

# Des éditeurs papier s'engagent sur cette voie

PAR VÉRONIQUE SOULÉ

Il nous a paru essentiel pour ce dossier de faire entendre le point de vue des éditeurs jeunesse dits « traditionnels », d'autant que plusieurs d'entre eux ont engagé leur maison dans des projets de développement numérique. Véronique Soulé a ainsi rencontré Marion Jablonski chez Albin Michel, TERENCE Mosca chez Gallimard Jeunesse, Aurélya Guerrero chez Milan, Mathilde de Bonte-Joseph chez Nathan et Antoine Ullmann pour la revue *Dada*. Elle les a interrogés sur leurs premières expérimentations et sur leur politique éditoriale dans ce domaine. Des propos qui laissent percer encore beaucoup d'incertitudes...



Véronique Soulé,  
a dirigé pendant de  
nombreuses années  
Livres au trésor à Bobigny  
(Seine-Saint-Denis),  
elle anime l'émission  
« Écoute il y a un éléphant  
dans le jardin » sur Radio  
Aligre.



aujourd'hui, tous les éditeurs jeunesse se posent des questions sur leur passage éventuel à l'édition numérique. Certains ont déjà fait leurs premiers pas, expérimentent, inventent, d'autres réfléchissent et s'interrogent sur l'opportunité de s'y engager. Car tout est encore balbutiant dans ce domaine, à commencer par la technique, en évolution constante et rapide. Ce qui n'était pas possible il y a six mois (développer un e-book en couleurs) l'est devenu aujourd'hui ; les fonctionnalités et les possibilités d'interactivité se multiplient, ouvrant le champ à la créativité. Mais les outils de lecture restent onéreux, donc peu courants (sauf pour les smartphones), le prix de vente d'un livre numérique est à peine moins élevé que sa version papier alors même qu'il ne peut pas être donné ou prêté, pas plus qu'une application. Un sacré frein à l'acquisition ! On ajoutera que le marché des tablettes est largement dominé par Apple avec l'iPad, qui détient donc le quasi monopole des applications pour enfants. En effet, vu les coûts de développement, les éditeurs éditent presque toujours leurs produits pour iPad et/ou iPhone, et éventuellement dans un second temps pour Android. Tout éditeur ou concepteur d'applications peut soumettre un produit à Apple qui décide de l'intégrer – ou pas – dans son App Store, unique vecteur de diffusion, impose ses conditions et prélève 30% sur le prix de vente. À raison d'un prix public dépassant rarement 5 €, on comprend qu'il faut en vendre beaucoup pour amortir les coûts de réalisation, d'autant plus importants quand l'application a nécessité des développements techniques spécifiques et non reproductibles.

Certains éditeurs ont commencé par l'exploitation de leur fonds d'ouvrages, pour des éditions au format numérique (e-book), en noir donc, pour leurs collections de romans (Albin Michel, Fleurus ou Rageot, par exemple), ou des éditions enrichies, voire interactives, sous forme d'applications pour les albums en couleurs : format homothétique, pages qui se tournent, lecture par un comédien, surlignage au fur et à mesure, habillage sonore, parfois des images qui s'animent, parfois une interactivité un peu plus grande comme dans la collection « Premières lectures » de Nathan, Fleurus, Albazane, ou « J'aime lire » de Bayard Presse. D'autres proposent des applications ludo-éducatives à partir de héros qui sont souvent déjà sous licence comme Émilie ou Martine (Casterman), Chamalo (Flammarion), Pénélope (Gallimard Jeunesse), etc.

Quelques éditeurs se sont fait remarquer au cours de l'année passée pour la qualité créative et/ou ludique de leurs publications, surtout dans le domaine des applications – Bayard (*Un jeu* d'Hervé Tullet), Gallimard (*La Coccinelle* et autres publications pour iPad) – mais aussi, plus rarement, dans celui de l'e-book – (Albin Michel Jeunesse, *L'Herbier des fées* de Benjamin Lacombe). Créations ambitieuses, uniques, ou applications plus modestes du point de vue de l'investissement... pour le moment, l'équilibre économique n'existe pas, les ventes francophones sont encore trop peu nombreuses, d'où la nécessité d'élargir le marché par les traductions.

Pour éclairer ces démarches, nous avons demandé à cinq d'entre eux, qui se sont déjà distingués par la singularité de leurs publications, de nous présenter leurs projets.



Pour prolonger la lecture  
de ce numéro consultez notre  
site :

<http://lajoieparleslivres.bnf.fr>

Rubrique : [Nous connaître >](#)  
[Publications >](#)

[La Revue des livres pour  
enfants >](#)

[Pour aller plus loin](#)



Image provenant du blog La Feuille  
consacré au numérique

© DR

ALBIN MICHEL JEUNESSE  
ET PRIMA LINEA – 2011  
À PARTIR DE 10 ANS

### L'Herbier des fées

Sébastien Perez et  
Benjamin Lacombe

DISPONIBLE SUR IPAD /  
IPHONE

14,99 €

*Paru, au même moment, dans  
une version papier chez Albin  
Michel*

Au siècle dernier,  
un éminent botaniste russe  
est missionné dans la  
légendaire forêt de  
Brocéliande en quête d'un  
élixir d'immortalité.  
La découverte, au cours  
de ses observations,  
d'étranges petits êtres  
féeriques va bouleverser  
sa vie à jamais...  
Le livre numérique  
est enrichi d'interactions :  
immersion dans les  
illustrations, lecture  
des documents d'époque,  
fondus-enchaînés de fleurs  
et de papillons,  
mouvements gracieux  
de fées qui prennent leur  
envol, variations délicates  
de couleurs... autant de  
touches qui rendent la forêt  
vivante pour le lecteur.  
Sept petits films  
d'animation en 2D  
témoignent également  
de l'aventure vécue par  
le savant.  
Le livre numérique a reçu  
la Pépite du numérique  
décerné par le Salon  
du livre et de la presse  
jeunesse à Montreuil  
en décembre 2011.



