



HAL
open science

Jeux vidéo et albums jeunesse : vers une redéfinition de la lecture ludique dans l'édition pour enfants ?

Noémie Bellanger

► To cite this version:

Noémie Bellanger. Jeux vidéo et albums jeunesse : vers une redéfinition de la lecture ludique dans l'édition pour enfants ?. Sciences de l'information et de la communication. 2017. dumas-03171674

HAL Id: dumas-03171674

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03171674>

Submitted on 17 Mar 2021

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.

Noémie BELLANGER



Jeux vidéo et albums jeunesse, vers une redéfinition de la
lecture ludique dans l'édition pour enfants ?



Mémoire de Master 2



Jeux vidéo et albums jeunesse, vers une redéfinition de la lecture ludique dans l'édition pour enfants ?





Remerciements

Je tiens tout d'abord à remercier Amélie Jehan pour son soutien et sa disponibilité tout au long de l'élaboration de ce mémoire. Elle a été la première à comprendre l'intérêt de ce mémoire et ses conseils et contacts m'ont vraiment permis d'affiner mon travail et ma réflexion.

Mes remerciements vont également aux interlocuteurs que j'ai pu rencontrer en entretien à savoir les auteurs Hervé Tullet, Lucie Félix et Julie Stephen Chheng, les éditrices Isabelle Bezard et Brigitte Morel, la libraire Delphine Beccaria et la directrice d'école maternelle Nathalie Guey. Ces rencontres ont orienté ce mémoire et ont été enrichissantes autant d'un point de vue professionnel que d'un point de vue personnel.



Sommaire

Introduction _____ **11**

Problématique et hypothèses	13
La présentation du corpus	14
La méthodologie employée	20

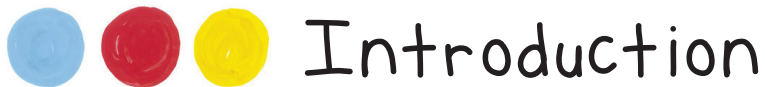
I - L'album interactif existe-t-il ? _____ **23**

A - Définir l'album interactif pose un problème de terminologie	24
1 - Une incertitude sémantique	24
2 - Distinguer l'interaction de l'interactivité	25
3 - L'interactivité appliquée au monde de l'art	26
B - Les caractéristiques communes des albums interactifs	27
1 - Des albums qui se construisent autour de principes d'action	27
2 - Un objet adapté aux mains des enfants	30
3 - La désacralisation du cérémonial de lecture	32
C - Des modèles d'interactions anciens à l'influence de l'interactivité contemporaine	35
1 - Des références auctoriales et des techniques anciennes	35
2 - L'objet-livre comme idéologie	36

II - L'enfant peut-il être un acteur autonome de sa lecture ? _____ **39**

A - Quand l'album demande à l'enfant d'agir	40
1 - L'enfant comme destinataire premier du discours	40
2 - La lecture en mouvement	40
3 - La rencontre avec l'enfant, étape fondatrice du processus de création	41
B - La lecture-jeu comme un outil pédagogique	45
1 - Apprendre à jouer la lecture	45
2 - L'influence de la pédagogie Montessori.....	46

C - Le médiateur du livre entre outil et contrainte	48
1 - L'adulte, un frein de l'achat de l'album interactif ?	48
2 - La prescription à destination des adultes... ..	49
3 - ... pour aider la médiation à destination des enfants	50
III - Au-delà du livre, de l'univers d'auteur au livre augmenté _____	53
A - Des univers d'auteurs à penser de manière transmédiatique	54
1 - Au commencement de l'univers fictionnel	54
2 - Décliner l'univers grâce aux expériences transmédiatiques	54
B - Le livre augmenté, penser la création narrative sur de multiples supports	59
1 - Penser l'écriture sur de multiples supports	59
2 - L'intégration des livres augmentés à la chaîne du livre	61
3 - La question du financement	62
C - La lecture des livres augmentés, entre tangible et tactile	64
1 - Quand le jeu décuple la concentration	64
2 - Renforcer l'accompagnement de l'adulte	65
3 - Le papier plébiscité par les enfants	67
Conclusion _____	69
Bibliographie _____	71
Annexes _____	75



Introduction

51 844 000, c'est le nombre d'exemplaires vendus en 2015 dans la catégorie « Éveil, petite enfance, livres illustrés, activités, albums à colorier » selon les chiffres du syndicat national de l'édition¹. Un chiffre très important et qui questionne déjà, en tant que futur éditeur, la question de la valeur économique et symbolique d'une parution littéraire dans l'édition jeunesse. Car l'édition jeunesse est un secteur particulier de l'édition par son histoire et par le public qu'il cible.

Si on considère plus précisément l'album jeunesse, le sujet de mémoire, c'est d'abord une catégorie particulièrement inventive de l'édition, qui n'hésite pas à jouer sur la forme de l'objet-livre avec des expérimentations de formats, de matières ainsi que sur son fond avec des albums sans texte ou de l'intertextualité très importante. Cette créativité justifie alors la valorisation de ce secteur aussi bien d'un point de vue commercial, avec des livres dont le prix moyen est souvent aux alentours de 15 euros, qu'artistique avec des galeries dédiées aux illustrateurs jeunesse ou des auteurs/artistes qui s'essayent à la littérature jeunesse dans un deuxième temps de leur carrière. Dans son article intitulé « Décliner pour progresser : 25 stratégies multimédiatiques dans l'édition pour la jeunesse », Bertrand Ferrier présente les différentes stratégies pouvant être mises en œuvre par les éditeurs jeunesse dans le but de s'imposer, de façon pérenne, sur le marché de l'édition pour enfants². Il distingue alors lui aussi une valorisation commerciale du livre jeunesse, pouvant s'exercer sous la forme du branding, de la licence ou bien de la déclinaison d'une histoire sur de multiples média, et une valorisation des livres davantage axée sur leur contenu en lui-même avec des stratégies de patrimonialisation ou sur le potentiel didactique et éducatif des histoires.

En effet, l'édition jeunesse demeure une catégorie éditoriale contrainte par la dimension pédagogique assignée aux livres pour enfants et plébiscitée par les prescripteurs adultes du livre. Une contrainte tout d'abord légale avec la *Loi de juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse* qui vise à surveiller l'ensemble de la production adressée à la jeunesse et à garantir que cette dernière soit conforme à la moralité³. Une censure, voire une autocensure de la part des auteurs, plus informelle peut également s'exercer pour rentrer dans le cadre d'une autre

1 Cf. Étude *Les chiffres clés de l'édition 2015, données 2014*. SNE [en ligne]. Consultée le 17/05/2017. Disponible sur : http://www.sne.fr/wp-content/uploads/2014/08/chiffrescles_juin2015.pdf

2 FERRIER, Bertrand. « Décliner pour progresser : 25 stratégies multimédiatiques dans l'édition pour la jeunesse ». *Strenæ* [En ligne]. Mis en ligne le 21 juin 2011, consulté le 26 mai 2017. Disponible sur : <http://strenae.revues.org/286>; DOI : 10.4000/strenae.286

3 Cf. *Loi n° 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse*. Légifrance [en ligne]. Consultée le 17/05/2017. Disponible sur : <https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=LEGITEXT000006068067&dateTexte=20100817>

institution relative à l'enfance : l'école. En effet, l'école demeure un des principaux lieux de transmission et de médiation culturelle à destination de l'enfant et, penser un livre jeunesse aujourd'hui, c'est également souvent penser à la manière dont ce dernier va pouvoir être lu voire réutilisé à des fins pédagogiques par les instituteurs.

Cette dichotomie intrinsèque de l'édition jeunesse a été illustrée l'an dernier à travers les livres mis à l'honneur dans le cadre de l'exposition du Salon du livre et de la presse jeunesse de Montreuil au nom évocateur : *La règle et le jeu*⁴. L'objectif de cette dernière était alors de proposer « un véritable laboratoire sensoriel » avec pour objet d'expérimentation le livre. À travers divers procédés, des auteurs, des illustrateurs, des designers, etc. réinventent aujourd'hui ce qu'est un livre pour enfants dans sa forme et dans son fond. Ils proposent alors, en conséquence, de nouvelles expériences de lecture qu'il me paraît important de mettre en lumière. Ici, la lecture est un jeu et il existe autant de règles pour lire que de livres. Ce lien entre lecture et jeu avait d'ailleurs été mis en avant par l'ouvrage de Michel Picard, *La lecture comme jeu*⁵. Dans ce dernier, l'auteur propose d'étudier la lecture comme un jeu qui obéit à une double règle : accepter l'entrée en illusion et interpréter le texte pour définir son parcours narratif propre. C'est alors un jeu auquel nous jouons seul, un jeu avec le langage.

Mais alors, qu'est-ce qui justifierait que les enfants soient davantage attirés par le jeu proposé par la lecture d'un livre papier dans un monde où le jeu envahit de plus en plus nos vies, où tout se gamifie, notamment via la multiplication de dispositifs ludiques numériques ? Les atouts du livre papier sont nombreux et inchangés depuis sa création, surtout en littérature jeunesse : possibilité de préhension tactile, cadre spatio-temporel bien délimité par la page et la linéarité du propos, fort symbolisme associé au cérémonial de lecture... Le livre correspondrait alors à ce que Donald Winnicott appelle un objet transitionnel entre le jeu et la réalité, entre le moi et le non-moi, ou encore entre l'enfant et sa mère⁶. D'où un certain besoin de maîtrise via une règle prédéfinie. Ce qui offre un début d'explication aux tentatives balbutiantes encore majoritairement infructueuses des propositions numériques en littérature jeunesse. Nous pouvons alors rappeler que seulement 11% des livres lus en jeunesse le sont en format numérique contre 62% en littérature générale, selon les chiffres du SNE de 2016⁷.

Cependant, l'erreur pour un éditeur serait alors d'enterrer trop vite l'idée d'un rapprochement entre le livre jeunesse papier et son homologue numérique, ou pire de rejeter ce dernier. Nous l'avons vu dans le cas d'autres média comme dans la musique ou dans le cinéma, le numérique peut très rapidement révolutionner des pratiques culturelles existantes depuis

4 Cf. Site internet du Salon du livre et de la presse jeunesse de Montreuil [en ligne]. Consulté le 17/05/2017. Disponible sur : <http://slpj.fr/la-regle-le-jeu-laboratoire-de-lecture-sensorielle/>

5 PICARD, Michel. *La lecture comme jeu*. Les éditions de Minuit. 1986.

6 WINNICOTT, Donald. *Les objets transitionnels*. Payot & Rivages. 1951.

7 Cf. baromètre SNE/SOFIA/SGDL de 2016 [en ligne]. Consulté le 17/04/2017. Disponible sur : <http://www.sne.fr/enjeux/numerique-2/>

de nombreuses années. L'idée n'est alors pas de porter un jugement de valeur sur ces possibles nouvelles pratiques mais de réfléchir à ce qu'Henry Jenkins nomme la « convergence culturelle »⁸. Selon lui, des médias comme le livre vont être amenés à exister sous différentes formes, papier et numérique. Cette coexistence va alors provoquer des phénomènes d'hybridation au cours desquels un média papier va se nourrir des fonctionnalités développées par un média numérique et inversement. D'où un enrichissement possible entre les médias et non un appauvrissement inéluctable.

C'est autour de cette thèse que se fonde l'ensemble de ce mémoire en prenant comme exemple particulier les relations nouvelles qui s'établissent entre l'album papier jeunesse d'un côté et des dispositifs numériques, en premier lieu les jeux vidéo, de l'autre. Comme le soulignent Fanny Barnabé et Björn-Olav Dozo dans leur étude *Livre et jeu vidéo*, le livre et le jeu vidéo ne sont pas des médias que tout oppose et ont tout à gagner à se nourrir l'un de l'autre⁹. Pour eux, un rapprochement entre le livre et le jeu vidéo pourrait alors permettre une modernisation du livre pour le rendre plus attrayant pour les jeunes générations, tandis que le jeu vidéo gagnerait en légitimité en étant peu à peu consacré comme un objet culturel et artistique à part entière.

● Problématique et hypothèses

Ce mémoire est construit autour de la problématique suivante : comment les jeux vidéo et les dispositifs numériques redéfinissent-ils le rapport à la lecture ludique dans les albums papier jeunesse ?

Nous avons choisi de traiter ce sujet sous la forme de trois hypothèses. Une première hypothèse cherche à caractériser ce qu'est un album interactif en jeunesse. Cette dernière découle immédiatement des entretiens réalisés avec la cristallisation d'un malaise de la part des acteurs du monde du livre jeunesse autour des notions d'interaction et d'interactivité. Quelles sont alors les caractéristiques communes pouvant définir les albums dits « interactifs » ? Forment-ils une catégorie homogène ? Peuvent-ils être considérés comme novateurs ?

De cette réflexion sur les différents ouvrages sélectionnés pour former le corpus de ce mémoire, nous élargirons ensuite notre réflexion à l'acte de lire lui-même tel qu'il est proposé par ces albums. Notre seconde hypothèse se concentrera alors principalement sur la place de l'enfant lors de la lecture de ces ouvrages ainsi que, réciproquement, la place de l'adulte. Les albums interactifs offrent-ils aux enfants la possibilité d'une lecture autonome ? Pourquoi sont-ils plébiscités par les enfants ainsi que par les médiateurs du livre ? Quelle place laissent-ils aux

8 JENKINS, Henry. *La culture de la convergence*. Armand Colin. 2013.

9 BARNABÉ, Fanny et DOZO, Björn-Olav. « Livre et jeu vidéo ». *Mémoires du livre* 5. 2014. n° 2 [en ligne]. Consulté le 19/01/2016. Disponible sur : <http://id.erudit.org/iderudit/1024772ar>

parents et aux adultes lisant ?

Enfin, notre dernière hypothèse propose d'aller au-delà du livre en tant qu'objet pour se concentrer sur les univers déployés autour des auteurs et de leurs concepts de lecture pour encourager l'implication des enfants. Ces nouvelles expériences de lecture sont souvent transmédiateurs et, aujourd'hui, l'exemple du livre augmenté semble être l'hybridation parfaite entre papier et numérique. Quelles stratégies éditoriales, voire commerciales, sont mises en place pour engager toujours plus les enfants dans la lecture ? Comment le livre augmenté vient enrichir l'expérience de lecture ? Pourquoi penser la complémentarité entre un support papier et un support numérique en jeunesse ?

● Présentation du corpus

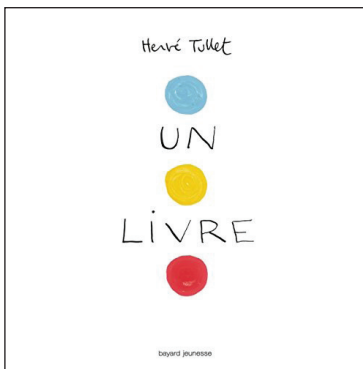
Le choix des albums à intégrer au corpus de ce mémoire est probablement un des présupposés les plus déterminants de cette étude, puisque de là découle toute l'analyse qui va suivre. Il convient, dans un premier temps, de noter quelques critères fondamentaux dans le choix de ces ouvrages et d'expliquer la démarche de sélection. D'une part, nous parlons ici d'albums jeunesse ciblant les enfants non-lecteurs, entre 2 et 6 ans. En tant qu'albums papier, les livres considérés dans le cadre de ce corpus proposent donc, sur un support papier, un mélange de textes et d'images. D'autre part, notre recherche porte sur des albums contemporains, même si nous verrons par la suite qu'un regard rétrospectif sur la production éditoriale en jeunesse peut étayer notre étude. Ces albums ont alors été publiés durant la dernière décennie.

Concernant le processus de sélection, le corpus étudié ne se veut pas comme exhaustif vis-à-vis de la production éditoriale actuelle mais vise davantage à la pertinence des titres choisis pour répondre à la problématique. Cette dernière a été déterminée à la fois par une étude approfondie des différents catalogues des maisons d'édition jeunesse françaises ainsi que par une étude des prix littéraires jeunesse décernés depuis 2010 ou des albums en lice dans la course pour ces récompenses, en priorité les Prix Sorcières, les prix décernés lors du salon du livre et de la presse jeunesse de Montreuil ainsi que les prix décernés à la foire du livre jeunesse de Bologne. Plusieurs visites et entretiens préliminaires avec des médiateurs du livre jeunesse, qu'ils soient libraires jeunesse ou bibliothécaires, sont venues compléter ces études préalables. De là reviennent souvent différents titres, considérés comme « interactifs », « magiques » ou « ovnis », que nous avons cherché à étudier de façon croisée pour déterminer les points communs et les différences.

Ce corpus se veut donc comme une sorte de panorama de ce qui est nommé « album interactif » aujourd'hui. Il comprend des albums issus de grands groupes éditoriaux comme des

albums publiés par de petites maisons d'édition indépendantes, des albums s'inscrivant dans des collections ou non... Chaque livre est une proposition éditoriale singulière, et l'étude que nous proposons par la suite nous révèle des différences de degré quant à l'aspect « interactif » tel qu'il est perçu et tel qu'il ressort pour chacun de ces ouvrages. Ce corpus comprend alors des livres jugés plus ou moins interactifs, ce qui permet de faire ressortir, par comparaison, les procédés sur lesquels repose la notion d'album interactif. D'où également une étude plus poussée tout au long de ce mémoire des albums dont le titre revient plus fréquemment lorsque l'on évoque les « albums interactifs ».

Notre corpus comprend ainsi cinq ouvrages que nous allons présenter ci-après :

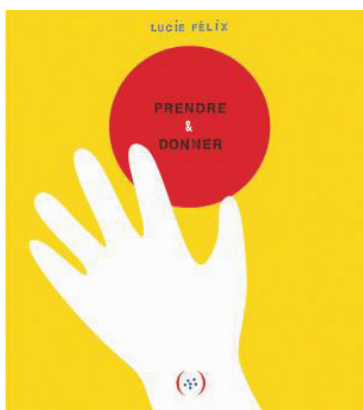


- *Un Livre* d'Hervé Tullet chez Bayard Jeunesse en 2010

Résumé et intérêt pour le sujet :

« C'est un livre, tu fais comme il te dit, et tu vas voir... »

Un Livre d'Hervé Tullet propose de recréer sur papier une interface semblable à celle de certains jeux vidéo conçus pour de très jeunes enfants tout en montrant à quel point le lecteur peut se laisser emporter par la lecture au point de penser l'album comme un média répondant immédiatement aux gestes de son lecteur. Complété par une application, *Un Jeu*, ce livre s'inscrit dans l'univers développé par son auteur au fil de ses créations. Lorsque l'on évoque la notion « d'albums interactifs », *Un livre* d'Hervé Tullet est considéré comme l'exemple canonique de ce type d'albums par les professionnels du livre jeunesse. Son livre a d'ailleurs été primé lors du Prix Sorcières 2011 tandis que l'application *Un Jeu* a, quant à elle, reçu, la même année, une Pépite au salon de Montreuil.



- *Prendre et donner* de Lucie Félix chez Les Grandes Personnes en 2014

Résumé et intérêt pour le sujet :

« Partant d'un principe très simple et complètement interactif, ce livre qui s'adresse aux tout-petits propose de jouer pour découvrir la notion de contraire. À la première page, on demande à l'enfant de se saisir d'une forme en carton, un rond rouge, sous laquelle est écrit « prendre ». À la page suivante, on lit « donner » et l'enfant, en plaçant la forme dans l'emplacement prévu qui figure la paume d'une main, mime l'action de donner. Suivent les notions « ouvrir/fermer », « apparaître/disparaître »... À la fin du livre, surprise ! « Disperser » : on prend deux demi-cercles rouges, puis « réunir », et on retrouve un rond rouge, qui

est devenu une pomme... Un livre ludique et intelligent. »

Si ce livre s'adresse à un lectorat plus jeune que les autres albums proposés, il est particulièrement intéressant dans la mise en place du scénario qu'il propose, page après page, et le lien entre le recto et le verso des pages, signalant l'idée de jeu sur les contraires. Doublé d'un fort intérêt pédagogique, et pouvant ainsi être exploité aisément dans les écoles, il invite le lecteur à manipuler l'album encore et encore.



- *Le Petit Curieux* d'Edouard Monceau aux Éditions Milan en 2014

Résumé et intérêt pour le sujet :

« Dès la couverture, le livre intrigue avec son grand carré découpé sur le côté gauche. Une fois ouvert, la lecture commence autour d'un drôle de trou central, en forme de fenêtre : « Un jour un petit curieux a pris ce livre entre ses mains. Il a regardé par ce trou et il a vu tout un tas de choses... » Au gré des pages, le lecteur est invité à regarder à travers la fenêtre pour redécouvrir tout ce qu'il y a autour de lui. Voit-il des choses qui brillent ? Des choses qui bougent ? Des choses qu'il a envie de toucher ? Des lettres, des chiffres ? En filigrane se dessine un message onirique et poétique : et si l'on regardait autour de nous ? Et si cette simple fenêtre nous amenait à mieux scruter notre environnement ? Ne faut-il pas apprendre à voir comme on apprend à lire ? À chaque page, le lecteur est guidé par une petite consigne et doit interagir avec un élément :

- un effet miroir quand il doit chercher des objets qui brillent ;
- une matière douce quand il doit chercher des choses à toucher ;
- un élément mobile quand il doit chercher des choses qui bougent ;
- un ruban à Scratch quand il doit chercher des choses qui font du bruit...

Quel livre magique : il donne à voir toujours de nouvelles images ! »

Le Petit Curieux propose une définition de la lecture comme un jeu d'observation du monde qui entoure l'enfant. Il reprend l'idée de l'écran-fenêtre et permet une histoire nouvelle à chaque lecture selon l'endroit où celle-ci s'effectue.



- *New-York en Pyjamarama* de Michaël Leblond et Frédérique Bertrand aux éditions du Rouergue en 2011

Résumé et intérêt pour le sujet :

« Léo n'aime pas trop se retrouver tout seul le soir dans sa chambre. Heureusement, il a enfilé son pyjama magique, et dans son costume à rayures, il se faufile sous les couvertures... La nuit de Léo sera très animée... Un livre magique dont les pages s'animent grâce au procédé des images dites « à trames », popularisé au début du XXe siècle par l'ombro-cinéma, un petit théâtre d'ombres créant l'illusion du mouvement. »

Premier ouvrage d'une collection qui ne cesse de s'étoffer depuis lors, *New-York en Pyjamarama* propose aux enfants de mettre en mouvement chaque illustration en déplaçant une grille tout au long du livre. Si l'utilisation de ce procédé spectaculaire d'animation n'est pas nouvelle en littérature jeunesse, elle est représentative de l'apport d'un autre média dans la conception des albums et oblige l'enfant à bouger la grille sur les illustrations pour vraiment donner sens et vie à l'album.



- *Mon Petit Frère invisible* d'Ana Pez chez L'Agrume en 2014

Résumé et intérêt pour le sujet :

« Bien caché sous son carton, un petit garçon se promène dans la ville, convaincu de posséder le don d'invisibilité. Non seulement il est invisible, mais surtout, il peut voir des choses invisibles aux autres... De page en page, il traverse une jungle peuplée d'animaux féroces, part en voyage dans l'espace puis plonge dans les profondeurs des océans, au milieu des poissons et des sirènes. Quant au lecteur, il lui suffit de chausser la paire de lunettes magiques pour s'immerger dans le monde imaginaire et fantastique de ce petit héros. Un album magique qui transforme une simple déambulation dans la ville en une aventure fantastique. Un livre surprenant pour les enfants, mais aussi pour tous les amoureux des livres illustrés inventifs et originaux. »

Accessoirisé d'une paire de lunettes, cet album propose une double narration selon le point de vue des deux personnages principaux. Deux histoires sont alors possibles, au choix, avec une immersion par le regard.

Pour développer notre analyse au-delà des titres que nous venons de présenter, il nous a semblé opportun de proposer des comparaisons avec d'autres titres que nous citons en note de bas de page au fil du mémoire.

De plus, la dernière partie de ce mémoire étant consacrée en partie au livre augmenté, une étude de cas est alors proposée autour du travail de l'auteure-designer Julie Stephen Chheng¹⁰. Ici, nous découvrons ce que l'auteure nomme, elle-même, des prototypes et qui sont des ouvrages expérimentaux, mélangeant travail sur l'objet-livre et réalité augmentée, disponibles principalement sur internet. D'où la raison pour laquelle nous avons décidé de ne pas les intégrer directement au corpus. Différents titres de l'auteure ont été, par exemple, soulignés lors du dernier salon de Montreuil de 2016 qui a particulièrement mis à l'honneur son travail et son univers :



- *Les aventures d'un village* édité par les éditions Volumique.
Résumé et intérêt pour le sujet :

« Au commencement de cette histoire, il y a un village traversé par une voie de chemin de fer. C'est le début de l'aventure où seul le lecteur sera maître de ce qui peut arriver. S'il choisit de tourner le pli de gauche, le village se transforme en ville. S'il choisit le pli de droite, le village se retrouve entouré d'un lac et de sapins. Petit à petit, des monstres apparaissent, des soucoupes volantes, une énorme vague... Le village menace d'être détruit. Heureusement, à chaque pli tourné, le village trouve le moyen de s'échapper!

L'image centrale se métamorphose au fur et à mesure que l'on déplie le cœur du livre pour raconter différentes histoires. Huit fils narratifs sont proposés par le biais du pli, ce qui permet de varier les plaisirs et surtout d'une façon ludique, de montrer qu'il n'y a pas toujours un début et une fin, mais plusieurs aventures possibles! »

Un des premiers ouvrages de Julie Stephen Chheng qui, s'il n'affiche aucun lien direct avec un média numérique, réfléchit pourtant déjà la notion de narration par arborescence ainsi que les apports d'un support papier à la construction d'une histoire via un travail autour du pli.

- *Les aventures du petit train postal* édité chez Ynnis édition.
Résumé et intérêt pour le sujet :

« Le train postal lance sa collection de cartes animées Des

10 Cf. Le Tumblr de Julie Stephen Chheng [en ligne]. Consulté le 17/04/2017.
Disponible sur : <http://juliestephenchheng.tumblr.com/>



cartes postales en papier qui s'animent grâce à un smartphone ou une tablette ! Julie Stephen Chheng propose *Les aventures du petit train postal*, une expérience unique mêlant le Do It Yourself et les nouvelles technologies. La boîte de cartes postales à combiner soi-même avec les surprises digitales. Comment ça fonctionne ? Dans la boîte se trouvent 25 formes découpées qui permettent de combiner une infinité de paysages possibles. En téléchargeant l'application gratuite *Le train postal*, 25 de ces combinaisons s'animent en réalité augmentée. On peut ensuite écrire un petit message au dos de chaque carte puis l'envoyer dans une enveloppe spéciale. Votre destinataire aura toutes les informations nécessaires pour télécharger l'application et voir sa carte s'animer ! Évidemment, il est possible d'en faire un jeu pour les petits et grands qui s'émerveilleront devant les décors animés ! »

Les aventures du petit train postal sont une série de formes à combiner ensemble pour créer des cartes animées. La forme choisie ici par l'auteure s'éloigne du livre et de l'album jeunesse mais nous rapproche du jeu et nous interpelle sur le lien ténu entre créer une histoire et en être le spectateur par le biais d'un dispositif numérique.



- *La pluie à midi*, projet en cours de développement.

Résumé et intérêt pour le sujet :

« *La pluie à midi* est une expérience interactive sur tablette conçue par Julie Stephen Chheng qui conte les aventures d'un petit poisson Joe. L'univers marin évolue selon la situation géographique de l'utilisateur, la météo et le calendrier. À la fin de l'aventure est généré un livre personnalisé ! »

Bien qu'encore en cours de développement, notamment en ce qui concerne la partie livre du projet, *La pluie à midi* est le projet le plus ambitieux de Julie Stephen Chheng dans son travail sur la complémentarité entre un support papier et un support numérique. Le dispositif propose en effet une histoire à travers un album papier classique, pouvant se lire de manière autonome, et comprenant, en plus, des modules à découper. Après avoir téléchargé l'application correspondante, les modules peuvent être placés sur la tablette pour poursuivre l'histoire en réalité augmentée et la jouer. L'histoire va alors varier par l'utilisation des fonctionnalités de la tablette comme la géolocalisation ou la

météo. D'où une narration qui se complexifie par l'intégration de ces variables.

● La méthodologie employée

Dans la mesure où je voulais examiner l'impact des jeux vidéo et de l'environnement numérique sur les albums jeunesse, il me fallait tout autant étudier en amont la conception et réalisation des albums sélectionnés dans le cadre de mon corpus que leur réception ensuite aussi bien par les enfants que par les médiateurs du livre. Au-delà de l'objet livre lui-même, il me fallait également questionner des modes de lecture complémentaires qui viennent aujourd'hui s'ajouter à ce dernier comme les ateliers proposés par les auteurs dans les écoles ou les médiathèques ainsi que les dispositifs numériques développés pour augmenter les albums sous la forme d'applications.

La méthodologie à privilégier devait alors permettre de confronter à la réalité de précédentes recherches très théoriques proposées par des universitaires spécialisés dans le monde du livre et de l'enfance mais aussi les discours pouvant être trouvés sur les sites des éditeurs. D'où l'utilisation de trois outils principaux : la grille d'analyse, l'entretien semi-directifs et l'observation.

Tout d'abord, la grille d'analyse sert à comparer les différents ouvrages entre eux pour mettre en lumière les points communs et les différences des albums sélectionnés dans le corpus. Cette grille a été établie autour de cinq sous-ensembles.

Les premiers éléments étudiés relèvent des caractéristiques générales nécessaires pour présenter les ouvrages comme le titre de ces derniers, le nom de leur(s) auteur(s), la maison d'édition...

Viennent ensuite les détails concernant les albums en tant qu'objets et tout ce qui relève des choix de fabrication des livres étudiés comme la pagination, le format, la matière et la reliure retenus.

Le troisième sous-ensemble comprend le public visé et interroge les discours textuels et para-textuels délivrés dans le livre. Il s'agit ici de questionner comment le livre s'adresse à son lecteur et comment il se donne à lire, notamment par la présence d'un mode d'emploi ou de consignes à l'intérieur du livre.

Puis, nous nous intéressons au déploiement éditorial du livre que cela soit sous la forme d'une collection ou d'une application.

Enfin, le dernier sous-ensemble renvoie aux discours présentant le livre tels qu'ils sont donnés par l'éditeur sur son site internet et par des acheteurs via une sélection de commentaires Amazon.

Cette grille permet donc une première réflexion à la fois sur le discours et le support proposés par chaque album, deux caractéristiques fondamentales du livre. De plus, l'analyse de discours transcende le livre en tant qu'objet puisque nous nous intéressons ici aussi bien à la description du livre faite par l'éditeur qu'à sa réception par le consommateur.

Le deuxième outil mobilisé dans ce mémoire est l'entretien semi-directif. Les entretiens ont été réalisés là encore dans la perspective d'englober la plus grande variété d'acteurs du monde du livre possible, en relation directe avec les albums sélectionnés dans le corpus ou les thématiques abordées plus généralement par le sujet du mémoire.

Pour des raisons de faisabilité et de pertinence, je me suis particulièrement concentrée sur *Un livre* d'Hervé Tullet et *Prendre et donner* de Lucie pour déterminer les personnes à interroger dans le cadre de ces entretiens. Ces deux ouvrages étant les plus représentatifs du corpus, j'ai cherché à connaître toutes les réflexions et les problématiques soulevées par leur conception, leur réalisation et leur commercialisation. J'ai voulu multiplier les points de vue en interrogeant à la fois les auteurs et les éditeurs de ces ouvrages mais aussi en m'intéressant à la réception de ces derniers aussi bien par une librairie spécialisée jeunesse que par une enseignante de première section de maternelle. J'ai également développé en parallèle un autre axe de réflexion en collectant le point de vue d'une auteure jeunesse dont les travaux sont davantage expérimentaux, mélanges hybrides entre le papier et le numérique, Julie Stephen Chheng.

L'entretien semi-directif offre la possibilité d'un véritable dialogue avec les acteurs interviewés, si bien que j'ai tâché d'adapter au maximum le questionnaire en tenant compte de la personne que je rencontrais et de ses réponses au fil de la conversation. Pour les auteurs, j'ai par exemple cherché à mieux comprendre leurs inspirations et leurs influences, la façon dont il travaille en général et sur la réalisation du livre sélectionné dans le corpus. J'ai aussi cherché à savoir quelles étaient leurs intentions derrière la conception de leurs ouvrages et leur rapport général au jeu et aux nouvelles technologies. Pour les deux éditeurs, quelques thématiques ont été reprises comme le rapport aux numériques ou leur point de vue sur le processus de réalisation des ouvrages avec l'auteur en question. Mais j'ai également posé des questions plus générales sur le marché actuel du livre et sur le processus d'accompagnement des ouvrages et des auteurs. Pour finir, j'ai interrogé les médiateurs du monde du livre sur leur rôle d'intermédiaire dans la transmission des albums envisagés et sur l'aspect pédagogique de ces derniers qu'ils ont pu observer, notamment par comparaison avec d'autres albums plus classiques.

Dans le cas de ces entretiens, je me suis tout de même astreinte à quelques règles qu'il me semble important de noter. La première a été de ne jamais commencer l'entretien en évoquant les jeux vidéo, même dans la présentation initiale de mon sujet de mémoire. En effet, quelque soit la personne avec laquelle je dialoguais, l'évocation des jeux vidéo pouvait à coup sûr biaiser la suite de l'entretien tant le sentiment de concurrence entre les deux médias est aujourd'hui perçu négativement par la majorité des acteurs du monde du livre et de l'enfance. La seconde

règle que je me suis contrainte à observer et de toujours parler d'albums interactifs en général sans jamais prononcer les termes « interaction » ou « interactivité ».

Le troisième outil ayant servi à conduire ce mémoire a été la réalisation de deux observations. Le public cible des albums sélectionnés étant un public pour lequel la méthode de l'entretien ne fonctionne pas du fait de leur âge, il me fallait un moyen de mieux comprendre les enjeux de la réception des ouvrages étudiés. Dans le cas des albums sélectionnés, les retours à la fois de la librairie spécialisée jeunesse ainsi que de l'enseignante que j'ai interrogées me semblaient suffisamment pertinents. Là où, par contre, je voulais confronter le discours à la réalité, c'était dans l'appropriation des livres augmentés et du numérique en général par les plus jeunes.

D'où mon choix de réaliser des observations mettant en situation des enfants face à des dispositifs numériques se rapportant au monde du livre comme des livres augmentés, à savoir l'observation d'un atelier réalisé en médiathèque par Julie Stephen Chheng autour d'un de ses livres augmentés et une observation d'un travail en classe de première section de maternelle sur l'utilisation de dispositifs numériques en lien avec des albums papier. L'enjeu était alors d'aller au-delà de l'antagonisme papier-numérique pour étudier la réception de livres et d'activités mêlant à la fois un support tangible et un support virtuel. Mon questionnement était alors pluriel portant à la fois sur la réception par les plus jeunes des différents supports proposés mais aussi sur la médiation des adultes face à cette dualité des supports.

Du point de vue de l'organisation, je n'ai préparé aucune grille d'observation lors de ces deux interventions car je trouvais cette méthode trop contraignante et ne répondant pas à la spontanéité des observations en question. Ne sachant pas vraiment comment me placer dans les deux cas, ni à quoi m'attendre, j'ai finalement été amenée à moi-même encadrer et aider les enfants dans le cas de l'atelier de Julie Stephen Chheng. Au contraire, entièrement spectatrice de la classe de première section de maternelle, j'ai dû attirer mon attention sur les détails un peu en marge des cours classiques donnés par l'institutrice pour vraiment comprendre les interactions entre les enfants et les dispositifs numériques dont ils disposent dans leur classe (tablettes, tableau numérique interactif et table numérique).



I

- L'album interactif existe-t-il ?

L'album jeunesse est un objet hybride, polymorphe, qui offre de multiples possibilités de création à la fois aux artistes et aux éditeurs qui réfléchissent à sa conception et à sa réalisation. Comme le précise Sophie Van der Linden, il est lui-même généralement le fruit d'une interaction entre un texte, des illustrations et un support¹¹. Ces trois composantes permettent alors des combinaisons infinies et il n'est pas rare de se retrouver face à des albums difficiles à classer du fait d'une forme particulière (KOMAGATA, Katsumi. *Little Eyes*. Kaisei-sha. 1990), d'une absence de texte (PONTI, Claude. *L'album d'Adèle*. Gallimard. 1993) ou d'illustration (NOVAK, B.J. *Le livre sans image*. L'école des loisirs. 2015) ou encore d'un sens de lecture totalement décousu (BRUEL, Christian et CLAVELOUX, Nicole. *Petits Chaperons loups*. Être éditions, rééd 2007). L'album est devenu un format libre par excellence dont on prime l'originalité voire l'étrangeté. Nous pouvons alors noter par exemple la présence d'un prix OVNI/coup de cœur de l'équipe du salon décerné par le Salon du livre et de la presse jeunesse de Montreuil de 2011 à 2013 et dont la pertinence et l'opacité des critères de sélection peuvent expliquer la disparition aujourd'hui¹². Album jeunesse, livre-animé, livre à systèmes, livre-jouet, livre-objet, livre d'activités, livre concept, pop-up, etc., l'offre éditoriale jeunesse s'étend en de nombreuses catégories dont les dénominations ne font pas toujours consensus au sein des acteurs du livre jeunesse, que ces derniers soient les éditeurs, les libraires, les bibliothécaires ou encore les enseignants.

Depuis quelques années, un nouvel adjectif est venu enrichir les essais de catégorisation des albums jeunesse papier et se retrouve tout autant sur les sites internet des éditeurs¹³ que dans la bouche des libraires jeunesse¹⁴ : « interactif ». Les albums qui proposeraient aux enfants d'interagir avec le livre et de jouer avec lui seraient alors de plus en plus présents sur le marché éditorial, selon la libraire jeunesse Delphine Beccaria, pour « palier ce qu'on ne (peut) pas transmettre par les tablettes, les ordinateurs ». Innovation artistique ou éditoriale¹⁵, stratégie marketing visant à accompagner ou à contrer l'utilisation de dispositifs numériques chez les plus jeunes, l'album interactif papier existe-t-il et si oui sous quelle forme ?

11 VAN DER LINDEN, Sophie. *Lire l'album*. L'Atelier du poisson soluble. 2006.

12 KOSMALA, Lucie. « La pré-sélection des Pépites dévoilée ! ». *Les histoires sans fin* [en ligne]. 25/07/2013. Disponible sur : <http://jeunesse.actualitte.com/selection-prix/la-pre-selection-des-pepites-devoilee-597.htm>

13 Cf. Description du livre *Prendre et donner* de Lucie FELIX sur le site internet de l'éditeur Les Grandes Personnes. Disponible sur : http://www.editionsdesgrandespersonnes.com/portfolio_page/prendre-et-donner-lucie-felix-novembre-2014/

14 Cf. Retranscription de l'entretien avec Delphine Beccaria. Annexe 7

15 Cf. Mémoire de Maxence AUBRON, *L'innovation éditoriale dans les collections*. Université Paris-Nanterre. 2016.

●● A - Définir l'album interactif pose un problème de terminologie

● 1 - Une incertitude sémantique

Pour mieux comprendre ce que peut être un album papier interactif, il convient, dans un premier temps de définir ce terme.

« Interactif :

- Se dit de phénomènes qui réagissent les uns sur les autres.
- En informatique, doué d'interactivité.
- Se dit d'un support de communication favorisant un échange avec le public : émission, exposition, livre interactifs. »¹⁶

Cette définition du *Larousse* met en lumière un premier problème, celui du substantif auquel se rapporte l'adjectif interactif. En effet, si le deuxième sens du terme renvoie explicitement à l'interactivité et le premier sens implicitement davantage à l'interaction, quant est-il du troisième sens qui semble être celui relevant de notre étude ? Un livre interactif serait-il un livre proposant de l'interactivité ou de l'interaction ?

Lors de chacun des sept entretiens que j'ai réalisés dans le cadre de ce mémoire, j'ai toujours pris soin d'utiliser le terme « interactif » pour ne pas avoir à distinguer ce qui est de l'ordre de l'interaction et ce qui est de l'ordre de l'interactivité. Nous observons alors qu'un substantif a été utilisé par l'interviewé dans six entretiens sur sept et que celui qui est choisi est « interaction » dans deux cas sur six et « interactivité » dans quatre cas sur six. Si Lucie Félix désigne l'interactivité comme étant propre au contenu numérique¹⁷, Isabelle Bezard évoque, quant à elle, le « principe d'interactivité » sur lequel l'album d'Hervé Tullet reposerait de la même manière que l'interactivité des CD-Rom sans opérer de différences¹⁸.

De même dans les différentes études menées sur les albums interactifs, le terme d'interactivité est souvent utilisé voire préféré à celui d'interaction par les chercheurs concernés¹⁹.

16 Définition du mot « interactif » [en ligne].

Disponible sur : <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/interactif/43594?q=interactif#43517>

17 Cf. Entretien avec Lucie Félix. Annexe 3

18 Cf. Entretien avec Isabelle Bezard. Annexe 5

19 FOULQUIER, Francine. « L'album, terrain d'aventure ». *La Revue des livres pour enfants*. 2012. n° 264. p.90-103.

● 2 - Distinguer l'interaction de l'interactivité

Si on considère l'interaction, le Larousse donne alors la définition suivante :

« Interaction : réaction réciproque de deux phénomènes l'un sur l'autre. »²⁰

Derrière l'idée d'interaction, il y a donc une réponse mutuelle de deux objets, ou personnes, mis en contact. Nous pensons alors aux interactions physiques ou chimiques lors de la rencontre entre plusieurs atomes ou encore aux interactions sociales. Dans ce premier cas, tout livre peut être considéré comme une interaction entre un texte et son lecteur puisque la lecture va consister à donner du sens à un texte.

Apparu dans les années 80, le terme d'interactivité renvoie plus précisément au monde informatique ainsi qu'aux nouvelles technologies de l'information et de la communication. Ainsi, le dictionnaire Larousse définit l'interactivité de la façon suivante :

« Interactivité : faculté d'échange entre l'utilisateur d'un système informatique et la machine par l'intermédiaire d'un terminal doté d'un écran de visualisation. »²¹

En ceci, l'interactivité serait alors l'apanage des nouveaux médias qui permettraient un dialogue instantané entre un utilisateur et une machine. Bien que cette notion soit protéiforme et qu'elle ait donné lieu à de nombreuses définitions depuis les années 80²², elle n'en reste pas moins axée autour d'une expérience utilisateur au cours de laquelle l'intervention d'un individu devient fondamentale pour permettre à un dispositif technique et technologique de se mettre en place. Ainsi, l'interaction n'implique pas nécessairement une participation des individus en présence. En revanche, l'interactivité oblige à un échange direct, et donc une participation, de l'homme avec une machine autonome selon un processus, un programme informatique. Elle implique une première action de l'utilisateur pour faire réagir le dispositif informatique qui va faire réagir l'utilisateur et ainsi de suite. Elle ne pourrait donc être appliquée que dans le cadre d'un environnement numérique, avec un programme informatique. Malgré tout, il est intéressant de noter que l'interactivité a souvent été divisée en deux sous-entités distinctes : l'interactivité interne propre au programme informatique tel qu'il a été conçu et l'interactivité externe qui se situerait davantage du point de vue de la réception de l'utilisateur²³. L'échange induirait alors une réaction particulière de la part de ce dernier.

20 Définition du mot « interaction » [en ligne].

Disponible sur : <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/interaction/43595?q=interaction#43518>

21 Définition du mot « interactivité » [en ligne]. Disponible sur : <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/interactivit%C3%A9/43598?q=interactivit%C3%A9#43520>

22 JULIA, Jean-Thierry. « Interactivité, modes d'emploi. Réflexions préliminaires à la notion de document interactif », *Documentaliste-Sciences de l'Information*. 2003.

23 idem.

● 3 - L'interactivité appliquée au monde de l'art

Appliqué au monde de l'art, l'interactivité vient bousculer la définition de l'œuvre à partir du milieu des années 80²⁴. L'œuvre construite sous la forme d'un programme informatique se désolidarise de son support et devient à la fois manipulable et modifiable en temps réel par un utilisateur autre que son créateur. Elle s'articule alors autour de trois niveaux de perception : l'œuvre conçue ou concept de l'artiste, l'œuvre perceptible ou interface et l'œuvre agie ou perçue par le public qui est invité à agir et réagir face à l'œuvre. Comme le souligne alors Jean-Pierre Balpe, l'art interactif inclut le public dans l'œuvre en tant qu'un acteur celle-ci :

« L'interactivité n'est pas la participation, même si dans toute interactivité, il y a un certain degré de participation. La participation est une attitude face à l'œuvre, alors que l'interactivité est une présence dans l'œuvre »²⁵

Dans l'approche classique de l'art, l'œuvre est destinée à être contemplée par le public qui a alors un rôle de spectateur. L'interactivité veut faire réagir le public de façon inopinée, le faire entrer dans l'œuvre pour mieux en comprendre ses tenants et ses aboutissants. Elle vise à donner à son public un sentiment, une illusion, de création pour mieux comprendre le processus artistique qui se cache derrière l'œuvre.

« Si l'œuvre numérique incite son spectateur à agir sur elle, ce n'est pas pour lui donner l'impression qu'il a le pouvoir, qu'il est l'autorité, l'auteur à la place de l'auteur, mais parce qu'à travers des variations produites sur la surface de ses productions, s'offre la seule possibilité de pénétrer le système esthétique de l'œuvre, de saisir comment elle fonctionne »²⁶

Nous voyons alors que certaines caractéristiques propres aux dispositifs doués d'interactivité, émergent alors à savoir que ces derniers sont issus de programmes informatiques (une caractéristique que nous mettons en retrait puisque nous nous focaliserons sur les albums papiers dans un premier temps), qu'ils proposent à un public un dialogue sous forme d'action de l'utilisateur – réaction de la machine, qu'ils s'inscrivent dans un temps présent, immédiat et qu'ils visent à dévoiler les dessous d'une œuvre, à mieux en connaître son fonctionnement.

24 BUREAUD, Annick. *Qu'est-ce que l'interactivité ?* [en ligne]. Observatoire Leonardo pour les Arts et les Techno-Sciences. 2004.

Disponible sur : https://www.olats.org/livresetudes/basiques/6_basiques.php

25 BALPE, Jean-Pierre (dir.). *L'art et le numérique*. Les cahiers du numérique n°4. 2000.

26 idem.

●● B - Les caractéristiques communes des albums interactifs

Partant de là, parler d'*album interactif* fait-il sens ? Si l'on considère que ces derniers sont vecteurs d'interaction entre l'album et son lecteur, pas vraiment, puisque tout album pourrait alors être défini comme interactif. Au contraire, si l'on les considère comme doués d'interactivité, seuls les livres *augmentés* alliant un support papier à une application numérique (dont nous parlerons plus tard dans ce mémoire) et les livres proposés sur un support numérique pourraient alors se prévaloir d'être interactifs.

L'étude du corpus sélectionné via une grille d'analyse ainsi que les différents entretiens réalisés nous permettent alors de mettre en lumière différentes caractéristiques communes aux albums sélectionnés. Nous évoquerons ici les trois caractéristiques qui nous semblent les plus pertinentes pour montrer la singularité de ces albums : ce sont des albums qui se construisent autour de principes d'action ; leur matérialité est réfléchie pour s'adapter à leur lectorat ; ils désacralisent le livre et le cérémonial de lecture.

