONS D'ÉCRIRE : LE ROMAN INTERACTIF DE MARYVONNE RIPPERT

Le langage littéraire au plus près du langage de la vie

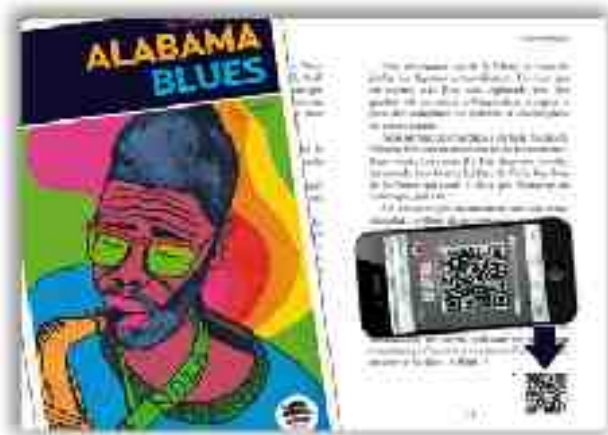
Maryvonne Rippert, ancienne documentaliste chez l'Express, est aujourd'hui auteure jeunesse et consacre son temps à l'écriture et à l'animation d'ateliers d'écriture. Elle estime que l'écriture doit évoluer en même temps que les technologies. Elle s'intéresse fortement aux enfants et aux adolescents et à leur rapport à la lecture, ainsi qu'à leurs moyens de fonctionner et de communiquer. Ainsi, les personnages peuvent s'exprimer en langage SMS dans ses romans, sans être toutefois grossiers, alors que la narration continuera en langage soutenu.

Le numérique comme bagage du livre

En 2012, elle innove en publiant *Alabama blues*, le premier roman jeunesse interactif. Ce livre, destiné à une tranche d'âge d'environ douze ans, se propose non seulement de fournir une histoire au lecteur mais aussi une illustration sonore. C'est ainsi que l'enfant peut découvrir ce qu'écoutent les personnages, et ce par l'intermédiaire de flashcodes insérés dans les pages.

Ce principe était également utilisé dans le premier tome de *Blue cerises, l'Ange des toits* (Milan, 2009), co-écrit avec Sigrid Baffert, Jean-Miche Payet et Cécile Roumiguière. Dans chaque nouvelle, il s'agissait de donner la référence d'un

film ou bien d'une musique, afin d'inciter le lecteur à aller le voir ou l'écouter. Elle avait pensé à aller plus loin et à créer une page Facebook mais avait finalement renoncé, estimant que la pseudo-réalité ne lui convenait pas. Le format du blog lui semblait plus approprié, l'idéal étant un parcours Google dans Paris, mais n'ayant pu se réaliser à cause des questions de droits d'auteur. On notera enfin la manière originale dont est construit le roman : le



récit d'une même histoire racontée par quatre adolescents différents, procédé rendu possible et cohérent par l'écriture à plusieurs mains.

La motivation par le secret, le jeu papier comme alternative au tout numérique

Une autre façon de dynamiser la lecture des enfants et adolescents est celle des *Cercles de Goldie*, *Le Passage des fées* (à paraître prochainement chez Fleurus). Commandé par Fleurus, Maryvonne Rippert avait pour critères de construire une série avec un personnage récurrent ainsi qu'un « secret » toutes les cinq pages. Le reste a été réalisé de sa propre initiative. Ce format, dont la durée du chapitre ne dépasse jamais cinq pages, est très encourageant pour de jeunes lecteurs qui considéreront les « secrets » comme des respirations. Ceux-ci peuvent en effet prendre la forme de bande dessinée, de page de journal encore de roman graphique. L'utilisation de rond-points en début de chapitre contribue aussi à cette dynamique, au même titre que la maquette soignée de l'ouvrage.



Maryvonne Rippert a également abordé la question de la tolérance et de l'intégration chez l'adolescent à travers ses deux romans *Différents* (Tipik Junior, 2005) et *L'Amour en cage* (Seuil Jeunesse, 2008). Chez les adolescents, tout est question de norme – qu'il s'agisse de milieu social (*L'amour en cage*) ou de sexualité (*Différents*) – à laquelle il faut se conformer. Ces livres se proposent d'apporter des réponses à des adolescents se posant ce genre de question, tout en ouvrant des portes avec le goût des personnages pour le cinéma, comme dans ses romans suivants.

Ainsi, avec Maryvonne Rippert, le roman prend une nouvelle dimension qui permet d'ouvrir des perspectives via médias tout en dynamisant la lecture.