## Albin Michel

RENCONTRE AVEC  
MARION JABLONSKI, DIRECTRICE  
D'ALBIN MICHEL JEUNESSE

**Albin Michel Jeunesse menait-elle depuis longtemps  
une réflexion sur le livre numérique ou sur l'appli-  
cation numérique avant de publier L'Herbier des fées ?**

Depuis deux ans, nous proposons la version  
numérique des romans de la collection « Wiz » en  
même temps que la version papier, en noir, donc.

En ce qui concerne la couleur, les possibilités  
sont plus diversifiées et complexes : nous sommes  
à l'intersection du dessin animé, du jeu vidéo et du  
livre. Quelle place l'éditeur peut-il prendre sur ce  
support ? Quelle peut être la spécificité de sa dé-  
marche, parallèle à celle qu'il défend pour le papier ?  
Cette réflexion, au cas par cas pour l'instant, a eu  
des conséquences sur les dispositions que j'ai  
prises : par exemple ne pas choisir le champ de  
l'application mais celui de l'e-book, parce que je  
me suis dit qu'être dans un environnement de  
« livres » me permettrait de mieux cerner ma dé-  
marche, mais aussi de mieux défendre mes points  
de vue commerciaux : le livre numérique, tel qu'on  
l'imagine, n'est pas un produit de discount ou de  
promotion. On doit défendre cet aspect auprès de  
nos lecteurs : le livre numérique a un prix de vente  
qui comprend la création et l'édition. En cela le do-  
maine de l'application me semblait dangereux,  
dans la mesure où il est déjà exploité chez Apple de  
façon très majoritaire par les professionnels du jeu  
et du dessin animé qui proposent des applications  
dont le prix avoisine les 2 euros. Et je ne vois pas  
comment je peux mener un travail de création avec  
un auteur et le rémunérer à ce prix-là. J'étais donc  
coincée entre ces deux pistes de réflexion, comment  
définir un livre numérique du point de vue éditorial  
et comment défendre une économie du livre numé-  
rique qui puisse laisser envisager la création...  
lorsque Benjamin Lacombe m'a proposé son projet.

**Comment s'est monté le projet de L'Herbier des fées ?**

J'ai été complètement séduite par ce projet d'au-  
teur, créatif au premier sens du terme, puisque  
Benjamin Lacombe avait une double vision de son





↑ ↓  
Benjamin Lacombe  
L'Herbier des fées,  
Albin Michel Jeunesse



futur livre : celle pour le papier et celle pour le numérique.

Il avait déjà choisi Prima Linea, une bonne idée au vu de la qualité de leurs films d'animation et leur technicité. J'ai demandé à l'un et à l'autre de rentrer dans les contraintes de l'iBook d'Apple, car pour la couleur, il n'y a que la tablette d'Apple qui soit capable de délivrer des univers comme celui de *L'Herbier des fées*. Mais aujourd'hui, pour être présent dans l'iBook Store d'Apple, il faut se conformer à l'ePub3, un type de fichier sur lequel la capacité interactive est inférieure à celle qu'on peut développer sur une application. Nous avons également travaillé avec notre photographe IGS, qui a créé une cellule créative numérique pour ce projet. Benjamin Lacombe s'est beaucoup investi, y compris techniquement, mais Albin Michel, Prima Linea et IGS ont vraiment collaboré pour élaborer l'interaction. Cela a été une aventure très particulière, non reproductible, parce que c'est un projet d'auteur. Cela n'a rien à voir avec une politique de livres numériques à partir d'un fonds de catalogue.

Aujourd'hui, il y a beaucoup de projets, en numérique couleur, qui sont faits par des éditeurs bien plus que par des auteurs : on confie à une société X ou Y le soin de créer de l'interaction, du son, à partir de données déjà existantes sur le papier. C'est une autre façon de travailler, plus proche de celle des produits dérivés. Tandis que dans ce cas-là, j'ai eu toute ma place en tant qu'éditrice, car l'initiative et l'intelligence du projet sont venues à 90% d'un auteur, à qui nous avons essayé de donner le maximum d'outils et une réalisation assez exceptionnelle par Prima Linea.

### **Allez-vous continuer de travailler avec des auteurs pour vos futurs projets ?**

Oui, si ces projets me paraissent légitimes.

Par ailleurs, je travaille aussi sur des projets liés au catalogue, en particulier autour de la série des « Camille », de Jacques Duquennoy, pour proposer une version numérique bien plus simple que *L'Herbier des fées*. Mais cela me permet de réfléchir à ce que pourrait être l'identité d'Albin Michel dans ce domaine des livres numériques partant de livres imprimés. Jacques Duquennoy a une approche très intéressante de la narration, basée sur l'image, qui se prête bien à une

réflexion du passage à l'écran, comme il l'avait déjà fait pour le cédérom *Les Fantômes*.

Au cas par cas, et selon les univers, je veux associer les auteurs au moins pour les lignes directrices, partir de leur ressenti par rapport aux possibilités qui leur sont offertes par le son et l'interaction pour nourrir ou illustrer leur démarche. C'est peut-être utopique de ma part, car encourager cette créativité nécessite que des informaticiens travaillent sur chaque effet particulier. Aussi nous serons certainement obligés de concevoir une espèce de boîte à outils à mutualiser sur un certain nombre de titres, sinon cela devient complètement irréaliste. Je suis encore en recherche pour trouver un juste équilibre.

### **Pensez-vous développer beaucoup de projets dans le domaine du numérique ?**

Nous avons beaucoup de projets et je regrette que ça n'avance pas plus vite. Mais, et c'est le paradoxe, comme cela ne génère pas d'argent, nous ne pouvons pas créer d'équipe. Nous travaillons avec des intervenants extérieurs, qui nous apportent des savoir-faire que nous n'avons pas, le son par exemple. Mais je ne veux pas de circuit parallèle, ce serait dommage que ce soit une excroissance complètement distincte. Cela nécessite d'impliquer et de former mon équipe à tous les niveaux, éditorial et graphique mais il faut pouvoir trouver le temps de le faire, en plus de notre métier traditionnel !

