

LEXIQUE

Ateliers sur le livre numérique

Sommaire

Ebook (electronic book)	2
Editeur pure player	2
Editorialisation	3
Epub (electronic publication)	4
Interactivité	5
Liseuse	5
Livre animé et livre interactif	6
Médiation numérique	7
Tablette tactile	9
Texte à choix multiples	10
Texte combinatoire	10
Sources bibliographiques	14

EBOOK (electronic book)

L'ebook, livre électronique ou numérique, est « un livre édité et distribué en version numérique, disponible sous forme de fichier, qui peut être téléchargé et stocké pour être lu sur un écran .»

On entend ici le livre dans son sens le plus large, voire inexact, c'est-à-dire celui de publication. Un ebook peut aussi bien être un livre, qu'un magazine, un journal, un manuel ou tout autre document.

Le premier livre numérisé fut la *Déclaration d'indépendance des États-Unis*, en 1971 dans le cadre du Projet Nutemberg (projet de numérisation des livres).

L'ebook participe à la démocratisation du savoir, ceux-ci étant moins chers que leurs frères de papier, un bon nombre d'entre eux sont même en libre accès. Il est presque à lui-même une forme de médiation littéraire, car son accès est tellement facilité, son usage si pratique, si maniable, et surtout d'un poids de zéro gramme, qu'il tend à inciter les plus réticents à la lecture.

L'ebook a notamment réalisé l'exploit de permettre aux aveugles de lire, grâce à sa compatibilité avec les plages tactiles braille. Plus largement, l'ebook a mis de nombreux dispositifs en place pour permettre aux personnes en situation de handicap (qu'elles soient aveugles, malvoyantes, dyslexiques, ou qu'elles rencontrent des problèmes de motricité) de lire, grâce à la norme de livres audio *DAISY*, créée en 1996.

EDITEUR PURE PLAYER

Un pure player est une entreprise née et proposant ses services uniquement sur la toile. Elle n'a aucun magasin physique, de façon que ses transactions et toute son activité, du début à la fin se font uniquement par internet. C'est par exemple le cas d'*Amazon*, de *Leboncoin*, de la presse en ligne tels *Mediapart*, *Rue89*, ou encore des sites proposant des réductions comme *La Fourchette*. On recommande d'utiliser « tout en ligne » plutôt que l'expression « pure player », par souci de clarté.

Un éditeur pure-player est un éditeur, une maison d'éditions qui conçoit et publie des

livres uniquement dans des formats numériques à destination des nouveaux dispositifs de lecture.

EDITORIALISATION

L'éditorialisation ne ressemble pas au mot édition pour rien, car elle signifie en quelque sorte, une édition digitalisée.

Pour petit rappel, l'édition désigne l'ensemble du processus qui va d'un texte relativement fini (une partie du travail de l'éditeur consistant à relire l'œuvre et à guider l'auteur vers d'éventuelles modifications) à sa parution et sa mise en vente.

Ainsi, par transposition, l'éditorialisation renvoie au même processus, qui désigne dans ce cas « l'ensemble des pratiques d'organisation et de structuration de contenus sur le web ». Parmi les étapes nous pouvons citer l'indexation, la présentation, la thématisation des contenus, la suggestion de contenus similaires, etc. Soit ces contenus existent déjà dans le monde réel et sont alors réadaptés pour le monde numérique, soit ils sont directement créés dans et pour l'espace numérique. Gérard Wormser et Marcello Vitali Rosati, deux philosophes, fondateurs de *Sens Public* (revue web de diffusion des connaissances), établissent sa définition officielle : « l'ensemble des pratiques d'organisation et de structuration de contenus sur le web », plaçant ainsi au cœur de l'éditorialisation « les dispositifs technologiques qui déterminent le contexte d'un contenu et son accessibilité ».

L'éditorialisation est née du Projet Gutenberg, en 1971, visant à diffuser gratuitement sur le web des œuvres littéraires, s'élevant ainsi en tant que toute première bibliothèque en ligne.

Le but était au départ de numériser le livre papier, sans apporter aucune modification. A partir de 2003, l'éditorialisation acquiert un véritable rôle créateur, en apportant une plus-value, des fonctions supplémentaires aux contenus. Qu'ils soient réadaptés ou créés numériquement, les contenus bénéficient souvent d'une grande richesse audiovisuelle et d'une forte interactivité, portant ainsi l'alliance du didactique et du ludique à son paroxysme.