TABLE RONDE « L'ÉDITION JEUNESSE AUJOURD'HUI : DE NOUVELLES FORMES DE MÉDIATION »

PAR AXEL COLIN, BARBARA GARIN, CLÉMENTINE CAMBRAY

LA MÉDIATION DU LIVRE JEUNESSE, QUEL AVENIR POUR LEURS ACTEURS, VERS UNE COOPÉRATION ?

Autour de Nathalie Colombier (chargée des relations avec les bibliothèques, à la librairie numérique Totam) et de Chantal Evrard de la librairie Page d'Encre d'Amiens. La table ronde a été animée par Céline Meneghin (directrice de la Bibliothèque Départementale de la Somme et présidente de l'ABF Picardie).

En guise d'introduction, la présidente de l'ABF a rappelé les chiffres clés de l'édition jeunesse. Aujourd'hui celle-ci représente 13,4 % du chiffre d'affaire de l'édition en général. Elle se place pour la première fois derrière la part de marché que représente la vente de romans. Malgré cela l'édition jeunesse connaît un recul de 3,4 % par rapport à l'année précédente alors que le seul secteur de l'éveil et de la petite enfance connaît une augmentation de 7,4%. Pareillement, l'explosion du numérique a entraîné une hausse fantastique des livres numériques avec +204% et représente 2,8% du secteur éditorial. Ainsi, face à la disparité des chiffres et à la diversification des contenus et des formes, la médiation des acteurs du livre paraît importante.

La médiation en librairie jeunesse.

Selon Chantal Evrard, la librairie jeunesse est un secteur à part dans le monde de la librairie. Elle est née peu après 1968, grâce à la motivation de personnes n'ayant aucune connaissance et arrivées dans le monde du livre par militantisme et envie de créer. Ainsi, ces nouveaux libraires, presque précurseurs, ont cherché à redéfinir la chaîne du livre. Par exemple des éditeurs spécialisés jeunesse de mettent à collaborer avec des prescripteurs du livre comme les bibliothèques. Les bibliothèques changent elles aussi à cette époque. En effet, une démarche plus pragmatique est au centre de ces métiers, le but est d'offrir des livres de qualité, aux contenus adaptés, le lien humain est aussi très fort.



Face à ce public nouveau, les professionnels de la librairie adoptent une approche différente, ils s'intéressent à la psychologie de l'enfant, prennent en compte ses besoins éducatifs, esthétiques et culturels. Une véritable démarche culturelle commence alors. Soucieux de comprendre le monde qui les entoure, les libraires cherchent sans cesse à développer leur regard critique sur l'art et les auteurs.

Chantal Evrard a aussi rappelé ce qui lui semble être le cœur de son métier, l'écoute. En librairie jeunesse, ce sont les parents qui viennent acheter les livres. Leur première approche est donc une démarche d'adulte qui repense à son enfance. C'est pourquoi il est utile de cerner l'adulte qui achète. Pour que le livre plaise il faut qu'il se rattache à leurs souvenirs une odeur, un dessin, une image. Si l'adulte ne prend pas le livre dans les mains, le livre est « mort ». Le rôle du libraire est justement de repérer le rôle entre l'adulte et le livre jeunesse. Il faut prendre en compte ses éléments pour faire approcher l'adulte à d'autres livres. C'est un processus de médiation avec l'acheteur du livre en mettant en relation le lecteur qui est derrière. Cette citation de l'intervenante rejoint cette idée « *on ne peut pas faire bouger les esprits si on n'y fait pas attention* ».

L'autre problématique qui touche les librairies jeunesse concerne la multitude d'œuvres proposées. Alors, comment mettre en avant un livre de qualité ? La surproduction de l'édition, qui est un phénomène de mondialisation, le manque de temps pour vendre le livre à cause du coût de stockage complique la situation et il devient difficile de réussir à faire sortir un bon ouvrage du lot. En effet, et selon les maisons d'édition, un livre doit être écoulé en moins de trois mois, alors qu'il faut un certain temps pour installer un livre, construire un fonds littéraire qui a du sens dans la librairie. « *Nous manquons de temps !* » a martelé la libraire, qui déplore cette situation où les professionnels du livre, y compris les bibliothécaires, n'ont pas le temps nécessaire pour repérer les livres intéressants et les faire découvrir avant qu'ils ne soient retirés de la vente par les éditeurs.