On avance, même si le lectorat et surtout les tablettes ne sont pas encore là. Pour l'instant, celle d'Apple domine le marché et elle est très chère. Mais tout cela va évoluer. La chaîne du livre numérique aussi. Ainsi, il est très difficile pour le lecteur de s'orienter chez Apple Store, qui vend en direct, et de trouver quelque chose, sauf si il sait d'avance ce qu'il veut. Donc il va forcément se créer des métiers intermédiaires, le libraire retrouvera sa place, son rôle de médiateur. Cela va se réguler, sinon, comment les gens vont-ils pouvoir choisir ? Mais, même si le marché sur le livre en couleurs est à peine balbutiant, toute cette période de réflexion et de débroussaillage est passionnante. ●

GALLIMARD JEUNESSE – 2011  
ET 2012  
CONTES ILLUSTRÉS  
A PARTIR DE 3 ANS

### Les Trois petits cochons

**Cendrillon**

ill. Ed Bryan,  
animation Ed Bryan  
et Andy Hall

concept, design,  
scénario et technologie :  
Nosy Crow

DISPONIBLES SUR IPAD ET  
IPHONE

**4,99 € CHACUNE**

L'adaptation contemporaine de ces contes, aux illustrations pleines d'humour et de détails, est racontée et dialoguée par des voix d'enfants qui apportent un vrai plus. De nombreuses interactions très variées, et pour certaines à la conception innovante, accompagnent la lecture.

GALLIMARD JEUNESSE /  
MUSÉE DU LOUVRE – 2012  
POUR LES 4-8 ANS

### Le Grand Louvre des petits

DISPONIBLE SUR IPAD ET  
IPHONE,

**3,99 €**

Avec deux niveaux de jeux selon l'âge des enfants, cette application à utiliser avant, pendant ou après la visite au musée, propose diverses activités pour découvrir seize œuvres exposées.

GALLIMARD JEUNESSE – 2011  
ET 2012  
MES PREMIERES  
DÉCOUVERTES  
A PARTIR DE 4 ANS

**La Coccinelle**

ill. Sylvaines Perols

**La Forêt**

ill. René Mettler  
Développement et  
animations : Studio v2

POUR IPAD

**3,99 €**

ET IPHONE,

**2,99 €**

Sur la base des principes, du contenu et des illustrations des livres de la collection, chaque interaction – toucher les coccinelles pour déployer leurs ailes, froter les feuilles des arbres pour changer de saison – apporte des informations.

GALLIMARD JEUNESSE – 2012  
A PARTIR DE 2 ANS

**Pénélope à la ferme**

Adaptation du livre  
d'Anne Gutman et Georg  
Hallensleben

POUR IPAD ET IPHONE

**3,99 €**

Le petit koala bleu, vedette de dizaines de titres et d'une série animée télévisuelle, découvre le monde de la ferme dans une histoire à jouer, aux nombreuses interactions – éléments à rechercher et déplacer, ou encore à placer sur les planches aux couleurs chatoyantes de Georg Hallensleben.

# Gallimard Jeunesse

Avec déjà six applications à son actif, développées dans différentes directions, Gallimard Jeunesse affirme clairement son désir de se positionner sur le secteur des applications numériques.

## PETIT TOUR D'HORIZON AVEC TÉRENCE MOSCA<sup>1</sup>, CONSULTANT NUMÉRIQUE POUR GALLIMARD JEUNESSE

### De quelle façon a démarré la réflexion de Gallimard Jeunesse sur le numérique ?

Elle a un pris un certain temps, car nous nous demandions ce que nous pourrions développer pour ces plateformes. Comme je venais du domaine du jeu vidéo, j'ai tout d'abord contacté des développeurs de ce secteur, qui se sont avérés trop éloignés de l'approche éditoriale des éditeurs de livre jeunesse. Nous avons longuement recherché des partenaires jusqu'à ce qu'au cours de cette étape de réflexion, nous découvrions Nosy Crow, un éditeur anglais, dont les premiers développements numériques nous ont particulièrement séduits. Nous avons également trouvé en France des développeurs qui nous convenaient et avons commencé à développer d'autres contenus comme *La Coccinelle* ou *Pénélope à la ferme*.

Dans le cadre de notre partenariat avec Nosy Crow, nous achetons les droits pour la langue française, tout en ayant un avis éditorial fort sur le contenu. Nous avons décidé d'utiliser des voix d'enfants. Même si le coût est plus élevé, la proximité créée avec l'enfant rend l'attachement aux personnages du conte encore plus fort. Quant au choix des contes, notre logique a également été celle de l'international, avec des contes que tout le monde connaît. Nous poursuivons notre collaboration avec Nosy Crow sur d'autres applications. *Pompon à la ferme* et *Pompon au travail*, pour les plus petits, adaptés d'une série de livres cartonnés de Benji Davis, édités par Nosy Crow, parus chez Gallimard Jeunesse en février dernier, sont déjà disponibles en anglais et paraissent ce début d'été chez nous.



↑  
La Coccinelle, Gallimard Jeunesse

↓  
Cendrillon, Gallimard Jeunesse



↑  
Le Grand Louvre des petits, Gallimard Jeunesse-Musée du Louvre

↑  
Pénélope à la ferme, Gallimard Jeunesse.





Il y aura aussi d'autres contes [*Le Petit chaperon rouge* est annoncé pour la rentrée]. Mais nous voulons explorer d'autres genres, et surtout développer des applications à partir de nos propres livres.