Un des contenus très représentatif de l'éditorialisation est le livre applicatif, qui, comme

son nom l'indique, est une rencontre entre l'application et le livre. C'est le cas par exemple de *Morris*, présenté comme une histoire « jouée ».

Le livre applicatif se décline sous quatre formes : les livres homothétiques (contenu encapsulé dans une application), les applications encyclopédiques, les applications de jeu (transformation de l'ebook en jeu), application de livres animés (ils prennent l'apparence de véritables logiciels multimédia).

Il est important de préciser que, contrairement à l'édition, l'éditorialisation est un processus ouvert et perpétuel. En effet, tout usager peut relire le contenu, proposer des modifications, des corrections, des améliorations. Un exemple type serait Wikipédia.

L'évaluation, tant par le biais des commentaires des usagers que par les études et statistiques réalisées par les créateurs, fait aussi partie de l'éditorialisation. L'éditorialisation s'inscrit dans la lignée de la médiation numérique, dans le sens où elle concourt à une transmission du savoir, facilitée par l'innovation des contenus, et obéit à une logique d'interactivité et de collaboration, comme le caractère ouvert et continu de son processus en témoigne.

EPUB (electronic publication)

EPUB est un format standardisé pour les livres numériques. Proposé par l'IDPF, ces fichiers ont l'extension « .epub ». L'epub est à l'ebook ce que .doc est à Word. Il est idéal pour numériser des contenus.

Il présente une interopérabilité des formats (epub sur smartphone, tablette, ordinateur et quel que soit le moteur de lecture et l'éditeur). Sa dernière version, sortie fin 2011, l'epub 3 intègre des contenus enrichis (audio, vidéo), améliore en tout point la qualité, notamment celle de la mise en page, s'élevant ainsi comme le support référent des livres interactifs.

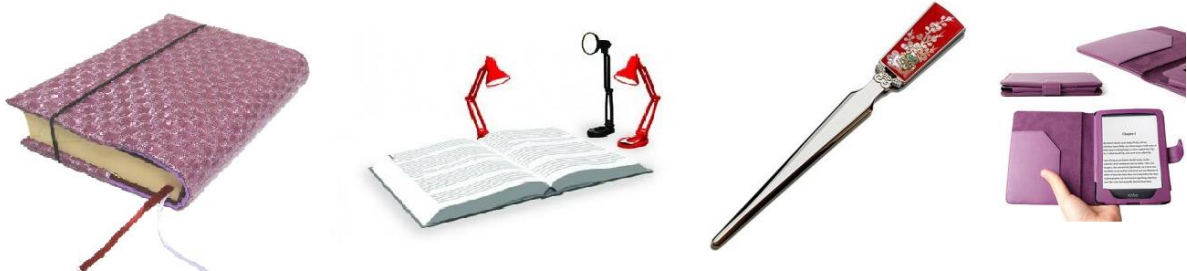
INTERACTIVITE

Etymologiquement, inter veut dire « entre », exprimant la réciprocité ou l'intervalle. Tandis que l'étymologie du mot « activité » signifie « relatif à l'action, actif » et se situe au-dessus de l'action en ce qu'il est l'expression, la manifestation particulière d'une action.

La distinction entre interaction et interactivité peut ainsi mieux se comprendre, la première se rapportant à l'échange entre deux humains, réagissent mutuellement, tandis que l'interactivité implique une personne et un dispositif technologique, l'activité impliquant dans la plupart des cas un(/des) objet(s).

Avec l'interactivité, l'interaction se fait entre l'homme et l'objet technologique. Cette interactivité nécessite la coopération entre ces êtres naturels et artificiels, qui agissent en ajustant leur comportement. Cette faculté d'échange entre l'homme et la machine est permise par les dispositifs interactifs de cette dernière, conçus pour impliquer l'homme dans son déroulement voire dans la modification même de son état. Tous les livres interactifs illustrent bien ce concept : le jeu évolue et/ou avance grâce à l'action de l'homme sur le jeu.

LISEUSE



Avant l'ère du numérique, on entendait par liseuse un petit couteau à papier utilisé comme marque page, une petite lampe pour lire ou encore un protège-livre mobile.