La médiation de la lecture numérique

Nathalie Colombier a ensuite partagé son point de vue sur les éditions numériques, pour elles, « *le numérique est une alternative aux difficultés de l'édition* ». Le livre numérique n'écarte pas le livre mais rajoute des fonctions pour qu'il soit plus attractif (comme par exemple une musique de fond, l'ergonomie de lecture ou l'effet karaoké). La particularité du livre numérique, c'est qu'il n'est pas critiqué en tant que livre, mais en tant que fonctionnalité et souffre de préjugés.

Le premier problème avec le numérique est la jeunesse de ce support et son mode de diffusion, ce qui a concentré une grande puissance entre les mains des distributeurs. Il n'y a donc pas de place pour les librairies numériques, ni pour les éditeurs de qualité face aux revendeurs d'applications en ligne et aux

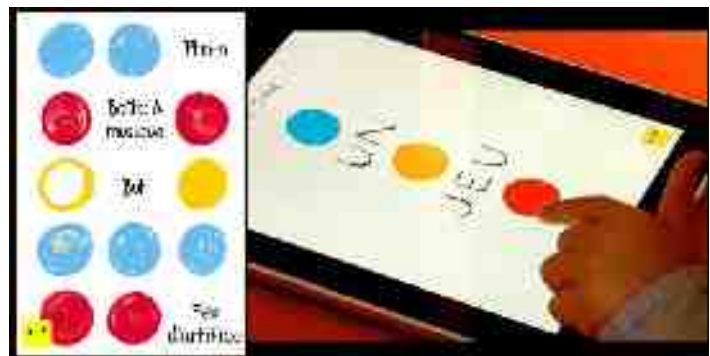
géants informatiques qui s'improvisent éditeurs jeunesse. Par cela, toutes les cartes sont redistribuées, car, dans la chaîne du livre, le distributeur a plus de force. « *Cependant, il y a grand besoin de librairies militantes qui recréeraient des lieux physiques de vente du numérique car la rencontre est essentielle* » ajoute la librairie de Page d'Encre. Trois possibilités s'offrent alors à la médiation du livre numérique.

La première est d'avoir un parti pris, une opinion sur le livre.

La deuxième est de ne pas écarter l'homothétique, c'est-à-dire un livre publié en version papier et repris tel quel en numérique.

La dernière possibilité à la médiation du livre numérique par le libraire est d'avoir plusieurs supports multimédia, c'est-à-dire une histoire audio, pas forcément de texte écrit, animé, musical...

Sur l'interrogation de Nathalie Colombier, la libraire a souligné un deuxième problème : il y a peu de réflexion quant à l'espace numérique, sur l'image et sur la qualité des fonctionnalités. En effet, à l'inverse d'une librairie classique qui a des représentants pour



conseiller, le livre numérique n'a pas de moteur de transmission du livre. Personne ne vient conseiller d'acheter ce livre en version numérique sur des critères d'esthétique, de narration ou de performance artistique. La médiation devient donc des plus importantes car un livre numérique n'a pas de contact. L'on voit donc ici le problème se posant aux librairies militantes qui se retrouvent dans l'incapacité d'adapter leur démarche de choix et de vente (par le contact et les sens mis en action par le livre) face à un support immatériel.

Auprès des bibliothèques, et même des éditeurs, la maison Totam joue un rôle de médiateur et d'ambassadeur des maisons d'édition. Contrairement à des géants de la vente en ligne, comme Google (Androïd), Totam met en avant des éditeurs et des applications jugés sur leur qualité. « *Le but est de créer un contre-pouvoir, qui met en avant la qualité* », ajoute Nathalie Colombier. La bibliothèque numérique de Totam propose un fonds sélectionné de livres et de musiques numériques. Les médiateurs du livre prennent un abonnement, qui donne le droit au document en usage illimité dans la fenêtre de la souscription.

Ainsi donc, le travail sur la médiation du livre jeunesse est aussi changeant qu'évoluent les contenus et les formes de ces ouvrages. Les nouvelles technologies ont redessiné la carte de la chaîne du livre. Ouvrages papiers et applications sont désormais en concurrence chez les lecteurs. La donne économique est aussi très prégnante dans le système de vente des éditeurs. Le

temps vient à manquer, notamment à cause du temps de disponibilité des livres avant leur mise au pilon, ou des finances publiques des bibliothèques. Ce nouveau marché du livre influence donc très largement la médiation du livre. Les librairies doivent elles aussi, s'ouvrir au numérique, auparavant lieux du papier par excellence, des efforts restent à accomplir si elles veulent donner plus de visibilité à l'édition numérique.