**Gallimard Jeunesse, comme de nombreux éditeurs, développe uniquement pour le format Apple. Serait-il compliqué techniquement de développer en même temps pour les autres formats, tel Android ?**

Apple et Android sont deux systèmes d'exploitation différents. De nombreux développeurs ont commencé à travailler spécifiquement pour la tablette Apple; développer ensuite pour Android revient assez cher car il faut tout reprendre ou presque. Cependant aujourd'hui les développeurs utilisent des «middleware», des sortes de logiciels intermédiaires qui permettent de développer une base commune puis des briques spécifiques. Mais certaines fonctionnalités, comme la gyroscope (quand on bouge la tablette, l'image se déplace dans le même sens), que nous utilisons dans plusieurs de nos applications, ne sont pas prises en compte par ces logiciels. Une autre fonctionnalité, dépendante du support, que nous avons utilisée pour *Cendrillon*, est la caméra frontale qui permet de se filmer et de se retrouver dans l'application. Le marché des tablettes est encore largement dominé par Apple. Ce qui n'est plus le cas pour les smartphones. Nous travaillons ainsi pour être présent sur les deux formats. Mais à quelques exceptions près, les quantités restent moins importantes sous Android.

D'un point de vue économique, notre présence à l'international, avec des co-éditions en Angleterre, aux États-Unis, en Chine, en Corée, etc., pour les titres de la collection « Mes premières découvertes » nous permet d'amortir plus facilement nos investissements. Pour *Cendrillon* et *Les Trois Petits Cochons*, les coûts sont également partagés avec Nosy Crow. *Pénélope* étant aussi une licence mondiale, cela nous permet de sortir l'application dans plusieurs pays.

**Pourquoi avez-vous choisi de développer des applications plutôt que l'e-book ?**

Nous développons des e-books. Les applications, quant à elles, permettent une interaction qui va au-delà de ce que l'on peut attendre d'un livre traditionnel en e-book. On se rapproche du marché

du ludo-éducatif. Sur ce marché-là on retrouve certes des éditeurs de livres jeunesse, mais également des éditeurs de jeux vidéo, et de nouveaux entrants.

Au contraire de certains développeurs qui bâtissent un unique outil de production, dans lequel ils font rentrer tous leurs produits, nous avons voulu une approche différente, très qualitative. Et même si nous reprenons des éléments d'une application à l'autre, nous cherchons chaque fois à apporter des innovations en faisant évoluer notre processus de production. Pour *La Coccinelle*, notre première application, nous avons déstructuré le livre pour le remonter numériquement autrement, notamment par l'apport de la 3D. En nous basant sur le livre, nous avons réfléchi à de nouvelles manières d'utiliser le côté tactile de la tablette, aux interactions et éléments de jeu, pour garder le même niveau d'innovation que l'effet du transparent dans le livre original. Il était important de tenir compte des réactions de l'enfant qui s'attend à pouvoir interagir avec l'ensemble des éléments apparaissant à l'écran. Avoir seulement une ou deux zones actives nous semblait frustrant. Au contraire, nous avons joué à fond l'interactivité. Pour *La Forêt*, nous avons développé en commun livre et application. Pour cette nouvelle édition en partenariat avec l'ONF, illustrée par René Mettler, nous avons réfléchi aux éléments communs et différents du livre et de l'application. Il ne s'agit pas d'un simple copier-coller : nous avons travaillé sur les profondeurs du contenu, notamment la non linéarité. Nous allons continuer dans cette direction. L'application ne remplace pas le livre elle en est complémentaire.

L'étape suivante a été *Le Grand Louvre des petits*, co-édité avec le Musée du Louvre, sorti en avril. Pour ce parcours autour de douze œuvres du Louvre, nous avons voulu une approche par le détail, pour mieux apprécier les œuvres et comprendre l'artiste, via des mécaniques de jeux variées. Sur le premier jeu (*La Joconde*), on retrouve le côté lampe magique de « Mes Premières découvertes », en passant le doigt sur l'écran pour dévoiler les détails, on peut zoomer sur chaque œuvre, différents niveaux de difficulté et d'interaction sont disponibles, ainsi que des commentaires audio détaillés.



Le principe est que l'enfant entend les explications pendant qu'il découvre l'œuvre, sur le support ou au cours de sa visite dans le musée. Cette application correspond plus à un jeu, ou plutôt un cahier d'activités sur les collections du musée. C'est le premier titre d'une collection, qui se poursuit avec d'autres musées, comme *Le Centre Pompidou pour les enfants* qui sortira en juin.

### Comment travaillez-vous avec les développeurs et les éditeurs ?

Nous travaillons avec les éditeurs des livres jeunesse. Ils apportent le côté qualitatif de Gallimard Jeunesse et une excellente connaissance de l'enfance. Nous avons constitué un pôle éditorial qui comprend donc l'éditeur, un graphiste, les développeurs et moi-même, et qui mène une réflexion éditoriale sur le contenu. Nous réalisons un story board qui explique écran par écran le déroulé de l'application. Une fois ce document finalisé nous partons en développement. Nous travaillons avec plusieurs développeurs en France plutôt de petite taille. Dans un souci de cohérence, nous essayons de garder le même développeur pour une collection. Le prochain titre dans la collection « Mes premières découvertes » sera *Le Dinosaur*, à paraître à la rentrée prochaine. Notre programme de développement reste flexible, prenant également en compte les attentes de nos co-éditeurs étrangers.

### Est-ce que les ventes sont satisfaisantes ?

Avec six applications aujourd'hui Gallimard Jeunesse est bien présent sur l'App Store. Les personnes qui ont acheté et apprécié les premières se montrent très intéressées par les suivantes. Même si l'App Store est bien organisé, il n'est pas toujours facile pour les parents de trouver une application de qualité pour les enfants, et ils apprécient de repérer une marque en laquelle ils peuvent avoir confiance.