Aujourd'hui, depuis 1992, une liseuse désigne également une tablette mobile conçue pour lire des ebooks. On parle aussi de tablette de lecture ou de lecteur électronique. Elle permet de stocker les documents. Contrairement à d'autres appareils comme la tablette tactile ou l'ordinateur qui peuvent aussi prévoir la lecture d'ebooks, la liseuse est principalement voire uniquement, selon le modèle, conçue pour la lecture. En conséquence, elle est équipée spécialement pour optimiser la lecture : elle dispose d'une autonomie accrue (jusqu'à un mois), d'un écran électrophorétique, ou papier électronique, qui permet une lumière ambiante, des fonctions de recherche rapide, de zoom, de surlignage, de dictionnaire intégré, de la possibilité d'annoter, de marquage, de navigation hypertexte et, plus récemment, d'une connexion wi-fi intégrée. Elles sont aussi très souvent dotées d'un lecteur de fichier audio.

LIVRE ANIME ET LIVRE INTERACTIF

Originellement, le livre animé est un livre « dont les pages contiennent des mécanismes développant en volume ou mettant en mouvement certains de leurs éléments » .

Il est très ancien et ses techniques sont nombreuses parmi lesquelles :

- le volet : pièce de papier qui cache un contenu
- le pop-up : architecture de papier qui surgit en 3D à l'ouverture de la double page
- le carrousel : pop-up avec une ouverture à 360°

Aujourd'hui le livre animé, avec l'ordinateur se définit dans son sens littéral : les contenus du livre s'animent réellement, renforcent l'histoire ou l'élargissent. Le livre animé utilise pour ce faire la technique de la réalité augmentée : la superposition de la 3D à la réalité. Il s'agit concrètement, à l'aide d'un logiciel et d'une webcam filmant le livre, de voir l'animation surgir de la page sur l'écran de l'ordinateur.

Le livre interactif renvoie aux histoires animées qui nécessitent l'intervention du lecteur pour se dérouler. Comme nous avons vu la semaine dernière par exemple avec *Anne Frank au Pays des Mangas*, où il faut toucher pour découvrir tous les détails, ou *Moris*,

où il faut sélectionner certains objets pour que l'histoire continue.

De nombreuses techniques sont mises au point, toujours plus exhaustives en termes de portée didactique et de stimulation cérébrale comme le développement de l'association d'idées, de la mémorisation, etc. Souvent, le livre interactif emprunte certains aspects au jeu de société.

Ils sont donc très riches pour l'éveil, mais qu'en est-il de la place du toucher dans ces associations d'idées, quand un raisin, une page ou un bonhomme de neige ont tous les trois la même texture, celle d'un écran ?

MEDIATION NUMERIQUE

Il convient avant tout de définir le concept même de médiation. Bien que les enjeux et les formes que recouvre ce terme changent selon le domaine auquel elle s'applique, son objectif fondamental reste le même.

Le médiateur ou les dispositifs de la médiation se présentent comme un intermédiaire entre au moins deux parties, dans le but de faciliter l'échange, l'interaction entre elles et d'en améliorer la qualité. Ce, grâce à une connaissance approfondie du médiateur sur les deux parties, que ces parties soient des personnes ou non. Quel que soit le type de médiation, une des parties est toujours une personne ou un groupe d'individus. Ce sont parfois uniquement des individus dans le cas de la médiation politique, ou bien une entité (le droit, la culture, le numérique) d'une part et le public d'autre part.

La médiation est un processus ouvert dont l'aboutissement est une mise en relation entre les parties la plus optimale possible. Le travail de la médiation consiste à trouver comment adapter les deux parties l'une à l'autre, de façon à engendrer entre elles une interaction vertueuse et une compréhension mutuelle.

Nous pouvons maintenant aborder le concept de médiation numérique, que Silvère Mercier, bibliothécaire spécialiste de la médiation numérique, définit ainsi :

« La médiation numérique est une démarche visant à mettre en œuvre des dispositifs de flux, des dispositifs passerelles et des dispositifs ponctuels pour favoriser l'accès organisé ou fortuit, l'appropriation et la dissémination de contenus à des fins de diffusion des savoirs et des savoir-faire ».

Ainsi, dans son acceptation la plus large, la médiation numérique vise une démocratisation du savoir, s'apparentant à une sorte de médiation culturelle mise à la portée de tous et prise en charge par le numérique. Elle permet ainsi de faciliter l'accès aux connaissances.

Mais encore faut-il connaître l'outil informatique. Ce qui nous amène à l'enjeu premier de la médiation numérique : l'équité, dans un monde où internet, plus qu'une opportunité d'apprendre et de découvrir, s'impose peu à peu comme le dispositif officiel des démarches administratives.

De cet enjeu naît la nécessité d'établir une pédagogie adaptée aux publics démunis et aux personnes âgées n'ayant jamais été familiarisés avec l'outil informatique, afin de le leur présenter de façon simple, accessible et surtout attrayante.