● 1 - Des albums qui se construisent autour de principes d'action

Si on s'intéresse dans un premier temps à la narration telle qu'elle est proposée dans les albums sélectionnés dans le corpus, nous observons que trois albums sur cinq ne sont pas des fictions à proprement parler. En effet, mis à part *New-York en Pyjamarama*, dont l'histoire est somme toute assez basique, et *Mon petit frère invisible*, les autres livres du corpus n'obéissent pas au schéma narratif linéaire qui jalonne traditionnellement les histoires. Difficile alors de décider dans ces albums où finit le début du livre et où commence la fin. Dans le cas de *Un livre* d'Hervé Tullet et de *Prendre et donner* de Lucie Félix, nous observons d'ailleurs que le lecteur est invité à lire le livre dans le sens de lecture opposé à la fin de ce dernier, donnant l'illusion d'une lecture sans fin. Interrogée sur une possible lecture alternative de son livre, Lucie Félix propose alors, par exemple, de sélectionner les pages à lire au hasard :

« Pour *Prendre et donner*, on pourrait imaginer de tirer des pages au pif ».²⁷

Une trame narrative linéaire inexistante donc, ou très simpliste quand elle est présente, qui sert finalement de prétexte pour inviter le lecteur à agir sur le livre et à le manipuler, comme le souligne la libraire Delphine Beccaria :

« C'est un livre interactif. On va vraiment jouer avec le livre, le montrer. (...) Ça demande de faire partie du livre, de l'utiliser, de le manipuler, de le vivre autrement qu'en suivant une histoire. L'enfant est obligé de s'investir dans le livre. »²⁸

27 Cf. entretien avec Lucie Félix. Annexe 3

28 Cf. entretien avec Delphine Beccaria. Annexe 7

Dans les albums considérés, la lecture s'appuie davantage sur les gestes et les actions du lecteur que le livre anticipe suite aux consignes qu'il donne. Alors, la présence d'un mode d'emploi de lecture et plus généralement de consignes tout le long du livre est une des singularités des livres présentés dans ce corpus. En effet, tous les ouvrages sélectionnés comportent un mode d'emploi souvent indiqué comme tel et qui peut être soit présenté sur la quatrième de couverture (ci-dessous *Mon petit frère invisible*) ou bien intégré à l'intérieur de l'ouvrage (ci-dessous dans le cas de *Prendre et donner*)²⁹.



Pour *Un livre, Prendre et donner* et *Le Petit Curieux*, le texte et la lecture de ces derniers reposent alors sur des consignes d'action données aux lecteurs sous la forme d'injonctions ou de questions : « attrape », « appuie », « tourne », « promène-toi », etc. La consigne renvoie alors à l'idée de jeu, elle guide l'enfant à l'intérieur d'un cadre dans lequel il peut expérimenter, respecter la règle ou non. Pour l'éditrice Isabelle Bezar, c'est d'ailleurs une des explications au succès d'*Un livre* :

« Les enfants sont ravis d'obéir à des instructions. Avoir une consigne à appliquer est un des grands plaisirs des enfants. On le voit aussi dans les écoles. La consigne est en effet un des grands ressorts de ce livre. »³⁰

Cette liberté sous contrainte n'est d'ailleurs pas sans rappeler les programmes informatiques qui ne peuvent fonctionner qu'en activant certaines commandes, provoquant des bugs informatiques dans le cas contraire. Média doué d'interactivité, les jeux vidéo peuvent ici nous servir d'exemple pour mieux comprendre les principes narratifs à l'œuvre dans l'interactivité. Frédéric Dajez parle ainsi de « ludo-narration » pour désigner l'enchaînement d'épreuves ludiques dans un récit global qui leur donne sens³¹. En effet, dans un jeu vidéo, les phases de jeu n'ont de sens que dans la mesure où elles s'intègrent à une histoire qui les englobe.

29 Cf. grille d'analyse du corpus. Annexe 1

30 Cf. entretien avec Isabelle Bezar. Annexe 5

31 DAJEZ, Frédéric. « La figure interfacée : À propos de l'Odyssée d'Abe » in BARBOZA, Pierre et WEISSBERG, Jean-Louis (sous la dir.). *L'image actée. Scénarisations numériques*. L'Harmattan. 2006.

S'il peut être difficile de parler d'histoire pour tous les albums sélectionnés, le sens de lecture premier du livre offre tout de même l'idée d'une « progression » qui peut d'ailleurs naître de la volonté même des auteurs :

« J'espère qu'on arrive à se sentir un peu libre dans le truc mais j'aime bien que ça se tienne bien. Du coup, je me suis dit comment faire pour amener cette histoire de puzzle à encastrement avec l'idée pas d'une vraie narration mais au moins d'une progression. »³²

Cette progression est particulièrement sensible dans les livres d'Hervé Tullet et de Lucie Félix. Ainsi, pour *Un livre*, les consignes proposent des actions de plus en plus complexes à réaliser par le lecteur dans le sens où elles s'affranchissent progressivement du livre même. Alors, le lecteur est invité à taper dans ses mains dans les dernières pages, une action qui nécessite de lâcher le livre des mains. Dans le cas de *Prendre et donner*, la progression est à la fois dans la subtilité des contraires proposés et dans le graphisme des pages. Ainsi, les notions que le lecteur met en œuvre au fil de sa lecture sont de plus en plus compliquées. On passe de « prendre/donner » comme paire initiale à « disperser/réunir » comme contraire final. De même, au fil de la lecture, les couleurs se déclinent et se diversifient avec par exemple des fonds noirs pour signifier l'obscurité. Dans *Le Petit Curieux*, Edouard Manceau propose quant à lui au lecteur de continuer l'histoire en s'inventant ses propres questions et en recherchant autour une réponse.

Nous pouvons alors reprendre le concept « d'images actées » tel qu'il est proposé pour parler de la narration dans les jeux vidéo par J.-L. Weissberg et P. Barboza : « des images générées par des actes et des images suscitant des actes »³³. La progression narrative des albums considérés est efficace que dans la mesure où elle repose sur un enchaînement de boucles geste du lecteur – image du livre – geste du lecteur³⁴. D'où l'importance qu'à une page/double page corresponde une action précise avec une dimension très séquentielle.

La prépondérance du geste implique enfin un dernier aspect caractéristique des albums étudiés : leur inscription dans un temps présent. Les verbes conjugués au présent, la multiplication de locutions comme « maintenant » dans le livre d'Hervé Tullet, les questions directement adressées aux lecteurs que l'on retrouve autant dans *Un livre*, dans *Le Petit Curieux* que dans *New York en Pyjamarama* ou encore les interjections comme « voici » ou « voilà » participent à créer de l'immédiateté et de la surprise chez le lecteur. En insistant sur une temporalité de l'instantanéité, ces livres donnent alors l'impression de répondre aux gestes du lecteur d'où un côté magique et imprévisible, que souligne l'éditrice d'Hervé Tullet :

« On ne sait jamais ce qui va se passer mais on sait qu'il va se passer quelque chose et que

32 Cf. entretien avec Lucie Félix. Annexe 3

33 BARBOZA, P. et WEISSBERG, J.-L. *L'Image actée. Scénarisations numériques*. L'Harmattan. 2006.

34 Cf. blog de Frédéric DAJEZ [en ligne]. Disponible sur : <http://fdajez.blogspot.fr/>

c'est nous qui l'avons provoqué. »³⁵

● 2 - Un objet adapté aux mains des enfants

Deux qualificatifs me semblent particulièrement évocateurs lorsque nous demandons aux auteurs de décrire leurs ouvrages : ce sont des livres « d'expérimentation »³⁶ et « d'appropriation »³⁷. Or ces deux composantes des livres étudiés sont rendues possibles par le soin et la réflexion qui entourent la fabrication de ces livres, l'importance qui est donnée à l'objet-livre pour qu'il soit adapté au lectorat envisagé. La librairie de la Sardine à lire note ainsi que les détails de fabrication sont particulièrement soignés par les éditeurs contemporains :

« Le livre reprend une place d'objet comme il l'avait eu à la fin du XIX^{ème}. L'aspect matériel est super important, la forme et le format sont importants. Le format doit être adapté à l'enfant ». ³⁸

S'adressant à un public de jeunes enfants, entre 3 et 6 ans, le livre doit être réfléchi pour faciliter la manipulation par des mains encore petites et malhabiles. D'où un travail sur l'objet-livre lui-même tout autant à travers le format choisi pour les livres que par le papier utilisé ou la reliure. Ainsi, au niveau du format, nous remarquons une préférence pour les petits formats quasi carrés qui tiennent dans les mains des plus jeunes. Dans l'entretien avec Isabelle Bezar, cette dernière insiste sur le format un peu atypique qui a été choisi pour *Un livre* pour répondre à son « usage », un format qui n'est pas le format portrait qu'on retrouve habituellement pour les albums jeunesse plus narratifs. À ce titre, il est d'ailleurs intéressant de noter que le format de *New-York en Pyjamarama* est beaucoup plus difficile à manipuler par sa grandeur. Dans le cas de ce livre, nous sommes bien plus dans une volonté de spectaculaire que d'action, avec un grand format qui donne de la grandeur aux scènes représentées. Pour la librairie Delphine Beccaria, c'est d'ailleurs un livre plus spectaculaire qu'interactif.

Le choix de la matière ou du papier est également une étape primordiale dans la fabrication de ces livres. Là encore, tout doit faciliter la manipulation du livre par les enfants. Dans son étude sur les albums contemporains, Euriell Gobbé Mévellec remarque qu'à une lecture discursive ou visuelle de l'album s'ajoute à présent une « lecture haptique »³⁹. Ces livres invitent les enfants à toucher pour apprendre via des dispositifs de lecture polysensoriels, c'est-à-dire un jeu sur les matières, les textures, les reliures. Dans le cas du *Petit Curieux*, le jeu sur les matières est évident notamment lorsque le livre invite le lecteur à rechercher dans le cadre

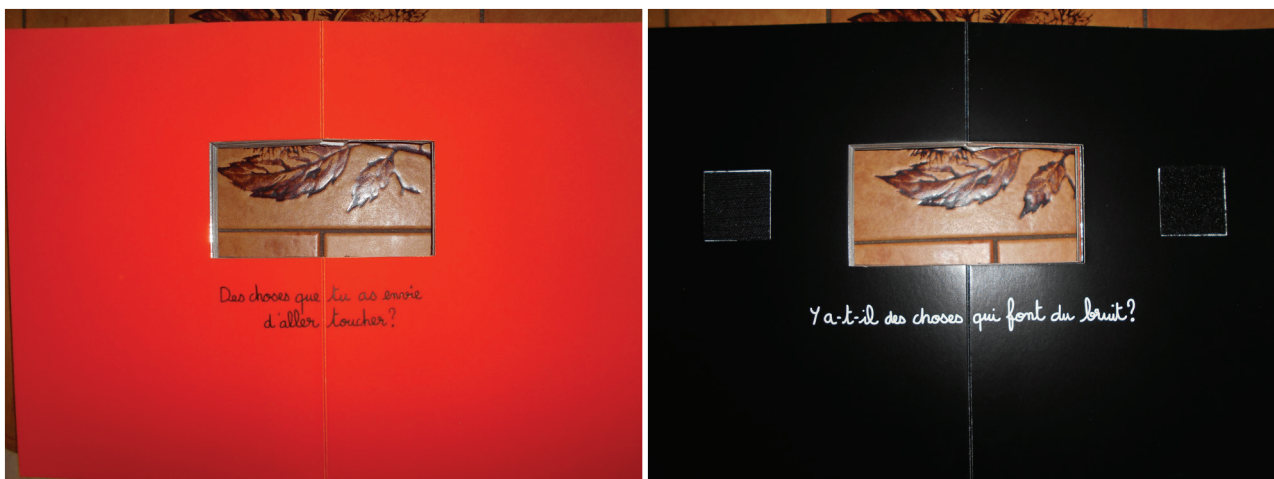
35 Cf. entretien avec Isabelle Bezar. Annexe 5

36 Cf. entretien avec Lucie Félix. Annexe 3

37 Cf. entretien avec Hervé Tullet. Annexe 2

38 Cf. entretien avec Delphine Beccaria. Annexe 7

39 GOBBÉ-MÉVELLEC, Euriell. « Du papier au numérique, du tangible au tactile : rupture ou continuité de l'album ? ». *Le français aujourd'hui*. 2014. n° 186. p.34-46.



un objet aussi doux que la double-page qui l'entoure. Cet album joue également sur le son avec une double-page scratchée. L'idée est ici d'accompagner chaque notion par un geste ou une touche correspondante. L'importance du choix de la matière est d'autant plus visible lorsque la matière choisie n'est pas en adéquation avec l'usage que l'on doit faire du livre. Ainsi, dans le cas de *Prendre et donner*, l'éditrice Brigitte Morel regrette le choix du carton pour ce livre tout en indiquant qu'il s'agit en réalité d'un non-choix vis-à-vis de sa ligne éditoriale axée autour du papier :

« Le papier, le carton, n'est pas le matériau idéal pour ce livre déjà. Parce que le carton ça se déforme, vous avez vu les pièces. (...) Ça ça m'inquiétait pas mal le fait que les pièces soient difficiles à retirer. (...) C'est compliqué pour les petits. Avec le carton on n'a pas le choix, c'est pas du tout un matériau magique. C'est un matériau qui bouge, qui prend forme. Dès qu'il y a un peu d'humidité ou qu'il fait sec.»⁴⁰

La contrainte était ici de faire un livre qui soit en papier, à la fois rigide pour que les formes puissent tenir lorsque le livre est refermé et manipulable par les enfants. Le choix du carton met un peu à mal cette dernière contrainte et il n'est alors pas étonnant de remarquer que certains parents regrettent également ce défaut dans les commentaires internet :

« Je lui enlève une étoile parce que les formes sont difficiles à enlever pour les petits doigts. Il faut pré-tirer sur les formes pour que les petits sachent les enlever. (...) Cela empêche les tout petits de lire le livre seuls et crée quelques moments de frustration. »⁴¹

Un élément m'a ici surprise quant à la fabrication de ces ouvrages : l'importance du travail de l'éditeur. En effet, au départ de ma recherche, je m'attendais à ce que les auteurs de ces livres, en tant que concepteurs, proposent aux éditeurs des projets déjà bien avancés, tant sur le fond des livres que sur leur forme. Or, si le concept de base ainsi que le graphisme sont souvent

40 Cf. entretien avec Brigitte Morel. Annexe 6

41 Cf. commentaire de FB à propos de *Prendre et donner* sur le site Amazon [en ligne]. Disponible sur : https://www.amazon.fr/gp/customer-reviews/R76CUX2UHB771/ref=cm_cr_arpegg_d_rvw_ttl?ie=UTF8&ASIN=2361933365

très développés dans les projets qu'ils envoient aux éditeurs, les auteurs avouent souvent leurs lacunes quant à la fabrication des livres et cette expertise est alors laissée à la discrétion des éditeurs. Dans le cas de Brigitte Morel, ce choix est naturel puisque cette dernière a commencé dans l'édition dans le département fabrication d'Albin Michel Jeunesse et que la ligne éditoriale chez Les Grandes Personnes accorde un soin tout particulier à la fabrication de ses livres et aux choix des supports. Dans celui d'Isabelle Bezard, la réflexion renaît à chaque ouvrage d'Hervé Tullet puisque chacun de ses livres nécessitent une réflexion singulière et adaptée autour de l'objet.

● 3 - La désacralisation du cérémonial de lecture

Enfin, une dernière caractéristique de ces albums est qu'ils désacralisent le livre et le cérémonial de lecture. Les albums que nous avons choisis et qui sont dits *interactifs* proposent une lecture différente de la lecture pour enfants telle qu'elle est envisagée habituellement. Ainsi, en demandant au lecteur, à l'enfant, d'être acteur de sa lecture, nous ne sommes plus dans une relation de lecture verticale au cours de laquelle l'enfant écouterait sagement un adulte lui faire la lecture d'un album, regarderait sans bouger les images et poserait quelques questions au hasard des pages sur des éléments qu'il ne comprendrait pas. Ici, les albums invitent l'enfant à expérimenter les possibilités offertes par le livre, à le manipuler, à bouger avec, à bouger autour. Ces albums permettent aux enfants de se rendre compte par eux-mêmes de ce qu'implique la lecture, dans le sens de signifier, faire signe pour faire sens, à l'intérieur d'une œuvre. L'éditrice Isabelle Bezard comme l'auteure Lucie Félix s'accordent sur l'aspect très didactique de la lecture telle qu'elle est envisagée dans les albums interactifs :

« Pourquoi ça s'appelle *Un livre*, c'est une métaphore de la lecture. »⁴²

« Quand tu déplaces une forme, c'est pas juste comme ça pour déplacer une forme. C'est aussi pour découvrir une notion comme la notion des contraires. Pour un petit enfant, ça l'aide à comprendre. »⁴³

L'une des problématiques à laquelle les livres sélectionnés cherchent à répondre est d'apprendre la lecture en acte à des enfants qui ne savent ni lire, ni écrire. Les auteurs veulent leur parler directement, et presque individuellement, à l'image de *Mon petit frère invisible* dont l'unique paire de lunettes fournie avec le livre isole celui qui la porte dans une expérience de lecture individuelle.

Cet apprentissage de la lecture passe par le geste avec une progression narrative souvent fondée sur l'acte de tourner les pages. Jean Perrot parle alors « d'enracinement du lecteur dans le geste » pour désigner cette éducation à la lecture passant par le fait de tenir un livre dans

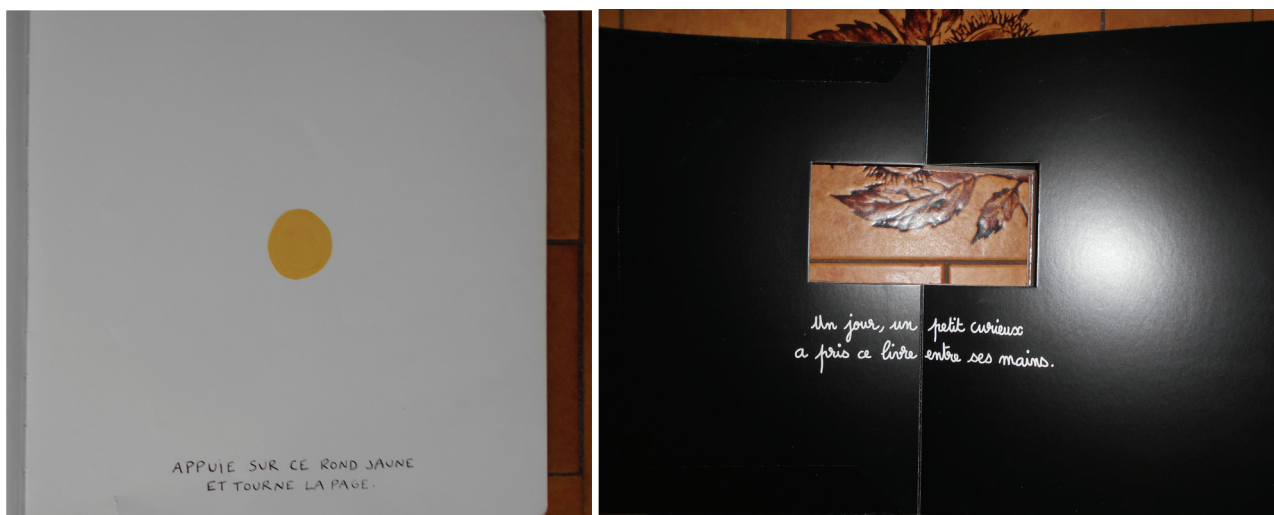
42 Cf. entretien avec Isabelle Bezard. Annexe 5

43 Cf. entretien avec Lucie Félix. Annexe 3

le bon sens pour en tourner les pages⁴⁴. Le geste fait alors partie des langages dont l'enfant dispose pour appréhender le monde, comme le souligne Hervé Tullet :

« Sur l'objet livre et sur qu'est-ce que ça veut dire de tourner une page. Et après je suis obligé de dire que ça concerne deux personnes, une qui sait lire et une qui ne sait pas lire. Et que je créé l'interaction, l'espace de rencontre, à travers la page qui se tourne, entre deux univers. L'univers de celui qui a plein de langages mais qui ne sait pas lire et écrire. Et celui qui a appris à lire et à écrire et qui a oublié les autres. »⁴⁵

Pour faciliter cet apprentissage et rapprocher l'enfant du livre, nous notons quelques simplifications de ces albums vis-à-vis d'ouvrages jeunesse ordinaires. Dans le cas d'*Un livre*, de *Prendre et donner* et du *Petit curieux*, les livres commencent comme in media res, sans qu'aucune page de titre ne vienne annoncer le début de la lecture. L'enfant ouvre le livre et se retrouve directement en contact aussi bien visuel que discursif avec lui via les premières consignes présentées.



Dans l'entretien réalisé avec l'éditrice d'Hervé Tullet, cette dernière souligne d'ailleurs ce point :

« Je ne sais pas si vous avez remarqué mais il n'y a pas de page de titre. On rentre directement dans le livre par un point, un mot. On est très direct dans l'entrée dans le livre »⁴⁶

Une deuxième simplification à noter est dans le graphisme même des livres. Ici pas d'illustrations sophistiquées mais plutôt de grands aplats autour d'un nombre de couleurs limité. Que l'on interroge l'éditrice Brigitte Morel ou la libraire Delphine Beccaria, toutes les deux sont d'accord sur la simplicité de l'offre graphique développée par des auteurs comme

44 PERROT, Jean. *Jeux et enjeux du livre d'enfance et de jeunesse*. Éditions Du Cercle de la librairie.1999.

45 Cf. entretien avec Hervé Tullet. Annexe 2

46 Cf. entretien avec Isabelle Bezar. Annexe 5

Hervé Tullet ou Lucie Félix :

« Sur les livres de Lucie, il y a quand même une matière graphique assez limitée on va dire, il n’y a pas énormément de choses. »⁴⁷

« Les livres interactifs, ce qui me chagrine, c’est que soit on en fait des choses très spectaculaires, soit on en fait des choses qui techniquement sont vachement biens mais graphiquement hyper pauvre. »⁴⁸

Les formes sont souvent toutes aussi simples et régulières, dans la continuité des jouets d’éveil que l’on donne aux tout-petits. Un graphisme simple qui est même considéré comme « pauvre ».

47 Cf. entretien avec Brigitte Morel. Annexe 6

48 Cf. entretien avec Delphine Beccaria. Annexe 7

●●C - Des modèles d'interactions anciens à l'influence de l'interactivité contemporaine

Si l'importance du geste, la matérialité adaptée aux jeunes enfants et la désacralisation du livre et de la lecture pour les rendre plus accessibles aux lecteurs sont les trois caractéristiques que nous jugeons les plus pertinentes pour rendre compte des albums dits *interactifs*, nous devons maintenant nous interroger sur la justesse de considérer cette catégorie comme une nouveauté éditoriale.

●1 - Des références auctoriales et des techniques anciennes

D'une part, en interrogeant les auteurs, certaines références communes apparaissent avec l'évocation pour Hervé Tullet, Lucie Félix comme d'ailleurs pour Julie Stephen Chheng, l'auteure d'albums en réalité augmentée, d'auteurs comme l'italien Bruno Munari ou Enzo Mari ou encore le japonais Katsumi Komagata. Ces artistes dont les livres pour enfants les plus emblématiques datent des années 70 à 90 ont la particularité d'être avant tout des graphistes et des designers avant d'être des auteurs. Ils réfléchissaient donc l'objet-livre et sa signification en tant qu'objet avant de réfléchir aux histoires qu'ils voulaient raconter. Lucie Félix comme Julie Stephen Chheng évoquent toutes les deux leurs rencontres fondatrices avec le travail de ces artistes au cours de leurs études aux Beaux Arts et l'influence de ces derniers sur leur création actuelle. C'est ainsi que Julie Stephen Chheng note que la singularité des livres de Katsumi Komagata repose sur « un principe de narration intégré à l'objet-livre ». Bruno Munari est quant à lui souvent cité en exemple comme un des précurseurs de l'album interactif, notamment avec les *Prelibri*, un ensemble de douze livres réalisés avec douze matières différentes et qui proposent chacun des surprises à la lecture⁴⁹. Nous retrouvons alors les éléments des albums interactifs précédemment énoncés (cf. illustration ci-dessous).



49 MUNARI, Bruno. *Prelibri*. Corraini. 1980

Au-delà des références artistiques communes, nous pouvons également noter l'utilisation de procédés d'animation et d'interaction anciens qui semblent être redécouverts aujourd'hui et actualisés. Suite à ma visite à la librairie La Sardine à lire, je me suis ainsi rendue compte que des procédés tels que l'ombro-cinéma ou encore l'utilisation de filtres colorés pour traduire plusieurs points de vue possibles ne sont pas nouveaux et ont déjà été utilisés avec beaucoup d'efficacité dans des ouvrages du début du XX^e siècle. Ainsi, pour l'ombro-cinéma, nous pouvons citer les albums télévision des années 50 tels que *Au galop !*⁵⁰, des albums qui reprennent les travaux d'Eadweard Muybridge autour de la photographie et du mouvement. De même, l'*Album Fée*⁵¹ de la collection des Albums du Père Castor est accompagné dès 1950 d'une paire de lunettes rouge et bleu permettant de visualiser un dessin différent selon le carreau qu'on regarde (cf. illustration ci-dessous). Cette technique permet alors d'illustrer sur la page de gauche deux scènes consécutives d'un même conte raconté sur la page de droite. Le procédé est donc loin d'être nouveau même s'il semble être réutilisé aujourd'hui aussi bien dans l'album d'Ana Pez chez l'Agrume que dans ceux d'Aina Bestard chez Seuil Jeunesse⁵².



● 2 - L'objet-livre comme idéologie

Alors pourquoi insister sur le côté inventif et original de ces albums, notamment par les prix littéraires qui leur sont attribués ? Comme pour les années 50 avec l'arrivée de la télévision dans les foyers, il semble que les bouleversements médiatiques et communicationnels actuels,

50 *Au galop !* 1948. Un album télévision.

51 CELLI, Rose et REYNIER, Marguerite illustré par GUERTIK, Hélène. *Album fée*. Les albums du Père Castor. Flammarion. 1950.

52 BESTARD, Aina. *La forêt enchantée*. Seuil Jeunesse. 2015

le développement du numérique et son entrée dans le monde des plus jeunes à travers les jeux vidéos, conduisent les éditeurs à modifier leur ligne éditoriale pour la rendre plus attractive. L'auteure Julie Stephen Chheng voit alors dans le développement des nouvelles technologies, un nouvel élan offert au monde de l'édition :

« Je pense que comme on a vu en parallèle tout ce que pouvait faire l'IPad, on s'est rendu compte aussi peut-être qu'on n'avait pas assez exploré l'objet livre. Je pense que c'est lié à l'émergence des écrans. Et je pense que ça plait. »⁵³

Il y aurait alors une redécouverte de l'importance du livre dans sa matérialité pour faire ressortir ses atouts et sa singularité face à une culture de l'écran de plus en plus invasive⁵⁴. En regardant les livres sélectionnés, on se rend alors compte que le parallèle entre livre et écran va encore plus loin puisque certains éléments narratifs ou matériels du livre rappellent très fortement les interfaces informatiques. Ainsi, dans *Le Petit Curieux*, la découpe du livre évoque, lorsque le livre est ouvert un écran. De même, le titre *Pyjamarama* est une référence à un jeu vidéo des années 80⁵⁵. Enfin, l'exemple le plus frappant est celui du livre d'Hervé Tullet. En effet, non seulement le livre reprend un champ lexical qui n'est pas sans rappeler celui de nos appareils informatiques « clique » ou « appuie » mais sa fabrication elle-même évoque également les écrans informatiques. En effet, l'utilisation d'un papier « glossy » sensé mettre en avant la simplicité des couleurs apporte par la même occasion une luminosité et une brillance aux pages du livre qui rappelle la luminescence des écrans informatiques. Il n'est alors pas étonnant que l'éditeur américain Chronicle Books ait décidé de changer le titre du livre pour *Press Here*, renvoyant alors explicitement aux jeux vidéo.

Pourtant, la réaction des éditeurs interrogés face aux nouvelles technologies et au numérique se rapproche davantage de la méfiance voire de l'aversion pour les écrans. Ainsi, j'ai été surprise de constater la posture très en retrait des éditrices interrogées face aux problématiques ou aux opportunités que soulève le numérique :

« Moi mettre un enfant devant un écran je trouve que c'est passible de la prison quoi. »⁵⁶

« J'ai présenté tout le travail d'Hervé Tullet là au mois de juin devant pleins de libraires et j'ai présenté tous les aspects de son travail sans utiliser une seule fois le mot « interactivité ». Je pense que c'est un raccourci un peu trop facile. Le mot vient des CD-Rom et désormais des applis avec les mêmes questionnements. Tout ce vocabulaire de dire oui mais c'est mieux parce que

53 Cf. entretien avec Julie Stephen Chheng. Annexe 4

54 GOBBÉ-MÉVELLEC, Euriell. « Du papier au numérique, du tangible au tactile : rupture ou continuité de l'album ? ». *Le français aujourd'hui*. 2014. n° 186. p.34-46.

55 Cf. site de référencement des jeux vidéo Spectrum [en ligne].

Disponible sur : <http://spectrumcomputing.co.uk/index.php?cat=96&id=0003949>


56 Cf. entretien avec Brigitte Morel. Annexe 6

sur un CD-Rom c'est interactif. Désormais les livres seraient interactifs pour copier le monde du numérique ? Je ne sais pas, il y a un raisonnement comme ça dans la tête des gens. L'enfant serait plus impliqué dans ce type de livres là. »⁵⁷

Le discours entendu est alors le suivant : non seulement le numérique n'est économiquement pas rentable pour les éditeurs qui cherchent à se lancer dans le développement d'applications en lien avec leurs livres, mais en plus le numérique pourrait constituer une menace qui détournerait les enfants des livres.

Cette posture va alors parfois même à l'encontre de la volonté de certains auteurs. Lucie Félix par exemple voit des opportunités dans le numérique mais ne se dirige pas dans cette voie puisqu'elle n'a pas les capacités pour et qu'elle ne veut pas se lancer dans un projet seul. Quant à Julie Stephen Chheng, elle est actuellement toujours à la recherche d'un éditeur grand-public pour publier ses projets. Après quelques contacts avec Albin Michel Jeunesse, ces derniers ont, aux dernières nouvelles, mis son projet en stand-by.

57 Cf. entretien avec Isabelle Bezard. Annexe 5



II - L'enfant peut-il être un acteur autonome de sa lecture ?

Étudier la réception des albums jeunesse n'est jamais chose aisée puisque, à la différence d'autres secteurs éditoriaux, l'édition jeunesse est très dépendante des médiateurs et des prescripteurs du livre que ces derniers soient libraires, bibliothèques, enseignants ou même les parents eux-mêmes. Parlant de « double lectorat », Nathalie Prince met en avant cette spécificité de l'édition jeunesse qui doit s'adresser à la fois à un lecteur-auditeur, l'enfant, et à un lecteur-liseur, l'adulte qui fournit le livre⁵⁸. Le public de lecteurs-auditeurs ici considérés est celui des enfants entre 3 à 6 ans, c'est-à-dire finalement un public de non-lecteur, d'enfants ne maîtrisant pas encore la lecture, ce qui nécessitent donc alors un accompagnement lors de cette lecture.

Cet accompagnement implique généralement des postures réciproques lors de la lecture à savoir la proximité spatiale de l'enfant par rapport à un adulte qui lui fait la lecture. Cette dernière se fait en effet souvent cote-à-cote avec un adulte, sur ses genoux ou plus rarement en face-à-face. L'enfant est alors dans une posture de spectateur, spectateur de l'histoire qui se déroule devant ses yeux et spectateur de l'acte lecture même de l'adulte tel que ce dernier peut le mettre en scène.

Comme nous l'avons vu dans la première partie de ce mémoire, les albums interactifs que nous étudions au sein de ce corpus cherchent à remettre en cause cette théâtralisation quasi sacrée de la lecture et le processus de transmission verticale qu'elle implique. Ces albums entendent alors proposer une expérience de lecture autonome aux enfants par l'intermédiaire de codes qui leur sont familiers, ceux du jeu. Faisant auparavant figure d'autorité, le rôle du médiateur se trouve alors modifié lors de la lecture de ces nouveaux albums, sans pour autant en être écarté. Nous nous interrogerons donc dans cette seconde partie plus spécifiquement à la lecture proposée par ces albums à la fois du point de vue des enfants mais aussi de celui des médiateurs qui les accompagnent dans leur apprentissage de la lecture.

58 PRINCE, Nathalie. *La littérature de jeunesse. Pour une théorie littéraire*. Armand Colin. 2015.

●● A - Quand l'album demande à l'enfant d'agir

● 1 - L'enfant comme destinataire premier du discours

Proposant un graphisme simple, un support adapté et peu de texte, les albums interactifs se veulent non seulement accessibles aux enfants ne maîtrisant pas la lecture mais aussi ils s'adressent directement et quasi exclusivement à eux, bouleversant, au moins dans le discours, la notion de double-lectorat enfant/adulte. Comme nous l'indique l'auteure Lucie Félix, il s'agit de « considérer l'enfant comme le sujet au centre du livre »⁵⁹.

Une analyse des textes des différents ouvrages composant notre corpus, notamment quant au choix des pronoms utilisés, révèle alors une certaine familiarité du discours. En effet, parmi les cinq ouvrages étudiés, quatre ont recours à la deuxième personne du singulier au sein de leur texte ou bien dans leur paratexte. Ces livres s'adressent alors directement aux enfants pour les inviter à suivre les consignes donnés. Bien que les enfants ne sachent pas encore lire, c'est pourtant à eux que les livres s'adressent, les invitant à une lecture active. Comme pour la collection des « Livres dont vous êtes le héros », les albums interactifs proposent aux enfants de prendre part aux histoires imaginées par les auteurs. À ce titre, l'album d'Edouard Manceau est particulièrement significatif puisqu'il déclare explicitement que le personnage principal de l'histoire est l'enfant-lecteur qui a le livre entre les mains « Le petit curieux, c'est toi » et l'invite à se regarder dans le miroir de sa couverture.

Bien plus qu'une simple injonction verticale que l'auteur voudrait donner aux enfants par l'intermédiaire du livre, les albums interactifs se veulent comme un dialogue horizontal, d'égal à égal, entre l'enfant et l'auteur. Le deuxième pronom que nous retrouvons alors est le pronom indéfini « on » ou du « nous » dans trois livres sur cinq. Tout est alors fait pour donner l'impression que l'auteur et l'enfant jouent ensemble, comme si l'auteur était présent au côté de l'enfant pour le guider directement dans sa lecture. Pour Isabelle Bezard, le succès des albums d'Hervé Tullet auprès des enfants s'explique principalement par la spontanéité et la proximité de l'auteur vis-à-vis de son lectorat :

« Lui, il est dans une position de rencontres, d'égal à égal avec les enfants de 2 ans, 3 ans ou 4 ans. Posture de jeu et posture d'accueillir toutes les réactions d'un enfant comme étant légitime, possible et à rebondir dessus. »⁶⁰

● 2 - La lecture en mouvement

Ici, il peut être alors intéressant de comparer la lecture de ces albums avec la lecture numérique telle qu'elle a jusqu'à présent été étudiée. Pour le chercheur Espen Aarseth, la lecture numérique est à distinguer de la lecture sur papier en ceci qu'elle se compose de deux

59 Cf. entretien avec Lucie Félix. Annexe 3

60 Cf. entretien avec Isabelle Bezard. Annexe 5

lectures complémentaires⁶¹. D'une part, nous retrouvons, comme pour la lecture classique, une dimension cognitive, ce qu'il nomme « lecture noématique », à savoir le fait de percevoir, interpréter et comprendre un texte donné. D'autre part, la lecture numérique se double d'une lecture gestuelle, corporelle, qu'il qualifie « d'ergodique ». Cette dernière implique que le geste fasse partie intégrante de la lecture. À la différence de l'action de tourner des pages, une action réflexe et mimétique qui n'a généralement que peu d'incidence sur la compréhension d'un texte, la lecture numérique demanderait à ses lecteurs des actions plus complexes et moins automatiques qui auraient une incidence directe sur la compréhension du texte. C'est cette seconde lecture « ergodique » que nous retrouvons également dans les consignes données dans les livres présentés ici. En effet, pour chacun de ces ouvrages, les codes de lecture sont différents et les actions à mener changent en conséquence, invitant le lecteur à réinventer sa lecture corporelle et cognitive simultanément en fonction de l'album. Par exemple, *Un livre* d'Hervé Tullet va demander à son lecteur de secouer le livre, *Le Petit Curieux* d'Edouard Manceau va demander à son lecteur de se promener en regardant par le trou du livre ou encore *New-York en Pyjamarama* se lit en déplaçant le feuillet transparent. C'est d'ailleurs par cette singularité de la lecture que ces livres se distinguent également des livres à système, qui, comme leur nom l'indique, ont souvent recours à des procédés d'animations systématiques (languettes à tirer, roues à tourner, etc.). Ici chaque livre demande un effort particulier à l'enfant pour apprendre un code de lecture qui lui est propre.

De fait, l'enfant est ici acteur de sa lecture, il est alors un « lectacteur » pour reprendre la terminologie utilisée par Jean-Louis Weissberg :

« La lectature agit dans une zone médiane entre production et appropriation de sens ».⁶²

Si nous reprenons ici l'album d'Edouard Manceau *Le Petit curieux*, l'enfant qui tient le livre dans ses mains est en effet à la fois lecteur et acteur par sa lecture. Il est lecteur puisque par un jeu tactile et graphique, il va comprendre les notions proposées par le livre (les couleurs, les bruits, les formes, les sensations, etc.), c'est l'aspect cognitif de la lecture. Il est acteur dans la mesure où il va se déplacer avec le livre entre les mains pour retrouver les notions évoquées par le livre dans l'environnement qui l'entoure. Ce mouvement est la dimension corporelle du livre : « promène-toi ». Il encourage l'enfant à produire du sens puisqu'il permet une actualisation des notions évoquées selon le contexte spatio-temporel dans lequel se déroule la lecture.

● 3 - La rencontre avec l'enfant, étape fondatrice de la création

Pour demander aux enfants d'être acteurs de leur lecture, les auteurs des livres interactifs se doivent de les comprendre, de savoir ce dont est capable un enfant selon l'âge du lectorat ciblé. À la lecture des entretiens réalisés dans le cadre de ce mémoire, nous constatons qu'à

61 AARSETH, Espen. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. University press. 1997.

62 WEISSBERG, Jean-Louis. *Présences à distance*. L'Harmattan. 1999.

aucun moment du projet éditorial ce dernier n'est testé auprès des enfants pour s'assurer qu'il est intelligible pour la tranche d'âge concernée. Pour autant, la rencontre directe entre l'auteur et les enfants est une étape incontournable et même souvent initiatrice du processus de création auctoriale. Qu'ils s'agissent de Lucie Félix, d'Hervé Tullet ou même de Julie Stephen Chheng, ces trois auteurs insistent sur la dimension participative des ateliers qu'ils animent et de ce que ces ateliers peuvent leur apporter dans leur réflexion créatrice. Les ateliers servent alors tout autant de présentation et de validation de l'ouvrage créé que de pistes d'orientation pour les créations à venir. Qu'ils soient organisés dans les écoles, dans les bibliothèques, dans les librairies ou dans tout autre lieu de médiation artistique, les ateliers avec les enfants font partie intégrante du travail des auteurs interrogés qui les considèrent d'ailleurs avec beaucoup de bienveillance, comme une chance dans leur travail. Tous les trois ont alors une stratégie d'intervention similaire. Ainsi, ils préparent une ou plusieurs activités en rapport avec la lecture de leur livre à partir desquelles ils vont pouvoir rebondir et improviser selon le comportement des enfants et leurs réponses aux activités :

« On est avec des enfants dans une position d'écoute, d'attente, d'improvisation, on crée du temps, on crée du moment, on crée de la vie. Et cette vie donne envie de créer d'autres livres et en plus elle permet d'évaluer à quel point on peut aller loin avec les enfants. »⁶³

« Concrètement, dans les écoles, je leur amène un petit jeu avec des formes géométriques qu'on fait ensemble pour faire apparaître des villes, des forêts. Ils manipulent le truc et voient apparaître des images. Les enfants font « wahou génial » et moi je trouve ça super intéressant de scénariser les choses pour que les enfants voient où ils vont et qu'ils comprennent le but derrière tout ça. Pour l'attention, la curiosité. Ça m'a vachement apporté. »⁶⁴

« Moi j'ai toujours en back-up le train postal, parce que je sais que ça fonctionne. Mais avant j'aimerais bien tester des trucs où ils devront être un peu plus créatifs, réfléchir.»⁶⁵

Même si les stratégies d'intervention des trois auteurs sont relativement similaires, l'exploitation de ces ateliers par les auteurs dans la suite de leur création varie selon les personnalités des auteurs que j'ai rencontrés dans le cadre de ce mémoire. Ainsi, Lucie Félix cherche par ses interventions dans les écoles à comprendre les enjeux pédagogiques en milieu scolaire pour faire de ses livres des outils au service des instituteurs ou des professionnels en lien avec la petite enfance :

« Pour ma part, c'est vraiment très riche. Je rencontre des enfants qui ne vont pas à la librairie ou la bibliothèque toutes les semaines avec leurs parents. Comprendre ce que c'est

63 Cf. entretien avec Hervé Tullet. Annexe 2

64 Cf. entretien avec Lucie Félix. Annexe 3

65 Cf. entretien avec Julie Stephen Chheng. Annexe 4

qu'une classe, quelles sont les problématiques des enseignants conjuguées aux effectifs, aux directives... »⁶⁶

Pour Julie Stephen Chheng, les ateliers sont la possibilité d'une confrontation avec des enfants qu'elle n'a pas forcément l'habitude de côtoyer. Expérimentant des narrations hybrides entre le papier et le numérique, les ateliers lui permettent de tester ses créations et de jauger l'intérêt qu'elles suscitent chez les enfants :

« Ça peut faire plein de choses dans la tête d'un enfant et même dans ma tête à moi. Des fois je me dis « dis donc ils peuvent faire tout ça ». C'est un peu donnant-donnant. »⁶⁷

Enfin, le cas d'Hervé Tullet est particulièrement singulier puisque, depuis quelques années, nombre de ses ouvrages découlent d'ateliers réalisés avec les enfants, notamment dans des écoles. Les interventions qu'il donne reposent principalement sur le spectaculaire et l'improvisation. Spectaculaire car il s'agit d'un auteur un peu hors-norme qui aime à se donner en spectacle, en se jouant à la fois de lui-même et de ses lecteurs. Ainsi, la librairie Delphine Beccaria explique que lors de sa venue dans sa librairie, Hervé Tullet avait mis vingt mètres de papier sur le sol pour réaliser un atelier de peinture géant, ouvert à tous, avec lui muni d'un haut-parleur chapeautant l'ensemble. De même, Hervé Tullet lui-même déclare en entretien que lorsqu'il se rend dans des écoles il aime à se faire passer pour quelqu'un d'autre pour observer la réaction des enfants et y répondre.

Et c'est de cette improvisation que naissent ses idées de livre et son travail sur la lecture. Au départ, cette improvisation portait davantage sur le discours, ce qui lui a permis d'adapter son langage à celui des enfants. Puis, atelier après atelier, il en est venu maintenant à proposer des improvisations graphiques autour des formes, des couleurs et de l'art en général comme nous le précise son éditrice Isabelle Bezard :

« Le fait de lire ses livres à des groupes d'enfants et de voir comment c'était reçu, il s'est rendu compte que les enfants réagissent, qu'on peut rebondir et improviser à partir de leurs réactions. Ses lectures sont devenues un jeu et il est capable de rebondir 3 fois sur la même phrase, les enfants répondent. Il a trouvé le ton pour les concerner et les faire agir pendant la lecture. Ce n'est pas l'auteur qui lit un livre et l'enfant qui écoute puis pose des questions. Toute la lecture est mise en scène, dans une improvisation possible. C'est comme ça qu'au fil du temps il a élaboré ses lectures qui ont débouché sur des dessins, de l'improvisation aussi graphique. »⁶⁸

Aujourd'hui aguerris à l'exercice, ils recherchent de nouveaux espaces de création et d'émulation pour toucher un public le plus large possible. D'où, d'une part, sa volonté de quitter

66 Cf. entretien avec Lucie Félix. Annexe 3

67 Cf. entretien avec Julie Stephen Chheng. Annexe 4

68 Cf. entretien avec Isabelle Bezard. Annexe 5

la France pour les Etats-Unis où on lui propose une reconnaissance davantage institutionnelle qui lui permet d'intervenir sur des durées plus longues, dans le cadre de résidence d'écrivain, ou dans des lieux comme les musées. D'où, également, son travail auprès de publics souvent exclus de la lecture, à l'étranger, au Malawi, ou bien auprès d'enfants aveugles. Malgré son univers très visuel, Hervé Tullet a alors collaboré avec l'association Les Doigts qui rêvent afin de mener des « ateliers de création participative avec les élèves entre 6 à 11 ans de la Classe pour l'Inclusion Scolaire (Ulis école) de l'école Parmentier à Paris » qui ont débouchés sur la parution d'une version multi-sensorielle d'*Un livre* à destination des enfants aveugles ainsi qu'un cahier d'activités tactiles inspiré de son univers⁶⁹. Auparavant, un autre guide d'activité avait déjà vu le jour avec des exemples d'ateliers réalisés par l'auteur.

69 Cf. catalogue de l'éditeur Les doigts qui rêvent [en ligne].
Disponible sur : <http://www.ldqr.org/pdf/Catalogue%20LDQR%202017.pdf>

●● B - La lecture-jeu comme un outil pédagogique

● 1 - Apprendre à jouer la lecture

En me rendant dans une école, dans une bibliothèque ainsi que dans des librairies, j'ai pu me rendre compte que les albums interactifs étaient souvent plébiscités par les médiateurs du livre en tant qu'outils pédagogiques à part entière. En effet, par leur dimension ludique, ils mettent la lecture en jeu et en acte et permettent ainsi une approche différente de la lecture à destination des plus-petits. L'un des principaux ressorts des albums interactifs est de guider les enfants par des consignes, présentes tout le long de l'histoire. Que cela soit Hervé Tullet pour *Un livre* ou bien Lucie Félix pour *Prendre et donner*, les deux auteurs insistent sur l'importance de donner un cadre au livre, de le « diriger », de le rendre « rigide ».

Dans l'album d'Hervé Tullet comme dans celui d'Edouard Manceau, nous retrouvons ce que Marianne Berissi appelle un « principe d'essai-récompense »⁷⁰. Les auteurs vont alors proposer aux enfants de réaliser des actions sous forme de questions ou bien sous forme d'injonctions : « tu cliques ? », « on recommence ? » pour *Un livre* ou encore dans le cas du *Petit Curieux* « vois-tu des choses de couleur rouge, orange, bleue ou verte ? » ou « on continue ? ». Le principe se retrouve également dans *New-York en Pyjamarama* avec « vous me suivez ? ». À travers ces questions, se dégage alors l'idée de consignes et de règles explicites qui permettent le jeu. Cette dimension ludique est alors particulièrement plébiscitée par les enfants, d'où un succès de ce type de livres auprès d'eux.

De plus, ces questions se doublent d'encouragements donnés par l'auteur sous la forme d'exclamations pour féliciter l'enfant d'avoir respecté la consigne donnée par le livre et de s'être pris au jeu de la lecture. Dans le cas d'*Un livre*, cet accompagnement est présent tout le long du livre « bravo ! », « encore », « whaou ! »... Dans celui de *Prendre et donner*, nous avons alors « voilà ! » à la première et à la dernière page du livre.