Les pics pour les ventes d'applications se situent en général au tout début de leur sortie. L'avantage d'un éditeur papier est d'avoir une équipe marketing et relation presse très compétente, mais aussi de créer du lien avec le livre imprimé. À la fin de nos ouvrages « Mes premières découvertes », un rappel de nos applications disponibles a été inclus. Nous organisons également des journées gratuites ou à prix réduit.

Mais contrairement au monde du jeu, où les ventes se font uniquement au lancement du titre, nous constatons pour les applications que les gens achètent de façon plus continue. La sortie de *Cendrillon* n'a pas empêché *Les Trois petits cochons* de continuer à bien se vendre. ●

---

1. TERENCE MOSCA a été en charge des jeux vidéo pendant huit ans chez Disney, puis des produits dérivés et de l'audiovisuel chez Gallimard, qu'il a quitté pour Ubisoft, avant de monter sa structure il y a trois ans. Quand les éditions Gallimard Jeunesse ont décidé de développer le numérique, elles ont fait appel à lui. Dans le domaine de l'édition, il travaille uniquement pour Gallimard Jeunesse. Il s'est également spécialisé dans l'audiovisuel et les jeux vidéo.

MILAN – 2012  
6-10 ANS

### Atlas Plus

#### Livre de Stéphane Batigne

INTERACTIF GRÂCE À UNE APPLICATION SUR IPHONE ET IPOD TOUCH

17,90 €



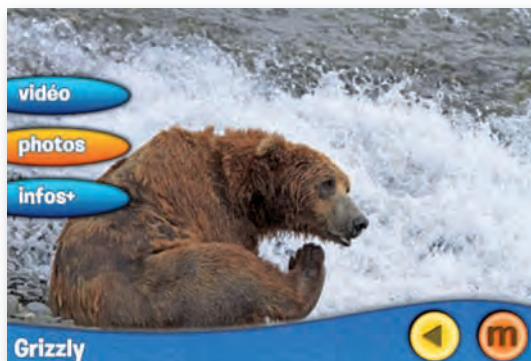
MILAN – 2012

### Atlas Plus Wapiti nature

DISPONIBLE SUR IPHONE ET IPOD TOUCH,

0,79 €

Combiné à une application téléchargeable, *L'Atlas plus* devient interactif par la manipulation de l'iPhone ou l'ipod Touch au-dessus des onze doubles pages du livre. À la manière d'une loupe, l'application permet de faire apparaître sur le smartphone des contenus documentaires multimédia supplémentaires, photos, vidéos, animations et textes.



## Milan

### RENCONTRE AVEC AURÉLYA GUERRERO, DIRECTRICE LITTÉRAIRE DU DÉPARTEMENT DOCUMENTAIRES

#### Comment vous êtes-vous lancée dans l'aventure numérique d'*Atlas Plus* ?

*L'Atlas plus* représente notre participation au défrichage numérique chez les éditeurs jeunesse, en terme de valeur ajoutée sur les contenus. C'est une innovation mondiale dont nous avons l'exclusivité. Nous avons fait développer la technologie auprès d'Étienne Mineur (co-fondateur des éditions Volumiques), un concepteur de jeux vidéo.

Il nous a présenté un plateau de jeux avec des iPhones qui jouaient le rôle de sous-marin, si l'on peut dire, et qui nous a bluffés. Nous avons tout de suite cerné le potentiel que pouvait apporter cette technologie et la façon dont on pourrait la décliner à partir du support livre, le plus simple et le plus prometteur étant de le faire sur un atlas, parce qu'on pourrait ajouter des contenus à l'infini, en passant par les cartes. *L'Atlas Plus* est paru en mars dernier, sous forme de livre, un atlas classique articulé autour de quatre thématiques : la géographie, la nature, la vie des hommes et la culture. À trois des thématiques sont associées des applications pour le smartphone qui se conjuguent avec le livre, dont la première, *La Nature*, est sortie en même temps que le livre. *La Vie des hommes* sortira en septembre 2012 et *La Culture* en 2013.

Cela a été une entreprise d'envergure parce que nous n'avions jamais réalisé de contenu numérique. Il a fallu anticiper sur l'ouvrage imprimé et, en même temps, décider de ce que nous allions mettre dans l'application. L'ouvrage est autonome, exhaustif, et on peut tout à fait le lire sans utiliser un smartphone. Quant à la personne qui accède par un smartphone, elle peut télécharger l'application et avoir accès à des contenus spécifiques. Comme nous avons conçu les deux supports en parallèle il fallait extrapoler ce qu'on allait mettre dans l'application. La réflexion s'est révélée assez

vertigineuse ! À chaque picto du livre renvoyant à l'application, nous avons voulu associer des images, mais aussi une animation : il fallait donc commander ces animations à un illustrateur infographiste, trouver les photos, les vidéos, passer les accords avec les agences photos. Il a fallu déterminer chaque contenu supplémentaire, en listant les pictos dans le livre. L'application comprend 800 médias, dont 550 photos et plus de 80 vidéos, ainsi que du texte. Nous avons eu aussi un débat passionné pour savoir si on ajoutait des jeux et nous avons fini par nous mettre d'accord sur un puzzle à reconstituer à partir de pièces à retrouver dans les six continents, que l'enfant découvre au fur et à mesure qu'il se promène sur les cases. À chaque fois qu'il retrouve toutes celles d'un continent, une vidéo apparaît et il peut récupérer 11 vidéos bonus. Ce petit «gameplay» – sorte de chasse au trésor – incite l'enfant à aller à la découverte du maximum de cartes possibles, et donc du monde. Cela a été un travail éditorial passionnant.

#### **Mais peut-on regarder l'application sans avoir le livre ?**

Oui, car c'est une exigence d'App Store qui refuse de vendre des applications dépendantes d'un support. Quand on lance l'application «Wapiti Nature», un écran demande si on a le livre ou pas. Si l'on répond par la négative, l'application se met dans un mode de feuilletage au doigt qui présente la même ergonomie que dans le livre, avec les différents continents, mais dans lequel on évolue case par case. Tandis que dans le livre le lecteur se déplace en posant son smartphone en haut à gauche de la carte du continent qu'il a choisi, et il bouge avec la boussole.