De ce dernier adjectif découle le deuxième enjeu, s'étendant cette fois-ci à toute la population : celui de capter le public, de susciter son intérêt pour le numérique. Tout l'enjeu et la complexité de la médiation numérique résident dans cet aspect. En effet, il faut cibler les publics afin d'établir des approches appropriées aux attentes et aux caractéristiques de chaque « catégorie ».

Par exemple, pour les enfants la médiation numérique peut se concentrer sur l'aspect ludique et didactique du numérique grâce aux applications de jeu, tandis que pour des étudiants, il pourrait s'agir de leur faire découvrir des applications ou sites qui constituent de véritables supports pour leurs études ou qui leur permettent d'allier l'aspect social et culturel (par exemple l'application *Duel Quizz*).

La médiation numérique permet donc de mettre à disposition des différents publics les ressources numériques qui correspondent le mieux à leurs centres d'intérêts, leurs quotidiens et de les informer et les accompagner dans ces découvertes. La méthode est ainsi qualitative et personnalisée.

TABLETTE TACTILE



La tablette tactile est un mini-ordinateur portable ultraplat et entièrement tactile. Son écran tactile est multipoints, c'est-à-dire qu'il peut détecter plusieurs touches en même temps. Elle est optimisée pour naviguer sur internet, auquel elle est connectée par wifi et 4G, comme les smartphones. Elle est l'outil d'excellence pour bénéficier des applications dans toute leur complétude (interactivité, graphisme, etc.). Plus généralement, elle est pour l'instant le support le plus adapté aux contenus web de pointe. Son nom provient de l'anglais « tablet » signifiant « plaque ».

L'ancêtre de la tablette sort chez Apple en 1993 :

Newton MessagePad 100



En 2012, Microsoft propose la table tablette :

Surface Table



TEXTE A CHOIX MULTIPLES

Le texte à choix multiples est un modèle de livre interactif, qui consiste en la création d'un texte narratif à entrées multiples, de façon à ce que le choix du lecteur détermine la suite de l'histoire. *Il était des fois*, du jeune Valentin Gall, représente bien ce fonctionnement : selon le choix de l'attribution des adjectifs à tel ou tel personnage, l'histoire change.

Le texte à choix multiple est donc un type précis de texte combinatoire, où multiples déroulements sont possibles selon des combinaisons prédéfinies.

Pour ce faire, il suit le procédé de l'hypertexte, qui permet une circulation entre les différents textes par l'intermédiaire de mots charnières. Ce procédé étant lui-même créé par un générateur de texte qui « utilise l'aléatoire dans le choix des fragments combinés ».

Ce type de texte fait de l'interactivité son moteur même, et implique le lecteur dans la constitution d'un paradoxal hasard limité (c'est-à-dire aux issues finies).

TEXTE COMBINATOIRE

Le texte combinatoire est une branche de la littérature générative, dont l'autre branche est le texte automatique.

La littérature générative renvoie à des textes, généralement numériques, qui se basent sur des algorithmes pour concevoir des œuvres se générant d'elles-mêmes et/ou non déterminées à l'avance.

La littérature combinatoire, apparue dans son sens moderne (c'est-à-dire informatique) en 1959, instaure la fusion entre la littérature et l'informatique, précisément en les combinant.

Elle opère cette combinaison par le biais d'un générateur combinatoire, c'est-à-dire un générateur de texte qui combine selon des règles algorithmiques spécifiques des

fragments de textes préconstruits. Un générateur de texte étant un programme qui crée du texte à partir d'un ensemble de règles qui constituent une grammaire et d'un ensemble d'éléments préconstruits qui forment un dictionnaire.

Pour simplifier, la littérature combinatoire génère au hasard des phrases et ensembles de phrases selon des paramètres prédéfinis.

- Le texte combinatoire à l'époque pré-numérique

La littérature n'a pas attendu l'informatique pour jouer avec ses intra-possibilités et nous en avons des exemples dès le Moyen-Age, notamment avec le poème combinatoire « Litanies de la Vierge » de Jean Meschinot, publié entre 1461 et 1464. Il s'agit d'un ensemble de 8 vers rétrogrades dont on peut extraire 43 008 autres litanies rimées, en inversant ou en permutant mots ou vers :

D'honneur sentier, confort sûr et parfait,

Rubis chéri, saphir très précieux,

Cœur doux et cher, support bon en tout fait,

Infini prix, plaisir mélodieux,

Éjouis ris, souvenir gracieux,

Dame de sens, mère de Dieu très nette,

Appuis rassis, désir humble joyeux,

M'âme défends, très chère pucelette.