Là où traditionnellement la littérature pour enfants est tournée vers la fiction, nous pouvons penser aux contes par exemple, les albums interactifs proposent une lecture performative⁷¹. L'enfant est à la fois acteur dans la mesure où il se doit d'agir et de se mouvoir en réponse aux interpellations du livre mais l'enfant est également acteur au sens théâtral du mot en faisant comme si il était capable de lire et de comprendre directement et de manière autonome le livre. Le jeu est ici de faire semblant de savoir lire, comme les plus grands, grâce à des actions simples. Pour reprendre la classification des jeux donnée par Roger Caillois, les albums interactifs se rapprochent de la catégorie des mimicry, à savoir que dans le cadre de ces livres, l'enfant va être amené à faire comme s'il savait lire⁷². Pour croire et faire croire aux autres qu'il est un lecteur, l'enfant va donc devoir faire preuve d'engagement et de concentration, de là découle un des

70 BERISSI, Marianne. « On peut faire défiler le texte ». *Hors-Cadres*. 2015. n° 16. p.22-25.

71 CHASSAGNOL, Anne. « Pop-up ! L'esthétique du déploiement ou les débords du livre-objet ». *Le français aujourd'hui*. 2014. n° 186. p.22-33.

72 CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes : Le masque et le vertige*. Gallimard. 1967.

intérêts pédagogiques de ce type d'album.

● 2 - L'influence de la pédagogie Montessori

Cette posture du jeu, intéressante pédagogiquement, n'est pas nouvelle puisqu'une des références citées à plusieurs reprises au cours des entretiens par les différentes personnes interrogées est la pédagogie développée par Maria Montessori. Isabelle Bezaré fait ainsi directement référence à la pédagogie Montessori lorsqu'elle évoque le travail d'Hervé Tullet :

« La posture du jeu, ce n'est pas non plus lui qui a inventé ça. Montessori, tous les grands pédagogues proposent ça également. »⁷³

Dans le cas de Lucie Félix, cette dernière s'inspire tout particulièrement des jeux de construction intégrés à la pédagogie Montessori pour réaliser des livres à la fois très tangibles et manipulables et qui, en même temps, reprennent et illustrent des notions plus abstraites comme les contraires dans le cas de *Prendre et donner* :

« Pour prendre un exemple, pour *Prendre et donner*, j'avais bouquiné des choses sur Maria Montessori et son matériel de pédagogie. C'est super intéressant de se dire qu'il existe un matériel qui amène l'enfant à se corriger. »⁷⁴

L'intérêt d'un ouvrage comme *Prendre et donner* est alors que ce dernier grandit avec l'enfant, à son rythme, et propose différents angles d'approches, que ces derniers soient sensoriels, sur les formes géométriques, sur les couleurs :

« 18 mois il commence à manipuler les choses précisément. L'idée du contraire, il faut déjà être un peu plus grand pour la comprendre. Petite section de maternelle pour comprendre la notion et la géométrie. Jusqu'à la grande section de maternelle. »⁷⁵

La pédagogie Montessori propose « un environnement préparé » permettant à chaque enfant un développement physique et cognitif à son rythme, par la poursuite d'activités de manière autonome⁷⁶. Cet environnement repose à la fois sur le contexte spatial et les personnes accompagnant l'enfant mais aussi sur un matériel pédagogique adéquat. Ce dernier permet alors une préhension sensorielle et motrice des objets mis à disposition de l'enfant pour que ce dernier puisse passer progressivement de mouvements concrets à des concepts plus abstraits. Tout est alors pensé pour attiser la curiosité des enfants, l'apprentissage par l'expérience

73 Cf. entretien avec Isabelle Bezaré. Annexe 5

74 Cf. entretien avec Lucie Félix. Annexe 3

75 idem.

76 Cf. site de l'Association Montessori de France [en ligne].

Disponible sur : <https://montessori-france.asso.fr/la-pedagogie-montessori-2/approche-montessori/>

individuelle selon le rythme de chacun. Sur le site internet de l'association française Montessori, l'explication de la pédagogie Montessori se divise d'ailleurs en trois grands types d'activités : motrice, sensorielle et intellectuelle. Ce triptyque est commun aux albums interactifs que nous avons étudiés. Par le contact avec l'objet livre ainsi que par la réflexion autour de notions de géométrie ou de couleur, ces livres se proposent comme une activité sensorielle et intellectuelle. En amenant l'enfant à déplacer des formes d'une page à une autre dans *Prendre et donner* ou à faire coulisser une trame rayée le long d'une page pour *New-York en Pyjamarama*, le livre permet également de développer la motricité fine des enfants comme nous le confirme la libraire Delphine Beccaria :

« Je trouve ce livre très intelligent au niveau de la motricité fine, au niveau des doigts et même de la façon de raconter. »⁷⁷

La question qui se pose alors est le rapport des adultes acheteurs et médiateurs face à ces livres.

⁷⁷ Cf. entretien avec Delphine Beccaria. Annexe 5

●● C - Le médiateur du livre entre outil et contrainte

L'une des spécificités de la littérature jeunesse par rapport aux autres secteurs éditoriaux tient dans la prise en compte du rôle de l'adulte-médiateur lors de la conception et de la réalisation du livre. Nathalie Prince souligne dans l'introduction de son ouvrage *La littérature de jeunesse en question(s)* la problématique de l'adulte en tant que public et cible éditoriale de l'édition jeunesse⁷⁸. L'adulte est celui qui va conseiller le livre, l'acheter et le mettre dans les mains des enfants. Il sera ensuite celui qui va lire, mettre en scène sa lecture, donc un des premiers lecteurs du livre avant même sa découverte par l'enfant. Il n'est donc pas a priori le lecteur cible mais il participe à ce qu'elle nomme le « contexte périlectoral », autrement dit à la médiation du livre. La littérature de jeunesse est alors une littérature « polyphonique, à trois voix » : auteur, adulte-lecteur à voix haute et enfant-auditeur-spectateur. Traditionnellement, le rôle de l'enfant est donc un rôle passif ; il écoute, il peut poser des questions, il interprète les images... Matthieu Letourneux dit ainsi que l'enfant « lit par l'oreille »⁷⁹ Qu'en est-il alors pour les albums interactifs qui prétendent rendre l'enfant non lecteur actif dans sa lecture ?

● 1 - L'adulte, un frein de l'achat de l'album interactif ?

Tout d'abord, au moment du choix de l'ouvrage ou de son achat, le rôle de l'adulte reste similaire aux albums classiques à quelques différences près. L'adulte peut constituer un frein lors du choix de ce type d'ouvrage. En effet, comme l'explique la librairie Delphine Beccaria, les albums interactifs sont souvent « pauvres graphiquement » et donc leur couvertures ne retiennent pas forcément en premier l'attention d'un adulte venant dans sa librairie pour acheter un livre pour enfants. Brigitte Morel revendique par exemple une certaine exigence dans l'accès des ouvrages qu'elle édite :

« Après je ne fais pas des livres roses avec des paillettes. Je sais que les enfants ne vont pas se ruer sur mes livres en entrant dans une librairie en disant « c'est celui-là que je veux ». Donc c'est autre chose. Ça passe aussi par l'adulte qui a aussi envie d'apprendre des choses à l'enfant, de lui mettre des choses belles et bien faites entre les mains plutôt que de lui acheter un Disney à 3,99 chez Auchan. »⁸⁰

Le mode de lecture des albums interactifs bousculant les codes traditionnels du livre jeunesse n'est pas nécessairement compris d'un seul coup d'œil ou en feuilletant rapidement les pages. Selon Hervé Tullet, par exemple, ses livres seraient mieux compris par les enfants que par les adultes :

78 PRINCE, Nathalie. *La littérature de jeunesse. Pour une théorie littéraire*. Armand Colin. 2015.

79 LETOURNEUX, Matthieu. « Littérature de jeunesse et culture médiatique » in *La littérature de jeunesse en question(s)*. PUR. 2009.

80 Cf. entretien avec Brigitte Morel. Annexe 6

« J'aime pas trop dire ça mais je dois dire qu'au début je voyais que les enfants comprenaient mieux mes livres que les adultes. Je suis obligé de dire que le succès est venu, si on peut parler de succès, tout ça c'est venu quand même par les enfants. Et après forcément, il y a des adultes qui à un moment achètent, valident et lisent. »⁸¹

De même la figure de l'adulte dans *New-York en Pyjamarama* est celle du parent qui ramène l'enfant à la réalité, qui le sort de son rêve et met alors fin à son jeu. L'adulte est alors vu là comme une contrainte.

● 2 - La prescription à destination des adultes...

De plus, leur côté « OVNI » les rend facilement inclassables, si bien qu'ils peuvent se retrouver rangés dans des catégories très différentes selon l'endroit, ce qui estompe un peu plus les repères des adultes-acheteurs. Par exemple, j'ai été moi-même amenée à constater que le livre *Prendre et donner* était rangé dans la catégorie des pop-up dans le magasin Cultura de la Défense. Lorsque que j'ai demandé à la personne en charge du rayon ce qui justifiait ce choix, cette dernière m'a alors expliqué que la raison de ce catalogage était la matérialité peu commune de ce livre vis-à-vis des autres ouvrages jeunesse. En discutant encore un peu avec cette personne, j'ai finalement compris qu'elle ne saisissait pas le concept derrière le livre. En entretien, la librairie de La sardine à lire insiste, quant à elle, sur l'enjeu que représente ce type d'album en termes de conseil de vente et de médiation :

« En librairie, c'est pas les enfants qui choisissent. Faut pas rêver. Les gamins ils viennent, on leur raconte des histoires mais c'est rarement l'enfant qui choisit un livre. Ce n'est pas la même chose qu'en bibliothèque où ils peuvent prendre n'importe quoi c'est pas les parents qui payent. Les livres interactifs ne se vendent pas sans conseil. Ce qui fait la force de la librairie. On a un système de grande distribution qui fait ce qu'il fait. Nous on peut trouver une place avec des choses rares et précieuses. Nous on travaille beaucoup sur les réseaux, on fait beaucoup de vidéos, on blogue. On en parle quoi. »⁸²

L'enjeu de la prescription littéraire est également un enjeu éditorial particulièrement fort dans le cadre de ces albums puisqu'il faut que le principe du livre soit rapidement identifiable et compréhensible par le plus grand nombre. D'où le recours au mode d'emploi généralement placé directement sur la quatrième de couverture pour expliquer le fonctionnement du livre. Un autre médium particulièrement utilisé par les éditeurs ou bien par les libraires pour communiquer sur ces livres est le recours à la vidéo. L'auteur du *Petit curieux*, Edouard Manceau, a ainsi réalisé une vidéo de présentation de son album disponible sur le site de son éditeur Milan Jeunesse⁸³.

81 Cf. entretien avec Hervé Tullet. Annexe 2

82 Cf. entretien avec Delphine Beccaria. Annexe 5

83 Cf. vidéo *Le Petit Curieux* [en ligne]. Disponible sur : <https://youtu.be/F3jJP8jJLtc>

De même, l'éditeur américain d'*Un livre*, Chronicle Books, présente, quant à lui, le livre d'Hervé Tullet à la manière d'une publicité pour une application numérique, avec un groupe d'enfants jouant ensemble avec le livre⁸⁴.

● 3 -... pour aider la médiation à destination des enfants

Au contraire donc, ces livres ont particulièrement besoin des prescripteurs et médiateurs de la chaîne du livre pour rencontrer leur public. En tant que matériel pédagogique, ces livres ont alors rencontré un fort succès dans les écoles notamment, ce qui a permis aux enfants de se les approprier et d'inciter ensuite leurs parents à les acheter pour chez eux. Cette dimension prescriptive des instituteurs et des professionnels de la petite enfance est alors soulignée par l'éditrice Isabelle Bezard avec *Un livre* :

« Beaucoup d'instituteurs l'utilisent en classe, beaucoup de bibliothécaires l'utilisent pour faire des séances de lecture. Il y a également des orthophonistes, des rééducateurs, tout un tas de gens qui l'utilisent comme matériel. »⁸⁵

Une fois l'acquisition du livre faite, la place de l'adulte évolue encore, tout du moins dans les discours, puisque ce dernier est alors décrit davantage comme un « outil » rendant possible la première lecture que comme un conteur ou un accompagnateur. Dans le cas de *Prendre et donner* par exemple, un flyer a été rajouté pour rappeler que « pour bien profiter de ce livre, un adulte sera utile ». C'est alors comme si la présence de l'adulte était rendue obsolète et que ce dernier ne servait qu'à faciliter la manipulation par les petits. C'est d'ailleurs également le discours qui ressort de l'entretien avec l'éditrice des Grandes Personnes :

« C'est aussi pour ça que j'ai rajouté sur la quatrième de couverture, ou sur le flyer je ne sais plus, que ce serait bien de le manipuler avec un adulte. C'est compliqué pour les petits. »⁸⁶

L'adulte est finalement bien présent au moment de la lecture, d'autant plus lorsqu'il s'agit d'une première lecture, mais s'efface petit à petit au profit de l'enfant qui va pouvoir laisser libre cours à son imagination jusqu'à être capable de relire l'histoire seul. Cette progression est ainsi promue par l'éditrice Isabelle Bezard :

« Étant donné qu'Hervé se met en position de jeu direct avec l'enfant, c'est un livre où on se passe d'auteur, on se passe de narrateur, on se passe de médiateur, de parent qui lit. Il y a un effet de familiarité, d'être en direct avec l'enfant. (...) C'est aussi un livre qui se relit facilement tout seul. Les enfants sont capables de le refaire du début à la fin. Ils se lisent les textes ou alors

84 Cf. vidéo *Press Here* [en ligne]. Disponible sur : <https://youtu.be/Kj81KC-Gm64>


85 Cf. entretien avec Isabelle Bezard. Annexe 5

86 Cf. entretien avec Brigitte Morel. Annexe 6

ils les lisent à des plus-petits après. »⁸⁷

Comme tout livre jeunesse, les albums interactifs aspirent à donner aux enfants le goût et les codes de la lecture afin de permettre un apprentissage autonome du livre. En proposant une lecture supplémentaire par le geste, ils espèrent alors estomper la place de l'adulte-liseur, même si ce dernier demeure nécessaire pour lire les instructions données par le livre ainsi que pour conseiller ce livre aux enfants.

87 Cf. entretien avec Isabelle Bezard. Annexe 5



III - Au-delà du livre, de l'univers d'auteur au livre augmenté

Peu d'étude existe aujourd'hui sur les pratiques culturelles des tout-petits alors que la scolarisation des enfants dès leur plus jeune âge ainsi que l'attention des parents et des médiateurs culturels tentent d'inculquer à ces mêmes enfants les bases d'un capital culturel dans lequel ils pourront puiser toute leur vie durant. Ce paradoxe a été mis en lumière notamment par Bérénice Waty dans son étude intitulée *De l'imaginaire en action : la culture pratiquée par les 3-6 ans*⁸⁸. Dans cette dernière, elle revient notamment sur les références partagées par les enfants de cette tranche d'âge et nous révèle que la culture enfantine actuelle est particulièrement influencée par la société de consommation, les nouvelles technologies et les médias en général.

Les enfants seraient donc particulièrement perméables aux stratégies commerciales et médiatiques qui les entourent et ce, dès leur plus jeune âge. D'où de nombreuses franchises qui se développent autour de leurs personnages de fiction préférés sur de multiples canaux de diffusion : télévision, jouets, support numérique, etc.

Proposer des univers fictionnels transmédiateurs autour du travail d'un auteur ou d'une histoire en particulier peut alors permettre aux auteurs d'impliquer davantage leur lectorat et de développer des approches pédagogiques innovantes de plus en plus riches de sens et de contenus. Comment réfléchir le développement du livre papier vers des contenus plus engageant ?

⁸⁸ WATY, Bérénice. « Chapitre I – De l'imaginaire en action : la culture pratiquée par les 3-6 ans ». *Enfance & culture*. Ministère de la Culture – DEPS « Questions de culture ». 2010.

●● A - Des univers d'auteurs à penser de manière transmédiatique

● 1 - Au commencement de l'univers fictionnel

Par la richesse et la simplicité apparente de leurs narrations ainsi que par la force et la singularité du concept sur lequel ils s'appuient, les ouvrages sélectionnés dans le cadre de ce corpus se prêtent particulièrement à un développement en dehors de l'album original, à la création d'un univers autour de l'œuvre et/ou du travail de son auteur en général. Se crée alors ce que Fanny Barnabé nomme un « univers fictionnel » et qu'elle définit de la façon suivante :

« L'univers fictionnel est une notion qui permet d'envisager la narration non plus sous la forme d'un récit (c'est-à-dire d'une suite linéaire d'événements) mais sous celle d'un agencement d'éléments narratifs ouvert et pluridimensionnel. Ces éléments porteurs d'informations sur l'histoire peuvent être dispersés dans plusieurs niveaux des œuvres (dans le paratexte, par exemple), mais aussi à travers plusieurs œuvres déployées sur divers médias. C'est le récepteur, par la continuité de sa présence, qui organise ces différents indices en une suite cohérente. »⁸⁹

Ces univers fictionnels, que l'on retrouve beaucoup dans le cinéma ou les jeux vidéo, notamment avec le phénomène des franchises, commencent souvent par la volonté de l'auteur ou de son éditeur de développer un titre ayant été un succès. Il peut alors s'agir de créer une collection autour du travail d'un auteur en particulier. Dans le cas de *New-York en Pyjamarama* par exemple, nous observons que ce livre a donné lieu à une collection qui ne cesse de s'étoffer depuis lors. Chaque titre reprend le principe de l'ombro-cinéma avec la trame incluse dans le livre et un livre d'activité a même été édité par les éditions du Rouergue.

● 2 - Décliner l'univers grâce aux expériences transmédiatiques

L'univers des auteurs d'albums interactifs se prête également aux expériences transmédiatiques et les univers graphiques des auteurs sont alors transposés sur d'autres supports que le livre-album. Évoquant Hervé Tullet, qui a d'ailleurs commencé sa carrière dans la publicité avant de se tourner vers l'édition pour enfants, Isabelle Bezard explique alors que ce dernier peut trouver, au sein du groupe Bayard, les compétences et les expertises nécessaires pour s'épanouir sur d'autres supports que le livre papier :

« Hervé est bien chez Bayard aussi parce qu'on est capable de travailler dans un magazine, dans un livre, d'être sur une appli ou sur de l'audiovisuel. On a plein de façons de toucher les enfants parce qu'on est un groupe plurimédia. L'appli fait partie de ces expériences. On l'a fait et

⁸⁹ BARNABÉ, Fanny. « Que devient la narration lorsqu'elle prend place dans un jeu vidéo ? ». *Culture*. 2014. [en ligne] Consulté le 23/05/2016. Disponible sur : <http://orbi.ulg.ac.be/bitstream/2268/173892/1/Culture%20-%20Narration%20et%20jeux%20vid%C3%A9o.pdf>

on ne regrette pas parce qu'on a eu un prix, on a eu des intérêts avec des éditeurs étrangers qui nous ont suivi dans l'expérience. Mais de même que par la suite on a fait des boîtes de jeu qui étaient encore un autre support. »⁹⁰

Cahiers d'activités, boîtes de jeu, livres de coloriage mais aussi application numérique et expositions, l'univers d'Hervé Tullet ne se cantonne plus au support papier et se prête à toute sorte d'expérimentations (cf. illustration ci-dessous à gauche). Cette aisance sur différents supports lui permet également d'animer des ateliers avec toute sorte de public :

« J'arrive et on voit ce qu'il se passe. Et j'ai des sons, des gestes et de la musique. Et avec un aveugle, c'est parti. On a terminé avec des sculptures. »⁹¹

Mais il n'est pas le seul à expérimenter d'autres types de support et il suffit de consulter les sites internet des auteurs sélectionnés dans ce corpus pour se rendre compte de la diversité de leur travail artistique. Ainsi Edouard Manceau dessine des jeux pour les petits qui sont par la suite édités par Djeco (cf. illustration ci-dessous à droite) et a également deux expositions à son actif autour de son travail tandis que Lucie Félix propose également sur son site de découvrir une exposition-jeu qu'elle a créé à destination des crèches et des écoles maternelles.

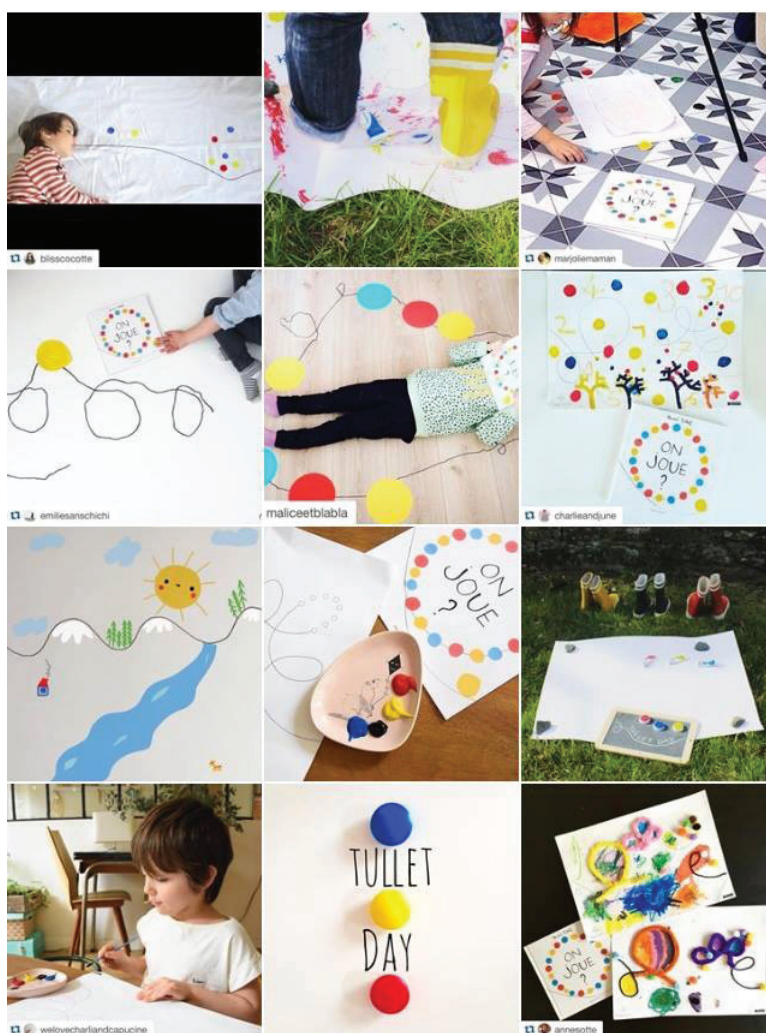


Nous pouvons bien sûr penser que cette diversité des supports est surtout la conséquence de la faible rémunération des auteurs en édition jeunesse mais elle est également la preuve que l'univers des auteurs d'albums interactifs se prête particulièrement au transmédia.

90 Cf. entretien avec Isabelle Bezar. Annexe 5

91 Cf. entretien avec Hervé Tullet. Annexe 2

Comme le souligne Fanny Barnabé, l'apport du transmédia est de favoriser le « potentiel immersif » d'une œuvre et de permettre des histoires « sur-mesure » auxquelles le lecteur peut participer s'il le souhaite⁹². Hervé Tullet est l'exemple phare de l'auteur transmédiatique dans la mesure où, non seulement il propose son travail sur différents supports, mais son travail est également repris par ses lecteurs qui se l'approprient de manière extrêmement variée. En cela, Hervé Tullet réussit à fédérer autour de lui une communauté de lecteurs qui le suit. Le résultat peut alors être surprenant avec par exemple un film réalisé dans une école à Rennes sur le thème de *Bloup* ou encore l'ensemble des réalisations faites à travers le monde au cours du *Tullet's Day* (cf. illustration ci-dessous). Si les albums jeunesse sont souvent repris dans les écoles et adaptés pour réaliser des travaux pédagogiques autour des notions qu'ils abordent, le travail d'Hervé Tullet va bien au-delà de cette reprise pédagogique. Ses livres créent une émulation créative.



Un autre type de support qui peut être également envisagé dans la continuité du travail de ces auteurs est le support numérique, sous la forme d'une application par exemple. Lucie Félix avoue, par exemple, qu'elle aimerait beaucoup travailler sur une application mais qu'elle n'en

92 BARNABÉ, Fanny. « Que devient la narration lorsqu'elle prend place dans un jeu vidéo ? ». *Culture*. 2014. [en ligne] Consulté le 23/05/2016. Disponible sur : <http://orbi.ulg.ac.be/bitstream/2268/173892/1/Culture%20-%20Narration%20et%20jeux%20vid%C3%A9o.pdf>

a pas les compétences et que donc, pour l'heure, c'est assez compliqué à mettre en place. Pour elle, le média numérique apporterait une richesse supplémentaire à son travail avec du son et de la lumière :

« Moi j'adorerais faire des applis mais c'est très difficile. Il faut avoir des connaissances techniques que je n'ai pas du tout. Je ne sais pas programmer. (...) Il faut pouvoir trouver quelqu'un avec qui travailler en binôme mais moi je n'ai pas les relations. C'est pertinent pour certain truc, il y a toute une poésie. (...) Même des effets de lumière. Tu as des choses très belles. Tu fais grossir des choses, tu peux faire luire. Même en jouant avec des formes très simples. Et il y a le son. Faire intervenir un personnage, simplement par le son. »⁹³

Hervé Tullet a, quant à lui, sauté le pas avec l'application *Un jeu* dérivée du livre *Un livre*. En discutant avec l'auteur et son editrice, nous devinons que le choix de réfléchir à une application a vraisemblablement été plus un choix de l'éditeur que de l'auteur lui-même qui n'a aucune appétence particulière pour le média numérique :

« Non c'est mon éditeur qui m'a proposé, j'ai trouvé que c'était stupide. Et puis après, ils m'ont proposé quelqu'un de bien et j'ai travaillé avec lui et j'ai retrouvé le même rapport qu'avec mes livres. Une position de créateur et non de commerçant. Et donc je l'ai faite. J'ai été très énervé parce que tout le monde ne me posait plus que des questions sur l'avenir du livre, le numérique/ le livre/ l'avenir. Qu'est-ce que vous en pensez Monsieur Tullet. Et moi ça me faisait vraiment chier parce que c'était un appendice du livre. »⁹⁴

Pour son editrice, l'application *Un jeu* s'est imposée comme une possibilité d'expérimentation dans un contexte de découverte de la tablette et de ses fonctionnalités :

« Donc il y a eu une sorte de collusion incroyable. Le livre faisait tout ce qu'il était possible de faire avec l'iPad : appuyer sur l'écran, le secouer (les premières applications demandaient souvent à l'utilisateur de secouer l'iPad), taper... Très vite dans la tête des gens, on n'arrêtait pas de nous dire il faut faire une version numérique du livre, une appli. »⁹⁵

Il a donc fallu que l'auteur et son editrice, accompagnés de développeurs, réfléchissent à un développement de *Un livre* sur un support numérique dans la complémentarité des deux supports et non leur redondance. L'application *Un jeu* propose alors aux enfants de découvrir librement l'application mise entre leur main en devenant à son tour créateur. Nous retrouvons l'univers d'Hervé Tullet à travers le graphisme et le choix des couleurs opérés ainsi que dans la dimension très ludique donnée à cette application, qui n'a aucun texte, ni consigne, ni narration :

93 Cf. entretien avec Lucie Félix. Annexe 3

94 Cf. entretien avec Hervé Tullet. Annexe 2

95 Cf. entretien avec Isabelle Bezar. Annexe 5

« Parce qu'il n'y a pas de consigne, faut chercher soi-même la règle, faut expérimenter. La notion vraiment importante est de savoir ce qu'est vraiment le jeu, d'ailleurs ça s'appelle Un jeu. C'est aussi un discours sur ce qu'est un jeu. C'est plus un terrain de jeu, d'aventures. »⁹⁶

Finaleme nt l'application *Un jeu* a été un relatif succès pour l'auteur et sa maison d'édition puisqu'elle a été primée lors du Salon du livre et de la presse jeunesse de Montreuil 2011 et qu'elle a été globalement saluée par la critique et par les commentaires utilisateurs. Cependant, le fait que l'expérience n'est pas été réitérée depuis laisse à penser que la rentabilité de l'application n'a pas été au rendez-vous.

96 Cf. entretien avec Hervé Tullet. Annexe 2

●● B - Le livre augmenté, penser la création narrative sur de multiples supports

Entre un public frileux de proposer à ses enfants des livres-albums tout numériques et des enfants qui se retrouvent pourtant, dès leur plus jeune âge, avec un smartphone ou une tablette entre les mains, il peut être intéressant de réfléchir à une hybridation entre le papier et le numérique qui proposerait un contenu adapté aux enfants, attractif et stimulant. Ce type d'hybridation a aujourd'hui un nom : le livre *augmenté*.

Pour définir ce qu'est le livre augmenté, nous reprenons ici l'article écrit par Florence Rio sur ce dernier⁹⁷. Pour elle, le livre *augmenté* est une expérience transmédiatique qui allie simultanément un format papier à un format numérique, non pas dans une pure logique marketing de transposition ou d'adaptation, mais bien pour « construire une narration filée et fragmentée ». La narration est alors pensée dès le départ du projet dans une optique d'être développée sur une pluralité de supports papier/numériques ce qui implique des narrations complexes. Prenant l'exemple du livre et du jeu vidéo, Florence Rio rajoute que, dans une expérience de lecture augmentée, ces deux supports « deviennent des éléments à la fois complémentaires et autonomes dans une expérience de lecture-jeu », au service d'un même univers narratif.

Pour mieux comprendre les enjeux autour du livre augmenté, je propose ici, dans un premier temps, une étude de cas autour du travail d'une auteure en particulier : Julie Stephen Chheng. Cette dernière conçoit et réalise, en collaboration avec les Éditions Volumiques, des livres augmentés, ce qu'elle appelle des « prototypes », à destination des enfants.

● 1 - Penser l'écriture sur de multiples supports

Un des principaux enjeux du livre augmenté se situe au moment même de sa conceptualisation par son auteur et de sa création. Il s'agit alors de développer une histoire en tenant compte de la complémentarité des supports pour donner un poids équivalent aux différents médias utilisés. À la différence d'une application dérivée d'un livre, Hervé Tullet parlait bien « d'appendice du livre » pour désigner son application *Un jeu*, ici aucun médium ne doit primer ou être subordonné à l'autre⁹⁸. Les différents supports peuvent avoir une utilisation indépendante les uns des autres mais leur complémentarité lorsqu'ils sont combinés doit constituer le raisonnement initial.

Par exemple, dans le cas du dernier projet de Julie Stephen Chheng, *La Pluie à midi*, le livre peut se lire de manière autonome et l'application peut s'utiliser sans avoir lu le livre au préalable. Mais c'est en combinant les petits éléments papier fournis avec le livre avec l'application que

97 RIO, Florence. « Le livre augmenté : pour une innovation technique et narrative ». *Mémoires du livre* 5. 2014. n° 2 [en ligne] Consulté le 19/01/2016.

Disponible sur : <http://id.erudit.org/iderudit/1024782ar>

98 Cf. entretien avec Hervé Tullet. Annexe 2

la lecture devient alors optimale et prend tout son sens. La réflexion créatrice de l'auteure est transversale et dès le départ, elle se doit de penser le livre augmenté en termes d'histoire comme en termes d'objet technique et technologique :

« C'est un mélange simultané d'une histoire, du support que tu vas utiliser et la technique que tu vas utiliser. (...) Tu peux utiliser des tas d'artifices pour que ça fasse un peu « wahou » on en revient toujours à la même chose, ce que tu proposes en termes d'histoires, en terme d'univers, en terme d'expériences. »⁹⁹

Travailler sur les deux supports permet alors d'utiliser les avantages d'un média pour pallier les lacunes d'un autre et vice-versa. Julie Stephen Chheng apprécie alors tout particulièrement les jeux de mouvements, de lumière (le passage du jour à la nuit par exemple) et de sons rendus possibles par l'utilisation de technologies numériques. Elle admet également que les expériences numériques ne sont pas des expériences pérennes et que le support papier permet de conserver une trace de son travail sur des temps beaucoup plus longs :

« Moi qui travaille sur les deux, je peux te dire que le livre a une durée de vie extrêmement supérieure à toute expérience numérique. »¹⁰⁰

Comme dans le cas du livre papier, la création de livres augmentés découle également d'une posture idéologique forte et d'une sorte de militantisme pour effacer la dichotomie papier/numérique :

« Le numérique va renforcer encore plus le papier. Je trouve ça dommage d'être contre quelque chose qui existe déjà. Et pour les auteurs c'est frustrant aussi. »¹⁰¹

Ce militantisme, nous le retrouvons également chez son éditeur actuel, Étienne Mineur, le fondateur des Éditions Volumiques, qui cherche depuis le début de son aventure éditoriale en 2008 à axer ses publications autour de l'hybridation entre numérique et papier :

« Tout le monde disait que le papier allait disparaître, mais on n'y croyait pas du tout. On s'est dit que si on transposait ce que l'on connaissait dans le domaine de l'interactivité et du jeu vidéo sur support papier, on pourrait créer quelque chose de nouveau. On a donc commencé à faire des livres mêlant papier et technologies. »¹⁰²

99 Cf. entretien avec Julie Stephen Chheng. Annexe 4

100 idem.

101 idem.

102 BARON, Clémentine. « Pourquoi ne pas mélanger papier et numérique ? ». *Actualitté* [en ligne] Consulté le 04/04/2017. Disponible sur : <https://www.actualitte.com/article/lecture-numerique/pourquoi-ne-pas-melanger-papier-et-numerique-etienne-mineur/42831>

● 2 - L'intégration des livres augmentés à la chaîne du livre

Un second enjeu de la création d'un livre augmenté jeunesse est la question de son intégration à la traditionnelle chaîne du livre. De par sa composante numérique, le livre augmenté oblige à intégrer de nouveaux acteurs à la chaîne du livre en la personne des développeurs d'application. Julie Stephen Chheng n'hésite pas alors à les comparer aux fabricants, dont ils seraient le pendant numérique. Les développeurs interviennent alors sur les aspects techniques de la partie numérique du livre, après la définition du projet éditorial finalisée.

Dans les faits, l'association des métiers liés au numérique au monde de l'édition ne semblent pas aller de soi. Ainsi, une étude du MOTif réalisée conjointement avec le Labo de l'édition en 2014 et intitulée « Pratiques d'éditeurs : 50 nuances de numérique » s'intéresse à cinquante éditeurs pure-players nativement numériques, c'est-à-dire ne publiant que des contenus digitaux depuis leur création¹⁰³. À travers cette étude, nous constatons alors que le profil des dirigeants de ces nouvelles structures n'est pas nécessairement issu du monde du livre puisque seul 40% des interviewés proviennent des métiers du livre. La majorité de ces nouveaux éditeurs viennent plutôt de l'informatique ou du marketing. Ce sont d'ailleurs souvent ces mêmes petites structures auxquelles les maisons d'édition traditionnelles font appel, en tant que prestataires de service, lorsqu'elles souhaitent expérimenter un développement numérique pour un de leurs ouvrages. Julie Stephen Chheng déplore d'ailleurs elle-aussi le fait que ce sont des acteurs hors des métiers du livre, et issus davantage de l'audiovisuel, qui travaillent sur la question du livre augmenté :

« Ce qui est dommage c'est que les livres augmentés, ça a vachement pris au niveau des applications, mais très vite ce sont les gens de l'audiovisuel qui se sont appropriés le marché. Alors que les auteurs viennent souvent du livre papier. »¹⁰⁴

Intégrer le livre augmenté à l'édition jeunesse veut dire également l'intégrer à un marché déjà bien établi et régie par des codes spécifiques. La question de la commercialisation de ce nouveau type d'album et de ses débouchés en termes de ventes pose également problème. Nous avons vu précédemment dans ce mémoire que les albums interactifs papier demandaient les conseils d'un libraire pour expliquer leur fonctionnement et leurs codes de lecture et que l'absence d'une catégorisation nette les rendait parfois invisibles sur les étagères des librairies et des bibliothèques. La problématique se retrouve dans le cas des livres augmentés mais de façon amplifiée. Dès le contact avec les diffuseurs ou les distributeurs, le caractère atypique des livres augmentés peut les écarter du marché du livre classique. C'est ainsi que Julie Stephen Chheng et Étienne Mineur m'ont avoué que les Éditions Volumiques se tournaient de plus en plus vers

103 BOLLÉ, Aurélia, ROUX, Marie-Christine, ROUXEL, Virginie. *Pratiques d'éditeurs : 50 nuances de numérique*. Le MOTif et le Labo de l'édition. 2014 [en ligne]. Consultée le 18/05/2017. Disponible sur : http://www.lemotif.fr/fichier/motif_fichier/541/fichier_fichier_etude.50.nuances.de.numerique.pdf

104 Cf. entretien avec Julie Stephen Chheng. Annexe 4

les jeux de plateau et se détournaient de fait des livres à cause des efforts considérables qu'ils devaient faire pour être distribué convenablement. Là où sont admises une liberté de création et une prise de risque liée à cette dernière dans le cas des jeux de société, l'édition demeure un secteur très frileux dans lequel les innovations doivent rentrer dans des formats prédéfinis.

Le livre augmenté nécessite également une médiation des libraires pour expliquer les codes aussi bien techniques que narratifs inhérents au dédoublement des supports entre le papier et le numérique. Cependant, cette médiation demande un effort financier pour équiper les librairies en tablettes numériques et un effort pour se former à ces nouvelles pratiques de lecture qui ne sont pas forcément vues d'un très bon œil par les prescripteurs de livres jeunesse. La libraire de la librairie jeunesse La sardine à lire, Delphine Beccaria, revient d'ailleurs sur son ressenti par rapport aux livres numériques en jeunesse qui lui semblent très éloignés de son métier actuel :

« C'est très compliqué en librairie parce qu'on n'est pas équipé pour. Il faut des tablettes mais ce n'est pas notre cœur de métier. Moi j'ai eu un coup de cœur pour l'Apprimerie parce que c'était des livres très intelligents au départ. Maintenant je ne suis pas en phase avec leur création. C'est compliqué. Là le truc qui a un gros succès c'est tu fais ton coloriage et il s'anime. Je me sens pas de le vendre. »¹⁰⁵

● 3 - La question du financement

Finalement, les livres augmentés coûtent encore relativement chers lors de leur conception et de leur fabrication puisqu'ils impliquent l'intégration de nouveaux acteurs issus du numérique pour développer les applications liées aux livres et peinent à trouver un public du fait d'une mauvaise distribution et d'une réticence des libraires à proposer et à conseiller ces livres en librairie. D'où le recours pour certains artistes comme Julie Stephen Chheng à des modes de financement et/ou des modes de distribution alternatifs. Dans le cadre de ses réalisations, Julie Stephen Chheng a décidé d'avoir recours au financement participatif sur la plateforme Kiss kiss bank bank pour son projet *Les aventures du petit train postal*¹⁰⁶. Pour elle, l'intérêt était alors multiple puisqu'il s'agissait à la fois de se confronter directement à un public et de voir si son projet plaisait, de pouvoir communiquer directement dessus et de trouver une manière de le financer et de payer les personnes ayant contribué au projet :

« Dans le cas du *Petit Train Postal*, j'ai fait appel au financement participatif pour voir s'il y avait un public. Le projet était tellement bizarre que je comprenais très bien qu'aucun éditeur n'en veuille. (...) Moi je l'ai fait pendant 3 semaines / 1 mois, j'avais demandé 5000 euros et j'en ai eu 12 000. Ça m'a permis de me payer, de payer Thomas, de payer la fabrication qui était

105 Cf. entretien avec Delphine Beccaria. Annexe 7

106 Cf. campagne de financement du *Petit Train Postal* sur Kiss Kiss Bank Bank [en ligne]. Consultée le 18/05/2017. Disponible sur : <https://www.kisskissbankbank.com/les-aventures-du-petit-train-postal-the-adventures-of-the-little-postal-train>

assez minime. J'ai contacté pleins de journalistes, de blogueurs... (...)Tu as direct un feedback. C'est un peu comme tes producteurs. (...) Il faut une idée où tu sais que tu ne peux pas passer par une voie traditionnelle. En passant par cette voie là, tu sais que ton objet sera exactement comme tu l'as voulu et tu peux même être supérieur au niveau qualité. Et tu peux te payer, et décevoir. C'est beaucoup de temps et il faut se motiver. C'est beaucoup de communication, il faut un réseau. »¹⁰⁷

Les aventures du petit train postal a donc été un succès en matière de financement participatif et a permis à Julie Stephen Chheng de gagner en notoriété. Mise à l'honneur dans le cadre d'une exposition itinérante dans les médiathèques du réseau Plaine Commune de Seine-Saint-Denis d'octobre 2016 à février dernier, elle a également été invitée à parler de son travail lors du Salon du livre et de la presse jeunesse de Montreuil 2016. Après quelques échanges avec Albin Michel Jeunesse, elle est toujours actuellement à la recherche d'une maison d'édition d'une taille suffisante pour pouvoir la faire gagner en visibilité.

107 Cf. entretien avec Julie Stephen Chheng. Annexe 4

●● C - La lecture des livres augmentés, entre tangible et tactile

● 1 - Quand le jeu décuple la concentration

Qu'en est-il finalement du point de vue des lecteurs de livres augmentés ? Comme nous le rappelle Laure Deschamps dans son livre *L'enfant et la tablette*, le rapport des enfants des nouvelles générations avec les écrans, que ces derniers soient celui des smartphones, des tablettes ou des liseuses, est aujourd'hui bien différent de celui de leurs aînés et des adultes qui les entourent¹⁰⁸. Dans son analyse, la journaliste pointe le fait qu'il y avait, en 2011, déjà cinq écrans par foyer et que les enfants étaient amenés, dès leur plus jeune âge, à interagir avec ces dispositifs et à acquérir des réflexes liés à ces derniers. L'auteure prône alors un « accompagnement » des enfants vers des contenus qui soient à la fois stimulant et éducatifs.

Pour elle, le numérique permet un renouvellement de l'apprentissage par le jeu et le respect de ses consignes. Il amincie un peu plus la frontière entre la règle et le jeu et donne à l'enfant plus d'autonomie pour explorer, travailler et comprendre. C'est d'ailleurs une composante que j'ai pu moi-même évaluer en me rendant dans une classe de maternelle de Puteaux qui utilise quotidiennement les outils numériques avec, en classe, un tableau numérique interactif, une table numérique et ainsi que des tablettes mis à disposition des enfants¹⁰⁹. En entretien avec la directrice de cette école maternelle, qui enseigne par la même occasion une journée la semaine à cette classe, j'ai pu recueillir ses impressions sur l'utilisation des outils numériques avec les plus jeunes. Pour elle, un bon usage du numérique peut permettre de réels progrès dans l'apprentissage des enfants en école maternelle car les dispositifs numériques permettent à chacun un accompagnement personnalisé :

« Au niveau des apprentissages c'est extraordinaire. Ils le font en autonomie, sous forme de jeux, donc ils ne se rendent absolument pas compte qu'ils progressent tout seul. Moi je peux faire autre chose avec d'autres enfants ou les accompagner sur d'autres exercices. L'autonomie fait qu'ils progressent beaucoup plus vite. »¹¹⁰

Lors de mon observation, j'ai alors remarqué que le ludique est une composante forte des outils numériques qui crée une sorte d'émulation entre les enfants et les encourage à recommencer l'activité à l'infini. Il y a derrière les dispositifs numériques une idée de jeu et de récompense très prégnante. Ainsi, lorsque les enfants arrivent dans cette classe le matin, ils sont libres de s'occuper comme bon leur semble en attendant l'arrivée de tous leurs camarades. Lors de mon observation, un groupe d'enfants se dirigent alors vers la table numérique et commence l'activité proposée à plusieurs. Les enfants font et refont alors l'activité. Essentiellement motivés

108 DESCHAMPS, Laure. *L'enfant et la tablette : Genèse du livre numérique*. Les Éditions Numeriklivres. 2011.

109 Cf. observation réalisée dans la classe de maternelle de Puteaux. Annexe ?

110 Cf. entretien avec Nathalie Guey. Annexe 8

par le moment où l'application leur dit qu'ils ont réussi, ils applaudissent alors tous en cœur.

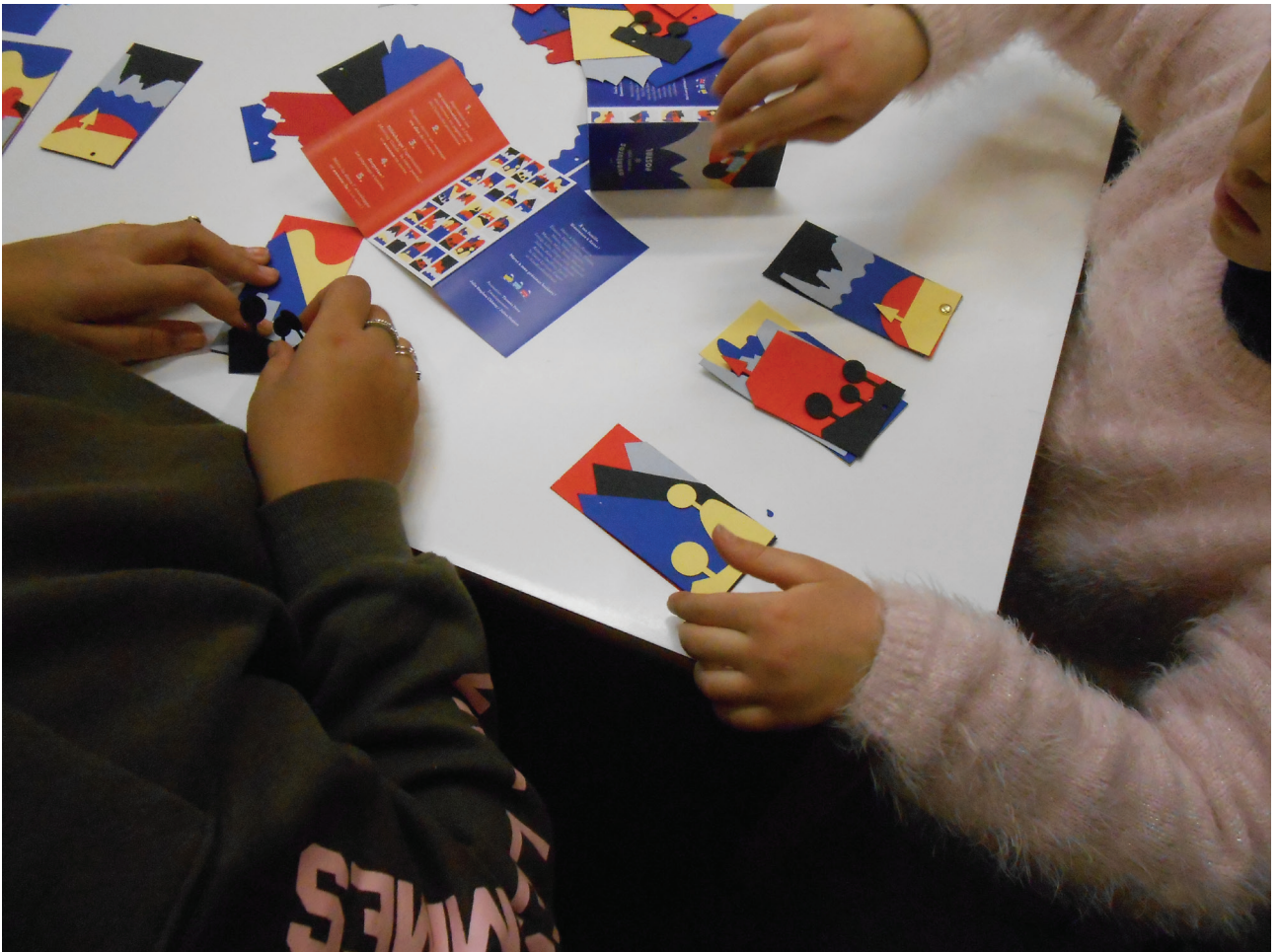
Cet aspect ludique est d'autant plus fort que le numérique, souvent au contraire de l'image qu'il renvoie, n'implique pas seulement une approche visuelle du dispositif. Il y a certes le texte et les images que l'on voit, et qui peuvent s'animer, mais il y a aussi souvent une stimulation sonore ainsi qu'une importance donnée au tactile. Bien utilisés, ces différents paramètres permettent une plus grande concentration des enfants qui doivent coordonner leurs mouvements à leurs pensées. Pour la directrice de l'école maternelle de Puteaux, Nathalie Guey, cette exacerbation de la concentration viendrait du fait que les enfants sont amenés à répéter encore et encore la même activité jusqu'à ce que cette dernière soit bien assimilée.