#### **Cela représente un énorme travail...**

Énorme. Nous avons travaillé treize mois. Cela a mobilisé quatre personnes en interne, et une dizaine de collaborateurs, c'est-à-dire le directeur numérique, un infographiste, trois illustrateurs, les agences photo, les auteurs.

#### **Pensez-vous continuer à développer des projets numériques ?**

Oui, très certainement. Pour l'instant, nous sommes encore dans la production de la deuxième et de la troisième applications pour *L'Atlas Plus* et nous n'avons pas encore réfléchi à de nouveaux concepts.

Mais c'est un investissement très lourd. Nous comptons beaucoup sur les ventes à l'international pour amortir les frais de développement. Pour le moment rien n'est fait, mais *L'Atlas Plus* plaît beaucoup, car, contrairement à ce qu'on pourrait penser, il y a très peu de projets numériques documentaires sur le plan international.

On ne peut pas lancer trop de gros projets en développement car on n'a pas encore trouvé le modèle économique. Le nôtre est respectueux des auteurs et de tous les collaborateurs, c'était important pour nous de garder pour eux une échelle de rémunération pertinente et juste. Nous ne pouvons donc pas reconduire ce modèle économique sur tous nos projets.

#### **Mais pourquoi avez-vous déjà baissé le tarif de l'application, de 2,39 € à 0,79 € ?**

Pour la lancer. Déjà, au plan marketing, nous avons fait de gros efforts, parce que même si on parle beaucoup du numérique, ça ne rentre pas dans les canaux de diffusion et de distribution classiques. Donc il faut faire beaucoup de e-marketing et de bruit pour que le produit soit connu du grand public. Par exemple, nous avons fait des animations en librairie pendant trois jours, pendant lesquels le chargement de l'application était gratuit. Elle a été téléchargée environ 7000 fois ! Alors que lorsqu'elle était en vente à 2,39 €, nous en avons vendu 212. Alors, puisque nous sommes dans une période d'expérimentation, nous avons décidé de la solder à 0,79 €. Effectivement, cela a un effet sur les ventes puisque nous constatons des téléchargements plus fréquents. Cela pose la question de la valeur éditoriale des contenus numériques... Un lecteur est prêt à acheter un livre imprimé à 20 € mais «s'attend» à bénéficier de l'équivalent numérique à moindre coût. ●

NATHAN – 2011  
PREMIÈRES LECTURES

**Que la vie est belle**  
**J'adore le jus de rat**  
**Les animaux de Lou**  
**La Tour Eiffel a des ailes**  
**Vive les mariés!**

DISPONIBLE POUR IPAD  
**2,99€**  
Reprenant les ouvrages papier de la collection Premières lectures, les applications sont enrichies d'une aide graduée à la lecture et d'animations ludiques.

NATHAN – 2010 ET 2011  
**T'choupi joue avec les couleurs**

**T'choupi joue avec les lettres**

**T'choupi. Apprends l'anglais**

DISPONIBLES POUR IPAD  
**3,99 €**  
Quizz, coloriages et autres activités pour des apprentissages ludo-éducatifs autour du personnage de Thierry Courtin.

NATHAN – 2010  
LES CONTES CLASSIQUES  
**Boucle d'Or**

**Le Petit Poucet**  
**Blanche-Neige**

DISPONIBLES POUR IPAD  
**1,59 €**  
Parus initialement en livres-CD, les contes illustrés par Fabrice Turrier, Crescence Bouvarel ou Stefany Devaux sont lus par Michel Elias. Le texte peut s'afficher sous les images et des repères interactifs invitent à avancer dans la narration.



## Nathan

RENCONTRE AVEC  
MATHILDE BONTE-JOSEPH,  
RESPONSABLE  
DES PROJETS NUMÉRIQUES  
CHEZ NATHAN

Il me semble que les projets numériques de Nathan se développent plutôt dans le champ des applications que dans celui des e-books.

Aujourd'hui, Nathan explore un peu les deux voies, les applications et les e-books. Les applications relèvent du ludo-éducatif, avec le jeu et l'interactivité. Mais pour ce qui est de la lecture ou de la lecture enrichie, nous cherchons à nous développer en produisant des e-books.

Nous avons mis en place un système de production qui nous permet de sortir les versions numériques de la quasi intégralité de nos livres de fiction, au noir, avec des mises en pages simples, et surtout des illustrations qui viennent dans le fil du texte, qui n'occupent pas toute la double page. Mais pour les livres illustrés, c'est plus compliqué.

### Pour les livres illustrés, vous avez plutôt développé des applications ?

Nous avons fait des applications pour adapter certains de nos livres illustrés, il y a un ou deux ans. (par exemple *T'choupi joue avec les couleurs*, des contes comme « Boucle d'or » ou « Le Petit Poucet », des histoires pour lecteurs débutants tirés de notre collection « Premières lectures »). Mais la technologie évolue très vite, et il existe aujourd'hui un format de fichier appelé *ePub fixed layout*, qui permet de respecter la mise en pages d'une double page et de faire des e-books avec des livres illustrés en couleurs. En revanche ces e-books ne sont compatibles qu'avec les supports Apple. Nous n'avons pas encore d'ouvrages jeunesse en *ePub fixed layout* en vente, mais nous commençons à y réfléchir et à l'intégrer dans nos projets. Nous nous disons que l'environnement naturel du livre, c'est celui de l'e-book plutôt que celui de l'application. D'abord, les coûts de développement d'une appli-



cation sont très élevés, et les prix de vente très bas. Ensuite, l'environnement de l'App Store n'est pas celui du livre. Nos applications sont entourées d'autres applications qui n'ont rien à voir avec le livre, et encore moins avec l'enfant. C'est assez difficile d'émerger, alors qu'un e-book est répertorié dans une librairie numérique, dans un univers que nous connaissons.