Au 20^{ème} siècle, les écrivains Raymond Queneau et George Perec ont donné une nouvelle impulsion au texte combinatoire, la situant à la croisée des mathématiques, de la littérature, de l'absurde et de la subtilité. La littérature combinatoire numérique suit ce mouvement.

Cette technique est loin d'être une exclusivité occidentale et un des plus vieux exemples de texte combinatoire pourrait bien être les 64 hexagrammes de Confucius, philosophe chinois, au VI^{ème} siècle avant J-C.

- Le texte combinatoire à l'époque contemporaine

A notre époque de l'ère numérique, la littérature combinatoire se fait beaucoup grâce aux générateurs, utilisés par de nombreuses applications, comme : *Les histoires farfelues*, avec plus de 100 000 combinaisons possibles. On parle de littérature assistée par ordinateur.

Un exemple du texte combinatoire à l'aide de l'informatique serait, bien que précoce et primaire par rapport aux technologies actuelles, *La machine à écrire*, sorte de machine-programme construite par le québécois Jean Baudot en 1964, fonctionnant ainsi :

« 1. La machine élabore une structure d'éléments phraséologiques qui respecte les règles de syntaxe ;

2. la machine détermine le genre, le nombre ou le temps de chacun de ces éléments ;

3. la machine choisit des mots dans un lexique, afin de construire la phrase définie par la structure syntactique ;

4. la machine rédige la phrase en respectant les règles de concordance, d'accord, d'élision, etc. »

« Dans ce processus, les trois premières étapes sont entièrement aléatoires : la machine exécute tous ses choix au hasard (en simulant par des opérations mathématiques les lois du hasard). Ceci s'applique tant au choix des mots dans le lexique qu'à l'existence de certains mots ou éléments dans la phrase, aux genres et nombre de certains éléments, aux temps des verbes, etc.... Il est donc rigoureusement impossible de prévoir les phrases que va rédiger l'ordinateur électronique, lorsqu'il exécute un programme de ce genre » - citation de *La machine à écrire*, Jean Baudot.

Exemple de phrases générées par la machine de Jean Baudot :

Les neiges ne quittent pas les fins.

La machine brise le plaisir brillant.

Une femme tire le dimanche.

Car l'ouvrier brise la planche.

La peur s'amuse.

Jean Baudot a ensuite rassemblé ces poèmes en un recueil, l'œuvre n'étant pas pour lui la machine mais bien les poèmes qu'elle générerait.

Ainsi, le texte combinatoire contemporain permet au lecteur comme à l'auteur de s'étonner devant une création artistique étrangère à l'homme et échappant à son mode de raisonnement, et de lire un texte de l'absurdité la plus pure. Enfin, il nous donne à lire la poésie de l'informatique, chose aussi absurde que son résultat, l'ordinateur étant l'archétype de la logique et des mathématiques qui ne laisse aucune place à la fantaisie.

Sources bibliographiques :

EVANS, Christophe (Dir.). *Lectures et lecteurs à l'heure d'Internet : livre, presse, bibliothèques*, Editions du Cercle de la librairie. Bibliothèques, 2011.

RIEFFEL Rémy, *Révolution numérique, révolution culturelle ?* Editions Gallimard, 2014.

SINATRA, M.E. & VITALI-ROSATI M. (Dir.), *Pratiques de l'édition numérique*, Editions Presses de l'Université de Montréal, 2014.

<https://acolitnum.hypotheses.org/34>

<https://balises.bpi.fr/culture-numerique/mini-lexique-de-la-litterature-numerique>

<http://blog.savoireactes.fr/post/2011/08/10/vers-definition-mediation-numerique>

<http://www.editions-humanis.com/livre-numerique.php>

<https://www.enssib.fr/le-dictionnaire/livre-numerique>

<https://enssibmasterpbd.wordpress.com/2016/01/31/ledition-100-numerique-innovations-et-nouveaux-modeles-editoriaux/>

<http://mediationdoc.enssib.fr/lire-en-ligne/sommaire/i-le-perimetre-de-la-mediation-numerique-documentaire/definition-et-enjeux-de-la-mediation-numerique-docu>

<http://montreal.mediationculturelle.org/quest-ce-que-la-mediation-culturelle/les-formes-de-la-mediation-culturelle/>

http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/10_basiquesLN.php

<https://www.oulipo.net/fr/texte-images-et-manipulations>