● 2 - Renforcer l'accompagnement de l'adulte

Si le numérique tend à rendre les enfants plus autonomes dans leurs apprentissages, il nécessite bien entendu l'accompagnement d'un adulte en amont pour expliquer le fonctionnement de l'activité aux enfants. Lors de mon observation à l'école de Puteaux par exemple, j'ai ainsi remarqué dans le cas d'une nouvelle activité que les enfants se perdent facilement lorsqu'on ne leur explique pas au préalable en quoi cette dernière consiste. À la différence d'un atelier de collage qui est assez vite compris par les enfants, les principes des activités numériques nécessitent un temps d'adaptation plus long. En l'absence d'un adulte pour les surveiller, les enfants ont alors tendance à cliquer partout sur la tablette sans respecter les consignes données oralement par cette dernière ou à ne rien faire.

De même, j'ai également été amenée à observer un atelier donné par l'auteure de livres augmentés Julie Stephen Chheng à la médiathèque d'Aubervilliers¹¹¹. Au cours de cet atelier, des enfants de primaire étaient amenés à reproduire un modèle de carte formé de plusieurs mobiles pour ensuite l'animer grâce à une tablette ou à un smartphone. J'ai alors pu constater de grandes disparités dans les comportements des enfants face à ces objets hybrides qu'aucun d'entre eux n'avait encore vraiment côtoyé. Ainsi, certains enfants cherchaient à faire le maximum de combinaisons possible sans vraiment se soucier de l'aspect numérique, d'autres au contraire se concentrent sur une combinaison qu'ils déterminent comme leur préféré, d'autres s'écartent des règles et font des combinaisons qui n'existent pas, etc. (cf. illustration page suivante) Là encore, un accompagnement est nécessaire avec, notamment, un enfant qui, faute de concentration, ne parvient à réaliser aucun des assemblages proposés. Après une discussion avec le bibliothécaire en charge de l'atelier, je découvre alors que les deux enfants qui intellectualisaient particulièrement l'activité, en cherchant, par exemple, à imaginer l'animation correspondant à la carte assemblée, sont en fait les fils respectifs d'une bibliothécaire et d'un instituteur. Nous pouvons alors nous demander si les pratiques numériques et culturelles de ces enfants chez eux n'influencent pas leurs usages des livres augmentés.

111 Cf. observation réalisée à la médiathèque d'Aubervilliers. Annexe 10



● 3 - Le papier plébiscité par les enfants

Enfin, un dernier élément que j'ai vu poindre lors de mes deux observations et sur lequel j'ai été amenée à échanger avec Julie Stephen Chheng comme avec Nathalie Guey est le rapport des enfants au numérique par rapport à leur rapport au papier. Lorsque l'on évoque le numérique dans l'édition, de nombreux professionnels crient au loup et prédisent la mort du papier au profit du tout-numérique. Or, lors de mes entretiens et des observations que j'ai faites, je me suis rendue compte que, non seulement les enfants ne sont pas hypnotisés par les écrans qu'on leur propose, mais qu'en plus il préfère bien souvent le papier au numérique. L'outil numérique n'a en réalité de sens que s'il est associé de façon intelligente au papier et les enfants peuvent se montrer très exigeant et pragmatique quant à une mauvaise utilisation du numérique, une utilisation qui serait plus de l'ordre du gadget.

Ainsi, lors de l'atelier de Julie Stephen Chheng, les enfants n'étaient pas particulièrement époustoufflés par l'usage fait de la réalité augmentée. Pour eux, cette utilisation est quasi normale « c'est comme les dessins animés » si bien que les animations qui requièrent le plus de technique ne sont pas celles qu'ils vont préférer et que si une animation est mal réalisée au sein de l'application, un mauvais cadrage par exemple, ils vont être très déçus. Les enfants n'hésitent pas non plus à proposer des idées de scénario à l'auteure. Julie Stephen Chheng est d'ailleurs très lucide quant aux réactions que suscite son travail. Elle admet ainsi volontiers que le côté technologique et numérique plaît plus aux adultes qu'aux enfants, que ce sont d'ailleurs souvent des gens du graphisme ou des nouveaux médias qui achètent ses livres. Si son univers vise les enfants, c'est par défaut, car ces derniers sont surtout attirés par l'activité manuelle requise lors de la manipulation de ses livres :

« Je n'ai jamais vu un enfant jouer avec un de mes bouquins sans que je sois là pour guider. Je ne pense pas qu'un enfant devient ouf à jouer pendant des heures et des heures sur un de mes projets. (...) Pour *le Train Postal*, c'est vrai qu'ils sont enthousiastes. Mais ce n'est pas vraiment la réalité augmentée qui les intéresse, c'est plus de refaire les bonnes combinaisons. J'ai déjà vu des enfants qui voulaient absolument refaire toutes les combinaisons. Je sentais que l'enfant était dans son truc. Comme il y a 25 combinaisons, il y avait aussi cette idée de challenge de pouvoir tous les faire. Alors que les adultes sont beaucoup plus sur l'idée de réalité augmentée. Dès que ça s'animait, c'était plus « waouh ». Les enfants sont plus dans le plaisir du toucher, de combiner, je pense qu'ils sont plus dans le plaisir de construire aussi. »¹¹²

De même, le livre papier est très important dans le cas de la classe de maternelle de Nathalie Guey. Cette dernière travaille essentiellement sous la forme numérique des albums papier qu'elle étudie préalablement en classe avec ses élèves. Il s'agit alors d'un développement des histoires sur une variété plus importante de supports avec une mise en mouvement ou une mise en sons. L'histoire papier offre un prétexte aux activités numériques avec une identification des enfants

112 Cf. entretien avec Julie Stephen Chheng. Annexe 4

aux personnages principaux des albums par exemple. Sans le livre, les enfants ne considèrent plus l'activité de la même manière, elle perd une partie de son sens. La complémentarité des médias est alors la clé d'un bon apprentissage :

« Pour moi il faut qu'il y ait le vrai livre, le support livre, mais il faut qu'il y ait les deux. Les enfants me réclament le livre. (...) Pour les enfants ce n'est pas pareil. Ils me le disent. J'ai par exemple fait des chansons en vidéos et une petite m'a dit « tu as toutes les chansons en dessins animés ». Pour eux c'est des dessins animés en fait. »¹¹³

113 Cf. entretien avec Nathalie Guey. Annexe 8



Conclusion

Avec ce mémoire, nous nous sommes attachés à réfléchir aux liens ténus pouvant exister entre les jeux vidéo, ou les dispositifs numériques de façon plus générale, et les albums papier destinés à la jeunesse. Nous avons alors cherché à mieux comprendre l'influence de l'environnement numérique sur la lecture des tout-petits telle qu'elle est à la fois proposée par les acteurs du monde du livre et expérimentée par les enfants. La problématique telle qu'elle a été énoncée dans l'introduction était alors la suivante : comment les jeux vidéo et l'environnement numérique redéfinissent-ils le rapport à la lecture dans les albums papier jeunesse ?

Un premier constat que nous avons pu faire en passant en revue la production actuelle est une tendance à proposer des albums dont les limites dans la forme et dans le fond entre lecture et jeu électronique sont de plus en plus floues. Ces objets hybrides dessinent alors de nouvelles catégories dans le marché éditorial.

D'une part, de plus en plus d'acteurs des métiers du livre, libraires ou éditeurs par exemple, parlent ainsi d'albums interactifs lorsque le support papier reprend certains codes propres au digital. Ces albums proposent alors une interactivité avec le lecteur, et rapprochent le livre du comportement de dispositifs informatiques. Un dialogue est alors recréé entre le livre et son lecteur pour donner l'illusion au lecteur qu'il fait partie de l'œuvre et que son action influence le déroulé de l'histoire. Tout est réfléchi pour faire croire aux enfants les plus jeunes qu'ils savent lire, que cela soit dans la matérialité de l'album ou dans son discours. Dans le cas de ces albums, l'objet livre est réinvesti et mis en lumière comme pour prouver sa puissance créatrice face à la concurrence des nouvelles technologies. À la manière de l'album *C'est un livre* de Lane Smith, l'objectif est ici de mettre en avant toutes les fonctionnalités propres aux livres et dont ne peuvent pas se targuer les jeux numériques¹¹⁴. Une certaine résistance se met alors en place qui n'est pas sans rappeler des albums précédemment publiés lors de la démocratisation des télévisions dans les foyers familiaux.

D'autre part, de véritables expérimentations se concrétisent aujourd'hui sous la forme de dispositifs de lecture alliant un support classique et un support numérique : ce sont les livres augmentés. La production est ici encore balbutiante du fait de contraintes budgétaires et technologiques. Avec Julie Stephen Chheng, nous avons ainsi vu comment le livre augmenté s'inscrit encore dans des logiques de création très alternatives même si la duplicité des supports intéresse de plus en plus les médiateurs du livre tels que les enseignants et les bibliothécaires. Ces expériences transmédias permettent alors la création de véritables univers fictionnels qui émanent des auteurs mais sont facilement repris à leur compte par les lecteurs les plus jeunes. Ici, la complémentarité des supports est réfléchie bien en amont de la création pour

114 SMITH, Lane. *C'est un livre*. Gallimard Jeunesse. 2010.

pouvoir intégrer des effets de sons ou de mouvements aux livres papier via une application par exemple. Avec la multiplication des écrans autour des jeunes enfants, l'enjeu est de taille pour les éditeurs comme pour les auteurs jeunesse qui doivent investir un nouveau média de peur de perdre une partie de leurs lecteurs. C'est en tout cas une stratégie à laquelle réfléchissent actuellement certains grands éditeurs jeunesse à l'image de la nouvelle collection « Histoires animées » chez Albin Michel Jeunesse . Sur le site internet de la collection, l'éditeur parle ainsi d'une « nouvelle façon de lire » à travers le couple album illustré et application numérique à télécharger. Depuis le premier titre en juin 2016, la collection continue de s'étoffer et est assurément une piste à suivre dans la continuité de ce mémoire.

Enfin, un dernier point soulevé par ce mémoire était la question de l'acte de lire lui-même tel qu'il est proposé aux enfants par ces différents média. Malgré les discours inquiets autour des pratiques de lecture chez les plus jeunes, les observations menées dans le cadre de ce mémoire vont en faveur d'un plébiscite de l'objet livre chez les plus jeunes et de l'importance du tangible dans la découverte de la lecture. Les écrans offrent de nouvelles possibilités de narration avec une expérience de lecture décuplée qui peut favoriser, si elle est bien réfléchiée en amont, la concentration et l'engagement des enfants. Il n'en demeure pas moins que les enfants réclament des supports papier qu'ils peuvent toucher, s'approprier, déplacer, mettre à la bouche...

Le papier a une symbolique très forte et ce, dès le plus jeune âge. Cette symbolique est d'ailleurs inséparable de la médiation de l'adulte lors de l'apprentissage de la lecture. Bien que les albums interactifs veuillent tromper les enfants en les laissant s'imaginer lecteur autonome, ils sont, au même titre que les livres augmentés, des dispositifs de dialogue intergénérationnel qui nécessitent l'engagement de l'enfant mais également celui de l'adulte avec lequel l'enfant va découvrir le livre. Qui se laisse finalement le plus surprendre face à l'animation d'une page d'un livre papier via une tablette ou un smartphone ? L'enfant non-lecteur qui est né entouré d'écrans animés ou l'adulte-lecteur qui redécouvre de nouvelles manières de lire loin des codes traditionnels de la lecture ?



Bibliographie

• Corpus primaire

Livres étudiés

LEBLOND, Michaël et BERTRAND, Frédérique. *New-York en Pyjamarama*. Rouergue. 2011.

TULLET, Hervé. *Un Livre*. Bayard Jeunesse. 2010.

FÉLIX, Lucie. *Prendre et donner*. Les Grandes Personnes. 2014.

MONCEAU, Édouard. *Le Petit Curieux*. Éditions Milan. 2014.

PEZ, Ana. *Mon Petit Frère invisible*. L'Agrume. 2014.

Sites d'éditeurs consultés

Actes Sud Junior : <http://www.actes-sud-junior.fr/>

Albin Michel Jeunesse : <http://www.albin-michel.fr/jeunesse>

Atelier du poisson soluble : <http://www.poissonsoluble.com/>

Auzou : <http://www.auzou.com/>

Bayard Jeunesse : <http://www.bayard-editions.com/jeunesse>

Belin : <http://www.editions-belin.com/index.php>

Cambourakis : <http://www.cambourakis.com/spip.php?rubrique11>

Casterman : <http://www.casterman.com/Jeunesse>

Courtes et longues : <http://www.cleditions.com/>

Didier Jeunesse : <http://www.didier-jeunesse.com/>

École des loisirs : <http://www.ecoledesloisirs.fr/>

Flammarion-Père Castor : http://editions.flammarion.com/Home_Departements.cfm?levelCode=jeunesse

Frimousse : <http://www.frimousse.fr/>

Gallimard Jeunesse : <http://www.gallimard-jeunesse.fr/>

Grasset Jeunesse : <http://www.grasset.fr/collections/grasset-jeunesse>

Gründ : <http://www.grund.fr/>

Hachette Jeunesse - Gautier Languereau : <http://www.jeunesse.hachette-livre.fr/>

Hélium : <http://helium-editions.fr/>

Kaléïdoscope : <http://www.editions-kaleidoscope.com/>
L'Agrume : <http://www.lagrume.org/collections/jeunesse/>
La Martinière Jeunesse : <http://www.lamartinierejeunesse.fr/>
Les Deux Coqs d'or : <http://www.deux-coqs-dor.com/>
Les Fourmis rouges : <http://editionslesfourmisrouges.com/>
Les Grandes Personnes : <http://www.editionsdesgrandespersonnes.com/>
Les P'tits Bérets : <http://www.lesptitsberets.fr/>
Mango : <http://jeunesse.mangoeditions.com/>
MéMo : <http://www.editions-memo.fr/>
Milan Jeunesse : <http://www.milanpresse.com/>
Rouergue : <http://www.lerouergue.com/>
Rue du monde : <http://www.ruedumonde.fr/>
Sarbacane : <http://editions-sarbacane.com/>
Seuil Jeunesse : <http://www.seuil.com/thematique/jeunesse-349>
Syros : <http://www.syros.fr/>
Talents hauts : <http://www.talentshauts.fr/>
Thierry Magnier : <http://www.editions-thierry-magnier.com/>

- **Corpus secondaire**

Littérature jeunesse et jeu

BARNABÉ, Fanny. « La ludicisation des pratiques d'écriture sur Internet : une étude des fanfictions comme dispositifs jouables ». *Sciences du jeu*. 2014. n° 2. [en ligne] Consulté le 25/07/2016. Disponible sur : <https://sdj.revues.org/310?lang=en>

FERRIER, Bertrand. « Décliner pour progresser : 25 stratégies multimédiatiques dans l'édition pour la jeunesse ». *Strenæ* [En ligne]. Mis en ligne le 21 juin 2011, consulté le 26 mai 2017. Disponible sur : <http://strenae.revues.org/286> ; DOI : 10.4000/strenae.286

PICARD, Michel. *La lecture comme jeu*. Les éditions de Minuit. 1986.

PERROT, Jean. *Jeux et enjeux du livre d'enfance et de jeunesse*. Éditions Du Cercle de la librairie. 1999.

PERROT, Jean. « *Les Livres-dont-vous-êtes-le-héros* : mise à mort ou le salut de la lecture ». *La Revue des livres pour enfants*. 1988. n° 121. p.57-63.

Livre et numérique

BERISSI, Marianne. « On peut faire défiler le texte ». *Hors-Cadres*. 2015. n° 16. p.22-25.

DESCHAMPS, Laure. *L'enfant et la tablette : Genèse du livre numérique*. Les Éditions Numeriklivres. 2011.

GOBBÉ-MÉVELLEC, Euriell. « Du papier au numérique, du tangible au tactile : rupture ou continuité de l'album ? ». *Le français aujourd'hui*. 2014. n° 186. p.34-46.

GOBBÉ-MÉVELLEC, Euriell. « De l'album jeunesse aux appli-livres : nouveaux dispositifs de lecture ». *Mémoires du livre* 5. 2014. [en ligne] Consulté le 19/01/2016. Disponible sur : <http://id.erudit.org/iderudit/1024773ar>

LACELLE, Nathalie. « Du roman au jeu : parcours didactiques de lecture multimodale en contexte scolaire ». *Mémoires du livre* 5. 2014. [en ligne] Consulté le 19/01/2016. Disponible sur : <http://id.erudit.org/iderudit/1024777ar>

RIO, Florence. « Le livre augmenté : pour une innovation technique et narrative ». *Mémoires du livre* 5. 2014. n° 2. [en ligne] Consulté le 19/01/2016. Disponible sur : <http://id.erudit.org/iderudit/1024782ar>

Livre et jeu vidéo

BARNABÉ, Fanny et DOZO, Björn-Olav. « Livre et jeu vidéo ». *Mémoires du livre* 5. 2014. n° 2. [en ligne] Consulté le 19/01/2016. Disponible sur : <http://id.erudit.org/iderudit/1024772ar>

BARNABÉ, Fanny. « Que devient la narration lorsqu'elle prend place dans un jeu vidéo ? ». *Culture*. 2014. [en ligne] Consulté le 06/12/2015. Disponible sur : <http://orbi.ulg.ac.be/bitstream/2268/173892/1/Culture%20-%20Narration%20et%20jeux%20vid%C3%A9o.pdf>

Théories et articles sur l'interactivité et le jeu numérique

AARSETH, Espen. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. University press. 1997.

BALPE, Jean-Pierre (dir.). *L'art et le numérique*. Les cahiers du numérique n°4. 2000.

BARBOZA, P. et WEISSBERG, J.-L. *L'Image actée. Scénarisations numériques*. L'Harmattan. 2006.

BUREAUD, Annick. *Qu'est-ce que l'interactivité ?* [en ligne]. Observatoire Leonardo pour les Arts et les Techno-Sciences. 2004. Disponible sur : https://www.olats.org/livresetudes/basiques/6_basiques.php

DAJEZ, Frédéric. « La figure interfacée : À propos de l'Odyssée d'Abe » in BARBOZA, Pierre et WEISSBERG, Jean-Louis (sous la dir.). *L'image actée. Scénarisations numériques*. L'Harmattan. 2006.

JULIA, Jean-Thierry. « Interactivité, modes d'emploi. Réflexions préliminaires à la notion de document interactif », *Documentaliste-Sciences de l'Information*. 2003.

WEISSBERG, Jean-Louis. *Présences à distance*. L'Harmattan. 1999.

Livre-objet et livre d'artiste

CHASSAGNOL, Anne. « *Pop-up ! L'esthétique du déploiement ou les débords du livre-objet* ». *Le français aujourd'hui*. 2014. n° 186. p.22-33.

FOULQUIER, Francine. « Le style d'Hervé Tullet ? De l'énergie au service d'une idée ». *La Revue des livres pour enfants*. 2009. n° 246. p.143-148.

VAN DER LINDEN, Sophie. « Vers un art de l'album ». *La Revue des livres pour enfants*. 2013. n° 270. p.88-103.

L'album jeunesse

FOULQUIER, Francine. « L'album, terrain d'aventure ». *La Revue des livres pour enfants*. 2012. n° 264. p.90-103.

GOBBÉ-MÉVELLEC, Euriell. *L'album contemporain et le théâtre de l'image*. Classiques Garnier. 2014. p.26.

PRINCE, Nathalie. *La littérature de jeunesse. Pour une théorie littéraire*. Armand Colin. 2015.

VAN DER LINDEN, Sophie. *Lire l'album*. L'Atelier du poisson soluble. 2006.

Théories et études sur la culture

CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes : Le masque et le vertige*. Gallimard. 1967.

DEBRAY, Régis. *Cours de médiologie générale*. Gallimard (Bibliothèque des Idées). 1991.

DONNAT, Olivier. *Les Pratiques culturelles des Français à l'ère numérique : enquête 2008*. La Découverte, Ministère de la Culture et de la Communication. 2009.

JENKINS, Henry. *La culture de la convergence*. Armand Colin, 2013

WATY, Bérénice. « Chapitre I – De l'imaginaire en action : la culture pratiquée par les 3-6 ans ». *Enfance & culture*. Ministère de la Culture – DEPS « Questions de culture ». 2010.

WINNICOTT, Donald. *Les objets transitionnels*. Payot & Rivages. 1951.




Annexes

Annexes 1 - Grille d'analyse du corpus	76
Annexe 2 - Entretien avec Hervé Tullet, l'auteur d'<i>Un livre</i>	89
Annexe 3 - Entretien avec Lucie Félix, l'auteure de <i>Prendre et donner</i>	101
Annexe 4 - Entretien avec Julie Stephen Chheng, auteure de livres augmentés	110
Annexe 5 - Entretien avec Isabelle Bezard, éditrice chez Bayard Jeunesse	121
Annexe 6 - Entretien avec Brigitte Morel, éditrice des Grandes Personnes	129
Annexe 7 - Entretien avec Delphine Beccaria, libraire jeunesse de La Sardine à lire	139
Annexe 8 - Entretien avec Nathalie Guey, directrice de l'école maternelle de l'Ancien Couvent à Puteaux et référente numérique de la ville	143
Annexe 9 - Compte-rendu d'observation d'une matinée dans la classe de Première section de maternelle de l'école de l'Ancien Couvent de Puteaux	149
Annexe 10 - Observation d'un atelier avec Julie Stephen Chheng à la médiathèque d'Aubervilliers	152

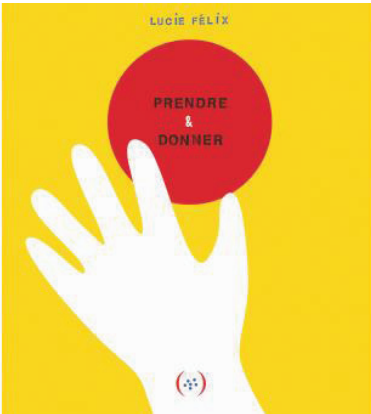


Annexe 1 - Grille d'analyse du corpus

	<h1>Un livre</h1>	
		Commentaires
Auteur	Hervé Tullet	Nombre de livres écrits/illustrés auparavant : 48 livres
Illustrateur	/	
Éditeur	Bayard Jeunesse	Maison d'édition du groupe Bayard créé en 1870 autour de la presse enfantine. Présente dans le monde entier, elle publie aujourd'hui tout autant des albums que des documentaires ou des BD à destination des enfants et se tourne également vers les contenus numériques.
Date de parution	Janvier 2010	Publié 2 mois avant le premier Ipad
Prix de vente	11,9	
Récompenses reçues	Prix Sorcières 2011	
Pagination	56 pages	Nombre de pages assez conséquent
Dimensions	220x220 mm	Prise en main facile pour les jeunes enfants
Accessoires	/	
Matière	Carton et reliure brochée	Résistance. Papier particulièrement brillant pour mettre en avant les contrastes de couleur.
Public ciblé	À partir de 2 ans	
Mode d'emploi	Dès quatrième de couverture	
Adresses au lecteur	Présence du « tu », présence du « on »	Qui est le « on » ? Auteur et enfant jouent ensemble par l'intermédiaire du livre, donne le choix de respecter ou non les consignes.


Consignes	« appuie », « tourne », « frotte », « clique », « on secouait », « incline », « on y va ? », « secoue », « peux-tu souffler », « mets », « tape dans tes mains », « on applaudit », « on recommence »	Chaque consigne conduit à une exclamation venant féliciter l'enfant d'avoir respecté la consigne. Idée de récompense. Insistance sur « maintenant » qui ancre l'action dans le présent, l'instantané. D'abord le livre se limite à la page de droite puis abolition de la frontière. Les consignes sont d'abord très explicites pour inciter l'enfant à se prendre en jeu, puis il s'agit plus de questions pour savoir jusqu'où l'enfant peut aller. Idée d'actions de plus en plus difficiles. Remise en cause du sens de lecture à la fin en proposant une lecture en boucle dans le sens inverse. On entre directement dans le livre, pas de page de titre.
Évocation de l'adulte	Le « on » ?	Adulte et enfant mis au même niveau. Adulte qui lit est vu comme un outil, nombreuse ponctuation pour venir aiguiller son intonation.
Évocation du livre	Le titre du livre « Un livre », idée de page dès le début du texte. « le livre »	Relation au livre est bien moins visible dans la version anglophone. Le titre devient alors Press Here. Certaines actions demandent à s'affranchir du livre, à ne plus le tenir à deux mains. Idée que le livre nous regarde. « Un livre » invite à essayer de jouer avec d'autres livres qui pourraient être magique aussi.
Quatrième de couverture	« C'est un livre, tu fais comme il te dit et tu vas voir ... »	
Collection	Albums Tullet	Collection pas vraiment reconnue comme telle par l'éditrice. Chaque album est différent. Plus une logique commerciale.
Déploiement numérique	Application <i>Un Jeu</i>	Pépité numérique au salon de Montreuil de 2011
Présentation sur le site de l'éditeur	« C'est un livre, tu fais comme il te dit, et tu vas voir... »	

<p>Commentaires d'acheteurs sur Amazon.fr</p>	<p>« idéal et rigolo pour les enfants, ils se prennent vite au jeu du livre! Les enfants sont devant un livre «magique»! » (commentaire de Richardson Hélène du 28 mai 2014).</p> <p>« Ingénieux, amusant, interactif, inattendu, esthétique, un livre génial à offrir à tous les petits bouchons en âge de comprendre les consignes simples et de reconnaître les couleurs primaires. Selon moi, dès 2 ans 1/2. » (commentaire de Viobab du 3 octobre 2013)</p>	
---	--	--


	<p><i>Prendre et donner</i></p>	
		Commentaires
Auteur	Lucie Félix	Nombre de livres écrits/illustrés auparavant : 2 livres
Illustrateur	/	
Éditeur	Les Grandes Personnes	Maison d'édition indépendante créée en 2009 proposant tout particulièrement des albums illustrés et des livre-objet à destination des enfants.
Date de parution	Novembre 2014	
Prix de vente	14,5	
Récompenses reçues	Nominé pour le Prix Sorcières 2015	
Pagination	16 pages	
Dimensions	220x200 mm	Prise en main facile pour les jeunes enfants
Accessoires	/	
Matière	Carton et reliure cartonnée	Pas forcément la matière la plus pratique, la matière qui va résister le mieux au temps et aux manipulations successives des enfants. Recto-verso vient d'une contrainte de fabrication (bloquer les formes une fois le livre fermé).
Public ciblé	Tout-petit	
Mode d'emploi	Première et dernière page	Idée de jeu est explicite. Le livre se joue dans les deux sens, cyclique. Les contraires sont de plus en plus complexes et subtils à appréhender (avec de plus en plus de couleurs), idée de progression.

Adresses au lecteur	Présence du « tu »	Le livre se met directement au niveau des enfants, il s'adresse à eux directement.
Consignes	« attrape » « garde-la » « tourne » « continue » « repars »	
Évocation de l'adulte	« Pour bien profiter de ce livre, un adulte sera utile » apparaît sur une brochure fournie avec le livre lors de l'achat	L'adulte devient presque un outil. Une fois le livre lu une première fois, il devient obsolète.
Évocation du livre	« petit livre » « livre sera prêt »	Idée que le livre est disponible à chaque fois que l'enfant a envie de jouer avec. Le livre devient une machine.
Quatrième de couverture	« Pour jouer avec ce petit livre, attrape la forme qui est sur la page de droite. Garde-la avec toi et tourne la page. Tu trouveras un emplacement juste pour elle. Voilà, continue comme ça ! Mais attention : pour bien profiter de ce livre, un adulte sera utile. Il pourra te lire les consignes et t'aider à manipuler les pièces ! »	
Collection	Albums	
Déploiement numérique	/	
Présentation sur le site de l'éditeur	« Partant d'un principe très simple et complètement interactif, ce livre qui s'adresse aux tout-petits propose de jouer pour découvrir la notion de contraire. À la première page, on demande à l'enfant de se saisir d'une forme en carton, un rond rouge, sous laquelle est écrit « prendre ». À la page suivante, on lit « donner » et l'enfant, en plaçant la forme dans l'emplacement prévu qui figure la paume d'une main, mime l'action de donner. Suivent les notions « ouvrir/fermer », « apparaître/disparaître »... À la fin du livre, surprise ! « Disperser » : on prend deux demi-cercles rouges, puis « réunir », et on retrouve un rond rouge, qui est devenu une pomme... Un livre ludique et intelligent. »	

<p>Commentaires d'acheteurs sur Amazon.fr</p>	<p>« Livre très joli qui fait intervenir l'enfant et dépasse la simple lecture chaque page exigeant un geste nouveau...mais la manipulation et l'attrait du livre demandent la présence d'un adulte pour aider l'enfant et construire une histoire autour de chaque verbe. La magie et l'astuce de ce livre séduisent plus les adultes que les enfants. » (commentaire de Milliner du 21 décembre 2015)</p> <p>« Ce livre est GENIAL ! Ma fille de 17 mois adore depuis plusieurs mois. L'idée est de prendre une forme en carton à la page de droite, et de la replacer à la page de gauche suivante. Sur la page de droite, il y a un mot, sur la page de gauche suivante, son contraire.</p> <p>Je lui enlève une étoile parce que les formes sont difficiles à enlever pour les petits doigts. Il faut pré-tirer sur les formes pour que les petits sachent les enlever (en tous cas, au début, mais le livre a l'air de «se donner»). Et dès qu'on referme le livre, toutes les formes se réencastrent correctement. Cela empêche les tout petits de lire le livre seuls et crée qqes moments de frustration.</p> <p>Mais cela n'est qu'un bémol mineur face à ce super livre qui sort tellement de l'ordinaire ! » (commentaire de FB du 25 avril 2016)</p>	
---	---	--


	<p><i>Le petit curieux</i></p>	
		Commentaires
Auteur	Edouard Manceau	Nombre de livres écrits/illustrés auparavant : 70 livres
Illustrateur	/	
Éditeur	Milan Jeunesse	maison d'édition appartenant au groupe de presse du même nom, lui-même appartenant à Bayard. Elle naît en 1983 et publie aujourd'hui des centaines de nouveautés par an autant en albums qu'en documentaires.
Date de parution	Septembre 2014	
Prix de vente	16,5	
Récompenses reçues	Nominé au Prix Sorcières 2015	
Pagination	28 pages	
Dimensions	200x280 mm	Découpe qui permet de créer un écran dans le livre.
Accessoires	/	
Matière	Carton et reliure cartonnée	Couverture en papier-miroir qui permet à l'enfant de se voir dans la couverture du livre. Le petit curieux, c'est lui.
Public ciblé	À partir de 3 ans	
Mode d'emploi	Oui, à partir de la 3e double-page.	S'inscrit dans une histoire, une narration, celle du petit curieux.
Adresses au lecteur	Présence du « tu »	« Le petit curieux, c'est toi » : le lecteur devient aussi le personnage de l'histoire du début.
Consignes	« regarde », promène-toi » « vois-tu »,	Pas de page de titre, on entre directement dans le livre. Fonctionnement sous forme de questions.
Évocation de l'adulte	Non	
Évocation du livre	« ce livre »	Ce qu'on voit à l'extérieur du livre peut aussi être vu (et même entendu/touché) à l'intérieur du livre.

Quatrième de couverture	« Un jour, un petit curieux a pris ce livre entre ses mains. Il a regardé par ce trou et il a vu tout un tas de choses. Et toi, que vois-tu ? »	
Collection	Albums animés petite enfance	
Déploiement numérique	/	
Présentation sur le site de l'éditeur	« Le Petit Curieux, un ovni graphique où une fenêtre découpée dans le livre invite à regarder le monde qui nous entoure... »	
Commentaires d'acheteurs sur Amazon.fr	/	

	<p><i>New York en Pyjamarama</i></p>	
		Commentaires
Auteurs	Michaël Leblond	Nombre de livres écrits/illustrés auparavant : 2 livres
	Frédérique Bertrand	Nombre de livres écrits/illustrés auparavant : 17 livres
Éditeur	Rouergue Jeunesse	Département jeunesse de la maison éponyme créé en 1994 par Olivier Douzou qui en gère aujourd'hui tout autant la partie albums que la direction artistique. La ligne éditoriale de la maison se veut alors graphiquement très contemporaine et innovante.
Date de parution	Octobre 2011	
Prix de vente	14,8	
Récompenses reçues	/	
Pagination	24 pages	
Dimensions	240x320 mm	Taille un peu grande qui peut gêner les plus jeunes dans la prise en main. Format portrait.
Accessoires	Grille	Peut être téléchargée et imprimée sur une feuille transparente si la grille est abîmée ou perdue
Matière	Carton et reliure brochée	
Public ciblé	Dès 4 ans	
Mode d'emploi	Dès quatrième de couverture	Indiqué comme tel « Pyjamarama mode d'emploi ». Mention également du site internet pour des « conseils d'utilisation ».
Adresses au lecteur	Présence du « vous » « vous me suivez ? » Présence du « nous » « nous voici dans un parc »	L'enfant n'est pas vraiment décrit comme un acteur mais davantage comme un spectateur d'un monde qui s'anime sous ses yeux.
Consignes	Non	

Évocation de l'adulte	Oui mais seulement en temps que personnage de l'histoire, l'adulte est celui qui parle en rouge, qui est dans la réalité.	Idée que l'adulte est exclu du jeu, du rêve de l'enfant.
Évocation du livre	Quatrième de couverture avec « le livre bascule »	Idée de réalité virtuelle avec l'idée de bascule.
Quatrième de couverture	« Le pyjama à rayures est idéal pour réveiller une très ancienne technique d'animation : l'ombro-cinéma. Passé la ouverture et les premières pages, un enfant s'endort et le livre bascule... Les autoroutes que l'on aperçoit annoncent la proximité d'une grande métropole que notre héros va survoler dans son pyjama rayé. C'est une ville spectaculaire qui bouge avec sa foule, son trafic, ses lumières. C'est sûr, c'est NEW YORK »	
Collection	Le monde en Pyjamarama	Cinq autres livres dans la collection : le musée en pyjamarama, Paris en Pyjamarama, Moi en Pyjamarama, Mes robots en Pyjamarama, Lunapark en Pyjamarama
Déploiement numérique	/	
Présentation sur le site de l'éditeur	« Léo n'aime pas trop se retrouver tout seul le soir dans sa chambre. Heureusement, il a enfilé son pyjama magique, et dans son costume à rayures, il se faufile sous les couvertures... La nuit de Léo sera très animée... Un livre magique dont les pages s'animent grâce au procédé des images dites «à trames», popularisé au début du XXe siècle par l'Ombro-cinéma, un petit théâtre d'ombres créant l'illusion du mouvement. »	

<p>Commentaires d'acheteurs sur Amazon.fr</p>	<p>« ce livre est un jeu mais comment se fait-il qu'en bougeant tout se met en route, les voitures, les roues, les routes, magnifique il nous en met plein les yeux ! » (commentaire de dom du 17 février 2013) « Bon outil pédagogique pour découvrir l'histoire du cinéma, ou sur le thème des livres objets - livres jeu. » (extrait d'un commentaire de Doc. Du 24 avril 2013)</p>	
---	--	--

	<p>Mon petit frère invisible</p>	
		Commentaires
Auteur	Ana Pez	Nombre de livres écrits/ illustrés auparavant : 0
Illustrateur	/	
Éditeur	L'Agrume	Maison d'édition indé- pendante créée en 2011 et qui propose des livres résolument esthétiques au graphisme moderne.
Date de parution	Novembre 2014	Publié 2 mois avant le premier Ipad
Prix de vente	16	
Récompenses reçues	Prix Opera Prima de Bologne 2015	
Pagination	24 pages	
Dimensions	240x250 mm	
Accessoires	Lunettes magiques	
Matière	Carton relié	Format et papier classique pour les albums. 4 cou- leurs.
Public ciblé	Aucune mention	
Mode d'emploi	Quatrième de couverture	
Adresses au lecteur	Seulement sur la quatrième de couver- ture. Présence du « tu »	Ici le lecteur est davantage dans une position de spec- tateur. Il peut simplement changer de point de vue en mettant ou en enlevant les lunettes.
Consignes	Seulement le mode d'emploi sur la qua- trième de couverture « enfile », « sors », « mets », « lis », « re- commence »	Page de couverture
Évocation de l'adulte	Non	
Évocation du livre	« lis le livre »	

Quatrième de couverture	« Bien caché sous son gros carton, un petit garçon se promène dans la ville, convaincu de posséder le don d'invisibilité. Non seulement il est invisible, mais surtout, il peut voir des choses invisibles aux autres... Toi aussi, enfile tes lunettes magiques pour découvrir le monde imaginaire et fantastique de ce petit héros ».	
Collection	Jeunesse	
Déploiement numérique	/	
Présentation sur le site de l'éditeur	« Bien caché sous son carton, un petit garçon se promène dans la ville, convaincu de posséder le don d'invisibilité. Non seulement il est invisible, mais surtout, il peut voir des choses invisibles aux autres... De page en page, il traverse une jungle peuplée d'animaux féroces, part en voyage dans l'espace puis plonge dans les profondeurs des océans, au milieu des poissons et des sirènes. Quant au lecteur, il lui suffit de chausser la paire de lunettes magiques pour s'immerger dans le monde imaginaire et fantastique de ce petit héros. Un album magique qui transforme une simple déambulation dans la ville en une aventure fantastique. Un livre surprenant pour les enfants, mais aussi pour tous les amoureux des livres illustrés inventifs et originaux. »	
Commentaires d'acheteurs sur Amazon.fr	/	



Présentation du sujet de mémoire et du rapport de ce dernier avec Hervé Tullet notamment via l'intégration d'*Un livre aux objets étudiés*.

Sur vos références et votre parcours de lecteur, quel genre de lecteur étiez-vous lorsque vous étiez enfant ? Vous lisiez des albums ?

Non mais c'était une autre époque donc ça n'a pas... ce n'était pas obligé de lire des livres aux enfants. Maintenant c'est ... voilà. C'était une époque où mes parents travaillaient beaucoup. Ce n'est pas un univers du tout littéraire. Même pour moi.

Donc vous n'avez eu aucun livre qui vous a marqué ?

Non. Je me souviens d'une chèvre de Monsieur Seguin terrifiante mais je devais avoir dix ans. Que j'ai dû retrouver plus tard mais avec des illustrations terrifiantes. Et donc je suis un peu la chèvre de Monsieur Seguin. C'est la première fois que je le dis à quelqu'un. Je me suis échappé pour pouvoir me retrouver dans la montagne. Et je suis en train d'être mangé par le loup américain. (rire)

C'est comme ça que vous le voyez ?

Pas la fin.

Car en ce moment vous êtes à New York ?

Oui.

Pour quelle raison avez-vous décidé de déménager ?

Pour euh... Parce que ... Pour voyager. Je voyageais beaucoup. Là je fais un grand voyage et c'est un voyage professionnel puisque je suis confronté à d'autres gens, à d'autres cultures dans un pays qui aime beaucoup mes livres et avec des envies, des ambitions, des possibilités très vastes.

C'est-à-dire ?

Vaste. Le mois prochain je fais une intervention au MOMA et une intervention au Guggenheim. Plus pleins d'autres trucs. Et en France j'ai pas fait une seule fois une lecture à Beaubourg ni au Palais de Tokyo.

Il y a plus d'opportunités là-bas qu'en France ?

Je serais peut-être resté si j'avais eu quelque chose mais là, pour l'instant, il ne se passe pas grand-chose qui suit mon évolution personnelle. Je travaille avec plein de musées dans le monde entier, je fais plein de trucs et c'est vrai qu'en France, c'est plus sclérosé en particulier. Ici, par exemple, une expo ne peut pas être conçue sans un volet éducatif, ça c'est impossible.

Ici, on pense expo, on pense enfants. Moi je ne me sens pas dans le volet éducatif mais ici on pense expo, on pense enfant. Donc ça veut dire que ça dégage des espaces, du temps pour intégrer l'enfant dans l'expo et donc dans le processus éducatif. Après, le côté pervers, c'est que l'éducation amène au travail. On fabrique des gens qui travaillent beaucoup. Les gens travaillent beaucoup ici mais l'éducation est prioritaire.

On est un peu en dehors de votre activité d'auteur, non ?

Pas du tout. Mon travail d'auteur a consisté dès le départ à aller dans les écoles. J'ai été et j'ai pensé très, très vite qu'il ne fallait vraiment pas que je lie mon travail d'intervenant à un travail de promotion. C'est-à-dire que j'ai vite compris, ça a pris trois-quatre ans, qu'il ne fallait pas que j'aille dans les écoles pour faire quatre classes par jour puis après le Salon du livre, etc.

Vous vouliez vraiment faire des activités ?

Vraiment travailler une journée, une semaine, un mois, un an avec une école, une classe. Cette partie là, elle est super importante dans mon travail parce que d'abord je crois beaucoup en cet engagement de l'auteur. Je pense vraiment que cet engagement de l'auteur est une façon d'alimenter sa création de façon incroyable parce que, quand on reproduit la même science quatre fois par jour et toute l'année, il n'y a rien de créatif. Alors que quand on est avec des enfants dans une position d'écoute, d'attente, d'improvisation, on crée du temps, on crée du moment, on crée de la vie. Et cette vie donne envie de créer d'autres livres et, en plus, elle permet d'évaluer à quel point on peut aller loin avec les enfants. Et tout ça je l'ai appris par ce travail-là.

Et ça vous a inspiré dans bon nombre de vos livres ?

Ça paraît évident. Maintenant, j'ai absolument aucun... à part un livre d'activité qui s'appelle À toi de gribouiller qui était très lié à des activités que je faisais, des jeux que je faisais, à part celui-là, il n'y a pas un livre qui ne m'ait été inspiré à la sortie d'une école directement. Maintenant, de façon complètement diffuse, ça paraît évident. Je pense surtout dans l'évaluation, dans mon cas particulier, du jeu. Quand je rentre dans une classe et que je dis « Je suis le garde du corps d'Hervé Tullet, on attend Hervé Tullet », ça peut durer longtemps. Et c'est ce jeu-là qui est intéressant parce que je ne l'avais pas prémédité avant, je ne sais pas comment je vais réagir, je ne sais pas comment ça va se passer. Ce que je sais, c'est que j'aime jouer et que ça répond bien. Et que ce jeu crée de l'intelligence. Pourquoi le garde du corps d'Hervé Tullet viendrait et pourquoi il parlerait de livres à la fin ? Faut réfléchir les gars quoi ! On réfléchit et c'est le plus important, c'est de réfléchir. C'est à ça que ça sert je crois.

Vous pensez que les visites de vos écoles sont ce qui influence le plus votre travail ?

Non ! Non, je n'ai jamais dit ça. Je dis qu'il y a ça, je dis qu'il y a la musique, je dis qu'il y a tout. Il y a mes lectures. Je dirais que peut-être la seule chose qui ne m'a pas beaucoup influencé, c'est la littérature jeunesse. Je ne sais pas comment dire ça mais je pense que je ne me suis pas

senti... Il y a un code de littérature jeunesse qui m'emmerde.

C'est-à-dire ?

Je trouve qu'il y a beaucoup de choses qui ressemblent à de la littérature jeunesse alors que la littérature jeunesse peut ne pas ressembler à de la littérature jeunesse.

Donc il n'y a aucun auteur de littérature jeunesse dont vous vous sentez proche ?

Si ! Il y en a. Je ne dis pas aucun mais je dis qu'il y a un travail de décloisonnement à faire. Je dis que j'ai lu du Jérôme Bloche à mes enfants, j'ai lu des magazines, les images des magazines, j'ai fait des tours de pâté de maison. Je veux dire que l'enfant il est partout, la littérature jeunesse elle est partout. Et il y a un univers très cadré de littérature jeunesse majeure avec des ours et des lapins qui parlent et qui me fait chier. Après, il y en a qui sont drôles et j'aime bien rire, il y en a qui sont bien dessinés et j'aime bien les regarder mais bon. Je deviens éducateur, c'est terrible, mais ici ils m'ont mis une étiquette d'éducateur et j'ai donné des conférences. Effectivement, l'enfant est beaucoup plus fort que ces cloisons-là et la difficulté c'est de trouver un équilibre entre l'apprentissage et cette force de liberté qu'a l'enfant, cette force d'interprétation qu'il a, cette force de création, de poésie. Et d'avoir la possibilité de lui donner des espaces. Alors je pense que mes livres marchent dans le monde entier parce qu'il y a ça.

Ce serait universel ?

Oui, tout à fait. C'est le plus frappant dans ce que je fais. C'est que je peux le lire au MOMA à New York, au Guggenheim avec des gens qui vont payer \$25 l'entrée et qui achètent un livre en même temps et au Malawi où ils ont à peine vu mes livres et encore moins des pinceaux. C'est difficile pour moi de ne pas mettre de mots et en même temps je ne veux pas en mettre parce que je veux rester dans cette partie-là de la création et non pas dans la réflexion et la théorisation qui n'est pas mon boulot à moi. Mais je suis bien obligé, même si je ne lis pas les éducateurs, même si je ne lis pas les pratiques, je suis bien obligé de constater qu'il y a un sujet, un gros sujet.

Quand vous dites que vous vous inspirez quand même de vos lectures pour faire vos livres, vous avez des exemples ?

Je sors d'une expo de Frank Stella et je suis bouleversé, et je suis heureux parce que ça m'a bluffé et ça me donne envie de créer. Le voyage fait la même chose. Je pense que c'est un mouvement avec des gens, on crée des choses. Mais je dirai la même chose de dessins que je reçois. J'ai reçu un film sur ma page Facebook d'une enseignante bretonne et je suis heureux parce qu'elle l'a fait d'après mes livres mais il y a quelque chose là-dedans de stimulant. Je suis à la recherche d'émulation, d'énergie, et je pense que cette énergie me donne envie de créer, c'est-à-dire de faire des choses que je n'ai pas encore faites. Pour le relier avec ce que j'ai dit avant, des fois, et encore je suis vraiment gentil, je trouve que les livres ont tendance à se répéter dans un univers de littérature jeunesse bien confortable et je pense qu'il y a des gens qui sont heureux

d'avoir participé à ce grand monde et je comprends, c'est super de dire j'ai créé un livre pour pouvoir lire à mes enfants. Et heureusement que tout le monde ne fait pas comme moi sinon je ne serai pas tout seul.

Vous suivez quand même l'actualité en littérature jeunesse ?

Pas tellement non franchement.

Des livres que vous avez trouvés différents ?