### **Pour réaliser vos e-books, vous exploitez le fonds existant, ou vous le ferez pour les futures publications ?**

Nous faisons les deux. Et nous essayons de « rattraper » le fonds petit à petit, pour les collections qui s'y prêtent. C'est un travail de longue haleine.

### **Et pour les ouvrages en couleurs ?**

Nous allons notamment exploiter ce nouveau format, l'*ePub fixed layout*, qui donne des résultats satisfaisants pour la lecture sur tablette, c'est assez valorisant pour les illustrations. Cela nous semble un format intéressant, avec pour inconvénient d'être un format propriétaire Apple, ce qui nous limite dans la distribution. Mais cela peut évoluer très vite.

### **Si ce format *ePub fixed layout* avait existé à cette époque, vous n'auriez pas développé d'applications ?**

Peut-être pas. Il est intéressant car il permet vraiment de respecter le format d'origine, mais surtout de rester dans le circuit de distribution du livre.

### **Mais aurait-il permis l'interactivité ?**

Elle est encore limitée, mais cela peut évoluer. De manière plus générale, nous essayons de voir comment les enfants s'approprient les applications et les livres numériques, quels sont les usages qu'ils peuvent en faire. Peu à peu, nous faisons évoluer nos projets.

### **Dans le domaine des applications, vous avez développé la collection des « Premières lectures » ?**

Oui, nous avons développé la collection « Première lectures » en format applicatif. Nous avons cherché à utiliser le support numérique pour proposer de nouvelles fonctionnalités à l'enfant débutant en lecture, qui l'aident à découvrir et à lire le texte, avec un découpage syllabique, une

lecture en karaoké, différents niveaux de lecture. Cela nous a permis d'aller plus loin que ce que nous proposons dans la version papier.

### **Et pour le documentaire ?**

Là aussi, nous sommes dans une phase exploratoire. Nous allons réfléchir à des prototypes pour voir comment on peut exploiter notre fonds documentaire sous forme numérique. Parce que ce support peut apporter beaucoup – différents niveaux de lecture, progression assez fine dans les contenus, etc. – et l'on peut imaginer des parcours de lecture différents. Mais c'est beaucoup plus complexe que pour la fiction – avec un contenu riche, un rapport texte image très fin. Créer la version numérique d'un ouvrage documentaire demande une nouvelle scénarisation, c'est-à-dire de réfléchir à la façon d'agencer le contenu. Pour l'instant, nous explorons des pistes.

### **Le travail se fait-il en interne ou en externe ?**

Ce qui relève de la conception, du suivi de production, et souvent de la création graphique se fait en interne. Mais pour le développement des applications nous faisons appel à des développeurs extérieurs. Pour la création des ePubs, ce sont les compositeurs qui font déjà les versions papier qui commencent à créer des cellules numériques. En fait, chez Nathan Jeunesse, nous avons une forte expérience de création de jeux, nous avons des graphistes habitués à créer des interfaces très proches du jeu. C'est important que nos métiers évoluent et que tout ne se fasse pas de manière externalisée.

### **L'équilibre économique est-il différent pour les e-books et pour les applications ?**

Pour les applications, les coûts de développement sont très importants et les prix de vente très bas alors que pour les e-books, les coûts de développement sont souvent inférieurs. Mais il y a en plus des coûts d'investissements pour mettre en place une chaîne de production capable de créer des e-books de manière systématique, industrielle, pour qu'on soit capable de sortir la version numérique de nos livres en même temps que la version papier. Intervient aussi l'évolution des métiers : il faut former tous les collaborateurs qui doivent

suivre la production de ce nouveau type de livres. Heureusement les prix de vente des e-books sont supérieurs à ceux des applications, on se retrouve donc dans un contexte plus favorable au livre.

**Vous êtes aussi dépendants de l'évolution des techniques, qui vous obligent à revenir sur vos publications ?**

Oui, il y a aussi des coûts liés à la mise à jour de tous nos fichiers chaque fois qu'il y a un nouveau système d'exploitation, un nouveau support. Chaque fois, on doit les reprendre pour qu'ils soient compatibles.

**En tout cas, c'est un aspect de votre métier qui semble plutôt excitant ?**

C'est très excitant, en particulier parce que cela nous conduit à réfléchir à ce qu'est un livre, et à partir de quand ce que nous imaginons n'est plus un livre. Quand nous avons commencé à faire des applications à partir de nos livres, nous avons une palette de fonctionnalités très large.

C'est facile de s'éloigner de ce qui fait un livre, du rapport que l'enfant peut avoir avec un livre. Et il faut éviter cela. ●

## DADA et les éditions AROLA

RENCONTRE  
AVEC ANTOINE ULLMANN,  
DIRECTEUR DE PUBLICATION DE  
DADA ET DES ÉDITIONS AROLA

**Pourquoi avez-vous choisi le format application plutôt que celui de l'e-book ?**

Nous ne voulions pas simplement transposer sur écran les revues imprimées. Nous le ferons certainement pour les numéros épuisés, au format *ePub* ou même en PDF, dans une maquette fixe. Mais nous voulions que l'utilisation des fonctionnalités apportées par le numérique soit au service d'une manière différente de découvrir l'art. De ce point de vue, les applications nous semblaient le support le plus intéressant, d'abord pour le côté tactile qui permet réellement une autre approche des œuvres, mais aussi parce qu'on peut faire des choses très différentes que sur le papier. Depuis plus d'un an, nous étions démarchés par des prestataires informatiques, avec des solutions techniques toutes faites, mais elles n'étaient pas adaptées pour des ouvrages d'initiation à l'art. C'est seulement quand nous avons rencontré les deux personnes de la toute jeune société « Joue avec », qui avaient une certaine sensibilité à l'art et une réflexion sur ces outils en lien avec ce sujet, que nous imaginé et lancé ce projet, en partenariat avec elles. Cela a pris du temps, les premières réflexions ont commencé en avril 2011 et *Léonard de Vinci* est sorti en décembre.