Je n'ai pas beaucoup d'exemples. Je ne suis pas un très bon lecteur, pas très informé. Spontanément, il n'y a pas grand-chose. Et puis voilà comme ma réponse c'est souvent Maurice Sendak et Tomi Ungerer, j'ai quelque part envie de me confronter à ce classicisme de la littérature dont je fais partie et *Petit bleu*, *Petit Jaune* et Mari et Munari. C'est vrai qu'à chaque fois qu'on me pose cette question, je me réfère aux vieux. Et pas tellement aux jeunes. Mais je ne pense pas que ce soit une question de jeunes ou de vieux. Mais il y a plein de trucs que j'aime quand même. C'est difficile de trouver un auteur dont je me sente actuellement proche. Nous sommes dans une époque. Dans les années 90, on était plus ouvert. Ce n'est pas qu'une question d'auteurs, c'est aussi une question d'éditeurs. Disons que je n'ai pas trouvé quelqu'un qui aurait trouvé une autre voie comme je pense avoir trouvé une autre voie. Et puis, il y a un truc c'est que, quand je croise un auteur/illustrateur, en général, je les trouve formidables. Je trouve que c'est vraiment important, quelque soit le travail qu'ils font, en général tout le monde est quand même impliqué dans quelque chose et qu'il y a peu de gens faux. Moi, je sens beaucoup de sincérité dans ce monde. J'ai des amis, j'aime beaucoup Bruno Gibert par exemple, j'aime beaucoup ce qu'il fait. J'aime énormément, personnellement et j'aime beaucoup ce qu'il fait, j'ai travaillé avec lui, Bernard Friot. Bernard est quelqu'un qui, je pense, a défriché beaucoup de choses mais plutôt sur l'adolescence pour moi. Les plus grands. On est en totale connexion, c'est une vraie belle rencontre. Dans le livre, il y a des gens. Mais un vrai univers qui me vlan ! pas vraiment à part le mien.

Justement, par rapport à la manière dont vous écrivez vos livres, vous avez quel rapport à l'écriture ? Vous écrivez parfois pour d'autres genres que les livres jeunesse ou pas du tout ?

J'ai fait ce livre en français *Peinturelure*, qui décrit mes ateliers. Je pourrais écrire. J'écris un peu de temps en temps, quelques textes. Je travaille peu pour les autres. Je ne suis pas illustrateur, je suis auteur et c'est un tout. L'illustration de l'idée à un moment doit forcément venir mais après entre écrire, illustrer, à un moment il doit forcément y avoir une idée. C'est un tout. C'est un moment, la création. Ça peut prendre des formes différentes. Quand c'est *Un livre*, je suis bien obligé d'écrire un scénario très précis ou *Turlututu*. Et le prochain, pas celui qui vient juste de sortir et qui s'appelle *On joue*, mais le suivant, je suis parti sur une idée, je suis parti sur quelques semaines de travail.

Vous commencez donc par écrire un scénario quand vous faites un livre ?

Oui pour *Un livre*. Mais pour d'autres, non. Pour l'autre qui n'a pas encore de titre, je suis parti sur une idée, sur mes sentiments. Un peu comme *Blop. Blop*, je suis parti tout azimut, dans tous les sens et, à un moment, je réunis, je rassemble. Mon éditeur aussi organise, on organise ensemble. On remet en forme mais je pars sur une impulsion. Tout est mélangé mais tout est dirigé vers la finalisation et la réalisation d'une idée. C'est ce que je préfère, je préfère ça au scénario je dois dire. Mais j'aime le scénario aussi. Ce que j'aime bien, c'est trouver une impulsion. Quand je fais un scénario, ça se fait un peu pareil c'est-à-dire je marmonne, j'ai un machin dans ma tête et quand ça sort, ça sort d'un seul coup.

C'est-à-dire à la fois le texte, les images, la forme ?

Oui tout. Des fois c'est mauvais. Des fois je me dis non ça ne va pas. Mais je sors le livre en une demi-heure. Je crois à ça. Je crois à l'inconscient, je ne crois pas au conscient. Ça va même plus loin. Un jour, par exemple, j'ai recopié des dessins que j'avais faits, j'ai sorti le livre en une demi-heure. Tellement l'intuition est plus juste que n'importe quelle réflexion. Même si c'est une combinaison. À un moment, il faut réfléchir à ce qu'on a fait, et à un moment, cette intuition, ce jaillissement, il est là parce qu'on a énormément réfléchi avant. Et qu'on a eu des petites impulsions qu'on a essayées, et puis ça n'a pas marché et c'est reparti. Et d'un seul coup, ça sort ! Et c'est ce sentiment que j'aime faire partager. Le jaillissement de l'idée, pour moi, c'est un truc je pense qu'on ressent dans les livres et qui peut s'appliquer à d'autres domaines que le livre.

Quoi par exemple ?

Je n'ai pas l'impression que mes livres ramènent aux livres.

Comment vous définissez alors vos albums ?

C'est un travail sur le livre.

Sur l'objet livre ?

Oui. Sur l'objet livre et sur qu'est-ce que ça veut dire de tourner une page. Et après, je suis obligé de dire que ça concerne deux personnes, une qui sait lire et une qui ne sait pas lire. Et que je crée l'interaction, l'espace de rencontre, à travers la page qui se tourne, entre deux univers. L'univers de celui qui a plein de langages mais qui ne sait pas lire et écrire. Et celui qui a appris à lire et à écrire et qui a oublié les autres langages. Avec ce que je dis sur l'intuition, je suis plutôt dans le camp des enfants. Je n'aime pas trop dire ça mais je dois dire, qu'au début, je voyais que les enfants comprenaient mieux mes livres que les adultes. Je suis obligé de dire que le succès est venu, si on peut parler de succès, c'est venu quand même par les enfants. Et après, forcément, il y a des adultes qui à un moment achètent, valident et lisent. Des enseignants qui sont aussi dans le camp des enfants. Je ne suis pas seul contre le monde des adultes mais je pense qu'il y a un truc que les enfants comprenaient plus vite que les adultes dans ce travail, clairement.

Vous concevez vos livres pour une lecture d'enfants ?

Non. Je les conçois pour moi. Pour que je puisse les lire un jour. Je les conçois pour qu'ils soient lus, je les conçois pour la lecture.

La lecture par qui ? Comment imaginez-vous que vos livres sont lus ?

Je ne sais pas. Je vais voir là avec *On joue*. Là, je l'ai lu pour la première fois il y a huit jours en public et j'étais heureux parce que ça s'est bien passé. Mais, il faut le lire et ça prend du temps. Ça veut dire que je suis debout, que je sais pas comment ça va se passer, je prends quelqu'un avec moi dans l'assistance et que je n'avais rien prémédité. Comme j'ai tout prémédité dans le livre, la lecture reste un moment unique. Je ne sais pas ce qui va se passer. J'ai lu et j'étais vraiment heureux parce que c'était marrant, ça s'est bien passé. Et je vais le relire, le relire, le relire... Je vais faire une tournée américaine donc je vais le lire beaucoup. Et je vais aussi apprendre des lectures. Parce que je vais le lire une fois, puis une deuxième fois différemment. Je ne vais pas noter mais ça va s'imprimer quelque part en moi. Je vais l'oublier mais ça va revenir. Je travaille comme un acteur d'improvisation.

À chaque lecture, vous essayez de faire quelque chose de différent ?

Ce n'est même pas que j'essaie, c'est comme ça. Et, à force, ça fait des espèces de couches de mémoire. Ce qui fait que j'improvise de moins en moins certains livres. Et tout le monde voit que maintenant je ne les improvise plus. Je suis devenu Michel Bouquet dans *L'Avare*. Je cherche toujours l'improvisation mais, sur certain livre, elle est de moins en moins évidente. Mais c'est quand même le résultat de tonne d'improvisations et je n'ai pas honte de ça. Couleurs, je n'ai pas encore trouvé, je ne sais pas trop où me mettre. Je le lis bien mais j'ai un petit moment d'appréhension. Est-ce que c'est maintenant que je le lis, est-ce que c'est après ? Je ne suis pas hyper heureux de la fin. Ça m'arrive souvent de lâcher les dernières pages et je m'en sers pour lancer l'atelier. Tout ça doit être en mouvement et c'est ça qui est bien.

Vous testez un peu vos livres avant de les publier ?

Non.

Vous voyez la réaction des enfants au moment de la publication ?

Maintenant, je ne vois plus la réaction des enfants, je vois la réaction des éditeurs. Maintenant quand je sors un livre et que je vois qu'il y a 15-20 éditeurs qui l'achètent tout de suite. C'est mes enfants. Il y a un travail avec mon éditrice. Une idée, une validation d'idée. J'ai envie de faire ça et j'ai besoin de le dire à quelqu'un à un moment. C'est quand on parle que la pensée se met en place. Elle s'organise par des mots et par l'échange. C'est important. Isabelle (Bezard), mon éditrice, je l'ai vue en octobre, avant de partir à New York, un peu trop tôt, mais j'avais envie d'avoir son regard sur une idée qui n'était pas totalement finie. Parce que je me voyais bien finir mon livre, enfin faire mon livre cet hiver ici. Comme on se connaît assez pour qu'elle me valide l'idée, elle a évolué. Je l'ai dessiné en janvier-février. Fin février, elle est venue

chercher le livre. Et là, elle travaille à l'organisation du livre et au texte.

Son rôle à elle est donc dans la validation de l'idée et dans la mise en page ?

Validation de l'idée, ça ne va pas du tout parce que c'est un rapport personnel donc, je n'ai pas besoin qu'elle me valide une idée. J'ai besoin qu'elle m'aime, qu'elle aime mon idée, que je la fasse rêver. C'est un rapport humain en fait. J'ai envie de la surprendre, qu'elle se dise « C'est une super idée ». Je n'ai pas envie qu'elle me dise « Ah oui ? Tu es sûr ? ». J'ai envie d'être porté, enthousiasmé. Ce n'est pas une validation technique, mathématique. Et après, je l'appelle une fois ou deux pour lui faire part de mon chemin, de mon enthousiasme, de mes inquiétudes. « J'ai pensé à ça, faut bien faire gaffe à ça, attention à ça... ». Moi, j'ai besoin de cet échange-là. Et après, j'ai besoin d'elle techniquement. Je lui donne le texte, mais l'ordre des pages peut changer et le texte peut changer. Elle a le droit de vie et de mort sur certains dessins. On peut discuter. La discussion est ouverte. À partir du moment où l'idée est là, le principal est d'arriver à exprimer l'idée. Et que les dessins suivent.

Et après concernant l'objet en lui-même, qui décide du format du livre, du choix du papier ?

Sur le prochain, on s'est posé la question si c'est le même format que les trois autres. Le format est un peu inclus dès le départ quand je travaille. Si je fais un truc grand format. C'est ouvert. Je ne suis pas un fanatique de la technique. Et je suis bien entouré. J'ai une très bonne direction artistique, j'ai une très bonne éditrice. Chacun a son territoire. La direction artistique est très bonne, elle a pratiquement fait tous mes livres. Isabelle n'a pas fait tous mes livres, mais quand même un peu. C'est une bonne équipe, une bonne équipe américaine aussi. Mais après reste le challenge de rester dans le ton, ce n'est pas simple, il y a une morale.

Parce que vous vous dites qu'il faut que vous restiez en accord avec votre univers. Ça vous censure un peu ?

Ça ne me censure pas. Je pense que quand je dis rester fidèle à mon univers, je pense que je suis fidèle à une idée de moi de sincérité. C'est très difficile parce que ça peut très vite devenir marchand. J'ai besoin d'argent. Il faut jouer avec la sincérité. Quand je fais ma tournée américaine, je vais être dix jours, je ne vais pas être aussi sincère. Là, c'est vraiment de la promo. C'est une concession que je fais dans ma vie. Je suis ici dans un pays avec une conception de la promo beaucoup plus violente. Je l'accepte. Mais je dirais que, quand j'ai fait *Un livre*, j'ai été pas mal copié. Quand j'ai fait *Mix it up*, je n'ai pas copié *Un livre*. Il y a des gens qui copient et moi, je ne me copie pas. C'est surtout cette morale-là qui me paraît importante.

De ne pas refaire ce que vous avez fait dans le passé ?

C'est comme l'improvisation, il y a des couches. Mais oui ! C'est ça la création. Maintenant, la création comme un commerce, c'est un débat. On le voit bien depuis Andy Warhol. Il y a une facilité, il y a une manipulation. Chacun, après, a sa propre morale. Est-ce que *Petit Ours Brun* est moral ? Moi je ne trouve pas. Maintenant je m'en fous mais j'étais contre, je suis révolutionnaire.

Je trouve qu'il y a un abus d'enfance. Quand je rentrais chez un libraire et que je voyais des affiches *Petit Ours Brun* au ras du sol. Ça me dégoute. Et encore, j'ai eu trois enfants et je n'ai pas été happé par des mondes d'enfants dégoulinant de trucs qui brillent, de grands yeux.

Et vous lisiez quoi à vos enfants ?

Dans mes grandes, grandes lectures, c'était Philippe Corentin. Pas mal de trucs autour de loups. Je crois que c'était ça le grand truc. Bien sûr, les Tomi Ungerer. Claude Ponti que j'avais du mal à aimer et que mes enfants m'ont appris à aimer. J'ai lu plein de livres que j'ai détestés aussi. J'ai lu *Petit Ours Brun*, j'ai lu *Yok Yok*. J'adorais me venger sur *Yok Yok*. J'adorais lire des livres bêtement. Il y en avait un, il s'appelait *Chonchon*. C'était mon favori dans l'incompréhension totale, de ce que c'était que ce livre. C'était joliment dessiné par Sophie Dutertre, très, très beau. J'ai adoré un livre de Mireille Gauthier qui s'appelait *Paul et Lila au fil de l'eau* où elle racontait un rêve, le rêve d'un enfant. Puis ils partent, il y a des morts. Ils sont dans le désert et ils pissent et il y a une plante qui pousse. Mes enfants me regardaient comme ça et j'adorais ça. Et là, j'ai appris quoi ? Je crois que j'ai appris la sidération, la surprise, l'inconnu. Et tout ça, on le retrouve dans une expo d'art contemporain, c'est pareil. Et c'est pour ça que je me suis servi de tout ça. J'ai joué avec ces mondes-là, j'ai joué avec Pollock et Mondrian. J'ai joué avec ça parce que je pense que l'art est dans les yeux. Le regard. Apprends à regarder. J'ai entendu dire : « Au lieu de leur acheter des jouets, c'est mieux de leur donner un marteau et des clous ». Moi, je ne suis pas bricoleur mais c'est le regard.

Et vos livres seraient des outils ?

Oui. Des outils pour apprendre à regarder. Moi, on peut me résumer à un œil. *Turlututu* ce n'est pas un hasard. Quand j'ai trouvé ce personnage, ça m'a pris cinq secondes. Je n'ai pas réfléchi trois jours ou trente. Je n'ai pas réfléchi. Il est venu comme ça. L'œil, ce personnage c'est un œil.

Est-ce que vous avez eu des projets rejetés par votre éditeur ?

Non, pas vraiment. J'ai eu de la chance. J'ai eu un succès dès mon quatrième livre qui a été primé à Bologne, qui a été traduit dans quelques pays. J'ai été avec des gens au Seuil qui étaient très joueurs. On y va ! Et comme ça marchait, on continue à y aller. Et moi, je n'arrêtais pas.

Est-ce que vous avez l'impression qu'à un moment, le livre vous échappe ?

J'espère qu'il m'échappe. Puisque mon livre est un livre d'appropriation, par définition, il va m'échapper. Par définition, il va recréer. Le plus dingue de la récréation c'est *Blop*. C'est le livre qui m'a échappé le plus. Et le livre qui m'a échappé le moins c'est *Un livre*.

Pourquoi ?

Il est tellement dirigé. C'est mon éditeur américain qui le dit. C'est mon livre le plus classique, c'est pour ça qu'il a marché le mieux. Tout est écrit, il y a rien à faire. Les autres

laissent plus de portes ouvertes. Il est assez cadré quoi. Il est très créatif mais il n'est pas dans l'appropriation. On est spectateur de la magie. C'est des petites nuances.

Ce serait celui où on serait le plus spectateur ?

Disons que le spectacle est tellement... Je ne sais pas. En tout cas, entre *Blop* et *Un livre*, il n'y a pas photo. *Blop* a un petit succès parce que je commence à être connu et que les écoles se l'approprient. *Un livre* a un succès planétaire et qui ne s'arrête pas pour l'instant.

Quand vous faites des interventions dans les écoles, est-ce que Blop est plus facile à travailler autour qu'Un livre ?

Non. *Blop* va apporter beaucoup de choses, des surprises délirantes. Quand il y a un orchestre taïwanais qui met en musique et en images un livre, ça a de la gueule. Ce n'est pas la même chose. *Un livre* pourrait faire un ballet.

Les visites que vous faites dans les écoles, c'est votre volonté à vous ou celle des éditeurs ?

Non c'est moi. Là, ici, c'est eux et c'est moi. Puisque je suis là, il faut que je le fasse. Autrement, c'est toujours moi qui ais toujours eu envie, besoin, d'aller dans les écoles, de me retrouver confronté à la dure réalité.

Dure réalité ?

Oui ! Parce que je vais dans des endroits difficiles souvent. Des banlieues difficiles. J'ai besoin de ça.

Pourquoi ?

J'y suis plus utile. Et il y a une chaleur humaine qui se dégage, qui est plus forte. Parce que tout se passe tellement bien dans un monde qui est difficile. Tout se passe tellement bien avec moi. J'ai envie plutôt d'aider des gens qui sont dans des endroits difficiles, qui ont des quotidiens durs, et j'ai des expériences humaines qui sont extrêmement fortes. J'ai vécu ça avec un truc un peu militant. Je crois à ça. En France, il y a beaucoup de gens qui se battent, mais c'est très isolé les uns des autres. Ici, c'est très communautaire. Il y a un groupe et c'est vachement plus fort. Moi je l'ai ressenti très, très fort en France. Il se passait des tas de choses mais tout le monde s'en foutait. On vit sa vie. Il n'y a pas de tribune. Ici, les gens sont nommés meilleur enseignant, meilleur bibliothécaire, meilleur projet de l'État de New-York, des États-Unis, ça n'en finit pas. Ils savent valoriser les uns des autres. Et se valoriser, dans la recherche, l'échange, le partage des compétences et des expériences. Ça, c'est une grande avancée. Sur un pays qui est nettement moins développé bizarrement, plus archaïque, plus dur. Un grand sens de la communauté, c'est très impressionnant. Même la communauté des auteurs/illustrateurs. Il y a une énergie qui est extrêmement positive. Ça, ça m'a énormément manqué en France.

Ça fait plusieurs fois que vous faites des allers-retours entre la France et les USA ?

À la fin, avant de quitter la France, je passais mon temps à l'étranger. J'étais assez peu en France. Parce qu'en France, j'espérais, qu'à un moment, il y aurait quelque chose d'institutionnel d'un peu fort. Une ville. Quelqu'un qui m'utilise, mon nom et mon travail, et me donne un espace. Je rêvais de ça et ça ne s'est pas fait.

Pourquoi à votre avis ?

Il n'y a pas de sens de la communauté, il n'y a pas d'opportunisme, il n'y a pas de connaissances de la littérature jeunesse, il n'y a pas de vraies politiques. Il ne s'est rien passé dans la durée. Il s'est passé quand même des choses, comme à Villeurbanne. Mais Villeurbanne, c'était une fois, invité d'honneur à la Fête du livre, et ils ont vu ce que j'ai fait. Alors pourquoi à un moment ils ne me disent pas « Putain on te prend, on continue » ? Qu'est-ce qu'on fait maintenant ? Je n'ai pas besoin de faire ça en Chine. Mais maintenant, je trouve ça plus drôle d'aller en Chine. Mais j'ai manqué de structures derrière moi, d'une vision, de quelqu'un. Mais si quelqu'un a une vision pour moi, c'est qu'il a une vision pour d'autres. Ce n'est pas une histoire individuelle, c'est une histoire de politique. Je dois dire que je n'ai jamais rencontré d'homme politique qui m'a bluffé. Je deviens vieux, vieux con.

À quel public sont destinés vos livres ? Vous donneriez quelle tranche d'âge ?

Je voudrais que tout le monde s'amuse avec une lampe électrique et des jeux d'ombres, je ne vois pas pourquoi je donnerais une tranche d'âge.

Et quand vous faites des interventions dans les écoles ?

J'ai fait de tout. J'aime bien tout. Les minuscules, les CM1... J'ai fait un peu moins les 6e. J'ai fait assez peu les 2nde, 1^e et Terminale. C'est dur de rentrer dans les cadres horaires. J'aime bien les étudiants en école d'art, j'aime bien les adultes, j'aime bien les familles. J'aime bien les handicapés, j'aime bien les enfants à l'hôpital. J'aime bien les noirs, les blancs, les jaunes, les rouges, les verts. J'aime bien passer d'une histoire à une autre. Je ne pourrais pas passer ma vie à l'hôpital. Mon engagement au final est mon engagement dans la création et dans le livre. Parce que je n'ai pas choisi ma cause. J'ai une école au Malawi où j'ai été deux fois et je pense que j'y retournerai une troisième fois. Mais je pense que le vrai travail est le travail du livre parce que le travail du livre est de créer de l'appropriation. Vous n'avez qu'à regarder ma page Facebook. Il y a une fille, là, qui a posté il y a deux jours un travail. Elle est dans un hôpital à Colombus aux États-Unis et elle me dit merci. Et combien de personnes qui travaillent avec des autistes m'ont écrit pour me remercier ? Moi je n'y connais rien, je n'ai jamais travaillé avec des autistes. Mais si on m'appelle, ça je fais.

Chaque public a sa propre lecture ?

J'ai travaillé avant de partir, j'ai fait trois-quatre sessions avec des enfants aveugles.

Dans ces cas-là, vous travaillez ça comment ?

Comme je vous ai dit. J'arrive et on voit ce qu'il se passe. Et j'ai des sons, des gestes et de la musique. Et avec un aveugle, c'est parti. On a terminé avec des sculptures. Et même, la première fois, j'étais furieux parce qu'il y a deux-trois jeunes qui ont foutu le bordel. J'étais furieux, triste.

Il s'est passé quoi ?

Ils ont saboté le truc. Ils ne pouvaient pas tenir plus d'une demi-heure. Obligé de les virer. Déjà qu'ils n'ont pas grand-chose. Je ne suis pas prof, je suis vraiment là pour qu'on travaille ensemble. Pas pour que je me transforme en flic. Finalement ils sont venus à leur rythme. Quand ils en avaient marre, ils se barraient. C'était triste parce qu'ils gâchaient l'ensemble. Il n'y avait personne pour les contrôler, c'est rare. Je suis vachement sensible à ça. Le truc sur les yeux. C'est le plus dur. Je n'ai pas d'explication. L'hôpital c'est pas facile non plus. Mais j'ai une sensibilité très particulière à la cécité.

Vous dites que vous êtes joueur. Est-ce qu'il y a des jeux auxquels vous jouez, qui vous inspirent ?

Je ne suis pas joueur. J'ai joué du piano. Très mal. Je suis joueur de moi-même. Quand ma fille me présente des amis. Mes enfants détestent quand ils amènent des amis à la maison parce que je les teste, je les effraie. J'aime bien les jeux d'échanges. Je suis joueur avec moi-même quand je regarde les choses. Le jeu du regard, de regarder les choses comme des combinaisons. Quand je vais dans la rue et que je marche, je me dis qu'il va se passer quelque chose.

Plus dans un état d'esprit ?

Oui c'est ça. Je suis joueur dans mes dessins. J'espère qu'il va se passer quelque chose parce que c'est un peu le bordel partout et s'il y a une tâche qui tombe, j'en tirerai parti.

Vous ne jouez pas sinon à des jeux de société ou des jeux vidéos ?

Non. Tout seul, j'aime bien jouer aux échecs sur mon téléphone. C'est l'idée du jeu avec un lecteur, avec une classe, avec un enseignant, avec moi. Jeux de rôles. J'ai été garde du corps de Salif Keita par exemple. Quand on m'a mis dans ce rôle-là, tout le monde me voyait comme le mec avec qui il fallait parler pour rentrer ou pas. J'ai eu ce rôle-là à un moment et les gens ne voient pas l'homme mais ils voient le rôle. C'était intéressant. Je n'en revenais pas, je faisais que de dire « mais c'est pas moi ». Ça ne changeait rien au fait que j'avais ce rôle-là. Le rôle du regard. Quand on projette son regard sur un point et qu'on voit que ce point pleure, c'est Petit bleu et Petit jaune. Et le point pleure, il a eu peur. Ils pleurent tous les deux et ils deviennent verts. Là, il y a la source de mon travail. C'est ça ! Comment il a fait pour me faire croire que ce papier déchiré avait des sentiments. Il a eu une intuition. J'ai repris cette intuition à mon compte et j'ai cherché comment je pourrais y arriver un jour. Ça a donné *Blop*, ça a donné *Un livre et On joue*. Je pense que j'ai fait mieux que lui. C'est normal de partir de ce qui existait et de vouloir l'emmener un peu plus loin. Comme Matisse a amené des gens plus loin. C'est un processus entre le passé, le présent et l'avenir. C'est ce processus-là qui est un vrai processus de création. Des fois, il y

a des processus de duplication, de simplification. Des choses qui sont moins intéressantes. La création est exigeante. Et j'ai eu la chance de faire de la création exigeante et d'être reconnu. Ça, c'est une position très, très particulière et je ne tiens pas à la gâcher par le commerce.

Vous pensez que votre position aujourd'hui est plus facile que quand vous avez débuté ?

Plus facile ? Oui. C'est plus facile de savoir qui on est. Au départ, je ne savais même pas que je voulais faire des livres pour enfants.

Comment vous en êtes venu à faire des livres pour enfants ?

J'ai fait de la pub. Puis, à un moment, j'ai arrêté, j'ai fait de l'illustration. Puis, j'ai fait un livre et puis un autre. C'est un peu le hasard, c'est ce auquel je tiens, parce que j'ai rien prémédité. Maintenant, oui je prémédite. Maintenant, je sais qui je suis et je travaille sur ce que je suis.

Une dernière question par rapport à votre rapport au numérique et aux nouvelles technologies. Pour Un livre, vous avez fait une application, est-ce que c'est quelque chose que vous envisagez ou pas du tout ? Vous vous y intéressez ?

Non ! C'est mon éditeur qui m'a proposé, j'ai trouvé que c'était stupide. Et puis après, ils m'ont proposé quelqu'un de bien et j'ai travaillé avec lui, et j'ai retrouvé le même rapport qu'avec mes livres. Une position de créateur et non de commerçant. Et donc je l'ai faite. J'ai été très énervé parce que tout le monde ne me posait plus que des questions sur l'avenir du livre, le numérique/le livre/l'avenir. Qu'est-ce que vous en pensez Monsieur Tullet ? Et moi, ça me faisait vraiment chier parce que c'était un appendice du livre. À force d'y réfléchir avec certaines personnes, je pense que ça pourrait être un instrument formidable mais totalement déconnecté de tout le reste. Mis dans la patte d'un éducateur extrêmement exigeant et de deux ou trois bons créateurs, ça pourrait être un outil exceptionnel pour que chacun ait un iPad dans chacune des classes, j'y crois. Je crois que ça pourrait être un outil intéressant. Mais alors, pour le coup, dans cet objet iPad relié à Internet, relié à des dizaines d'applis qui vont dans tous les sens, qui ramènent au zapping et donc au manque total de contrôle, c'est un truc qui m'intéresse pas du tout. Et je pense que le livre, pour le coup, a cette vertu-là : le contrôle. Et à un moyen, je pense que si quelqu'un mettait les moyens humains nécessaires et technologiques, il y a un coup à jouer. Dans un cadre scolaire. Mais je n'y crois pas vraiment, c'est trop proche du commerce. Mais peut-être que petit à petit les choses vont se faire. Ça a une vertu pédagogique qui peut être vraiment intéressante.

Qui se distingue de celle des livres ?

Non pour moi c'est l'éducatif, l'école. Moi, je ne me sens pas concerné par ça. Mais plus personne ne me demande, ça n'intéresse plus personne. Le livre a gagné.



Présentation du sujet de mémoire et du rapport de ce dernier avec Lucie Félix notamment via l'intégration de *Prendre et donner* aux objets étudiés.

Est-ce que vous lisiez quand vous étiez enfant ?

Quand j'étais petite ? Oui ! J'ai toujours aimé lire. Par contre, j'habitais dans un petit village perdu dans le Jura donc, il n'y avait pas de bibliothèque. Il y avait une petite librairie mais voilà, on n'y allait pas forcément non plus tout le temps. On n'avait pas énormément de livres quand même par rapport à ce que je vois pour mon fils maintenant. On peut aller à la bibliothèque, on change de livre toutes les semaines. Là, c'était pas du tout ça. Par contre, mes parents avaient quand même conscience que c'était sympa de raconter des histoires. Donc, on a toujours eu des histoires. Et j'avais une instit' aussi qui était très, très, comment dire, elle avait une sensibilité artistique très, très forte. Elle avait pleins d'autres défauts mais elle avait quand même cette qualité-là de vouloir faire découvrir des textes. On apprenait des poésies. Assez rapidement je m'en souviens, elle nous demandait de les illustrer. On devait illustrer *Le Dormeur du Val*. Elle était vraiment hyper-engagée. Je me souviens qu'on avait appris, le 11 novembre, à chanter *Le Déserteur* au monument aux morts. Du coup, on a vraiment découvert des textes super beaux vraiment tôt. Et cette instit', comme c'était une petite école, moi je l'ai eu de la fin de la grande section de maternelle jusqu'au CM2. Donc vous voyez, c'est quand même quelqu'un qui a participé à mon éducation. On était dans un environnement très libre. Je me souviens, on était dans le village, on sortait, on était en liberté complètement. Sur la route, on était une bande de gamins et on se baladait. Donc je pense que c'est pour ça aussi que j'ai gardé ce truc du jeu. De pouvoir tripoter des trucs, expérimenter des choses. Et après le livre, je l'ai découvert plutôt pendant mes études d'art. Je ne connaissais pas du tout le livre d'artiste, je ne m'y intéressais pas plus que ça. Pour moi, les livres c'était la littérature, les grands textes. Et, du coup, les livres d'art pour enfants, j'ai découvert ça pendant mes études. Komagata, je ne connaissais pas. Quand j'ai découvert toutes ces choses, moi je trouvais ça magnifique. Elle, elle aimait Matisse, elle aimait bien Modigliani. Ça ne veut pas dire que je me sens dans la lignée des grands peintres mais c'est juste que, dans cette espèce de sensibilité plastique, ça m'a parlé. Cela vous les connaissez, je pense (elle me montre des livres). Livres-accordéons. Vous voyez, ça, c'est des livres de Komagata, ce ne sont pas vraiment des livres, mais c'est vraiment pour les tout-petits. Et lui quand il fait ça, il ne dit pas à l'enfant de tourner le truc. Il dit que c'est l'enfant qui doit se déplacer. On est dans une espèce de rapport de jeu. Si je le mets là, ça fait ça, de se positionner par rapport à ce jeu. Donc voilà quand j'étais à Épinal, c'était l'école d'Art à Épinal que j'ai fait, et j'ai découvert Munari et Komagata en premier. Et là vraiment je me suis dit, c'est génial ! Il y a vraiment tout un tas de trucs. Munari ce n'est pas forcément évident de trouver tous ses livres je trouve. Dans les bibliothèques, ils y sont. Après sinon, il y a l'association des 3 Ourses qui commercialisent. Vous connaissez peut-être ce jeu. C'est une boîte comme ça et puis, à l'intérieur, il y a des petites cartes transparentes et donc on s'amuse à composer. Et donc là, on

en a plein. C'est vrai que par Skype c'est pas terrible. Vous voyez rien là je pense.

Je vois un peu l'idée.

Oui vous voyez l'idée. Là, il y a un petit camion. Donc, si on superpose le petit camion sur le pont. Hop, on a un petit camion qui se balade sur un pont. On a plein de possibilités de jouer, d'inventer des histoires. On peut faire évoluer notre planche. Vous voyez, on peut rajouter de la pluie, de la neige. Munari, je ne sais pas, je pense que c'est magique. Je pense que tous les jeunes maintenant, et pas que les jeunes, c'est difficile de parler pour les gens, je pense que c'est une influence énormissime maintenant sur le livre un peu interactif pour les enfants. Je pense que ça a été un des premiers à faire vraiment quelque chose, à s'intéresser à l'enfant comme sujet. Expérimenter des matières, des couleurs, des trucs et de là commencer à raconter des histoires. Mais vraiment en partant de l'expérimentation. Il a fait un superbe bouquin, vous pouvez peut-être le trouver (elle part chercher le livre). Voilà ça, c'est les ateliers tactiles de Munari. Ce n'est pas un truc qui est très connu parce que ce n'est pas à destination des enfants, c'est vraiment pour... il présente les ateliers. Ça, je vous le conseille vraiment. Il présente les ateliers qu'il a menés. Donc ça va être avec des petits bouts de carton ondulé fabriquer un chemin. On va tourner les petits bouts de carton ondulés donc ça, ça nous fait changer de direction. Il y a des trucs avec des bouts de tissus, des bouts d'éponges. Ça fait comme ça un peu bricolo mais c'est vraiment super riche.

C'est à tester avec les enfants ?

Avec les enfants, oui. C'est des années 70-80. Munari et Komagata, c'est vraiment les pointures. Surtout, outre le fait qu'on peut faire dire beaucoup de choses avec pas grand-chose, c'est surtout de considérer l'enfant comme le sujet au centre du livre.

C'est ce qui vous a donné vraiment envie de faire de la littérature jeunesse ?

Complètement. Si je n'avais pas rencontré ces auteurs-là, je serais passée complètement à coté.

Et aujourd'hui, vous lisez quoi comme genre de livres ?

J'ai lu beaucoup de romans quand j'étais plus jeune. Je lis moins de romans là, je lis plus des essais, des trucs comme ça (elle repart chercher des livres). Là par exemple, c'est un bouquin qui est super passionnant. C'est un livre un peu bizarre que je suis en train d'essayer de finir sur l'acquisition du langage chez les primates, les grands primates. Donc il y a les chimpanzés et les bonobos. Donc c'est tout le dispositif qui a été développé par cette scientifique, cette linguiste, pour arriver à montrer qu'on est vraiment en train de communiquer avec le bonobo et qu'on n'est pas en train de lui faire faire des tours de singe savant. C'est super intéressant parce qu'en même temps, il y a tout un parallèle justement avec les petits enfants. C'est vraiment essayer de comprendre l'apparition du langage. Est-ce que c'est la compréhension qui vient d'abord ? Est-ce que c'est la structure du langage ? Est-ce que c'est l'aspect visuel ou l'aspect oral ? C'est un petit

peu ardu pour moi parce que je n'ai aucune connaissance dans ce domaine mais c'est le genre de truc qui m'intéresse. Je me dis qu'un livre c'est intéressant pour l'enfant si c'est un support pour apprendre des choses, apprendre à parler, à communiquer. Ça se fait naturellement chez les enfants mais ça peut leur apporter un peu de matière. Et donc, voilà, j'essaie de voir quelle est la manière la plus pertinente pour écrire. Sinon, ça, c'est un bouquin sur comment la coopération, l'altruisme, entre les individus favorise l'apparition de connaissances et la pensée. Je trouve ça fascinant. On a tendance à dire que l'homme est un loup pour l'homme, que les individus sont méchants. Mais, a priori chez les enfants, il y a des comportements altruistes tout à fait naturels et qui ont un rôle beaucoup plus important dans le développement des enfants que l'agressivité. On dit « les enfants sont cruels » mais ils ne sont pas si cruels que ça visiblement. Pour l'instant je suis en train de lire ces trucs-là. Après, c'est vrai que dans les romans, il y a des tas de trucs géniaux. On ne peut pas tout lire quoi.

Et vous vous tenez un peu au courant de ce qu'il se passe en édition jeunesse ?

J'essaie. C'est pareil, il y a beaucoup de choses. Il y a souvent des salons donc ça aide. Les municipalités et les collectivités qui organisent des événements autour du livre jeunesse, il y en a quand même pas mal en France. Elles proposent aux classes de rencontrer les auteurs. Et sur les week-end, il y a des sortes de librairies géantes qui sont organisées. C'est là que l'on rencontre d'autres auteurs. J'aime bien les pop-up d'Anouck Boisrobert et Louis Rigaud, je les trouve super pertinents. Ce n'est pas du pop-up pour du pop-up quoi, il y a une raison derrière tout ça. Hervé Tullet, j'aime beaucoup, je suis super fan. J'aime beaucoup aussi Claire Dé chez les Grandes Personnes, Martine Perrin. Il y a une maison d'édition portugaise aussi que j'aime beaucoup, Planeta Tangerina, plus sur l'album illustré. On a tous maintenant plus ou moins les mêmes références. Agliardi, qui publie chez les Grandes Personnes aussi, avec elle j'en ai déjà discuté et on a un peu les mêmes références. Je pense que tout ça c'est des espèces de courants dans la littérature actuelle pour les enfants.

Et pourquoi justement ces références qui datent un peu ? Munari, ça commence dans les années 20-30 ? Pourquoi ça revient aujourd'hui ?

Les livres pour les enfants qu'il a faits, c'était plus dans les années 60-70 comme les Prélivres. Je pense que c'est complètement moderne.

Est-ce que vous écrivez autre chose que de la littérature jeunesse ?

J'ai fait des livres d'artiste qui étaient des poésies. C'était un travail avec une copine qui est japonaise. Donc j'avais pris des textes japonais qu'elle m'avait aidé à traduire que j'avais mis sous la forme d'un livre d'artiste. Et après, j'ai fait une petite vidéo aussi pour mon frère qui est musicien, un clip que tu peux voir sur mon site. Ça ne m'intéresse pas de faire des trucs pour les adultes mais c'est vrai que les enfants c'est quand même un public qui est génial. J'avais fait aussi une expo de tuto installée dans un marché couvert. Moi, j'adorais ce projet, c'était mon projet de diplôme à l'école. Mais j'avais l'impression que ça n'avait aucun intérêt, je ne sais pas

comment dire.

Moins de réactions ?

J'avais l'impression que ça n'avait rien d'utile. Après, tu vas avoir des gens qui vont totalement s'opposer à cette idée, qui vont dire qu'il ne faut pas faire des choses utiles. Moi, je trouve quand même que les grandes œuvres d'art elles ont toujours défendues des idées humanistes. Les misérables, un bouquin magnifique, ce n'est pas juste comme ça pour parler de la pluie et du beau temps. Il défend quand même des idées. J'aime beaucoup Zola aussi c'est pareil. L'assommoir, c'est vraiment un livre engagé. C'était des œuvres magnifiques. Je ne me compare pas du tout avec un Hugo ou un Zola mais le fait de travailler pour les enfants, j'ai l'impression que là dedans j'ai un truc intéressant à dire. Pour les adultes, ce n'est pas inintéressant mais franchement, j'ai l'impression d'être un peu là à brasser du vent. J'ai beaucoup plus envie de pouvoir me dire que mes livres vont pouvoir servir dans les écoles, aider des enseignants à pouvoir introduire certaines notions. Y en a qui à la maison n'ont pas de livre. Mes parents voyaient très bien l'intérêt de la culture et mon instit', c'est vraiment quelqu'un qui m'a apportée la nourriture. Donc je me dis que l'école c'est quand même super important. J'ai plus envie de m'engager dans cette voie.

Et après concernant le processus d'écriture, vous réfléchissez comment à vos livres ? Vous faites d'abord le texte, les illustrations ?

Pour moi, c'est vraiment avec la partie graphique que tout commence. Ça part d'une idée. Pour prendre un exemple, pour *Prendre et donner*, j'avais bouquiné des choses sur Maria Montessori et son matériel de pédagogie. C'est super intéressant de se dire qu'il existe un matériel qui amène l'enfant à se corriger. Parce que, visiblement, je répète des trucs que j'ai lus. Et ce que je constate dans la vie quotidienne, avec mon fils ou avec d'autres enfants dans les écoles, c'est qu'un enfant, il faut qu'il soit impérativement corrigé, il ne faut pas qu'il s'enferme dans un schéma d'erreurs parce que sinon elle est refaite. C'est souvent qu'on refait les mêmes erreurs. Le matériel pédagogique Montessori, il est super pour ça parce qu'il est prévu pour que, en faisant, tu te rendes compte de ton erreur. Tu as des espèces de grosses boîtes avec des cylindres de tailles variables à mettre dans l'ordre pour comprendre le concept de plus grand, de plus fin... Je trouve ça vraiment judicieux que le matériel en lui-même amène à comprendre ces concepts. Une manière assez scientifique de présenter le monde. Moi, ça me correspond bien parce qu'avant de faire une école d'art, j'ai fait 5 ans de fac de bio. J'étais beaucoup plus douée en maths et en physique. Je n'étais pas non plus super, super forte. Donc je réfléchissais à tout ça et je me suis dit que le truc du puzzle à encastrement, c'est vraiment sympa comme principe. Pédagogiquement, c'est vraiment fort. J'avais envie de faire un truc à encastrement. Après, je me disais que quand tu es dans un livre, pour moi, c'est un ensemble qui doit tenir, un peu rigide. J'espère qu'on arrive à se sentir un peu libre dans le truc mais j'aime bien que ça se tienne bien. Du coup, je me suis dit comment faire pour amener cette histoire de puzzle à encastrement avec, non pas l'idée d'une vraie narration, mais au moins d'une progression.

Donc il fallait que je trouve un principe qui fasse tout tenir. C'est pour ça que j'ai fini par trouver l'idée de l'imagier des contraires parce que je trouvais que ça donnait un sens aux choses. Quand tu déplaces une forme, ce n'est pas juste comme ça pour déplacer une forme. C'est aussi pour découvrir une notion comme la notion des contraires. Pour un petit enfant, ça l'aide à comprendre. C'est sympa, la métaphore est judicieuse. Quelque part, dans l'idée du contraire, tu as l'idée d'un lien entre deux mots qui existe, ce qui est contradictoire avec l'idée du contraire. J'aimais bien aussi que, dans un même livre, tu puisses aborder différentes choses comme les formes, les couleurs et puis des mots. Mon fils, il a 4 ans maintenant et quand il a commencé à parler, je me suis dit que ce n'était pas évident de faire comprendre la signification des mots à un enfant. Il est en train de faire quelque chose et alors il va mieux comprendre ce qu'il est en train de faire et le mot qui correspond. C'est un peu un mélange entre une intention de départ et ce qu'il est possible de faire. Tu te rends compte que tu n'arrives pas forcément à faire rentrer toutes les choses dont tu avais envie. Petit à petit, ça se met en place. Moi, je mets quand même du temps à arriver à tout fixer.

Combien de temps pour un livre comme ça ?

Un petit peu plus de 6 mois. Et c'est à peu près tout le temps comme ça. Après, en incluant des phases avec Brigitte Morel, mon éditrice, ça prend du temps. C'est pour ça que je fais un livre par an. Pour moi, je n'arriverais pas à faire plus. Il y a des gens qui sont capables d'illustrer plusieurs bouquins dans l'année, peut-être que si je faisais ça, j'y arriverais mieux. Mais, pour l'instant je préfère faire un livre comme ça en essayant de faire aboutir une intention, une idée.

Comment se fait le dialogue avec l'éditrice ?

Assez rapidement je vais la voir avec mes idées parce qu'il y a quand même des problématiques de fabrication. Je vais la voir pour lui demander « est-ce que ça, ça te paraît possible ? » Elle va essayer de se renseigner. Pour le premier, *2 yeux*, elle m'a vraiment énormément aidé. C'était pas du tout ça quand je lui ai présenté. C'était des petites idées comme ça, par ci, par là. Elle m'a dit : « ce sont de bonnes idées, mais ça ne fait pas du tout un livre. » Donc j'ai dû travailler avec elle. Elle m'a reformulé le texte. Moi, j'avais du mal à m'apercevoir quels étaient les enjeux et j'avais proposé un texte très lapidaire. Elle m'a fait prendre conscience de l'intérêt d'avoir des trucs qui sonnent bien, rythmés, rimés si possible pour les petits. J'avais pas du tout conscience qu'ils retiennent les mots quand c'est une sonorité particulière. Les comptines, ce n'est pas pour rien que ça existe parce que ça les aide incroyablement à retenir un vocabulaire. Elle m'a vraiment aidé à fond, même pour la structure du livre. Pour le deuxième, un peu moins mais quand même énormément. Pour le troisième, *Prendre et donner*, j'ai plus travaillé. Mais le truc d'aller la voir, lui expliquer les difficultés et les intentions que j'ai, ce n'est pas quelqu'un qui me fait un tas de discours, de commentaires, mais les quelques réflexions qu'elle fait vont droit au but et ça permet d'avancer.

Il y a un moment où vous avez l'impression de perdre un peu le livre ?

La fabrication, c'est pas du tout mon rayon, je n'y connais rien. J'aimerais bien pouvoir découvrir un peu plus comment ça se fait mais je ne sais pas. Je pense que c'est mieux de laisser ça aux gens qui connaissent. Donc après, tu vois, si j'ai envie que ce soit fait comme-ci, comme ça, je vais lui demander ce qu'elle en pense. Mais à partir du moment où j'ai l'impression que ça respecte mon idée, je la laisse faire, ça ne me dérange pas. Les couvertures, par exemple : pour *2 yeux* ce n'est pas moi qui l'ai faite ; pour *Prendre et donner*, c'est moi qui l'ai faite mais j'ai vraiment suivi la charte graphique.

Comment est-ce que vous définissez vos albums ?

Je pense qu'entre les trois premiers, le lien est évident avec les formes et tout ça. Le dernier, *La promenade du petit bonhomme*, c'est assez différent effectivement. On ne voit pas forcément le rapport. Moi, je pense que le rapport c'est de voir la lecture comme une expérience qui véhicule des idées, des messages, qu'on le veuille ou pas. Moi, je discute avec des étudiants, des auteurs, et il y a cette discussion « est-ce qu'il faut être engagé ? Ne pas l'être ? » Je pense que même si on dit qu'il n'y a pas de message, en fait on en a un. Si on est un peu design graphique, on s'adresse aux gens qui nous ressemblent, aux gens un peu design graphique. Donc, en général, c'est une population de jeunes un peu branchés, un peu éduqués qui aiment bien la culture. Moi, quand je discute avec d'autres anciens étudiants en école d'art, il y a cette espèce de truc « Faut pas penser au public, il faut faire les choses pour soi ». Moi, j'ai l'impression que tous les livres en tout cas véhiculent des idées et des messages et que, quand on lit, notre devoir de lecteurs c'est de les décrypter et de savoir où l'auteur veut nous emmener. Parce qu'il y a des super livres, mais il y a aussi des tas de conneries qui sont écrites jour et nuit. Il faut faire attention. Le cas le plus marquant, c'est Céline. Super auteur mais c'est quand même des propos complètement racistes. Donc, est-ce que c'est si génial que ça ? Moi, j'ai du mal à séparer le contenu de la forme. On est quand même dans un monde de production littéraire très variée, on ne peut pas faire l'économie d'interpréter ce qu'on lit, de critiquer ce qu'on lit. Quand on lit, c'est une expérience qui nous transforme. Moi, j'ai lu des bouquins qui m'ont fait changer d'avis sur certains sujets. J'espère faire des livres qui impliquent l'enfant en tant que sujet du livre parce que, pour moi, c'est comme ça qu'on doit être dans la vie. Avec les enfants, il faut être très bienveillant. Tu dois apporter quelque chose de respectueux de leur personne, qui les traite bien. Pour que, plus tard, en grandissant, quand dans un livre ils seront mal traités, ils le ressentent.

Éduquer à la lecture ?

À l'esprit critique en général. Je ne sais pas si on le voit. Ce n'est pas le sujet du livre. Ce n'est pas dit explicitement. C'est d'avoir de nouvelles connaissances, d'apprendre ce que c'est qu'un rond, un carré, un triangle, de nommer des couleurs, avoir le vocabulaire qu'il faut pour nommer ce qu'il y a autour de nous. Je me dis que c'est les premières étapes.

Vous testez vos projets avec des enfants ou avec votre fils ?

Je n'arrive pas malheureusement à tester les projets en cours. Je n'ai pas forcément accès à des classes comme ça pour faire des trucs expérimentaux. Pas autant que je voudrais donc. Après j'essaie quand il y a des enfants dans mon entourage de leur montrer un peu le truc. Mais c'est quand même difficile.

Et ils réagissent comment face aux livres ?

Ça leur plaît. Ils s'en servent. Pour *Prendre et donner*, je me suis demandée « est-ce que ça va correspondre à ce que l'enfant sait faire ou comprendre ? » Et, a priori, il n'y a pas de souci. Ça marche bien. Pour *la Promenade du petit bonhomme*, je ne sais pas trop parce qu'il n'est pas sorti il y a longtemps.

C'est un retour plutôt vis-à-vis des écoles ?

Voilà.

Avez-vous eu des projets refusés ?

Non. Moi, j'arrive avec des idées et, après, on retravaille pour arriver à une forme aboutie. J'amène mes idées quand elles sont au tout début. Moi, ça me plaît d'avoir des critiques, ça m'apporte beaucoup.

Et après au niveau de la stratégie de communication, c'est donc vous qui vous rendez dans les écoles, dans les librairies ?

Je ne maîtrise pas très bien cet aspect. Les libraires connaissent bien le travail de Brigitte Morel donc, ils la suivent. Il y a aussi les contacts entre éditeurs pour les droits internationaux. Je n'y suis jamais allée mais il y a la foire de Francfort et celle de Bologne, ce sont les grands rendez-vous que les éditeurs ne manquent pas. Après, il y a d'autres salons. En général, c'est les collectivités ou les municipalités qui invitent, et, là, il y a toujours l'idée que ça profite aux gamins dans les écoles. C'est une heure de temps avec les classes de maternelle. C'est rapide et il faut bien gérer le temps parce que ce n'est pas forcément évident pour eux de rester calmes et attentifs. Donc, j'essaie de faire des trucs adaptés. Pour ma part, c'est vraiment très riche. Je rencontre des enfants qui ne vont pas à la librairie ou à la bibliothèque toutes les semaines avec leurs parents. Comprendre ce que c'est qu'une classe, quelles sont les problématiques des enseignants conjuguées aux effectifs, aux directives... Concrètement, dans les écoles, je leur amène un petit jeu avec des formes géométriques qu'on fait ensemble pour faire apparaître des villes, des forêts. Ils manipulent le truc et voient apparaître des images. Les enfants font « Waouh ! Génial ! » et moi je trouve ça super intéressant de scénariser les choses pour que les enfants voient où ils vont et qu'ils comprennent le but derrière tout ça. Pour l'attention, la curiosité. Ça m'a vachement apporté.

Et c'est des rencontres à votre initiative ?

Ce sont les équipes culturelles des collectivités qui s'en occupent ou bien un libraire, des assoc', des enseignants. Comme l'association Lire et faire lire dans toute la France qui a un maillage de fou maintenant. Très tonique, souvent des retraités.

Lors de ces rencontres, est-ce que vous voyez des différences dans la lecture qui est faite de vos albums ?

Quand même c'est des livres qui sont assez guidés. Je ne sais pas. Moi, j'amène une manière de faire. Je considère quand même que les livres se lisent d'une certaine manière. Ceux qui en trouvent d'autres, c'est génial. Pour *Prendre et donner*, on pourrait imaginer de tirer des pages au pif.

Au niveau du public, y a-t-il une tranche d'âge ?

Ça peut être assez vaste. Pour *Prendre et donner*, il ne faut pas que l'enfant mange les pièces. 18 mois, il commence à manipuler les choses précisément. L'idée du contraire, il faut déjà être un peu plus grand pour la comprendre. Petite section de maternelle pour comprendre la notion et la géométrie. Jusqu'à la grande section de maternelle. Après, c'est un peu bébé quand même. Même les grands vont s'amuser. Des fois, il y a les grands frères ou grandes sœurs qui vont s'amuser avec mais ils le voient déjà comme un adulte qui comprend les tenants et les aboutissants en deux secondes. Je le vois dans les salons. Celui-là, c'est particulièrement vrai. *La promenade du petit bonhomme*, je l'ai pensé pour les bébés, pour les tout-petits, avant le langage, avant tout ça. Après, ils peuvent le lire mais ça va être eux qui vont raconter l'histoire.

Est-ce que vous avez déjà été surprise par ce contact avec les lecteurs ?

Déjà, de voir qu'un enfant s'amuse avec ce livre, ça me surprend toujours. C'est un peu merveilleux. Ça marche ! Parfois, dans les salons, je demande aux enfants de me raconter le livre. Je vois quel aspect du livre plait à tel ou tel enfant. Il y en a qui aime beaucoup raconter avec des mots assez proches. Et il y en a qui sont plus sur les mécanismes. C'est un peu surprenant parce que moi je suis plus sur les mécanismes. Différents angles d'approche. L'enfant en grandissant va plus complexifier le truc. Il y a des enfants qui vont être plus sur les mots, la narration et tout ça. D'autres plus sur la forme, les couleurs, le plastique. C'est très variable. Pour les albums c'est assez marqué parce que tu as l'image en plus.

Vous avez parlé pas mal du jeu. Êtes-vous joueuse ?

J'aime les cubes. Les legos. Je n'aime pas les jeux de cartes. J'aime beaucoup le shape-maker de Miller Goodman. Avec 4 cubes, tu vas faire un rond. Depuis que je suis gamine, j'adore. Avec mon fils, je joue vraiment. Tous les jeux de constructions électriques. Tu as des fils, un petit moteur, une pile, tu peux construire une locomotive. Je suis quand même une adulte et je n'ai plus trop de patience comme un gamin de 6 ans.

Et quelle est la part du jeu dans vos livres ?

Le fait d'avoir beaucoup joué quand j'étais petite a, je pense, été plus formateur que le fait d'avoir beaucoup lu. On construisait des cabanes, comme tous les gamins. Je crois que le truc c'est d'avoir un espace de liberté pour le faire. À 6-7 ans, nous on partait avec nos marteaux, nos clous, nos scies. Nos parents nous laissaient faire. Maintenant, je ne sais pas si je le ferais. C'est bon pour l'imaginaire. Je ne suis pas du tout quelqu'un qui crée des mondes, des personnages avec des psychologies. L'idée d'expérimentations. J'ai des boîtes de couleur Montessori. C'est des jeux que tu fais avec les petits pour apprendre à varier les couleurs. Quelle couleur est plus proches de telle autre ?

Pour terminer, quel est votre rapport au numérique ?

Moi, j'adorerais faire des applis. Mais c'est très difficile. Il faut avoir des connaissances techniques que je n'ai pas du tout. Je ne sais pas programmer. Il y a une super maison d'édition : E-toiles. J'ai rencontré une fois l'éditeur et il me disait que c'est très cher de développer une appli, de payer des développeurs par rapport au marché de l'édition. Je n'ai pas d'iPhone, je n'ai pas de tablette, pas de trucs comme ça. De temps en temps, dans les salons, je regarde les nouveautés là-dessus. Je trouve qu'il y en a pas mal qui ne sont pas intéressants mais il y en a aussi des supers. Un mec qui s'appelle Patrick Smith, sa boîte s'appelle Vectorpark, il a fait un truc qui s'appelle *Winosill*. C'est complètement fantaisiste, imaginaire, c'est ce que j'adore. Tout ça par des moyens surréalistes. C'est des trucs de luxe. Tu as aussi le problème je ne veux pas faire des applis pour Apple uniquement. C'est gonflant. Moi ça me paraîtrait bizarre de ne pas être dans les mécanismes de fabrication. Il faut pouvoir trouver quelqu'un avec qui travailler en binôme. Mais, je n'ai pas les relations. C'est pertinent pour certain truc, il y a toute une poésie.

Qu'est-ce que ça vous apporterait ?

L'interactivité ! Même des effets de lumière. Tu as des choses très belles. Tu fais grossir des choses, tu peux faire luire. Même en jouant avec des formes très simples. Et il y a le son. Faire intervenir un personnage, simplement par le son.

Vous-même, vous jouez un peu à des jeux vidéo ?

Non. Moi, je ne supporte pas très bien les écrans, ça me fatigue. Je passe déjà la journée devant l'écran à travailler. Pour les loisirs, je n'y arrive pas, ça me saoule. C'est pareil, je pense que des jeux vidéo, j'aurais plaisir à les faire mais je ne sais pas si j'aurais beaucoup de plaisir à jouer avec. J'ai facilement mal à la tête en regardant l'écran, comme pas mal de gens je pense. Donc, au bout d'un moment, j'en ai marre. Ce n'est pas idéologique.



Présentation du sujet de mémoire et du rapport de ce dernier avec Julie Stephen Cheng notamment pour son travail au sein des Éditions Volumiques.

C'est drôle parce que j'ai rencontré Etienne pour mon mémoire aussi. Moi, c'était aux Arts Déco en images imprimées et on avait eu tous à faire un mémoire en 4^e année et moi, j'ai fait un mémoire qui s'appelait « interactivité et mouvement du livre papier au numérique ». C'était vraiment une grosse prospection, ça partait vraiment dans tous les sens, c'était un peu tous les livres qui étaient hybrides, un peu différents, qui travaillaient sur l'objet-livre. Il y avait des livres avec de l'électronique, des encres spéciales, des livres pop-up un peu bizarres avec des LED. Et puis Volumique. C'était le tout début des expérimentations d'Etienne. Il commençait à faire *Le livre qui voulait être un jeu vidéo* qui avait une boussole, un capteur de toucher, donc il pouvait reconnaître quand la main tapait dessus. Des trucs un peu bizarres qui proposaient déjà de nouvelles façons de jouer, de nouvelles perspectives de narration. Il a commencé à faire pas mal de prototypes et c'est comme ça que je l'ai rencontré il y a 5-6 ans maintenant. Donc tu connais bien le travail de Volumique ?

Oui. Non seulement le travail des éditions Volumique mais en préparant l'entretien j'ai pu aussi voir ce que tu as fait en résidence d'artiste au Japon.

Ah oui ! Je pourrai te montrer après. En fait, j'aimerais bien en faire un livre. Là, c'est des pop-up, des pop-up augmentés (elle part chercher une maquette qu'elle me montre). Je suis en train de travailler un livre. Pour l'instant, c'était pour une expo qu'on a fait ça. On avait fait que des pop-up, toujours 3-4 faces de papier que tu peux combiner et toutes les faces s'animent en réalité augmentée. Tu peux aussi mettre une petite lampe à l'intérieur, ça fait comme une veilleuse et ça déclenche toute une série d'animations. Pour un même pop-up, tu as une version de jour et de nuit. C'est sur ça qu'on avait travaillé avec Thomas Pons, un animateur. Voici donc mon prochain projet, j'aimerais bien en faire un beau livre. Ça a bien marché au Japon, c'était vraiment chouette de pouvoir montrer ça là-bas parce que les Japonais sont très « passé », ils ont un vrai savoir-faire qui date depuis très longtemps, une transmission de savoir énorme. Et ils sont très bons au niveau technologique. Et en même temps, ils ne croisent jamais les deux. Donc c'était l'occasion. On a fait des workshops avec des programmeurs, des étudiants, des enfants, des professionnels pour partager le savoir-faire très passé et la réalité augmentée très techno. Une démarche pour leur montrer que l'on pouvait mélanger les deux.

Et justement, ça s'est mis en place comment ? C'est ton initiative ?

Moi, quand j'étais au Japon, j'étais à la villa Kujoyama, une résidence d'artistes organisée par l'Institut Français du Japon. En gros, c'est une résidence qui peut durer de 2 à 6 mois. On est 12 lauréats par an et nous, on a été pris en arts numériques. Moi, j'ai fait beaucoup de conférences pour montrer mon travail et des ateliers pour travailler avec les gens.

Et quel était le retour des gens ?

Je me rappelle un rendez-vous avec un ingénieur papier qui faisait des logiciels d'origami, donc très technique, et je pense que les personnes qui sont vraiment dans la technique du papier ne voient pas vraiment les perspectives d'évolution que je présente. Pour les personnes qui viennent plutôt de la techno, de l'édition, les illustrateurs ou les auteurs, ceux qui sont plus dans la création, ils aimaient beaucoup. On n'a pas trop besoin de savoir comment ça fonctionne en plus, ça peut parler et amuser tout le monde. C'est vraiment la relation papier/numérique qui leur a plu parce qu'ils ont un vrai lien avec le papier. C'est une culture, une philosophie propre.

Et pourquoi faire ça avec un animateur ?

Déjà parce que c'est mon copain. On s'est rencontré aux Arts Déco et on est ensemble depuis 8 ans. Et puis, c'est aussi le projet qui veut ça. Ici, c'était de la réalité augmentée, ça demande des champs de compétences que je n'ai pas, je ne peux pas tout faire non plus. Tout ce qui est animation, même au niveau de la réalité augmentée, c'est bien de se faire un peu aider. Moi, je suis plus illustrations, papier, pop-up... Avec Etienne ou Thomas, c'est un travail d'équipe. Si j'étais toute seule je ne ferais que des pop-up en papier. Je mettrais peut-être des petites LED dedans et encore. Ce n'est même pas que pour produire, même pour avoir les idées au départ. Thomas bosse sur un projet de réalité virtuelle là. Il n'était pas dans la techno du tout au départ. C'est vraiment un réalisateur d'animations, de courts-métrages et de clips.

Pourquoi t'être dirigée vers la réalité augmentée ?

J'ai été diplômée en 2012. Les trois projets *Poèmes en pièces*, *Les Dépliables* et *Les aventures d'un village*, j'avais commencé à les prototyper avant le diplôme. C'est très variable au niveau du nombre d'exemplaires mais c'est surtout réaliser des projets. C'est pour que ça existe, donner des principes d'histoires qui peuvent servir à d'autres gens. J'aime bien faire des ateliers avec. Par exemple, pour *Les dépliables*, c'est tout simple, c'est une feuille A3 qui est pliée en 4 et on peut faire tout plein d'histoire avec ça.

L'idée du prototype, on voit que c'est vraiment quelque chose qui te tient à cœur.

C'est vraiment des moments qui sont durs à trouver, la plage de temps pour prototyper. Parce qu'en fait, le prototype, c'est vraiment tu penses à un truc qui va t'amener à un truc qui va t'amener à un truc. Il faut pouvoir le faire sur plusieurs semaines avec de jour en jour les avancées. Tu peux y passer une après-midi, avoir pleins d'autres idées, les mettre dans un coin et ne plus jamais les ressortir pour les utiliser. Les deux prototypes que j'ai pu faire pleinement, c'était justement lors de deux résidences au Japon et à Hong Kong. C'est un mélange simultané d'une histoire, du support que tu vas utiliser et la technique que tu vas utiliser. Moi, j'ai vraiment besoin de tout faire en même temps, de découper, de plier. Faut que tout soit mêlé, parce que le danger, sinon, c'est que ça fasse un peu gadget. Tu peux utiliser des tas d'artifices pour que ça fasse un peu « waouh ! », on en revient toujours à la même chose, ce que tu proposes en termes d'histoire, en terme d'univers, en terme d'expériences.

Donc toi, tu ne réfléchis pas d'abord l'histoire ou le graphisme ?

Non ! C'est tout en même temps. Ce n'est jamais en premier lieu une histoire, un jeu ou une interface. Quand on fait un livre comme *La pluie à midi* qui est sur deux supports, ça imbrique tellement de choses, c'est tellement un univers avec pleins de paramètres (l'histoire, la narration, le game-design, l'interface...) qu'il faut que ça vienne d'envies multiples. Je n'aurais jamais eu une idée comme ça si j'étais restée juste bloquée sur une histoire. C'est vrai que l'histoire est un peu bizarre. C'est un poisson qui recherche son aileron et qui confond son aileron avec plein d'autres choses, c'est tout le puzzle avec l'aspect numérique. Et puis, il y a tout ce lien avec la météo, le fait qu'il recherche la tempête. L'histoire est totalement liée à ce que j'ai utilisé, le fait de mettre la météo en temps réel. Même *les Dépliables*, par exemple, un projet très simple puisque c'est juste un système de plis, là c'est pareil, c'est quand je faisais les différents plis que l'histoire me venait. Ce projet faisait partie de mon projet de diplôme qui était Dix projets autour du pli. Le pli c'est vraiment la base et pourtant c'est vraiment des univers qui s'imbriquent.

Et le prototypage te prend combien de temps à peu près ?

Ça dépend. Il y a des prototypes, tu as l'idée en deux secondes. Certains demandent des tests techniques. Pour *Le train postal* par exemple, c'est venu dans un double temps. C'est des cartes de vœux que je fais chaque année, très simples. Et en même temps, je travaillais sur un projet de réalité augmentée pour Getty et donc, j'ai eu envie de combiner les deux. Je me suis dit « tiens ça pourrait être sympa de voir un train qui passe et qui dévale le paysage ». J'ai fait ça pendant 3-4 jours, j'ai bidouillé, Julien (développeur chez les Éditions Volumiques) m'a pas mal aidé aussi. Celui-ci est techniquement assez simple, une fois que l'on a compris comment ça fonctionne. Par contre, pour la *Pluie à midi*, on est sur une véritable application, les budgets ne sont pas les mêmes. On est 10 à bosser dessus. On travaille dessus depuis 3 ans. C'est totalement différent d'un livre. Un livre, je peux tout maîtriser, je peux tout faire toute seule. Pour un projet comme celui-là, il faut que j'attende que les gens soient libres. Pour pouvoir faire des produits comme ça, il faut aussi être entouré de gens qui sont dans d'autres corps de métier que le tien. Il y a des projets où je suis bloquée. Il y en a un par exemple, avec des rondelles de papier. Il y a des prototypes qui reviennent, que je réessaye d'année en année et ça marche toujours pas. Tu les gardes dans ta tête, tu penses que tu peux avoir quelque chose. Et il faut que ce soit extrêmement simple. Ça, je l'ai bien compris quand j'ai fait le financement participatif, il faut que ce soit simple. Il faut que quelqu'un qui ne soit pas du tout de ton milieu puisse comprendre ton projet en trois phrases et un design. C'est vraiment ce que je préfère faire, le moment le plus important.

Le côté tangible, c'est vraiment un truc qui t'intéresse alors ?

Je pense qu'il y a plusieurs raisons qui expliquent ça. Déjà, ma jeune fille au pair était allemande, elle avait 18 ans quand elle me gardait. Je me rappelle, elle faisait toujours pleins de livres, elle se mettait par terre et elle dessinait avec des crayons de couleur, elle écrivait les histoires et elle les reliait. Elle a dû nous en faire 6-7 avec pleins d'histoires super chouettes.

Et elle gardait tous ses livres. Et je me disais déjà « c'est fou elle arrive à faire un objet que tu peux garder toute ta vie. » Le livre me touchait déjà beaucoup. Après, moi, j'étais déjà dans les livres un peu bizarres je pense, les concepts de narration différents. Tous les livres de Munari, Komagata. Les livres un peu jeu.

Dès que tu étais enfant ?

Non. Quand je suis entrée aux Arts Déco, je voulais rentrer en vidéo je me rappelle. Parce que ma mère est monteuse pour le cinéma. Et, en même temps, moi j'étais plus dans l'écriture avant même l'illustration. Et finalement, je ne sais pas pourquoi je suis partie en images imprimées. Je crois que c'est parce que mes frères dessinaient beaucoup ou alors parce que je me suis dit que si j'apprenais à illustrer, je pourrais raconter mes histoires. Tout de suite, je me suis rendue compte que je ne pouvais pas devenir illustratrice parce que le niveau était très élevé, il y avait des tueurs à côté de moi. On avait eu un séminaire sur les livres d'artiste et un workshop avec Komagata en 4^e année et c'était sur 2 jours pendant lesquels il montrait tous ses livres. À chaque fois, c'était assez simple et ça reposait toujours sur un principe de narration intégré à l'objet-livre. De la découpe, des objets qui cachent d'autres objets, du dévoilé-caché... Et en même temps, c'est très bien fait. L'objet est nickel, l'impression nickel, le papier nickel. C'est ultra généreux parce que c'est très ludique. L'enfant touche. C'est très sensible aussi avec des histoires très poétiques. Du coup, je me suis intéressée à l'objet livre, j'ai passé mon temps à sérigraphier, à relier pleins de trucs. Le livre, ça peut être limite du design aussi. C'est quand même un objet qui doit être bien fait, avoir une certaine bonne logique. Après, j'ai fait mon mémoire parce que je m'intéressais beaucoup au livre sous toutes ses formes, au pop-up aussi et en même temps, il y avait aussi les premiers iPad et les premières applications avec la page qui se tournait. Donc voilà, moi, je me suis intéressée aux livres mais ma mère est monteuse, mon frère est animateur et mon autre frère est architecte, donc j'ai été vachement influencée par le mouvement et l'image en mouvement et l'architecture. Après mon mémoire, je me suis installée à Volumique et j'ai mon atelier ici. Je suis indépendante donc je fais des projets à moi, je travaille pour d'autres gens aussi.

Quel est ton rapport à l'édition jeunesse ?

Ça a été un peu compliqué. Moi, je suis sortie des Arts Déco, je me rappelle tous mes profs me disaient « va te faire éditer » mais j'ai rencontré beaucoup d'éditeurs et il y avait un genre de truc que je ne sentais pas. Déjà, être auteur en France, c'est un métier comment dire ? Déjà quand on me demande de travailler sur un projet et qu'on me dit « tu vas être payée une très petite somme puis après tu vas récupérer sur les ventes », c'est quand même du temps de travail. L'auteur met son temps à disposition pour quelque chose qui peut, potentiellement, ne pas marcher. Alors qu'en nouveaux médias ou en audiovisuel, c'est une économie blanche c'est-à-dire que si un producteur s'engage sur un projet il va payer pour l'auteur qui s'engage aussi sur le projet que ça marche ou pas. C'est vraiment une autre économie mais, pour moi, elle est plus honnête. Je pense que je ne comprenais pas vraiment cette réalité, j'ai besoin de gagner

de l'argent. Je ne peux pas travailler sans être payée. Je suis aussi attachée avec Volumique et on s'est dit qu'on pouvait faire des choses ensemble. On faisait nous-mêmes nos propres livres, comme de l'auto-édition. Je suis même allée plus loin avec le financement participatif. Ce n'est pas vraiment que je n'ai pas envie mais je pense qu'avec mes projets très bizarres, il fallait aussi un temps pour que les éditeurs puissent se placer et comprendre. Je suis carrément un OVNI. Mais là, je suis contente, je trouve déjà avec Albin Michel qu'au niveau graphisme et artistique, ils sont bons. Ils ont de très bons auteurs comme Marion Bataille. Et en plus, ils viennent de développer une collection d'histoires animées, une collection de livres en réalité augmentée. Ils ont pu déjà se positionner vis-à-vis du numérique et moi, j'arrive au bon moment. J'espère pouvoir travailler avec eux. Mais c'est la première fois que je sens qu'il peut se passer un truc réel. Parce qu'après, des éditeurs, j'en ai vu beaucoup. Il y en a certains que je vois tout le temps, je pense qu'ils veulent juste voir ce que tu fais. Ils se disent « on ne pourra jamais faire mais c'est intéressant de voir ce que tu fais ». Je pense que c'est une histoire d'amour qui a mal commencé mais qui peut peut-être bien finir. J'étais un peu dubitative sur le fonctionnement, sur comment un auteur peut s'en sortir. J'en suis donc arrivée à la conclusion : je préfère tenter toute seule, voir si le livre fonctionne ou pas. Mais après quelques exemples de livres, là, j'ai vraiment besoin d'un éditeur qui puisse m'accompagner, m'aiguiller et avoir un projet concret. J'ai vu avec Albin Michel, tu fais une séance de travail de trois heures, la fille, elle comprend tout de suite qu'est-ce qui est bien, pas bien, là où tu peux aller ou pas. Alors que toi, tu es complètement dedans et tu ne comprends rien. Ils ont une très bonne expérience quand, déjà, ils font des livres un peu bizarres. Sinon on ne peut pas se comprendre. Parce que mes logiques ne sont pas que narratives. Faut des envies et des logiques qui sont autant graphiques, narratives que de l'objet, du concept. Moi, j'ai besoin d'un éditeur. Pour *La Pluie à midi*, j'ai tout de suite dit à mon producteur « si je n'ai pas d'éditeur, je ne le fais pas. » J'ai pas envie de faire un livre nul.

Sur quoi ?

Sur tout. De voir à qui ça peut parler déjà. Quel public. Moi, je ne pense pas avoir eu envie de faire des trucs pour les enfants, je pense que c'est mon univers qui est enfantin. Je ne peux pas savoir là ok, ma cible c'est les 3-6 ans. Pour moi, un éditeur c'est aussi quelque part un auteur. J'ai besoin qu'il m'aide à organiser mon rapport texte-image, à m'aider dans ma narration, être au début du processus. Tu as vu la maquette que j'ai faite pour *La pluie à midi*, je n'étais pas du tout contente. Alors, quand j'ai été voir Albin Michel, je ne leur ai pas montré. J'ai amené tout un tas d'images et je leur ai raconté l'histoire, je leur ai montré l'application. Avec toute cette nourriture, maintenant qu'est-ce qu'on fait ? Et elles m'ont dit « ça c'était bien ce que tu avais fait au début, on pourrait faire ça... » Moi, ça fait trois ans que je galère là-dessus et en trois heures on était arrivé à un truc clair. Je sais où je dois aller. Un auteur, il lui faut un bon éditeur qui le comprend. Ce n'est pas évident.

Qui as-tu rencontré chez Albin Michel ? Des éditeurs ? Des éditeurs numériques ?

J'ai rencontré Béatrice Vincent, Marion Jablonski. La dernière fois que j'y suis allée, j'ai

rencontré Servane Guiho et a priori, c'est elle qui fait des trucs plus numériques mais je ne l'avais pas vu avant. Des fois c'est ça aussi, il faut juste le bon rendez-vous. Aujourd'hui, j'ai un agent qui m'aide aussi et c'est lui qui fait tous les rendez-vous. J'en vois d'autres aussi assez régulièrement chez Gallimard, Hélicium. Bayard, je n'en ai pas trop vu mais Etienne les voit souvent. Albin Michel, ils ont conscience que le livre numérique ça reste une économie à trouver mais ils sont sur la bonne voie. C'est aussi la raison pour laquelle je suis allée chez Volumique. Mais aujourd'hui Volumique se place davantage sur les jeux de plateau, parce qu'ils se sont rendus compte que les logiques des jeux de plateau se rapprochaient plus du jeu vidéo. Mais clairement, Volumique c'était les premiers à tester les deux supports, à la fois livre et numérique. Etienne est un gros geek, il adore la techno. Et en même temps, c'est un super graphiste, le livre super bien fait, la typographie soignée et l'image nickel. Il avait les deux exigences. Ce qui est dommage, c'est que les livres augmentés, ça a vachement pris au niveau des applications, mais très vite ce sont les gens de l'audiovisuel qui se sont appropriés le marché. Alors que les auteurs viennent souvent du livre papier. Les auteurs vont dans cette direction mais les éditeurs ne suivent pas. Il y a un temps d'adaptation tellement long. Moi mon mémoire, il date de cinq ans. Le numérique et le papier, c'est des moyens d'expressions qui vont être amenés à cohabiter. Moi qui travaille sur les deux, je peux te dire que le livre a une durée de vie extrêmement supérieure à toute expérience numérique. Si je veux rester dans le livre, c'est aussi pour cette raison. Quand je fais *La pluie à midi* et que je travaille depuis 3 ans, me dire que dans 3 ans, il peut disparaître. C'est bien aussi d'avoir le livre à côté avec les illustrations. Je pense qu'il y a aussi un amalgame avec ce qui se passe dans les journaux, il y a des métiers qui sont plus touchés. Pour les livres, clairement les gens qui font des beaux-livres, ils vont continuer à faire des livres encore plus beaux. Le numérique va renforcer encore plus le papier. Je trouve ça dommage d'être contre quelque chose qui existe déjà. Et pour les auteurs c'est frustrant aussi.

Comment ça ?

Pour moi, un éditeur c'est un peu ton accompagnateur, ton mentor. C'est plus que seulement la personne qui va vendre ton bouquin. Après ce qui est un peu dommage, c'est quand tu vois que ton éditeur, il a des millions d'auteurs et que c'est un peu au lance-pierre. Si c'est simplement pour être un parmi tant d'autre et galérer, ne pas être face au bon interlocuteur, ça sert à rien non plus. Moi, je me rappelle, au début, quand je galérais avec les éditeurs français, je m'étais tournée vers l'Angleterre. En Angleterre, les tarifs d'édition sont clairement différents de la France. C'est sûrement aussi parce que c'est la langue anglaise, je ne sais pas. Je pense qu'il y a beaucoup d'éditeurs qui veulent faire des trucs mais qui sont bloqués. Je le vois quand il y a des conférences Transbook ou des trucs comme ça, tu as pleins d'éditeurs qui viennent. Leur métier reste le même. Là, c'est juste peut-être la fabrication qui sera remplacée par un développeur. Là, le problème, c'est vraiment de trouver une stratégie économique mais s'il n'y en a aucun qui se lance pour la trouver... Le problème des applications aujourd'hui, c'est qu'au tout départ, il y a eu tellement de pauvres développeurs qui ont mis des applications pourries à un prix tellement bas que c'est devenu une norme. Mais maintenant, il commence à y avoir des applications à 10-

15 euros et ça fonctionne. Si tous les éditeurs proposaient des applications de qualité à 10-15 euros, je suis sûre que les gens paieraient. C'est une question d'habitude.

Et justement, toi au niveau commercial, ça fonctionne comment pour rentabiliser tes projets ?

Le financement participatif, en général, les éditeurs et les producteurs sont contre parce que ça va à l'encontre de leurs métiers. Dans le cas du *Petit Train Postal*, j'ai fait appel au financement participatif pour voir s'il y avait un public. Le projet était tellement bizarre que je comprenais très bien qu'aucun éditeur n'en veuille. En fait, quand je l'ai proposé à des personnes, il y avait des gens qui voulaient me suivre mais j'étais déjà dans ma lancée. Tu as un prototype déjà abouti pour pouvoir prendre de bonnes photos mais quand j'ai commencé j'avais juste fait cinq cartes augmentées et la boîte. Tu fais un peu ta campagne de pub en même temps que tu essaies de trouver ton argent, avant la production. Ce n'est pas le même ordre. Moi, je l'ai fait pendant 3 semaines / 1 mois, j'avais demandé 5000 euros et j'en ai eu 12 000. Ça m'a permis de me payer, de payer Thomas, de payer la fabrication qui était assez minime. J'ai contacté pleins de journalistes, de blogueurs... Mais c'était vraiment très sympa.

Ça t'a permis d'avoir un retour direct ?

Oui voilà. Tu as direct un feedback. C'est un peu comme tes producteurs. Comme pour le bio, ils ont conscience que c'est toi derrière le projet qui fabrique tout. C'est de l'amour en boîte. Tu fais tout de A à Z pour 15 euros. Mais après, c'est quand même énormément de boulot. Il faut une idée où tu sais que tu ne peux pas passer par une voie traditionnelle. En passant par cette voie-là, tu sais que ton objet sera exactement comme tu l'as voulu et il peut même être supérieur au niveau qualité. Et tu peux te payer, et décemment. C'est beaucoup de temps et il faut se motiver. C'est beaucoup de communication, il faut un réseau. Suite à ce projet-là, j'ai été contactée par mon agent. J'explore tous les débouchés possibles : l'édition, l'audiovisuel même les réseaux d'artistes... J'ai encore rien trouvé de parfait.

*Pour un projet comme le *Petit Train Postal*, tu le vends comment après ?*

Tout a été vendu via ma campagne, les petites boîtes par la Poste.

Je voulais revenir un peu sur ton public. Fais-tu des livres pour enfants ?

Oui. Pourquoi ? Je ne sais pas si je fais des livres pour enfants ou si je suis un peu obligée de faire des livres pour enfants. Je ne sais pas si tu vois les univers d'Hervé Tullet ou de Jon Klassen ou de Chris Haughton. C'est de très, très bon illustrateurs je trouve qui font des trucs pour enfants mais avec beaucoup d'adultes qui les achètent. C'est tous les univers de *Max et les Maximonstres*, le *Petit Prince*... C'est pour les enfants mais aussi pour les grands enfants. Par exemple, pour les bibliothécaires que j'ai vus de Plaine Commune, j'étais trop étonnée par leur enthousiasme. Ils pouvaient penser à plein de trucs, faire plein de trucs. Les enfants n'ont pas la même réaction. Clairement, ils aiment bien. Avec le *Petit Train Postal*, quand je fais un atelier, c'est la cohue, ils sont hystériques. Dans l'idéal, j'aimerais que ce ne soit plus seulement pour

les enfants. Mais il faut demander aux gens qui achètent mes livres et là, c'est logique, mais c'est plus des adultes.

Tu es en contact avec ton public ?

J'ai un public qui est très dans ces univers design, graphisme... Beaucoup de personnes achètent mes livres pour eux, pas pour leurs enfants. Des gens du métier. Un peu riche pour pouvoir acheter des trucs comme ça. Le public que je vois est plus adulte. Même en terme d'enthousiasme, j'ai l'impression que ça vient plus des adultes. Après c'est vrai que je n'ai pas trop de contacts avec les enfants, à part quelques ateliers. Je n'ai pas beaucoup d'enfants autour de moi.

Tu ne les testes jamais par exemple tes livres ?

Si ! Je fais des ateliers. Mais dans le cadre d'un atelier, c'est différent. Je n'ai jamais vu un enfant jouer avec un de mes bouquins sans que je sois là pour guider. Je ne pense pas qu'un enfant devient ouf à jouer pendant des heures et des heures sur un de mes projets. Je pense que c'est plus Minecraft sur sa tablette. Pour *le Train Postal*, c'est vrai qu'ils sont enthousiastes. Mais ce n'est pas vraiment la réalité augmentée qui les intéresse, c'est plus de refaire les bonnes combinaisons. J'ai déjà vu des enfants qui voulaient absolument refaire toutes les combinaisons. Je sentais que l'enfant était dans son truc. Comme il y a 25 combinaisons, il y avait aussi cette idée de challenge de pouvoir tous les faire. Alors que les adultes sont beaucoup plus sur l'idée de réalité augmentée. Dès que ça s'animait, c'était plus « waouh ». Les enfants sont plus dans le plaisir du toucher, de combiner, je pense qu'ils sont plus dans le plaisir de construire aussi.

Y-a-t-il un aspect pédagogique à tes livres ?

Non. Moi je me sens plus graphiste qu'illustratrice. Je suis dans des logiques de design, de faire un bel objet avec une certaine logique. Il y a des tas d'appli pour apprendre aux enfants à compter qui le feront beaucoup mieux que moi. Mais par contre quand je fais mes interventions à Plaine Commune, je me suis dit que ce serait marrant de rajouter un volet pédagogique. Du coup, tous mes modules commencent par une lettre de l'alphabet. Mais là, c'était aussi un délire esthétique de typographe. Je suis plus dans des logiques de jeu.

Dans le cadre de l'exposition dans les bibliothèques de la Plaine Commune, tu as des contacts avec les médiateurs du livre. C'est la première fois ?

Les libraires et les bibliothécaires, je ne suis pas du tout dans ce réseau-là. C'est la première fois effectivement. Et moi, quand je les ai vus la semaine dernière j'ai vraiment halluciné, je trouve qu'ils ont un regard vachement pointu. Ils connaissent vraiment tous les auteurs, tous les titres qu'ils choisissent. Et ils sont ultra-enthousiastes, sûrement parce qu'ils veulent ramener du monde dans leur médiathèque. C'est plus du tout les mêmes logiques qu'un libraire ou qu'un éditeur. Je ne sais pas si c'est plus pur mais c'est clairement ramener les enfants vers la médiathèque, faire des expositions. La dernière médiathèque que j'ai visitée, ce n'est clairement

pas la même médiathèque que celle que je connaissais quand j'étais enfant. Là, il y avait des grosses tablettes, des énormes coussins où tu pouvais écouter de la musique, des prêts de tablettes, énormément de BD, plein de livres pop-up dans tous les sens. C'est gai. Je serais super contente de pouvoir développer des choses avec eux. C'est des lieux aussi qui luttent contre le temps, pas comme les libraires où il n'y a que les dernières nouveautés. Les bibliothèques ont une durée beaucoup plus longue pour tout ce qui est culture et en même temps c'est extrêmement démocratique parce que tu as tous les publics. Et tu as des personnes derrière qui sont vraiment dans la médiation et l'accompagnement et qui ne se soucient pas vraiment de l'économie.

Et ça va consister en quoi cette exposition ?

C'est une exposition qui bouge de médiathèque en médiathèque et c'est les cinq projets que je t'ai montrés. C'est le Salon du livre jeunesse qui accompagne Plaine Commune pour organiser cette expo et ils choisissent un auteur par an pour faire cette exposition. Le projet, c'est à la fois de créer une exposition. Il y a tout un travail avec les bibliothécaires et aussi avec Etienne qui a fait une conférence pour présenter notre travail. Nous, on est pas du tout présent en bibliothèques. On les rencontre et ils nous rencontrent, donc c'est parfait. Je vais faire une formation avec les bibliothécaires pour leur montrer comment marche la réalité augmentée ou faire un prototype de livre un peu innovant. Je fais beaucoup de workshop pour montrer comment lire autrement, avec quelle techno ou avec quel papier, quel découpe. Pour qu'ils rentrent dans nos têtes et comprennent comment on fonctionne. Et, en parallèle, le système des ateliers pour enfants où je peux tester des choses. Moi, j'ai des ateliers qui fonctionnent très bien, que j'ai déjà faits plein de fois et en même temps ça peut être l'occasion de tester d'autres ateliers. C'est très difficile aussi de savoir ce qui va plaire. Les enfants sont très différents des adultes, plus instinctifs. En 5 minutes, tu peux voir si le truc marche ou pas et les enfants te le font bien comprendre. Moi, j'ai toujours en back-up *le train postal*, parce que je sais que ça fonctionne. Mais avant, j'aimerais bien tester des trucs où ils devront être un peu plus créatifs, réfléchir. Dans un atelier, s'il y a un enfant qui est à fond, c'est déjà gagné. Ça peut faire plein de choses dans la tête d'un enfant et même dans ma tête à moi. Des fois je me dis « dis donc ! Ils peuvent faire tout ça. » C'est un peu donnant-donnant. Je suis aussi très fière de faire ça à Plaine Commune parce que ça bouge tellement. Ils font pleins de trucs au niveau social et artistique.

Et les ateliers ?

Ça va être par groupe de 15 enfants, de 6 à 13 ans ou de 7 à 12 ans, je ne sais plus. Pas de classes, sûrement parce que c'est plus difficile à gérer. Moi j'ai déjà fait des ateliers où c'est parti un peu en freestyle. En plus, là, je ramène des iPad et tout. Les enfants peuvent être vachement speed. Moi, je fais toujours des ateliers où ils peuvent repartir avec un truc. Ils ont tous une attache-parisienne et ils peuvent faire la carte qu'ils veulent et repartir avec. Mais du coup, ça veut dire qu'ils doivent choisir la carte qu'ils préfèrent. Donc en fait ils ont une heure pour faire 25 combinaisons ce qui est impossible. L'effet de groupe fait que parfois ils sont un peu trop à fond. Ils veulent à tout prix trouver la bonne.

C'est quoi ton rapport aux jeux et aux jeux-vidéo ?

Bizarrement, je ne suis pas du tout une gameuse mais alors pas du tout. Mon copain est à fond dans les jeux, chez Volumique ils sont à fond aussi. Moi, je suis beaucoup plus dans la lecture. Après, pourquoi il y a beaucoup de jeu, de principes de jeu dans ce que je fais ? Je pense que ce n'est pas tant des principes de jeu que d'être ludique et interactif. J'aime bien quand un livre on le manipule, on le touche, on change des trucs. Après clairement le jeu ça permet de ramifier l'histoire, ça permet de comprendre pleins de trucs différemment. Moi, je ne crois pas trop aux trucs comme dans les cours où tu restes assis et tu écoutes quelqu'un parler pendant des heures, sans expérimenter soi-même. Je vois très bien quand je prototype l'effet que ça fait de toucher quelque chose, de penser un truc en même temps, d'écouter quelque chose en même temps. Il y a plein de trucs qui se croisent. Je vois très bien ce que ça fait en termes d'exercice cérébral. Je fais des trucs avec les sens, c'est plus rapide ça donne plein d'idées. Je ne suis pas contre les albums jeunesse classiques. Pour l'instant, j'ai beaucoup cherché à explorer le concept d'objet-livre et du coup quand on explore un support, c'est logique de vouloir le manipuler, mettre de la combinatoire. Je trouve ça bien que le lecteur puisse aussi choisir où il veut aller.

C'est ce que tu appelles combinatoire ?

Oui. Par exemple, *le Train Postal* où il faut combiner son image. Il y a quelque chose de plus magique. Le fait que tu construis ta carte toi-même, ça fait vraiment comme si d'un coup c'était quelque chose que tu as fait qui prenait vie. La personne ne comprend pas très bien comment ça fonctionne puisque c'est elle qui a construit l'image. Il y a plein de gens qui me disent « ah ? Mais du coup, ton téléphone reconnaît ce que j'ai construit ? ». Ça ramène plus de magie de faire des trucs toi-même. Comme les pop-up quand tu les ouvres, tu te demandes comment ça fonctionne. Et en même temps, tu t'en fous un peu, tu veux juste l'ouvrir et le fermer. C'est plus humain.

Un dernier mot ?

Je n'ai encore jamais vu une boîte qui mélangerait édition et monde de l'audiovisuel (producteurs, plate-forme web, support numérique et réalité augmentée). Ce que je ne comprends pas, c'est pourquoi les éditeurs ne viennent pas chercher ce marché-là alors qu'ils auraient le même métier d'accompagnement. Il y a pleins d'applications où il y a vachement de fric mais il n'y a pas de direction et il manque un éditeur. De croiser des logiques, ça pourrait être intéressant. Je ne comprends pas très bien déjà pourquoi tous les livres sur le cinéma par exemple n'intègrent pas de la réalité augmentée, c'est un complément d'information.

Aujourd'hui on rapproche beaucoup la lecture et le jeu. Je trouve que maintenant la narration rejoint vachement le jeu et ça vient aussi de la multiplicité des supports. Le fait que maintenant il y a beaucoup de livres interactifs où tu touches des trucs. C'est aussi lié je pense à l'arrivée de l'iPad. C'est plein d'autres mécanismes : la boussole, l'accéléromètre, les données

en temps réel. Je pense que comme on a vu en parallèle tout ce que pouvait faire l'IPad, on s'est rendu compte aussi peut-être qu'on n'avait pas assez exploré l'objet livre. Je pense que c'est lié à l'émergence des écrans. Et je pense que ça plait.



Présentation du sujet de mémoire et du rapport de ce dernier avec Isabelle Bezard notamment via l'intégration d'*Un livre* aux objets étudiés et le précédent entretien avec Hervé Tullet.

Comment s'est passée votre rencontre avec Hervé Tullet ?

Moi je connaissais son travail, tous ses livres qui paraissaient au Seuil. Ensuite j'ai suivi ses nouveaux livres qui sont parus chez Panama. Et puis, il a travaillé chez *Belles Histoires*, ensuite chez *Tralalire*, deux magazines pour les petits de chez nous, chez Bayard. Et un jour, il m'a demandé un rendez-vous. Il est venu me voir et il m'a dit « j'étais au Seuil et chez Panama, deux maisons d'édition qui m'ont porté et m'ont permis de développer mon travail. Après c'est la situation économique des sociétés qui fait que je me retrouve sans éditeur. J'ai pleins de projets et je n'ai plus personne pour me proposer de les publier. Et je voulez voir si on pouvait travailler ensemble ». Moi j'étais très peinée pour Panama. Panama démarrait juste et n'était peut-être pas assez solide pour développer un programme conséquent. Lui était en demande d'une programmation assez copieuse. C'est quelqu'un de très prolifique. J'ai commencé par lui proposer de faire un livre d'activités, de dessins et, de fil en aiguille, on a obtenu suffisamment de confiance l'un en l'autre pour qu'il me propose des projets plus... ses projets sont toujours très personnels, mais des projets qui comptaient davantage pour lui. Un jour il m'a proposé *Un livre* et c'est vrai que la réception de ce titre-là a changé la donne, toute la suite. C'est devenu une collaboration très amplifiée. Grâce à la résonance de ce titre en particulier, il s'est passé plein de choses pour nous, pour lui, pour tous les éditeurs qui le publient à travers le monde.

Un livre c'était vraiment son projet, son idée à lui ?

Absolument. Il travaille toujours sur des cahiers et il rédige déjà ses livres. Ça commence par des croquis qu'il agence. Moi, il m'a montré une étape assez finale avec le chemin de fer et des crayonnés. Un format et une pagination qui ressemblaient déjà à un livre. C'était très spontané, j'ai tout de suite trouvé ça incroyable, jamais vu, excitant. J'ai pas eu beaucoup à argumenter, j'ai d'ailleurs pas dit grand-chose si ce n'est « c'est génial ». C'est ce que j'ai remarqué avec ce livre-là, il n'y a pas grand-chose à expliquer. Et ça, je l'ai remarqué tout du long de la chaîne puisque très vite j'ai montré ce projet à mon directeur qui m'a dit « c'est génial ». Même en librairie, j'ai observé : au début les gens prennent le livre, l'ouvrent et disent « viens voir c'est génial » en appelant quelqu'un d'autre. C'est compris par tout le monde et c'était rigolo parce qu'au début de la chaîne c'était déjà ça. Moi j'ai un statut de premier lecteur en tant qu'éditeur et ma réaction s'est répétée chez tous les lecteurs.

Quel a été votre travail sur ce livre ?

Hervé Tullet avait une idée assez précise du format et du papier, du façonnage. Nous, on n'avait pas l'habitude de faire des objets particuliers pour des albums donc mon premier travail,

ça a été celui-là, d'obtenir un papier particulier, un rendu particulier. Ensuite, j'ai cherché à optimiser le rythme du livre, on a peut-être supprimé une ligne ou deux. Mon travail, ça a été de l'accompagner dans les textes parce qu'il avait posé des idées mais voilà, il lui manquait certains mots clés. Et ensuite, ça a été de conduire la maquette et de trouver une couverture, sur proposition de la graphiste, bien sûr. Puis après, tout le travail classique d'un éditeur : parler du livre, le présenter, l'argumenter commercialement, en terme de communication aussi, faire en sorte qu'il soit vu dans les foires internationales.

Pour ce livre, il avait une idée précise de la fabrication alors ?

Ça n'a pas été un livre très difficile à faire, si c'est ça votre question. La particularité d'Hervé aussi c'est qu'il travaille encore avec des originaux. C'est devenu tellement rare que ça mérite d'être souligné. Alors qu'il n'y a pas si longtemps, c'était la norme. Alors il faut une attention particulière pour scanner des dessins, corriger la chromie. Moi, c'est des compétences que je possède vu que j'ai commencé comme ça. Ce n'est pas une évidence pour tout le monde. Il a une graphiste tout à fait au point là-dessus. On a apporté beaucoup de soin à la fabrication en elle-même.

Est-ce que vous avez pris en compte l'aspect manipulation qui ressort de ce livre ?