Nous avons imaginé cette collection autour des cinq sens, cinq actions, cinq manières de découvrir un artiste, où l'interactivité et le tactile sont plus ou moins poussés. Par exemple, dans la partie « Touche », où nous avons réinterprété la traditionnelle analyse de tableau, l'une des propositions aurait été impossible à faire sur papier : celle où l'on explique comment les restaurateurs essaient de retrouver les couleurs d'origine d'un tableau. Dans le cas de *La Joconde*, les pigments sont intimement liés avec le vernis, aussi on ne

COÉDITÉ PAR DADA ET JOUE  
AVEC – DÉCEMBRE 2011  
A PARTIR DE 6 ANS

### Joue avec Léonard de Vinci

APPLICATION POUR IPAD,  
4,99 €

Déclinée en 5 rubriques, l'application invite à découvrir un artiste et son œuvre sous différents angles. Les contenus sont riches et variés, la présentation soignée et dynamique et l'interactivité au service de propositions ludiques et pédagogiques. Ce premier titre de la collection « Joue avec l'art » sera suivi par :

Joue avec Cézanne  
Joue avec Matisse  
Joue avec Vasarely

peut pas retirer le vernis qui a fait jaunir l'œuvre sans enlever les pigments. Mais des ingénieurs ont pu estimer chimiquement quelles étaient les couleurs de départ. Et en grattant l'écran du bout des doigts, on voit apparaître ces vraies couleurs. C'est un exemple parmi d'autres.

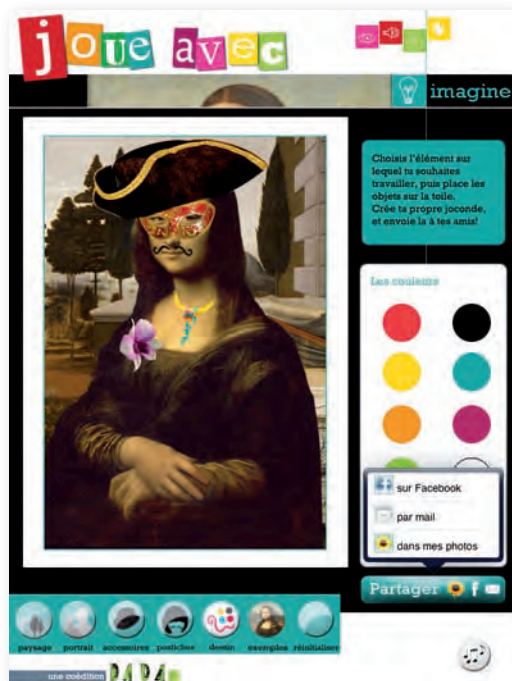
#### Il y a beaucoup de contenus dans cette application...

Nous voulions beaucoup de contenus dans ces cinq rubriques. Nous aurions pu faire cinq applications différentes, mais nous avons souhaité au contraire que chaque application consacrée à un artiste soit une petite somme, avec différentes facettes pour l'aborder : le jeu, la recomposition d'images, la biographie, l'observation et l'analyse des œuvres, avec les différents outils tactiles, tout comme dans la revue *Dada*. C'est la même volonté de rester dans le pédagogique, l'éducatif, tout en gardant un ton un petit peu décalé et ludique.

#### Cette conception de l'application en cinq parties sera-t-elle déclinée de la même façon pour les applications suivantes ?

Oui, mais ce qui est à la fois magique et terrible dans l'édition numérique, c'est qu'on peut affiner les aspects techniques d'une application à l'autre. Chaque fois, nous avons de nouvelles idées qui impliquent des développements supplémentaires. Par exemple, dans la partie « Écoute » de *Joue avec Léonard de Vinci*, consacrée à la vie de l'artiste – à lire ou écouter –, nous ne voulions pas qu'on puisse zoomer sur les images, car le plus important nous semblait être les commentaires sur l'artiste, son parcours, son évolution. Puis, en préparant *Matisse*, nous avons réalisé que c'était dommage, parce que l'un des vrais apports du numérique c'est le zoom avec les deux doigts, très instinctif. Aussi, dans les prochaines, on pourra zoomer sur toutes les œuvres, en très haute définition, et observer les petits détails de très près.

Autre exemple : nous espérions sortir *Cézanne* plus tôt, mais la résolution de contraintes techniques a pris du temps. Nous avons conçu *Léonard de Vinci* dans un format portrait, car la plupart de ses tableaux sont dans ce format. Au contraire, les tableaux que nous avons sélectionnés pour le *Cézanne* étaient dans un format paysage. Il aurait été dommage de conserver notre gabarit parce que



cela réduisait proportionnellement la taille des tableaux. Nous avons donc redéveloppé toute l'application dans un format paysage et ajusté la maquette. Mais maintenant nous disposons des deux gabarits, les déclinaisons devraient se faire plus rapidement, et nous espérons profiter ainsi de l'effet de collection, nécessaire pour la vente.

### Avez-vous l'intention de développer d'autres collections que celle sur les peintres ?

Certainement, mais c'est encore à l'état de réflexion. C'est vraiment stimulant, car c'est un terrain de jeu amusant, qui nous fait travailler de manière différente. En tout cas nous sommes dans une logique de complément. C'est la raison pour laquelle nous ne voulions pas que ces applications soient la simple transposition de la revue mais des produits éditoriaux à part entière. D'ailleurs, en même temps que nous lançons cette série d'applications, dans le cadre des 20 ans de la revue, nous publions également une collection d'albums, qui sont des éditions retravaillées des numéros épuisés qu'on nous réclamait souvent. Nous n'oublions donc pas le papier mais ces deux formes cohabitent pour apporter des manières différentes d'aborder l'art. ●