Absolument. C'était déjà dans son projet. Déjà, il n'a pas un format d'album classique dans le sens où il est relié mais il n'y a pas la couverture cartonnée classique puisque la couverture est coupée à bords francs. C'est une espèce d'entre-deux entre un tout-carton avec une couverture et des pages en un bloc et en même temps, on ne souhaitait pas que ce soit un tout-carton parce qu'il y a quand même 60 pages si je me rappelle bien. Ça s'adresse à la fois à des tout-petits mais aussi à des un peu plus grands, à l'âge de la maternelle. Ce format, ce qui est chouette, c'est qu'il répond bien à cet usage. On rentre dedans assez facilement. Je ne sais pas si vous avez remarqué mais il n'y a pas de page de titre. On rentre directement dans le livre par un point, un mot. On est très direct dans l'entrée dans le livre et je pense que cette histoire de reliure ça joue aussi là-dessus. On est brut de décoffrage. La deuxième chose, c'est le papier lui-même qui est très glossy, ce qui ne se fait plus beaucoup. C'est plus un papier de magazines de luxe, mais aussi très épais pour qu'évidemment ça résiste aux manipulations des petits. Le côté brillant est vraiment là pour flatter les couleurs puisque le dessin est très minimaliste. On voulait flatter l'espace blanc et les nuances de la couleur. En plus du contenu du livre et de son concept, sa forme est aussi un des grands succès du bouquin. L'alliance des deux est particulièrement pertinente. Cette formulation technique est un peu originale quand même et maintenant j'ai l'impression de la voir partout.

Vous trouvez que ça a été repris après ?

Le concept lui-même ?

Oui ou la fabrication.

En fabrication, on a l'habitude de voir des albums avec beaucoup de fabrication différente. Il y a toujours eu des variations autour du fameux objet album. Si vous avez étudié la question, vous avez sûrement vu depuis d'autres livres qui se sont inspirés de ce principe « d'interactivité » entre guillemets. Et je précise, Hervé a dû vous le dire, que ce n'est pas du tout un mot qu'il utilise lui.

De qui vient donc ce mot ?

J'ai présenté tout le travail d'Hervé Tullet là au mois de juin devant pleins de libraires et j'ai présenté tous les aspects de son travail sans utiliser une seule fois le mot « interactivité ». Je pense que c'est un raccourci un peu trop facile. Le mot vient des CD-Rom et désormais des applis avec les mêmes questionnements. Tout ce vocabulaire de dire « oui mais c'est mieux parce que sur un CD-Rom, c'est interactif ». Désormais les livres seraient interactifs pour copier le monde du numérique ? Je ne sais pas, il y a un raisonnement comme ça dans la tête des gens. L'enfant serait plus impliqué dans ce type de livres là. Moi je pense que tout livre est interactif. Pourquoi ça s'appelle *Un livre*, c'est une métaphore de la lecture. Toute lecture implique une participation active du lecteur. Les Anglais n'ont pas appelé ça *Un livre*, c'est vrai. Mais derrière, le vrai sens c'est ça. C'est le propre de la littérature. Il y a un auteur qui joue avec le lecteur, avec ce qu'il lit, ce qu'il anticipe, qui va déjouer ses attentes. Le lecteur est parfaitement consentant. C'est un jeu. Donc voilà il y a plusieurs lectures. Quand on dit interactivité, pour moi, c'est l'essence même du livre, y compris pour les adultes. Chez les enfants, on peut faire des analogies au jeu physique ou numérique, c'est parfaitement naturel.

Hervé Tullet dit volontiers qu'il aime jouer dans ses livres comme lors de ses ateliers. Est-ce que ça peut expliquer que ses albums soient jugés plus interactifs que d'autres livres ?

Je ne sais pas. Je pense qu'Hervé se met exactement à la même hauteur que l'enfant quand il écrit pour lui. C'est pour ça qu'il n'a jamais écrit de fictions par exemple. Quand on écrit un album dans lequel on raconte une histoire, évidemment que le narrateur est omniscient par rapport au lecteur. Il sait très bien où il veut emmener le lecteur et lui il suit l'histoire. On a beau anticiper, s'amuser des chutes et des rechutes. Hervé n'a pas du tout cette position-là par rapport à son lecteur. Lui, il est dans une position de rencontres, d'égal à égal avec les enfants de 2 ans, 3 ans ou 4 ans. Posture de jeu et posture d'accueillir toutes les réactions d'un enfant comme étant légitimes, possibles et à rebondir dessus. Le jeu, c'est l'essence même de l'apprentissage. Il n'écrit pas de fictions mais il écrit des livres de concept, de notion on va dire. Ce n'est pas de l'apprentissage non plus mais c'est former son cerveau à voir le monde, le comprendre et l'interpréter. La posture du jeu, ce n'est pas non plus lui qui a inventé ça. Montessori, tous les grands pédagogues proposent ça également. Dans le jeu, on est complètement investi, on est très mobilisé. On ose des choses par le jeu qu'on oserait jamais en vrai, c'est aussi le cas pour les adultes. Le jeu est un code commun qu'on se donne avec des règles qu'on accepte ensemble et ce cadre nous protège. C'est un moment privilégié de pédagogie. La pédagogie est un moment où

l'esprit est totalement ouvert et disponible, on va pouvoir emprunter des chemins pour arriver à décrire, réagir, jouer avec des notions, tromper, imaginer, faire des hypothèses. Il y a des règles qu'on suit ou non. Sa posture est celle d'un pédagogue qui s'adresse directement au cerveau de enfants, pas dans le cadre scolaire.

D'où tous ses ateliers ?

Moi quand j'ai rencontré Hervé, il avait déjà cette pratique très ancrée. Pour lui, c'était déjà une grosse moitié de son travail. Mais je sais que c'est arrivé petit à petit, à l'époque où il a commencé à publier des livres. Les auteurs allaient fréquemment dans les écoles faire des rencontres et des lectures de leurs livres. Et il a eu un vrai déclic. Le fait de lire ses livres à des groupes d'enfants et de voir comment c'était reçu, il s'est rendu compte que les enfants réagissent, qu'on peut rebondir et improviser à partir de leurs réactions. Ses lectures sont devenues un jeu et il est capable de rebondir trois fois sur la même phrase, les enfants répondent. Il a trouvé le ton pour les concerner et les faire agir pendant la lecture. Ce n'est pas l'auteur qui lit un livre et l'enfant qui écoute puis pose des questions. Toute la lecture est mise en scène, dans une improvisation possible. C'est comme ça qu'au fil du temps il a élaboré ses lectures qui ont débouchées sur des dessins, de l'improvisation aussi graphique. Évidemment depuis, il a mis au point des règles de base qui permettent de lancer les choses. Mais à chaque fois c'est nouveau.

Hervé Tullet me confiait qu'Un livre était probablement son plus grand succès car il est plus cadré que les autres. Vous en pensez quoi ?

Absolument. Je pense que le grand ressort du livre est là. Les enfants sont ravis d'obéir à des instructions. Avoir une consigne à appliquer est un des grands plaisirs des enfants. On le voit aussi dans les écoles. La consigne est en effet un des grands ressorts de ce livre.

Les consignes viennent de l'auteur ?

Oui, tout était déjà là. J'ai juste eu le bonheur de recevoir un truc fabuleux et d'avoir su le voir. Par exemple, c'est un auteur-illustrateur qui, à première vue, ne va pas être apprécié en tant qu'illustrateur. Ça aussi, c'est une différence avec d'autres albums. Des gens vont dire que son dessin n'est pas celui d'un illustrateur. Non c'est vrai, c'est un auteur.

Son départ pour les USA, vous l'avez vu comment ?

C'est une chance qu'il s'est offert à lui-même. Il a travaillé pour ça. Le grand déclic qu'on a eu a été la publication de son livre par Chronicle aux USA. C'est devenu un best-seller là-bas et ça dure. Là, ça fait 5 ans qu'il est dans les best-sellers du New-York Times. C'est du jamais vu. C'est un classique aux USA. La réception a été extraordinairement porteuse, les gens ont compris ce qu'il voulait faire et l'ont accueilli pour ça. Pas juste pour faire des livres mais aussi des ateliers et ont nommé son travail « création artistique ». Ce qu'il avait du mal à faire en France. Déjà parce qu'en France, il était connu pour ses livres précédents, c'était moins le cas aux USA. Ayant eu déjà des prix dans tous les salons, c'était compliqué pour lui d'aller plus loin.

Lui, ce qu'il voulait, c'était être exposé, faire des ateliers au Centre Pompidou dans les musées et les institutions artistiques. Il voulait être dans le processus de création, expliquer l'art aux enfants. Et ça ne s'est pas produit en France. Au bout de deux albums et deux tournées, avec des visites dans les écoles et les bibliothèques, il est allé là-bas. Il me tient au courant et nous, on a appuyé sa démarche, le processus administratif. C'est une grande aventure. En jeunesse, c'est assez rare. Son livre est accueilli, et lui aussi. Là, il prépare des expositions, il fait des œuvres en grand format, il est en résidence à Pittsburg pour deux ans ou trois dans un musée d'art pour les enfants. Sa démarche trouve un écho naturel.

J'ai vu sur le catalogue qu'il y avait une collection Hervé Tullet chez Bayard...

Une collection ? Qu'est ce que vous appelez une collection ?

Si je vais sur le site de Bayard, il y a inscrit « Collection : Hervé Tullet »

Ah bon ? Je ne savais pas. Ça c'est les petites astuces commerciales et de communication propres à un auteur phare comme Hervé Tullet. Mais il n'y a pas de collection à proprement parlé puisque ce sont des albums et que ça ne peut donc pas être une collection. C'est plus le principe de la série. Dès le moment où on va être sur un propos similaire, on va être sur un même prix de vente, un format similaire... C'est plus une signature qu'une collection. Une collection, ce serait plusieurs œuvres d'auteurs variés avec une même enveloppe. Là, c'est juste son travail à lui et sa signature.

Donc vous pensez chaque album indépendamment les uns des autres ?

Oui. Là, on est sur plusieurs projets : un projet d'album qui sera une suite à l'aventure des petits points mais aussi sur d'autres projets qui prendront d'autres formes. On a fait aussi des jeux. *Turlututu* aussi a sa propre vie. On essaye de trouver la meilleure formule à chaque nouveau projet.

Avez-vous testé Un livre avant de le publier ?

Avec des enfants ? Non. Enfin si, avec ma fille parce que ça m'amuse de voir sa réaction. Et on a tous fait ça et on est tous revenu avec un grand sourire. Ce n'était pas un élément déterminant, on était déjà emballé.

Quel a été le retour de votre fille ?

À l'époque, elle avait trois ans. C'était vraiment une lecture captivée par ce qu'on lui demandait de faire et la magie de voir que le livre le fait vraiment. Cette espèce de tour de passe-passe, ils ne sont pas dupes du tout bien sûr, mais il y a un effet de surprise extrêmement excitant. On ne sait jamais ce qui va se passer mais on sait qu'il va se passer quelque chose et que c'est nous qui l'avons provoqué. Donc oui, c'est très vite devenu son livre préféré. C'est ce que j'entends encore aujourd'hui partout. Mais on teste rarement et si on teste c'est qu'on a un doute.

Pourquoi avoir décidé de faire une application ?

Il y a un autre aspect particulièrement incroyable avec ce livre, c'est que, lorsqu'il est paru, en début février 2010, deux-trois semaines après, Steve Jobs présentait l'iPad au monde entier. À l'époque donc il n'existait pas, il n'y avait que des ordinateurs avec des souris. Rien de tactile, peut-être juste quelques téléphones. Donc, il y a eu une sorte de collusion incroyable. Le livre faisait tout ce qu'il était possible de faire avec l'iPad : appuyer sur l'écran, le secouer (les premières applications demandaient souvent à l'utilisateur de secouer l'iPad), taper... Très vite, dans la tête des gens, on n'arrêtait pas de nous dire « il faut faire une version numérique du livre, une appli ». Or, ça n'avait aucun sens puisque ça n'aurait plus été magique. Donc, Hervé a dit « très bien mais faisons totalement autre chose ». Il fallait s'adapter à ce nouveau support qui était très excitant. C'était l'occasion rêvée de tester ce nouveau support avec un créateur qui pouvait avoir des idées adaptées. Et façonner aussi des usages, c'était un vrai terrain d'aventures complètement nouveau. Carte blanche dans la limite de budget. Lui aussi a laissé carte blanche aux développeurs et designers. Hervé Tullet est un inventeur donc que va-t-il nous inventer d'inattendu ? Ce qui aurait été attendu c'était l'appli dérivée du livre où on appuie et les points se multiplient. Hervé est bien chez Bayard aussi parce qu'on est capable de travailler dans un magazine, dans un livre, d'être sur une appli ou sur de l'audiovisuel. On a plein de façons de toucher les enfants parce qu'on est un groupe plurimédia. L'appli fait partie de ces expériences. On l'a fait et on ne regrette pas parce qu'on a eu un prix, on a eu des intérêts avec des éditeurs étrangers qui nous ont suivi dans l'expérience. Mais de même que par la suite on a fait des boîtes de jeu qui étaient encore un autre support. C'est ça qui est amusant aussi, lui faire exprimer ses idées sur des tas de supports possibles.

Pourquoi simplement sur ce livre-ci ?

Le fait de faire des appli ? C'est quand même très couteux donc on s'est focalisé sur l'album le plus fort. Pour des raisons de plus fort potentiel. Et puis, dans cet album-là, il y avait un vocabulaire graphique simple à maîtriser. On n'a jamais dit qu'on allait devenir un éditeur d'appli. On voulait faire l'expérience. C'était le début, le moment de faire des expériences. Il n'y avait toujours pas de marché, il y en a toujours pas d'ailleurs.

Vous avez travaillé comment justement la complémentarité application-livre papier ?

On s'est laissé guider par nos intuitions. C'est venu naturellement. On a mis le livre de côté pour garder que les trois points, les trois couleurs. Taper, secouer, interagir. On n'a pas vraiment réfléchi à ça, on savait que ça allait être différent. Au contraire, il y avait plein d'idées variées, différentes. Certaines marchaient, d'autres pas. De fait, c'était forcément autre chose.

Est-ce que vous avez réfléchi pour ce livre au rôle du médiateur, de l'adulte qui lit ?

Étant donné qu'Hervé se met en position de jeu direct avec l'enfant, c'est un livre où on se passe d'auteur, on se passe de narrateur, on se passe de médiateur, de parent qui lit. Il y a un effet de familiarité, d'être en direct avec l'enfant. Encore une fois, il n'y a pas de page de titre,

c'est un indice. L'adulte est dans le jeu au même titre que l'enfant. Oui c'est lui qui lit, car l'enfant ne sait pas lire. Mais je pense qu'il est plus un outil en plus. Mais ce n'est pas quelque chose auquel on réfléchit. Après coup, je vois bien que les prescripteurs s'en sont emparés. Beaucoup d'instituteurs l'utilisent en classe, beaucoup de bibliothécaires l'utilisent pour faire des séances de lecture. Il y a également des orthophonistes, des rééducateurs, tout un tas de gens qui l'utilisent comme matériel. C'est l'approche pédagogique qui est incluse dans le système mis en place. Il y a effectivement un procédé qui est mis en place avec un vocabulaire graphique. Un dispositif. Il y a un moment propice à l'échange. C'est aussi un livre qui se relit facilement tout seul. Les enfants sont capables de le refaire du début à la fin. Ils se lisent les textes ou alors ils les lisent à des plus-petits après. Je crois que c'est la grande force des livres qu'on appelle « interactifs », c'est d'abolir tout ce cérémonial de lecture. C'est la joie d'être en contact direct d'un truc rigolo qui désacralise ce qu'on a pu connaître avant, qui est très bien aussi.

Avez-vous une évolution du monde du livre après la parution de ce livre ?

Aux USA c'est très net parce que depuis on n'arrête pas de me proposer des livres interactifs où il faut faire plein de choses et faire faire plein de choses aux personnages. Tous très inspirés d'*Un livre*. Dans les argumentaires, c'est d'ailleurs assez cocasse parce que des fois il est écrit « c'est un livre à la *Press here* ». C'est la vie, dès qu'il y a un livre qui marche quelque part, les gens s'approprient la recette. En France, le principe est repris également mais aussi le graphisme avec des livres avec des points. On est moins frileux vis-à-vis d'un langage purement graphique. Il y a une tendance à la Hervé Tullet mais c'est bien. Avant *Un livre*, il y avait déjà *Turlututu* et ses histoires magiques qui étaient interactives. Ça s'est cristallisé autour de cet album. D'autres auteurs comme Antonin Louchard proposait déjà des livres à retourner, il y avait des choses.

Comment voyez-vous l'évolution du livre jeunesse pour l'album ?

Pour moi l'album est un livre un peu hors-norme, un peu rare, c'est le beau livre des tout-petits, c'est comme ça que je l'entends. Il peut être un peu exceptionnel puisqu'il a un format qui n'est qu'à lui, un nombre de pages qui n'est qu'à lui... Or l'album s'est beaucoup banalisé et aujourd'hui, on appelle album toute histoire pour dire « bonne nuit », « bonsoir » ... Il y a de nombreux éditeurs jeunesse qui commencent leur catalogue par les albums parce que c'est ce qu'on voit le plus. Ça fait de belles vitrines dans les librairies. L'album, il y a un côté spontané, on identifie tout de suite une image à un éditeur. Après, nous, on pense que les albums doivent rester rares. On en publie pas beaucoup, 5 ou 6 par an. Je n'ai pas la volonté de publier 20 albums par an par exemple. Un album doit rester singulier. J'ai envie de traduire ça à l'échelle du marché mais je ne suis pas sûre que c'est ce qui va se passer. Désormais, on a des albums à moindre coût, dans des formats souples. J'ai aussi d'ailleurs la collection *Belles histoires* qui est quelque part une collection d'albums. Des albums à petits prix sur des thématiques beaucoup plus de narration. Pour moi, l'album devrait rester un waouh à chaque fois. Un album, c'est quand même cher et je me dis toujours il ne faut pas que les gens soient déçus après. Je voudrais bien qu'il y ait à nouveau des grands prix pour venir célébrer les albums forts, pour aiguiller le

public. La production est devenue très copieuse et redondante.

Quand vous dites que vous recherchez la surprise, c'est à quel niveau ?

On ne peut pas prédire justement : un humour particulier, un graphisme... Moi je mise beaucoup sur l'humour et la complicité, je trouve ça rare. L'humour est un des trucs les plus difficiles à saisir et ça ne dépend pas du graphisme. On peut être mort de rire avec un truc « moche ». L'écriture, le ton comptent énormément, la façon dont on parle à l'enfant. Plus que le côté graphisme qui a ses modes et ses vedettes. C'est mon angle vis-à-vis de mon catalogue. Il y a beaucoup de propositions et d'auteurs de talent sur le marché français. Il y a beaucoup, beaucoup d'albums et après, il ne faut pas se leurrer, il n'y en a pas beaucoup qui durent. Ils ont une durée de vie très courte pour la plupart des albums. Il faut viser le classique de demain.

Avez-vous des remarques par rapport à l'entretien ?

Si je peux préciser sur l'appli. On ne voulait surtout pas faire un jeu vidéo, une appli, parce que désormais pour moi un jeu vidéo, c'est une appli, et évidemment cette appli a dérouté beaucoup de gens. Pourquoi ? Parce qu'il n'y a pas de consigne. Il faut chercher soi-même la règle, il faut expérimenter. La notion vraiment importante est de savoir ce qu'est vraiment le jeu, d'ailleurs ça s'appelle *Un jeu*. C'est aussi un discours sur ce qu'est un jeu. C'est plus un terrain de jeu, d'aventures. Il faut expérimenter, trouver soi-même les règles et s'amuser et c'est donc plus la définition du jeu. Quand on invente un jeu, on invente ensemble « on dirait que ». On invente, on tâtonne ensemble ou tout seul. On n'allait pas faire un jeu où il s'agissait de cliquer sur tel truc en moins de 10 secondes pour avoir des points. Le genre de consigne action/réaction/récompense, de performance conditionnée. C'est aussi laisser le temps. On peut rester longtemps sur l'écran avant de comprendre que quand je fais ça, ça fait ça. C'est un espace de liberté. Un jeu qui n'est pas cadré dans le temps. On peut se mettre dans un état méditatif. C'est un état de créativité. C'est la vraie concentration. Il y a des jeux pour lesquels on voit bien que les enfants sont en mode automatique et il n'y a pas d'imaginaire. On a utilisé ça quelques fois pour décrire le travail d'Hervé c'est le pouvoir de l'imagination. Le jeu c'est vraiment ça.



Présentation du sujet de mémoire et du rapport de ce dernier avec Brigitte Morel notamment via l'intégration de *Prendre et donner* aux objets étudiés et les précédents entretiens avec Lucie Félix et Hervé Tullet.

Comment sélectionnez-vous les ouvrages que vous allez éditer ? Les auteurs que vous publiez, vous les rencontrez comment ?

De toutes les façons possibles. Soit ils m'envoient des choses par la Poste, par mail, soit on se rencontre sur un salon. Tout est possible. Il n'y a pas de règle en fait.

Dans le cas de Lucie Félix ou d'Hervé Tullet quand vous avez travaillé avec lui au Seuil ?

Lucie Félix m'a envoyé un projet par la Poste et Hervé je l'ai rencontré parce qu'il avait un ami au Seuil à ce moment-là.

Pourquoi avoir réédité les ouvrages de Munari et de Komagata ?

Je n'ai pas réédité Komagata puisque Komagata est toujours édité par lui-même. J'ai fait le seul titre de Komagata qui était disponible sur le marché. Il s'autoédite, c'est un choix qu'il a fait. Komagata n'a rien à voir avec Munari. Pour moi Munari et Komagata sont deux très grands auteurs de livres jeunesse dont j'apprécie beaucoup le travail qui ont tous les deux en commun d'être des designers au départ. Et j'aime beaucoup leur travail sur le livre jeunesse. Munari, je l'avais déjà édité au Seuil en fait et je l'ai repris.

Ça rentre dans une ligne éditoriale précise ?

Moi, la ligne éditoriale que j'ai, je l'ai depuis des années si vous voulez. Ça fait plus de 20 ans. J'ai réédité Munari parce que c'était disponible comme j'ai réédité des livres de François Delebecque ou d'autres grands auteurs avec lesquels j'avais travaillé et qui étaient de nouveau sans éditeur. Je suis assez fidèle avec mes auteurs, qui me le rendent bien généralement, et pour moi c'est tout à fait normal de republier des livres qui ne sont plus disponibles. Comme j'avais publié Munari au Seuil qui n'était plus disponible, j'ai décidé de le faire aux Grandes Personnes.

Par affinité ?

Oui. Ce que je publie, c'est mon goût et c'est ce que j'aime. Donc j'essaie de garder les titres que j'aime autour de moi.

Quelle est la spécificité de vos albums vis-à-vis du marché actuel ?

Ça c'est à vous de le dire. Ce n'est pas à moi (rires). Je pense que c'est plus un regard que vous, vous pouvez avoir justement.

Vous devez forcément avoir une position ?

Je suis toute la journée à mon bureau à travailler vous savez. Donc, je n'ai pas forcément du recul tout le temps par rapport à ce que je fais. Je ne vois pas forcément d'autres éditeurs non plus. Je vais plus en librairie. Moi, je fais des livres toute la journée. Donc, je ne suis pas en train de regarder ce que font les autres pour me positionner par rapport à eux. C'est pas du tout comme ça mon travail. Moi, en tout cas, je ne travaille pas comme ça.

Justement, comment travaillez-vous ? Vous êtes une petite équipe j'imagine ?

Oui. On est que deux en fait. Elena là fait un stage avec nous mais sinon on est que deux. C'est toujours assez mystérieux mais en fait c'est assez simple. Il y a tout un tas d'auteurs avec lesquels je travaille depuis longtemps donc on se connaît bien. Quand on travaille ensemble depuis 20 ans ou même depuis 4-5 ans, on commence à bien se connaître. Moi, comme j'ai vraiment une politique d'auteur, je fais rarement qu'un seul livre avec un auteur. Généralement, quand je commence une collaboration, c'est quelque chose qui va durer. Une fois qu'on a fait un premier livre, ils m'apportent des projets pour un second livre, qu'on discute. Ça peut être au départ qu'une idée, qu'après ils développent. Ils reviennent me voir avec et ils me montrent ce qu'ils ont fait. Comme une partie de tennis ou de ping-pong.

Et après, vous vous aidez de graphiste pour faire les maquettes ? L'aspect fabrication ?

L'aspect fabrication c'est moi qui m'en occupe. Les maquettes sont faites à l'extérieur. Je m'occupe de la direction artistique, je suis totalement libre dans mes choix. Mais je prends des graphistes extérieurs.

Pourquoi gérez-vous la fabrication ?

Moi, j'ai commencé dans le métier en étant fabricante chez Albin Michel. Donc je pense que j'ai le goût de la fabrication des livres. Et quand on fait des livres compliqués comme ceux que je fais, c'est très compliqué de lâcher la fabrication. Enfin de la confier à quelqu'un qui n'est pas dans le même bureau que vous. Les idées peuvent surgir un peu à tout moment et donc, ça veut dire des changements au niveau de la fabrication. Choisir de faire un livre en 4 ou 6 couleurs, changer de papier. C'est compliqué pour moi de ne pas m'occuper de la fabrication, ou, en tout cas, de ne pas garder ça pour une personne de l'équipe.

Vous parlez de livres compliqués ? Qu'est-ce que vous entendez par là ?

À partir du moment où ce n'est pas une collection avec un papier défini, un nombre de page défini, une couverture définie. À chaque fois, je me repose un peu ces questions. Sur quel papier je vais imprimer ? Sur quel grammage ? Avec quel genre de technique ? Est-ce qu'il va y avoir des découpes ? Quelle couverture ? C'est vrai que oui, c'est compliqué parce que c'est beaucoup de boulot de se reposer à chaque fois les questions et surtout de choisir les bonnes options pour le bon livre.

C'est plutôt vous qui gérez ça ou vous en discutez avec les auteurs ?

Ça dépend des auteurs. Il y en a qui s'en foutent complètement et il y en a d'autres qui arrivent avec des choses totalement ficelées. Il y a des auteurs qui n'ont pas vraiment d'idées sur la façon dont ça se passe et qui me laisse complètement libre de choisir en combien de couleurs leur livre va être imprimé, sur quel genre de papier, quelle couverture, quel genre de reliure...

Pourquoi donnez-vous tant d'importance à la matérialité du livre ?

Parce que j'aime les livres en fait. Déjà, pour commencer, je pense que c'est un peu la base. Vous parliez tout à l'heure de jeux vidéos, ça c'est pas du tout mon univers. J'essaie de partager ce plaisir que j'ai moi des livres, à les toucher, à les ouvrir, à les feuilleter. C'est pour ça que le livre est si important pour moi. Ça ne regarde que moi, tout le monde n'est pas obligé de partager cette passion pour le livre. Le livre est quelque chose d'important dans ma vie aussi.

Est-ce que le fait de s'adresser à un public jeunesse, ça donne plus de liberté ou plus de contraintes vis-à-vis de la manipulation par exemple ?

Moi, je pense qu'en jeunesse, on a une liberté immense. De faire plein de choses, de redécouvrir, de réinventer. C'est moins le cas en littérature où l'objet livre est plus déterminé. En jeunesse, parfois, je me dis ça je n'ai jamais vu ou ça n'a jamais été fait. Ce qui doit être faux d'ailleurs. Quand on regarde les livres anciens, il y avait déjà plein de choses faites pour les enfants. On se fait sa petite histoire dans son coin après je pense. C'est beaucoup de travail, c'est un métier qui prend beaucoup de temps. Chaque éditeur a son histoire, suit son fil rouge. En redécouvrant des choses qui avaient peut-être été faites il y a très longtemps mais qu'on ne connaît pas.

Y-a-t-il une réflexion pédagogique derrière ce choix ?

Complètement. Moi, mettre un enfant devant un écran, je trouve que c'est passible de la prison, quoi. Je suis affolée quand je vois des petits avec des écrans. Ça me fait vraiment de la peine pour eux. Bien sûr que j'essaie effectivement avec ces livres aussi de leur montrer des belles choses. Des livres qu'ils vont prendre du plaisir à manipuler, à regarder, qui vont devenir aussi des livres importants pour eux. Elena (sa stagiaire) me racontait qu'elle avait gardé une petite fille qui ne pouvait pas s'endormir le soir sans avoir lu *Oxiseau* dans tous les sens, je trouve que c'est toujours des belles histoires. J'essaie d'apporter des choses belles aux enfants, des choses à leur portée, qu'ils peuvent manipuler, des images qu'ils peuvent comprendre aussi.

Cette réflexion-là elle vient de l'expérience ?

Elle vient du plaisir que j'ai eu, quand j'étais petite, à lire des livres. Je pense que c'est ça la première chose. Et du plaisir que j'ai encore aujourd'hui à lire et à manipuler, prendre du plaisir en regardant des images. C'est vrai que j'ai eu moi la chance de vivre sans écran. Je n'ai aucun écran chez moi. Pas de TV. J'ai un iPad depuis un an, mais je n'ai pas d'ordinateur chez moi. Je

suis assez débranchée même si je suis quand même devant un ordi toute la journée.

C'est étonnant.

Je vais au cinéma. Je lis des livres. Je sors beaucoup. J'aime sortir, voir des gens. Mais c'est vrai que l'image d'un couple en train de regarder la TV le soir ou de gamins scotchés devant leurs écrans, ça ne fait pas partie de mon univers. C'est un peu le niveau 0 pour moi. En revanche, j'adore regarder des bouquins avec des enfants ou avec des adultes. Pour moi, c'est vraiment ces livres jeunesse que je fais pour les petits bien sûr, c'est vraiment des lieux de rencontre entre les enfants et les adultes qui s'en occupent. Découvrir des choses ensemble, prendre du plaisir ensemble. Toujours à propos du même livre, *Oxiseau*, je faisais une intervention dans une bibliothèque et il y a une femme qui a pris la parole et qui a dit « je voulais apporter mon témoignage. Je travaille avec des jeunes en difficulté et j'avais apporté *Oxiseau* au travail et c'est le seul livre que j'ai ouvert et qui a complètement capté leur attention ». C'est super quand on entend des histoires comme ça. Après, les livres, ils ont leur vie. Le pire étant un livre qui n'a pas de vie. Il y a des livres qui rencontrent vraiment des publics très différents.

Quel contact avez-vous avec le public ?

Avec le grand public, aucun. Parce que quand on me propose de faire des rencontres avec le grand public, généralement, l'image de l'éditeur n'intéresse pas le grand public. Il vient rencontrer l'auteur mais l'éditeur ça ne l'intéresse pas. J'ai déjà fait l'expérience, traverser toute la France pour rencontrer le grand public un samedi à 9h du matin, non il n'y a pas grand monde, on est trois. Ça, je ne fais plus. Les auteurs parlent plus aux gens que voir une éditrice qui va leur parler de sa politique éditoriale. En revanche, je rencontre souvent des professionnels du livre. On m'invite souvent pour parler de mon travail. Parfois devant des étudiants, mais pas assez je trouve, mais là quand même de plus en plus. Des bibliothécaires, du personnel de la petite enfance. Tous ces gens qui normalement déjà connaissent assez bien le livre jeunesse et puis se sont posés plein de questions sur le livre.

Qu'est-ce que ça vous apporte ?

Ça ne change pas ma façon de faire des livres, ça ne me conforte pas non plus. Je dirais que ça fait partie de mon travail. Justement d'avoir aussi une petite maison, ça me permet d'avoir aussi du temps pour ce genre de choses. Aller rencontrer ces gens, c'est aussi avoir une chance de faire passer mes livres. Quand on va dans certaines villes en France, on se rend compte à quel point les gens ne sont pas forcément très bien informés. Dans certaines villes, il n'y a plus forcément des libraires donc c'est un peu compliqué d'avoir un rapport au livre. Je prends ma valise à roulettes avec mes livres et je leur montre ce que je fais.

Vous publiez beaucoup de livres-objets, où s'arrête le livre ?

Je ne sais pas.

Vous n'avez jamais eu des projets justement pour lesquels vous vous êtes dit « ça ne va jamais aller en librairie ou en bibliothèque » ?

Non. Du moment où c'est du papier et de l'encre, je pense que ça va dans toutes les librairies. Même les jeux maintenant, vont en librairie. Ma limite, c'est un peu plus les matériaux utilisés. Généralement, c'est vrai que je ne rajoute pas autre chose que du papier dans mes livres. Pas de plastique. C'est du papier et de l'encre. Des fois, oui ça joue avec le jouet mais ça va quand même en librairie. Je ne m'interdis pas grand-chose, en fait. Il y a un matériau que j'aimerais beaucoup travailler qui est le bois. Je n'y arrive pas pour l'instant. Faire un livre en bois, ce n'est pas facile. Ce sera peut-être plus des jouets mais c'est un matériau que j'aimerais beaucoup utiliser.

Ça part d'une démarche personnelle ou c'est un auteur qui vous insuffle cette idée ?

Justement pour l'instant ce n'est qu'une démarche personnelle. Pour que ça marche, il faut qu'à un moment la démarche personnelle rencontre un auteur qui ait la même que moi. Toute seule, j'ai du mal à y arriver.

Je vais revenir un petit peu plus en détails sur Lucie Félix et Hervé Tullet et comparer le travail que vous avez fait avec les deux auteurs. Ont-ils une manière de travailler différente ?

Oui, c'est différent pour chaque auteur, c'est dur de comparer. En plus, Hervé, ça fait un moment que l'on ne travaille plus ensemble. Je n'ai pas grand-chose à dire. Pour Lucie, je vous dis, c'est vraiment toujours ce ping-pong. Ces rendez-vous qu'on fait. Au départ, c'est vraiment une idée qu'elle me montre et moi je dis des choses, je réagis. Elle revient avec un projet plus travaillé. On avance. À un moment, il faut dire que c'est bon, qu'on arrête, quand le projet est suffisamment abouti. Quand l'auteur ne peut pas aller plus loin ou que je ne peux pas aller plus loin. C'est bien aussi parfois de laisser reposer un peu, de reprendre après.

Lucie Félix m'avait expliqué que pour son premier livre, vous l'aviez beaucoup aidé, notamment sur le texte ? Est-ce que pour Prendre et Donner ça a été différent ?

Franchement, je ne me souviens plus très bien. C'est des développements assez longs, sur plusieurs mois. C'est sûr que c'est beaucoup moins long aujourd'hui quand je travaille avec elle que sur le premier. C'est pleins d'échanges, on se voit, on s'envoie des mails, on rebondit sur autre chose.

Comment qualifieriez-vous Prendre et donner ?

(rire) C'est pareil, c'est plutôt votre travail que le mien. Je ne sais pas, qu'est-ce que vous diriez vous ? Je pense que ça n'avait jamais été fait avant mais peut-être pas. Je ne connais pas tout mais j'ai jamais vu de livre semblable. Au niveau de la fabrication, ça a été un enfer.

Pourquoi ?

Parce qu'il est très, très dur à fabriquer. C'était pas du tout un livre évident à faire. Et c'est un livre qui a tout de suite séduit pleins de gens en fait. Mais c'est vrai qu'au bout d'un moment

quand on travaille beaucoup sur les choses, on n'a plus de recul. Quand les livres arrivent, fabriqués et tout, je ne peux plus les voir. C'est un livre étonnant, attirant, on a beaucoup travaillé sur la couverture. Sur les livres de Lucie, il y a quand même une matière graphique assez limitée on va dire, il n'y a pas énormément de choses. Pour *Prendre et donner*, la couverture a été assez compliquée. On a fait vraiment, vraiment beaucoup d'essais. La typo aussi, ça a été compliquée parce qu'au départ on avait pris la même typo que ses autres livres, une typo bâton, et moi quand j'ai vu plusieurs fois la maquette, je me suis dit « ce n'est pas possible, c'est beaucoup trop froid ». On a trouvé ce truc avec les tampons qui ramène un peu de chaleur et d'humain là dedans. C'est compliqué, rouge sur un fond blanc avec juste une typo en Futura. Après le livre, je sais qu'il passionne beaucoup de gens et j'en suis contente. C'est vrai que forcément, moi, je ne le vois pas comme ça. Je suis contente que cette étincelle de départ qui m'a plu quand elle m'a montré son projet soit encore présente à la fin. Moi, je ne peux pas vraiment vous dire, ce livre c'est un truc un peu bizarre quand même.

C'est quoi qui vous a séduit quand elle vous a amené son projet ?

La manipulation je pense. Le fait de se servir de la même pièce. Ce n'était pas d'une page à l'autre au départ. Justement, on s'est rendu compte que les pièces tombaient donc on a fait ce truc recto-verso pour pas qu'elles tombent en tournant les pages. Mais le côté manipulation je trouvais était vraiment malin. Se servir de la même pièce pour faire deux actions justement opposées ou contraires. J'avais l'impression de n'avoir jamais vu ça.

Le côté recto-verso est une question de fabrication donc ?

Ce n'est pas une question de fabrication, c'est une question de manipulation justement. C'est une question que, si vous mettez des pièces en page de gauche quand vous tournez la page, il ne faut pas que ça tombe. Donc là, vous prenez la pièce en page de droite, vous tournez la page et vous mettez la pièce. Si vous avez tout sur la même page ça tombe en fait. Au départ quand vous ouvrez le livre, vous n'avez jamais de pièces à gauche.

Ça a été une réflexion en amont ?

Oui dès qu'elle m'a proposé le projet.

Vous décrivez Prendre et donner sur votre site comme étant « interactif » et « ludique », qu'est-ce que cela implique au niveau de la conception et de la réalisation éditoriale du livre ?

Ça, c'est Lucie qui apporte un livre comme ça. L'idée du jeu vient de l'auteur.

Le matériau a été choisi en fonction de cette manipulation j'imagine ?

Le papier, le carton, n'est pas le matériau idéal pour ce livre déjà. Parce que le carton, ça se déforme, vous avez vu les pièces. Ça fonctionnerait très bien avec du plastique. Du plastique moulé, ce serait vraiment l'idéal ou du bois. Moi, je fais des livres en papier-carton donc je me suis dit on va essayer comme ça. Donc, après, je fais faire une première maquette en blanc à mon

imprimeur. Et puis j'améliore mon projet pour qu'il tienne bien.

Pourquoi ne pas l'avoir fait en bois ?

Parce que, pour l'instant, personne n'est capable de le faire en bois. Peut-être ce livre aura une autre vie avec du bois ou deviendra un jeu en bois. Ça, ça m'inquiétait pas mal, le fait que les pièces soient difficiles à retirer. C'est aussi pour ça que j'ai rajouté sur la quatrième de couverture, ou sur le fliers, je ne sais plus, que ce serait bien de le manipuler avec un adulte. C'est compliqué pour les petits. Avec le carton on n'a pas le choix, c'est pas du tout un matériau magique. C'est un matériau qui bouge, qui prend forme. Dès qu'il y a un peu d'humidité ou qu'il fait sec.

Comment vous intégrez cette contrainte dans la conception du livre ?

Non, après il y a pleins d'arrangement à faire mais je ne vais pas non plus vous donner toutes mes petites recettes de cuisine.

À quel public se destinent Prendre et donner ?

Pour les enfants à partir de 3 ans c'est bien.

On dit de vos livres que ce sont des livres à concept. Comment vous assurez-vous de leur bonne compréhension ? Testez-vous les livres avant de les publier ?

Non, jamais on le teste. J'essaye toujours de faire en sorte que les livres soient compréhensibles par tout le monde. Donc je pense qu'il y a toutes les clés. Je pense que, quand on ouvre le livre, et qu'on lit ce qui est écrit sur la page de gauche, il y a toutes les clés pour pouvoir manipuler le livre. Et puis, à la fin aussi, il y a tout qui est écrit pour pouvoir remettre le livre dans l'ordre et recommencer depuis le début. Après, moi, je ne peux pas être derrière chaque livre. C'est évident qu'il a plein de gens qui passent à côté, comme pour n'importe quel livre. Tant pis pour eux.

Le choix de mettre dès le départ un mode d'emploi du livre, c'est votre choix à vous ?

Je ne me souviens pas. Je suis assez didactique et pédagogique donc moi j'aime bien que les gens ne soient pas complètement largués avec les livres. C'est vrai que, souvent, c'est aussi pour ça qu'on écrit des flyers. J'aime bien expliquer. J'essaye de ne jamais larguer un livre comme ça, en me disant « voilà les gens intelligents comprendront, les autres tant pis ». J'essaye vraiment de mettre toutes les clés. Je vois qu'il y a quand même pas mal de gens qui comprennent.

Proposer une lecture différente, plus dans la manipulation, c'est un choix aussi ?

Bien sûr c'est un choix. Des albums, il y en a plein des très bien en France. C'est vrai que moi je me sens plus proche du livre-objet. J'essaye donc d'apporter des choses un peu différentes.

Avez-vous envisagé le rôle du médiateur (souvent le parent) dans ce livre ?

Bien sûr. Quand on fait un livre pour les 3 ans, c'est un âge auquel les enfants ne savent pas lire, sauf génie. Donc, forcément, ça passe par un médiateur. Je vous le dis quand on fait des livres pour les petits, c'est vraiment des lieux de rencontre. L'enfant est normalement entouré d'adultes à peu près normaux, il ne va pas découvrir le livre tout seul, on va faire une manipulation ou deux avec lui avant. Après il fera peut-être tout seul, il aura compris comment ça marche et il va se raconter l'histoire. Mais bien sûr qu'il faut forcément qu'il y ait un adulte ou un grand-frère avec lui au départ. C'est évident. C'est comme quand je fais des livres pour les bébés, ce n'est pas des livres qu'on leur jette en disant « débrouille-toi, mange et puis voilà ».

Est-ce que vous faites en sorte alors que le livre plaise aux adultes autant qu'aux enfants ?

Que répondre à cette question ? (rire) C'est pas comme ça qu'on fait des livres en fait. Ce n'est pas ces questions-là qu'on se pose. J'essaye déjà de faire des livres que moi je trouve réussis, qui me plaisent à moi. Parce que quand on fait ce métier pendant des années, comme n'importe quel métier, à force de creuser toujours le même petit sillon, à vous poser des questions sur ce que vous avez envie de transmettre ou de dire, ce que l'enfant peut recevoir ou pas, vous-même vous avez développé une sensibilité à ce niveau. Bien sûr qu'avec les années je suis aussi devenue une professionnelle. Déjà j'ai vraiment envie de faire des livres pour les enfants, c'est mon but. Des livres qu'ils peuvent recevoir, comprendre, et surtout des livres qui peuvent leur apporter quelque chose. Après, je ne fais pas des livres roses avec des paillettes. Je sais que les enfants ne vont pas se ruer sur mes livres en entrant dans une librairie en disant « c'est celui-là que je veux ». Donc, c'est autre chose. Ça passe aussi par l'adulte qui a aussi envie d'apprendre des choses à l'enfant, de lui mettre des choses belles et bien faites entre les mains plutôt que de lui acheter un Disney à 3,99 chez Auchan. Ce n'est pas la même démarche. Je ne fais pas des livres faciles et qui se vendent comme ça. J'ai besoin des libraires, des bibliothécaires.

Quelle est votre politique de diffusion et celle de communication pour Prendre et donner ?

Pour la diffusion, moi j'ai la chance énorme d'être diffusée par l'équipe de Gallimard Jeunesse. On est très bien mis en place en librairies. La promotion, je n'en fais quasiment pas en fait. Je fais un tout-petit service de presse, j'envoie les livres aux gens de la profession, non à la grande presse. J'envoie les livres aux gens qui s'occupent des salons, à certains bibliothécaires qui connaissent super bien, avec lesquels j'ai de bons contacts, qui sont très actifs.

Quand Lucie Félix va dans un salon ou une école, vous gérez un peu ça ?

Ça dépend. Au départ, toutes les demandes passent par ici. Et maintenant, elle a des gens qui lui écrivent en direct. Je lui fais passer les demandes et elle se débrouille. Si elle a une question, elle me demande.

Vous incitez les auteurs à aller plus vers le public ?

Non, je pense que tous les auteurs aiment ça. Aller à des salons ou faire des ateliers.

Généralement, les auteurs sont contents de faire ça. Je n'ai jamais rencontré un auteur qui ne voulait pas. Ils se débrouillent très bien tout seul, ça ne vient pas de moi.

Quels sont les retours que vous avez eus par rapport à Prendre et donner ? Vous attendiez-vous à ces derniers ?

Non.

Le succès a été immédiat ?

Non. Déjà on l'a sorti tout seul. Généralement, on s'arrange pour faire nos ouvrages en coédition. Là, personne n'a suivi. Donc, déjà, ce n'est pas forcément une très bonne chose. Vu que Lucie avait déjà fait un livre, qu'elle avait déjà été publiée à l'étranger, on aurait pu s'attendre à ce que certains éditeurs suivent. Tant que l'objet n'a pas été terminé, c'était compliqué. Le livre, c'est aussi un peu ça, il y a un côté magique. Des fois, il y a des livres qui arrivent et on se dit « waouh super ! ça marche super bien ». Il y a un côté que personne ne maîtrise et ce livre-là, quand il est sorti, que les gens ont commencé à le voir, il a vraiment emballé. Ce n'est pas non plus un succès énorme par rapport à d'autres livres. Il y a certains livres qui fonctionnent comme ça. Au départ, c'est un peu lent puis la machine s'emballe un petit peu. Il a dû sortir en octobre. Après, il y a toujours la période bizarre octobre-novembre-décembre avec les fêtes, on ne sait jamais trop comment le bouquin va marcher. Je pense que ce qui a changé beaucoup de choses, ça a été le fait qu'il soit publié en Angleterre. Là, il va sortir aux USA. Il fait partie de catalogues de maisons assez prestigieuses. Ça veut dire que ça redescend vraiment sur des petits pays qui regardent beaucoup ce que font les américains.

Je vais terminer avec l'avenir du livre. Vous êtes éditrice depuis les années 90, vous voyez une évolution de l'album depuis vos débuts ?

Oui bien sûr. Comme toute matière vivante qui évolue. Et il évoluera encore beaucoup.

Vous voyez de grandes tendances ?

Les grandes tendances ? En France, on s'en sort plutôt très bien. Je ne sais pas si ça va durer longtemps. Par rapport aux autres pays, qui souffrent beaucoup. Je n'ai pas de vision. Je pense que le livre ne va pas s'écrouler. Sinon, il se serait déjà écroulé depuis des années. Des librairies ferment et des libraires ouvrent.

Est-ce que vous trouvez que le support gagne en importance ?

Non, je pense que ce qui a changé c'est qu'avant on ne savait pas faire ce genre de livres en France. Ou on ne savait plus, je ne sais pas. Dans les années 90, tout ce qui était livres pop-up, c'était les Anglo-saxons, les Américains qui faisaient. On a appris vachement vite à le faire. Quand je suis arrivée chez Albin, c'était la maison qui achetait beaucoup ce genre de livre mais on n'en faisait pas du tout en création. Il n'y avait pas d'ingénieur papier en France, on ne connaissait pas les imprimeurs en Chine, personne ne parlait anglais dans les boîtes. Je me souviens, quand

les CD-ROM sont sortis, ça a été la révolution dans les maisons d'édition. Le CD-ROM allait tout bousculer. Tout ce qui était dictionnaire et tout ça allait disparaître. Et au final, ça a duré combien d'années ? Personne ne sait ce que c'est maintenant. Il y a eu aussi un effet comme ça avec le numérique, il y a 4-5 ans. Et ça, maintenant, c'est fini. Ça va peut-être revenir. Plein de fois, moi, on m'a proposé de développer des choses, moi, j'ai répondu que ce n'était pas mon métier. Et ensuite, développer ça prend du temps pour quelque chose qui ne sera jamais rentable. Moi si je fais ça, c'est du suicide. C'est impossible pour une petite maison. Pour vendre une application 0,99, ce n'est même pas la peine. C'est vraiment un autre métier. Il va certainement y avoir de nouveaux essais, des innovations, des choses qui vont se passer. Moi, je suis vraiment quelqu'un du papier donc ça ne m'a jamais vraiment attiré les trucs un peu gadget où on appuie et ça fait du bruit. On scanne un truc et ça vient sur l'ordi, ça ne me fascine pas du tout. Je ne fais que 20 livres par an, c'est rien en comparaison de la production. J'espère juste pouvoir continuer de voir naître des auteurs. Comme Lucie Félix. C'est quelqu'un qui fera de belles choses, parce qu'elle cherche, elle cherche beaucoup. Elle essaye de résoudre des problèmes. Elle lit pleins de choses scientifiques sur le fonctionnement du cerveau. Donc c'est hyper-intéressant bien sûr.



Comment vous présenterez Un livre d'Hervé Tullet ?

C'est un livre interactif. On va vraiment jouer avec le livre, le montrer. Moi graphiquement je trouve ça nul. Je vais être honnête, je trouve ça pas beau. Mais en revanche, c'est très intelligent. Ça demande de faire partie du livre, de l'utiliser, de le manipuler, de le vivre autrement qu'en suivant une histoire. L'enfant est obligé de s'investir dans le livre. Après, graphiquement, je ne suis pas fan. C'est souvent le cas dans les livres interactifs. J'adore les livres de Lucie Félix par exemple, que ce soit *Prendre et donner* qui n'est pas disponible en ce moment. Mais, même dans *La promenade d'un petit bonhomme*, je trouve ce livre très intelligent au niveau de la motricité fine, au niveau des doigts et même de la façon de raconter. Ceci dit, c'est graphiquement pas beau.

Et pour Prendre et donner ?

C'est le même problème. C'est intelligent le fait d'être en action, de prendre, de donner, de casser. Tu mets en pratique des concepts par le livre. Mais, graphiquement, c'est très pauvre. Il y a des éditeurs qui font de très belles choses dans les livres à manipuler comme les Éditions du livre. Là, ce sont des artistes qui travaillent comme pour *Hello tomatoe* qui est une grande frise qui se déplie graphiquement et vous devez accompagner votre imagier de fruits, arriver à retrouver ou pas, inventer, se projeter dans les couleurs. Moi, je trouve que les livres interactifs sont devenus de plus en plus présents dans l'édition jeunesse pour palier ce qu'on ne pourra pas transmettre par les tablettes, les ordinateurs, tout ça. C'est comme en édition aujourd'hui, il y a une très belle qualité d'impression, le livre est pensé sur la forme, ce qui n'était pas le cas il y a 20 ans, quand je suis arrivée en librairie. On voit de très beaux objets qui arrivent et sont vraiment conceptualisés. Je pense que c'est pour aller à l'encontre de ce qui se fait sur Internet. Le livre reprend une place d'objet comme il l'avait eu à la fin du XIX^e. L'aspect matériel est super important, la forme et le format sont importants. Le format doit être adapté à l'enfant.

Qui achètent ces livres ?

En librairie, ce n'est pas les enfants qui choisissent. Faut pas rêver. Les gamins, ils viennent, on leur raconte des histoires. Mais c'est rarement l'enfant qui choisit un livre. Ce n'est pas la même chose qu'en bibliothèque où ils peuvent prendre n'importe quoi, c'est pas les parents qui payent. Les livres interactifs ne se vendent pas sans conseil. Ce qui fait la force de la librairie. On a un système de grande distribution qui fait ce qu'il fait. Nous, on peut trouver une place avec des choses rares et précieuses. Nous, on travaille beaucoup sur les réseaux, on fait beaucoup de vidéos, on blogue. ON en parle quoi.

Pour Lucie Félix et Hervé Tullet, vous les avez fait venir ?

Oui, parce que je trouve qu'en intervention, ils sont assez extraordinaires avec les enfants. En général, tous les auteurs qui font des livres concepts comme ça... moi je suis fan aussi de

Tupera tupera qui sont deux artistes japonais qui font énormément d'interventions au Japon. Leurs livres naissent après avoir fait des ateliers avec les enfants. Lucie Félix aussi fait beaucoup d'ateliers. Hervé Tullet, il vit par ses ateliers et ses expos plus que par la vente de ses livres.

Comment ça s'est passé quand ils sont venus ici ?

Super ! Hervé Tullet, on avait mis 20 mètres de peinture, il était avec un haut-parleur et il a fait bouger les gens, les a fait dessiner. On a fait plein de choses, c'était chouette. Lucie Félix aussi.

Différent d'avec d'autres auteurs ?

Là tu fais des ateliers, ce n'est pas la même chose. Les auteurs ne sont pas des animateurs culturels de toute façon. Les auteurs, s'ils viennent en librairie, on leur demande de faire des ateliers. C'est toujours très compliqué. Là, il y a une grande question à se poser. C'est moi qui leur ai demandé de faire des ateliers parce que je savais qu'ils en faisaient et que ça leur plaisaient. Mais, il y a des auteurs qui n'aiment pas faire des dédicaces ou des animations pour les enfants. Il y a des auteurs qui ne savent pas ce que c'est qu'un enfant.

Et vous avez eu un retour par rapport à ces ateliers ?

Hervé Tullet, ça a toujours un côté très spectaculaire. Les gens étaient super contents. Après, c'est toujours pareil, c'est très compliqué. Aux libraires, on demande aussi d'être des animateurs culturels, de préparer et d'organiser des événements. Mais nous, ce n'est pas notre job. Il y a un moment où il faut se poser la question, est-ce que c'est normal de demander des ateliers à des auteurs ? Si c'est rémunéré, moi je suis d'accord. Si ce n'est pas rémunéré... Parce qu'ils ont fait un bouquin, ils doivent offrir un atelier ? Parce que tu es libraire, tu as l'obligation de faire des ateliers et des lectures ? On est dans une incohérence. Moi j'adore ça, on fait des ateliers, on lit des livres à des enfants mais ce n'est pas logique. Et l'auteur, pendant qu'il fait une dédicace ou un atelier, il ne crée pas, donc il ne va pas manger quoi. Ça fait partie de leur processus de création mais tous leurs livres ont été créés à partir d'atelier où ils ont été rémunérés. Ils ne sont pas nés d'atelier en une heure dans une librairie.

Et que pensez-vous du Petit Curieux d'Edouard Manceau ?

Je n'aime pas du tout, je n'en parlerai pas.

Pyjamarama ?

Ça, c'est une technique qui est très, très ancienne. L'idée est super rigolote. Après, moi, je trouve ça hyper facile.

Dans quel sens ?

C'est une technique qui peut être mieux exploitée. Là, j'ai ramené des livres de République Tchèque avec la même technique et qui sont vachement plus délirants. Ce n'est pas un livre

interactif mais un livre spectaculaire. Ça en jette. Quand tu le montres, pouf ça fait une belle image, les gens achètent. Après, au niveau du texte, c'est pauvre. Il y a une maison d'édition suisse qui a fait un livre qui s'appelle Magic circus avec le même système et les animations sont vachement plus belles. Et c'était il y a 20 ans. On nous fait croire que c'est nouveau mais pas du tout. C'est comme le quinoa, tu lis le dictionnaire d'Alexandre Dumas et tu te rends compte qu'à l'époque, ils mangeaient tous du quinoa. Les livres interactifs, ce qui me chagrine, c'est que soit on en fait des choses très spectaculaires, soit on fait des choses qui techniquement sont vachement biens mais graphiquement hyper pauvres.

L'aspect interactif est-il le même aujourd'hui ?

La motricité fine des enfants a tellement changé. Il y a 20, 30 ou 40 ans, un enfant à 6 ans vous lui faisiez découper des trucs totalement dingues. Maintenant, il se coupe. Ça, c'est un album qui date de 1933. En fonction de la couleur que vous regardez, vous avez des choses complètement différentes.

Sur le principe, j'allais vous en parler de Mon petit frère invisible chez l'Agrume.

C'est la même chose. En fait, on te fait passer pour nouveauté énormément de choses qui ne le sont pas. Il suffit d'aller traîner dans les fonds patrimoniaux pour t'en apercevoir. Il y a eu plein de livres dans les années 60-70 où on te demandait de tourner pour le téléphone, où on te faisait lasser tes chaussures dans le livre. On te faisait faire plein de choses. C'est une continuité, parfois mal faite, de ce qui a déjà été fait. Là, c'est devenu la mode des livres découpés, des découpes laser. Ils en ont fait des contes... C'est des techniques qui existaient déjà avant et qu'on redécouvre. Je pense que les plus créatifs dans l'interaction c'est Lucie Félix et Hervé Tullet mais c'est les plus pauvres graphiquement.

Vous voyez d'autres auteurs dans la même veine ?

Aussi efficace, non. On peut penser à *Un point rouge* de David Carter. Là, c'est plus une autre manière de regarder le livre. Ah si !!! Il y a chez Notari *Clap clap*. C'est un livre, tu lui fais faire Tap, tu le fais voler. C'est la traduction de l'éditeur portugais Planeta Tangerina. Ils réfléchissent vraiment à l'utilisation de l'espace livre. Tu as *Circus* aussi avec l'ombro-cinéma comme *Pyjamarama* de Yoguchi qui a plus de trente ans et est édité par une galerie d'art allemande. C'est le même principe mais les animations sont 100 fois mieux. Là, tu vois les balles voler. On fait des choses qui ont déjà existé mais en moins bien. Effectivement Un livre, ça n'a jamais été fait. Moi je pense que si on cherche un peu on peut trouver des livres interactifs dans les fonds patrimoniaux. Lucie Félix, je pense que c'est la seule pour qui on ne trouvera pas des choses similaires. En revanche, prendre, donner, casser, assembler, ça a été fait, il y a quelques années, dans une très belle collection de livres en tissus qui étaient vendus par des fournisseurs de jeu. C'était du tissus et c'était vendu dans du jouet. Maintenant au lieu de faire des activités manuelles, on a des livres activités.

Dernière question : j'ai vu que vous aviez fait le lancement d'un des livres de l'Apprimerie. Quelle est la place pour des livres interactifs numériques en librairie ?

C'est très compliqué en librairie parce qu'on n'est pas équipé pour. Il faut des tablettes mais ce n'est pas notre cœur de métier. Moi, j'ai eu un coup de cœur pour l'Apprimerie parce que c'était des livres très intelligents au départ. Maintenant, je ne suis plus en phase avec leur création. C'est compliqué. Là, le truc qui a un gros succès c'est tu fais ton coloriage et il s'anime. Je ne me sens pas de le vendre. Par contre, celui qui marche vachement bien c'est *Tip Tap* chez Hélium. Je le vends très, très bien. Parce que c'est un livre interactif pour apprendre à créer des mots et il est génial. Moi, ma fille l'a utilisé et en trois mois elle savait lire. En jouant. Là, tu joues avec les mots. Le mot, si tu l'écris mal, l'image ne va pas pouvoir se construire. Il y a un lien entre le texte et l'image que tu ne pourrais pas avoir avec un livre seul. Une dernière remarque : moi ce qui me fait plaisir c'est le retour du pop-up. Marion Bataille, David Carter. On en arrive aux livres-objets de toute façon. Les éditeurs ont tellement peur d'être vaincus par les tablettes ou tout support informatique, qu'ils reviennent à des choses que tu ne peux pas retranscrire autrement que via les livres. *Un livre*, à la rigueur, peut exister sur tablette. Mais pas *Prendre et donner*. C'est pour ça que je pense qu'au niveau de la création et de l'interaction, Lucie Félix est beaucoup plus intéressante. Je pense que les enfants sont contents quand ils participent à un spectacle avec Hervé Tullet mais qu'ils n'ont rien retenu. Un atelier avec Lucie Félix, c'est un peu moins dans le spectacle, mais les enfants repartent avec l'envie de faire des choses.



Présentation du sujet de mémoire et du rapport de ce dernier avec Nathalie Guey, notamment par sa double expertise à la fois en tant qu'enseignante et directrice à l'école maternelle de Puteaux et en tant que référente numérique pour les écoles de cette même ville.

Si on lit les livres juste pour les lire, les enfants apprécient mais ce n'est pas ce qui est le plus important. C'est plutôt comment on les exploite en classe, la continuité qu'on va donner au livre, travailler sur le thème du livre. Moi c'est vrai que je travaille sur les albums de littérature en général mais je les décortique. Là, on est sur un projet avec les livres de Christian Voltz, on part de ses albums phares que je lis et après, on fait des activités autour de ces albums. Des activités scolaires, de mathématiques, de langage, des ateliers d'arts plastiques pour que les albums aient plus de sens. Après, c'est vrai que les livres comme Tullet, ils les aiment bien parce qu'il y a une petite interactivité dans le sens où « Secoue l'album », « Tourne le », « fais ci ou fais ça », la réception est différente. Mais la réception est différente surtout par rapport à la réflexion qu'on donne à la lecture de l'album. Après, il y a des albums qu'ils préfèrent à d'autres. Par rapport aux livres d'Hervé Tullet, pour nous ce qui est intéressant c'est que ça rajoute du travail d'arts plastiques à côté. En ce moment, j'ai une collègue qui travaille sur le livre *Couleur*. Pour moi, le livre doit avoir tout un sens dans le cadre d'un projet de lecture.

Pour un livre comme ceux d'Hervé Tullet, vous faites quel type d'activités ?

Je décortique tous les livres pour y trouver des activités très scolaires, qui ne correspondent pas tout à fait aux livres quelque fois. Il faut que le livre devienne presque le doudou de la classe. Par exemple, quand on a travaillé sur les livres de Benoit Charlat comme *Nénègle*, les élèves ont fait un énorme Nénègle en arts plastiques, on a fait des activités de tri, on a travaillé sur des notions comme « colle le biberon qui correspond ». On a lu plusieurs livres de Benoit Charlat et on s'est demandé « quel est le nom de ce livre ? » On va travailler en langage, en écrit. Il y a un éventail d'activités scolaires autour des livres et qui vont donner de l'importance aux livres. Après, je travaille beaucoup en numérique. Donc on a des tableaux numériques interactifs, des tables numériques, des iPad. Moi les livres, je n'ai pas trop le droit de le faire mais j'en fais une version audio. Donc les enfants ont une bibliothèque numérique des livres que je lis en classe pour que les livres aient une autre dimension. Tout seul sur les tablettes, ils peuvent les écouter et les réécouter autant de fois qu'ils le souhaitent. Du coup, ils connaissent les histoires par cœur. Comme c'est des non-lecteurs à 3 ans, c'est encore plus important. Sur le tableau numérique, je conçois des activités. Sur les tablettes, je conçois aussi des imagiers sonores des pages des albums. Je peux prendre l'histoire d'un loup qui s'habille « je mets mon écharpe... » et chaque page est décortiquée et les enfants savent exactement ce qui se passe. Ils peuvent intégrer tout le vocabulaire lié aux livres.

Que vous apporte le numérique par rapport aux activités papier ?

Le papier, c'est une fois. Quand on fait une activité, c'est un seul collage par exemple. Avec le numérique, on peut recommencer autant de fois qu'on veut la même activité. S'exercer puis refaire jusqu'à ce qu'on réussisse. Pour moi, c'est un vecteur de réussite beaucoup plus grand. Au niveau des apprentissages, c'est extraordinaire. Ils les font en autonomie, sous forme de jeux, donc ils ne se rendent absolument pas compte qu'ils progressent tout seul. Moi, je peux faire autre chose avec d'autres enfants ou les accompagner sur d'autres exercices. L'autonomie fait qu'ils progressent beaucoup plus vite.

Ce n'est pas forcément habituel de retrouver le numérique en maternelle. Ça commence dès la première section ?

Oui mais vraiment avec des exercices que je conçois, moi. Je ne leur balance pas les tablettes pour les tablettes. C'est vraiment ce qu'on va mettre nous dedans, notre pédagogie à l'intérieur. On leur explique ce qu'ils doivent faire, pour eux c'est quelque part un travail. Par exemple, sur les tables tactiles, il y a un seul exercice. Une fois qu'il est réussi, il s'arrête puis recommence. Puis, nous, on change d'exercice. Mais eux, ils ne peuvent pas changer d'exercice. Sur le tableau numérique, c'est toujours dirigé. Et sur Ipad, c'est en fonction des activités qu'on leur propose, si c'est des imagiers sonores, ils n'auront pas le droit d'aller sur autre chose. Si c'est une application toute faite, mais c'est rare parce que ça coûte chère et qu'on l'a pas. On a les albums de Retz qui sont les Oralbooks et là, il y a des applications toutes faites sur les contes qui sont super. Il y a Les trois petits cochons, La moufle et un autre. C'est très bien fait. Les enfants peuvent réécouter l'histoire autant qu'ils veulent, faire les imagiers en fonction des histoires. Il y a des petits quizz. Ils peuvent se réenregistrer sur les pages. Là, c'est pareil, c'est un apprentissage parce qu'au début ils ne sont pas autonomes sur l'application mais ils le deviennent. Et ils sont très concentrés, c'est extraordinaire.

Plus que sur du papier ?

Oui. Parce qu'il répète. L'avantage du numérique c'est qu'ils ont un tuteur à côté d'eux. Ce tuteur c'est la tablette. Avec les exercices que je prépare, ils sont avec mon clone. Tous ces exercices, c'est moi qui les prépare alors c'est moi qui suis là sans être là. Ils s'exercent sans que je sois vraiment là. Moi j'ai du temps pour m'occuper des élèves en difficulté ou en pédagogie individualisée.

Vous partez de livre donc ?

La plupart du temps je pars de livres. Il faut toujours qu'il y ait des livres dans mes projets. Parce que c'est important le goût du livre, la lecture vient dès tout-petit. J'ai une grande bibliothèque de classe. Quand je travaille sur un thème, j'achète, j'emprunte des livres sur le thème. Trois-quatre albums d'un même auteur, j'aime bien exploiter un auteur à fond, que les enfants puissent rentrer dans son univers. Et ils y rentrent. Si c'est bien exploité. Et, dès 3 ans, le fait de travailler comme ça, il y a un respect du livre qui est important. Ils ne déchirent pas

les livres, en prennent vraiment soin. Cette année donc je suis un peu moins en classe, c'est une collègue à ma place. Et j'ai des livres qui ont 5-7 ans et le fait de ne plus être en classe, je commence à voir des livres déchirés. Je sais que ça a un rapport avec ce que je transmets. Ça ne me ravie pas mais je sais que ce que je fais a du sens. L'année dernière, on a eu un projet BD donc on a acheté beaucoup de BD pour l'école.

Dès la maternelle ?

C'était un projet un peu ambitieux. On a démarré tout doucement sur les codes de lecture et c'était un super projet. On a fait des BD, des BD numériques, des BD papier. On a étudié énormément de bandes dessinées. Et, à la fin de l'année, ils étaient tous installés, en train de lire tout seul les BD, alors qu'ils ne savent pas lire. Mais dans leur tête, ils lisent. Parce qu'ils savent très bien ce qui se dit, à quelle bulle... Et dans le bon sens. En petite section, on a décortiqué les pages de six vignettes. On apprend à lire une puis deux. Ou alors on les a projetées en grand écran pour leur montrer le sens, la chronologie de l'histoire. C'était un projet fabuleux, moi je vais retravailler sur la BD rapidement. De les voir comme ça en lecteur, c'est impressionnant.

Et justement vous choisissez comment les livres sur lesquels vous travaillez ?

En partenariat avec la bibliothèque. Nous, avec l'expérience, on a une connaissance de pleins d'albums. On a les albums qu'on préfère, des auteurs qu'on préfère. Et c'est en fonction du thème sur lequel on travaille. Là, cette année, on travaille sur le corps donc on a été chercher les albums de Christian Voltz, on va travailler sur Antonin Louchard et *La promenade de Flaubert*, on va travailler sur des artistes aussi. C'est vraiment des projets pluridisciplinaires. On cherche, on regarde, on fouille et on aime bien changer pour ne pas s'ennuyer.

Vous avez des contacts avec d'autres médiateurs du monde du livre ? Avec les éditeurs, par exemple ?

On essaye mais c'est assez fermé. Au lieu de faire venir des spectacles dans les écoles, j'essaie de recevoir des auteurs déjà. On avait eu Lucie Félix avec la médiathèque ou Benoit Charlat. Cette année, on va peut-être faire venir Antonin Louchard. On va aux salons du livre pour essayer d'avoir leur contact, on se débrouille. Je trouve que c'est important qu'ils viennent et que les enfants se rendent compte que c'est quelqu'un qui a écrit le livre. Que cette personne nous explique avec ses termes comment elle a fait... Le livre prend encore plus d'importance pour l'enfant comme pour les parents. Ils se rendent compte qu'il y a quelqu'un derrière le livre. Au niveau des éditeurs, je ne veux pas faire de pub mais Didier Jeunesse est assez abordable. Mais ils sont souvent très pris. L'école des loisirs, c'est le gros éditeur et c'est fermé. Difficile d'avoir des contacts. Parfois avec des petits éditeurs mais ils sont dans leur monde. Pour Retz, nous, on a testé les applications avant qu'elles sortent. On leur a donné notre avis. Ça, c'est bien. Eux avaient besoin d'enseignants-testeurs et moi, comme je fais pas mal d'interventions dans les salons, ils ont pris mes coordonnées. Là, on a testé et c'est très sympa.

Vous vous souvenez du genre de retour que vous avez pu faire dessus ?

Pas vraiment. Il y avait des icônes qui ne servaient à rien ou il en manquait à certains endroits pour que les enfants soient autonomes. Il y avait des jeux qui n'avaient pas lieu d'être. Des histoires de lisibilité pour l'autonomie des enfants. Ces albums sont vraiment adaptés au milieu scolaire donc on essaye d'apporter notre exploitation par les enfants. Moi, je pense qu'on manque de QR codes derrière les albums pour que les élèves puissent lire en autonomie. C'est important d'avoir le support audio et vidéo. Didier Jeunesse fait ça. C'est important pour que les enfants qui n'ont pas forcément papa ou maman derrière eux pour leur raconter une histoire, mais qui ont quelque fois une tablette, puissent scanner et avoir son histoire en audio et vidéo. Ce n'est pas top, hein ? Pour moi il faut qu'il y ait le vrai livre, le support livre, mais il faut qu'il y ait les deux. Les enfants me réclament le livre.

Même enfant ?

S'il n'y a pas de livre, ça ne représente rien pour eux.

Avez-vous déjà travaillé sans le livre physique ?

Pour les enfants ce n'est pas pareil. Ils me le disent. J'ai, par exemple, fait des chansons en vidéos et une petite m'a dit « Tu as toutes les chansons en dessins animés. » Pour eux, ce sont des dessins animés en fait.

Pour revenir avec Lucie Félix avec qui vous avez travaillé, ça s'est passé comment ?

On travaillait sur les formes et les couleurs. Donc, du coup, on s'était dit que ses livres étaient super adaptés. On l'avait fait venir et elle nous avait fait des ateliers magiques. À la médiathèque, avec des découpages. C'était fabuleux ! Elle a une façon de transmettre ses livres en faisant des petites animations, en leur faisant construire des histoires avec des formes qu'elle découpe devant les enfants. Comme un spectacle en fait mais en plus fort.

Différent d'autres auteurs ?

Chaque auteur est différent. Il y en a qui sont un peu perchés mais c'est ça qui est bien. C'est des gens qui ne sont pas enseignants donc ça donne une autre vision aux enfants. C'est quelqu'un d'extérieur et moi je trouve que c'est important de les ouvrir à autre chose. L'auteur va parler avec ses termes, qui ne sont pas toujours adaptés aux petits. Mais ils se rendent compte que c'est quelqu'un qui vient spécialement pour eux, pour leur expliquer. En plus, nous, l'année dernière, on a créé des BD à partir des histoires des auteurs et on leur a offert nos histoires. Ils étaient super contents. La deuxième étape est la création à partir de. Et on leur a offert nos créations en supports numériques.

Avez-vous déjà eu des auteurs qui utilisent le numérique dans leurs ateliers ?

Certains. Christian Voltz, il avait sorti une application mais qui n'est pas top. Mais après, dans les écoles, non. Ils viennent avec leurs planches, ils expliquent, ils font écrire les enfants,

ils les mettent en activité. Ils décortiquent leur travail donc ça reste quand même très livre, très traditionnel.

Comment ça se passe au niveau des parents ?

Nous, on communique beaucoup. Moi, je leur donne une liste d'albums que je lis. Je les incite à aller à la bibliothèque. On ne leur dit pas d'acheter mais au moins d'emprunter. Souvent, ils achètent quand même. Les enfants en parlent. Dès qu'on fait venir des auteurs, on organise des commandes pour des dédicaces le soir, c'est important aussi. Il y a la queue, ça dure 3h les dédicaces. Les parents ne vont pas acheter ce genre de livres, ils vont acheter des Disney. Et là, ils le font. Il y a un impact réel sur les familles. Le numérique favorise aussi beaucoup la communication avec la vidéo. Ils se rendent compte de ce qu'on fait. Ils réécoutent, les enfants sont contents, ils réclament. Les enfants font de super progrès en langage. Les parents nous disent qu'ils réécoutent en boucle ce que les enfants ont créé. On a tout gagné. Les supports audio et vidéo qu'on peut communiquer, c'est un plus par rapport à avant.

Est-ce que l'aspect numérique influence les parents sur leurs pratiques de lecture ?

Je n'ai pas de retour, je ne sais pas. Je pense que si on ne leur dit pas, il y a peu de gens qui iront lire des livres sur tablette pour les petits. Parce qu'ils ne connaissent pas forcément. On va y arriver petit à petit. Mais ça ne touchera pas une majorité des gens. Déjà, s'ils peuvent prendre un livre et le lire. Ce serait très bien qu'ils utilisent la tablette à bon escient mais nous notre but c'est surtout que les enfants soient des lecteurs potentiels avec un vrai livre. Et que les parents se détournent des trucs qu'on achète au Leclerc du coin, les trucs du film qui sort. On voit bien quand on leur demande d'apporter des livres de la maison. Il y a quelques parents qui ont des livres qui ressemblent un peu aux livres qu'on lit, nous, mais globalement ça n'a rien à voir. On leur communique une culture des livres et un goût de la lecture. On améliore aussi le langage, le vocabulaire, les structures de phrases.

Et au niveau de la réception des enfants, vous avez vu une différence avant et après l'utilisation du numérique ?

Oui. C'était bien avant mais, maintenant, c'est dix fois mieux. Il y a plein de supports différents donc, ça prend une autre dimension. C'est très joli déjà d'avoir des images numériques. On peut faire parler des personnages, c'est plus sympa. On va toujours continuer à faire de la peinture, plein de choses traditionnelles. Mais, on a ça en plus.

Quel devenir pour le numérique en maternelle ?

Chacun est maître de sa pédagogie dans sa classe. Moi, j'essaie de diffuser la bonne parole numérique, de former les autres sur les outils qui nous sont proposés. Le numérique est juste un outil. Plaqué, il sert à rien, ça dépend de comment on s'en sert. C'est le sens qu'on va donner aux activités. On est en pleine révolution. Pour moi, les livres augmentés c'est chouette mais il faut que les municipalités puissent les acheter et ce n'est pas donné. Ce ne sont pas des achats

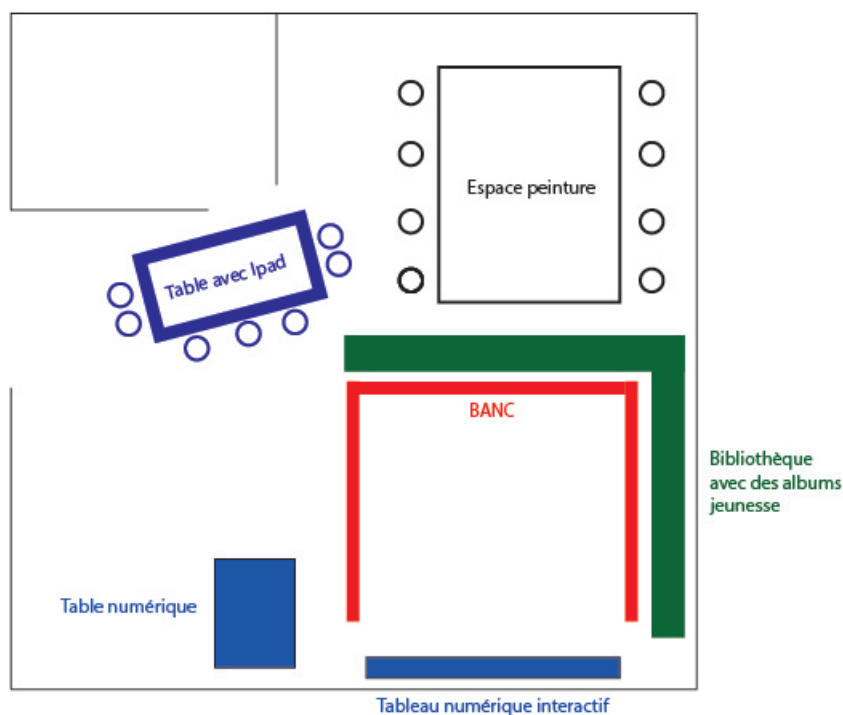
prioritaires. C'est pour ça que moi, j'ai fait ma propre bibliothèque numérique. Parce que, pour le moment, il n'y en a pas. Ce sera bien dans 15-20 ans peut-être. Pour l'instant, dans les écoles, ça dépend de la volonté des enseignants. Moi je me suis formée parce que j'ai eu plein de choses dans l'école. On a été équipés et moi, je me suis dit « je suis has-been. » Il fallait que je m'y mette. Ça m'a ouvert de nouvelles perspectives de scénario pédagogiques. Moi, je suis quelqu'un avec beaucoup d'idées. Une fois que j'ai compris ce que je pouvais faire, je me suis perfectionnée. Et puis j'y ai pris goût. Il faut évoluer avec son temps. Ça commence à faire partie des programmes. Mais, dans certaines communes, ils ont envie d'être équipés mais ils n'ont pas. Ici, on a été équipé sans savoir. Donc, les gens ne s'en saisissent pas. C'est du temps pour se former. On est dans une société de réseaux, de partage. Si les gens n'ont pas compris qu'il faut aller chercher les idées ailleurs... Moi, je suis passée dans une autre dimension de partage, de réseau, Facebook, Twitter, les réseaux académiques... Beaucoup plus qu'avant. En quatre ans, j'ai muté, je crois. Moi, j'aime beaucoup les livres augmentés mais je trouve que, sur les livres pour les petits, ils sont souvent trop augmentés. Il y a trop d'information, de jeux. L'application Voltz est une application de jeux autour de l'univers de Voltz. On manque de livres audio pour rester concentré sur la lecture, ça part sur trop de jeux. C'est peut-être plus adapté aux parents. Peut-être pour les plus grands. Les livres dont on doit être l'auteur, si on prend tel scénario le livre va dévier. Mais pour les petits, il faut qu'il y ait des petites animations, mais pas trop. Il y a un éditeur pas mal pour ça qui s'appelle Whisperies. Eux, ça reste assez simple même si leurs livres ne sont pas top. Dans le principe c'est bien parce que ça reste attaché à la lecture quand même avec un peu d'animations pour le côté sympa. J'écoute, je lis, c'est ça qui est important. Quand ça devient je clique là et ça m'ouvre un jeu, un bidule, on perd le livre. Si le livre est bien lu, les enfants sont acteurs dans tout. Nous, quand on lit les livres, on les théâtralise. Ou on lit le texte, ou on le raconte.

Et les enfants sont acteurs alors ou spectateurs comme au théâtre ?

Spectateurs. Mais, de toutes façons, ils sont tellement dedans qu'ils deviennent acteurs. Moi, souvent, je me tais et c'est eux qui parlent. Je commence une phrase et eux la finissent. Mon grand bonheur, c'est quand je vois des enfants s'en aller en racontant des histoires à leurs copains.

●●● Annexe 9 - Observation d'une classe de Première section de maternelle

Lieu : salle de classe de l'école maternelle de Puteaux. La salle s'organise autour de plusieurs espaces (cf. schéma) : un espace faisant face à un tableau numérique interactif avec tout autour une bibliothèque de livres, un espace avec une table numérique, un espace peinture et un espace avec sept Ipad.



Date : 27 février 2017 de 8h30 à 10h30.

Personnes présentes : Nathalie Guey, l'institutrice accueille les enfants avec deux accompagnatrices. La classe est composée de 25 enfants de 3-4 ans environs, ils sont en petite section de maternelle. M^{me} Guey étant la directrice de l'établissement, elle assure les cours dans cette classe seulement le lundi, le reste de la semaine est assuré par une autre enseignante.

Déroulement : Lorsque j'arrive sur les lieux de l'observation, les enfants arrivent au compte-goutte accompagnés de leurs parents pour la plupart. Le retour de week-end peut être assez difficile pour certains enfants. L'accueil se fait assez librement, les enfants doivent signaler qu'ils sont présents à la fois en positionnant une étiquette avec leur prénom sur une feuille de papier et en réitérant une action similaire sur le tableau numérique interactif. Le temps que chaque enfant arrive, ceux déjà présents sont laissés libres de s'occuper. Certains enfants décident donc de s'amuser sur la table numérique sur laquelle un jeu sur les lettres a été installé, d'autres prennent des livres, d'autres jouent avec des jeux de voitures installés pour les occuper. Une fois les enfants arrivés, Mme Guey les invite à s'asseoir dans l'espace face au

tableau numérique interactif. Elle leur présente les activités du jour axées autour des œuvres de Keith Haring, un artiste dessinant des silhouettes de diverses couleurs qui dansent de manière désarticulée. Les enfants réagissent face aux images.

L'observation se passe alors en deux temps :

- Dans un premier temps, les enfants vont faire de la gymnastique dans une autre salle, reproduire les figures des silhouettes de Keith Haring. M^{me} Guey va alors les photographier allongés sur un tissu vert pour ensuite pouvoir réaliser une frise en intégrant un fond de son choix à la place du tissu.

- Dans un second temps, les enfants reviennent dans la classe et sont séparés en différents ateliers avec les accompagnatrices : un groupe de 8 enfants réalise des collages de bonhommes en papier sur une forme de lettre ; un groupe de 7 enfants sont sur une application Ipad conçue autour du thème sous formes de puzzle et de quizz ; une table de 4 enfants jouent à empiler des figures en bois et en plastique ; un enfant est en accompagnement individuel avec la maîtresse sur une activité de comptage sur le tableau numérique interactif ; les autres enfants sont avec des livres ou bien en train de jouer dans le couloir.

Remarques :

- Idée de jeu et de récompenses : les activités proposées aux enfants sur les Ipad et sur la table numérique semblent être perçues par les enfants davantage comme un jeu, comme un défi à relever. Ils sont particulièrement motivés par la finalité de l'activité, le moment où la machine va les féliciter pour avoir réussi l'activité. Alors, ils s'auto-applaudissent.

- J'ai été surprise par certaines réactions des enfants. Spontanément, les enfants font ainsi référence à des éléments issus de la société de consommation ou de média comme la télévision. Ainsi, alors que les enfants étaient en train de réaliser l'application sur la table numérique qui consistait à relier des lettres similaires entre elles, une petite fille déclara « M comme Mcdonalds ». De même, à la vue des silhouettes de Keith Haring, une autre petite fille s'exclame « c'est Koh-lanta ». D'autres références sont également citées comme celle d'un album précédemment étudié en classe.

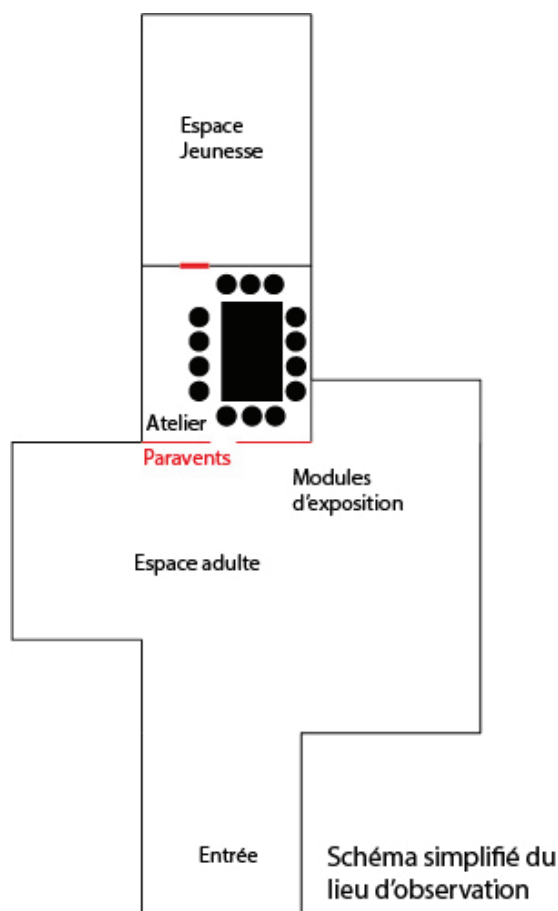
- Accompagnatrice nécessaire sur les Ipad, à la différence des ateliers de collage par exemple où les enfants peuvent être autonome. Ainsi, dès qu'ils ne sont plus surveillés, dans les moments en dehors de l'activité (début et fin de l'application par exemple), les enfants ne savent plus où cliquer et cliquent partout, ouvrant alors d'autres activités, se retrouvant sur la page d'accueil de Facebook... Lors de l'activité, les enfants ont parfois tendance à cliquer partout, sans écouter la consigne donnée par la machine. Ainsi, ils ne progressent pas forcément dans l'activité si on ne les rappelle pas à l'ordre. J'ai remarqué que la seconde réponse donnée est souvent la bonne, la première étant davantage un clic-réflexe, non réfléchi. Il est également facile pour un enfant de ne rien faire face à un Ipad quand celui-ci n'est pas surveillé.

- Il faut un temps d'adaptation pour que les enfants s'approprient et comprennent les nouvelles activités. Lors de cette observation, l'institutrice cherche à introduire une nouvelle

application sur l'Ipad tout en intervenant sur le tableau numérique interactif en accompagnement individuel avec un enfant. Ne pouvant faire les deux en même temps, elle décide alors de reprendre une activité déjà assimilée par les enfants sur les Ipad après que ces derniers lui aient dit « Maîtresse, c'est trop dur ». De même, les activités doivent être répétées plusieurs fois pour être assimilées et M^{me} Guey déplore alors que la seconde enseignante n'utilise pas autant les outils mis à sa disposition, notamment pour l'appel en classe.

●●● Annexe 10 – Observation d'un atelier avec Julie Stephen Chheng

Lieu : médiathèque Henri Michaux à Aubervilliers. La médiathèque est toute en longueur, organisée en petits espaces thématiques relativement indépendants les uns des autres. L'espace dans lequel l'atelier se déroule est au centre de cette dernière. Il communique avec l'espace jeunesse par une porte et avec le reste de la médiathèque par une ouverture qui a été cloisonnée pour l'occasion via des paravents. La médiathèque accueille également, durant la même période, l'exposition de Julie Stephen Chheng et celle-ci est située à droite de l'entrée de la zone « Atelier » (cf. schéma).



La zone « atelier » comprend six tables collées pour former une grande table avec autour 15 chaises.

Date : mercredi 25 janvier 2017 de 15h à 16h

Personnes présentes : Julie Stephen Chheng, une amie à elle qui l'accompagne pour encadrer les ateliers, un bibliothécaire et une personne du Salon du livre et de la presse jeunesse de Montreuil venue pour observer le déroulement des ateliers. 14 enfants de 5 à 10 ans environ (4 garçons et 10 filles) qui viennent tous d'Aubervilliers et se sont inscrits au préalable à cet atelier. Ils connaissent très bien à la fois la médiathèque et les personnes qui y travaillent. Durant l'atelier, les enfants sont assis autour de la table et les adultes sont mobiles, gravitant

autour d'eux. Pour ma part, j'ai été invitée par l'auteure pour assister à cet atelier. Si ma position se voulait davantage dans l'observation au départ, je n'avais malheureusement aucun espace où m'installer, ni aucune chaise pour m'asseoir et prendre des notes. De plus, Julie Stephen Chheng m'a tout de suite sollicité pour aider les enfants, notamment dans l'utilisation des tablettes. J'ai donc été partie prenante de l'atelier.

Déroulement : Lorsque j'arrive sur les lieux de l'observation, aucun enfant n'est encore présent. Il y a au centre de l'espace les tables avec des tas de papiers aux couleurs diverses prédécoupés aux formes des modules à assembler pour former les cartes interactives. Trois iPad sont en train d'être rechargés. Devant chaque place, il y a un petit mode d'emploi de l'activité qui va être réalisée par les enfants durant cet atelier avec les 25 combinaisons possibles. Les animations correspondantes sont multiples : apparition d'un loup dans le paysage, passage du jour à la nuit, invasion d'extra-terrestres, voyage d'un petit train, chameaux dans le désert...

Julie m'accueille et les enfants entrent un par un. Une fois qu'ils sont tous arrivés, Julie leur donne à chacun une attache-parisienne et leur explique le principe de l'atelier en réalisant une carte-test. Elle assemble donc les modules puis montre, avec un iPad, l'animation correspondante. Elle invite ensuite les enfants à tester d'autres combinaisons possibles pour déterminer l'animation qu'ils préfèrent, les enfants repartant chacun avec une carte qu'ils auront fabriquée. S'ils sont relativement autonomes, Julie, son amie, le bibliothécaire et moi-même sommes là s'ils ont la moindre difficulté et, dans un premier temps, nous assurons la médiation des tablettes en leur donnant lorsqu'ils ont assemblé une carte. Peu à peu, les tablettes circulent entre les enfants sans notre médiation, Julie, son amie et le bibliothécaire utilisant pour leur part leur téléphone avec l'application correspondante pour permettre à plus d'enfants de visualiser les animations en même temps. Les adultes sont également là pour recueillir les remarques et les impressions des enfants, les encourager à tester plus de combinaisons et répondre à leurs questions. Comme pour leur entrée, les enfants repartent un peu au compte-goutte lorsqu'ils jugent qu'ils ont trouvé leur carte préférée, souvent au bout de 3-4 essais. Julie leur donne alors une carte de Noël augmentée après leur avoir montré l'animation sur son téléphone portable. Elle explique également aux enfants comment ils peuvent augmenter les deux cartes avec lesquelles ils partent chez eux via deux applications distinctes. Les enfants remercient Julie et repartent relativement contents de leur atelier et lorsqu'ils sont tous partis, nous rangeons les modules comme les tablettes. Nous partageons ensuite un café qui nous permet de débriefer sur l'atelier et d'échanger sur les précédents ateliers de Julie et les différences entre cette médiathèque et les autres dans lesquelles Julie a été précédemment ou son atelier au salon du livre de Montreuil.

Remarques :

- Chaque enfant est laissé autonome ce qui permet d'observer des pratiques différentes face à la proposition d'atelier. Ainsi, j'observe une petite fille qui cherche à faire le maximum de combinaisons et qui les alignent devant elle au fur et à mesure (elle parviendra à en réaliser une

dizaine en une heure). Deux autres fillettes réalisent une combinaison ou deux et déclarent que la première est leur préférée et ne veulent pas en essayer d'autres. Un petit garçon près de moi manque de concentration et éprouve des difficultés à assembler les bons modules dans le bon sens, il faut alors toujours être derrière lui pour le guider et calmer sa frustration. Une petite fille cherche à faire des combinaisons qui n'existent pas et ne peuvent donc pas être animées. Enfin, deux garçons sont dans une vision très intellectuelle de l'atelier en cherchant à la fois comment fonctionnent les animations et en anticipant quelle animation correspond à quelle combinaison. À noter aussi : une petite fille qui met en lumière les bugs de l'application.

D'une manière générale, les enfants s'approprient aisément à la fois l'aspect tangible des modules à assembler (si ce n'est certains qui réalisent en miroir les combinaisons et inversent le sens de chaque module) et l'aspect numérique (lorsque l'application ne fonctionne pas, ils appuient dessus comme pour aider au focus, ils savent allumer une tablette en veille et retrouver l'application sur le menu pour la plupart).

Explications possibles des différences entre les enfants : origine sociale et pratiques habituelles associées (les deux enfants qui intellectualisent particulièrement l'atelier se révèlent être respectivement fils d'une institutrice et fils d'un bibliothécaire), connaissance préalable de l'univers de Julie (via l'exposition et via des activités déjà réalisées en classe), effet de groupe et comportements à plusieurs (mimétisme ou au contraire volonté de se distinguer)...

Différents retours et impressions :

- Des enfants : pour les enfants, le côté animation n'a rien de magique ou d'exceptionnel « C'est comme les dessins animés ! » Les animations les plus compliquées ne sont pas forcément celles qui leur plaisent le plus. Lors de cette séance, beaucoup repartent avec une carte relativement simple qui, lorsqu'elle s'anime passe du jour à la nuit. On peut alors aussi se demander s'il n'y a pas un effet de groupe qui conduit certains enfants à préférer la carte déjà choisie par le voisin. Il semble aussi y avoir un enjeu graphique derrière le choix des cartes, les enfants préfèrent d'une manière générale lorsque l'animation modifie le décor déjà existant. Certains enfants demandent à Julie comment elle réalise ses cartes. D'autres lui donnent des idées de scénario. La réaction des enfants est particulièrement instantanée et naturelle. Certains montrent par exemple du tac au tac leur déception face à une animation qu'ils ne jugent pas à la hauteur et n'hésitent pas à en faire part. D'autres, au contraire, refont la même carte encore et encore (parfois ils espèrent qu'une autre animation va apparaître ou que l'animation va continuer) et la désignent comme étant leur préférée sans même chercher d'autres combinaisons. Enfin, une dernière chose qui m'a surprise a été la rapidité avec laquelle les enfants mémorisent quelle combinaison donne quelle animation. Lorsqu'un enfant désire essayer une animation, il demande alors aux autres la combinaison correspondante et obtient rapidement la réponse.

- De Julie et de son amie qui l'accompagne : elles me font part a posteriori de l'importance du lieu dans la réalisation de l'atelier. La médiathèque est un lieu calme qui se prête particulièrement

bien à la concentration. Au contraire, Julie évoque son atelier au Salon du livre comme étant moins intéressant car il se déroulait avec des enfants davantage dissipés et énervés ou avec des enfants en présence de leurs parents qui réagissaient à leur place ou cherchaient à tout leur expliquer.



À l'heure où les écrans se multiplient dans les foyers et où les *digital natives* grandissent dans un environnement numérique qui leur paraît de plus en plus naturel, ce mémoire se propose d'étudier les liens entre les albums papier publiés aujourd'hui en édition jeunesse et les jeux vidéo. Il s'agit alors de réfléchir à l'influence que peuvent avoir les jeux vidéo sur la production éditoriale papier actuelle et d'étudier de possibles phénomènes de convergence culturelle entre ces deux médias. Les albums sont alors de plus en plus hybrides, tant dans leur forme que dans leur contenu, et varient du livre dit *interactif* au livre *augmenté*. Ce mémoire cherche alors à penser la complémentarité des deux média avant de penser leur concurrence et comment cette complémentarité modifie la lecture chez les plus jeunes.

Mots-clés : album jeunesse, jeu vidéo, environnement numérique, lecture ludique

Whereas houses are filled with screens and the digital natives grow up within a digital environment that is very natural to them, this study is about the links between children's picture books and video games. It aims to think about the influence that video games can have on the editorial production, in its paper version, and the cultural convergence that can happen between the two media. The picture books become more and more hybrids, whether we consider their shapes or their stories, and can be called interactive or augmented reality books. This work is meant to think about the complementarity between the two media and not their competition, and how this complementarity can modify children's reading.

Key words: picture book, video game, digital environment, playful reading