

# Seed de Joanna Walsh, illustré par Charlotte Hicks aux Editions At Play en 2017



Le livre est consultable [ici](#) !

## Contenu

Seed est un ouvrage expérimental écrit par Joanna Walsh, et publié le 11 avril 2017 aux Editions At Play. Le narrateur est une jeune femme de 18 ans vivant à la fin des années 80, une jeune femme vulnérable, obsédée notamment par les maladies infectieuses, et brutalisée par son environnement. L'auteur a voulu que l'héroïne >“dispose de très peu de mots pour s'exprimer et qu'elle soit, comme l'Ophélie de Shakespeare «incapable de sa propre détresse», mais aussi capable de moments de joie intense et d'amour.”

Présentée comme une histoire qui “grandit et qui se désintègre”, Seed entretient un lien fort avec la nature. Le sujet et la forme du livre sont étroitement liés puisque le fonctionnement de la lecture repose sur ce rapprochement. Chaque chapitre est représenté par une fleur ou une plante. J'utilise ici le mot chapitre, mais il n'est pas forcément le plus approprié, l'objet étant singulier. Ces plantes sont traversées et reliées par des lignes, qui guident la lecture, sortes de racines, elles sont appelées

“vines” par les concepteurs du projet, et que l’on pourrait traduire par l’expression plantes grimpantes. Les fleurs sont disposées de manière aléatoire, autour du centre de l’ouvrage qui est représenté par le titre de l’ouvrage. L’objet étant unique, il est difficile de le décrire, voici donc une capture d’écran pour compléter la description.



Figure 1 : Page de garde de Seed

L’interface de lecture de Seed permet de lire l’histoire selon un ou plusieurs parcours de lecture. Ils sont multiples, et on peut les choisir grâce à un outil de sélection :



Figure 2 : Outil de sélection du parcours de lecture

En fonction du chemin sélectionné, le contenu des chapitres, symbolisés par des fleurs cliquables ne sera pas le même. Dans Seed, il ne s'agit pas de lire du début à la fin de manière passive. Le lecteur a un certain contrôle sur sa lecture. Cela peut déstabiliser au début. En effet, il m'a été difficile de prendre en main cet ouvrage, puisqu'il faut aller contre ses réflexes de lecteur, il faut lâcher prise et découvrir le fonctionnement, les différents chapitres. Il est difficile de déterminer combien d'histoires il y a, si il y a un ordre meilleur pour les lire, c'est donc un exercice singulier, une expérimentation.

Comme on peut le voir sur la Figure 1, tous les dessins de fleurs, ceux en noir et blanc, ne sont pas cliquables. On peut imaginer qu'ils le deviennent au fil de la lecture comme si on débloquent des passages, mais il semble que non. Il est toutefois possible que je n'ai tout simplement pas compris comment faire, et qu'il faille le relire encore pour comprendre. Ce peut être légèrement décevant pour le lecteur, comme une promesse non tenue. Mais cela est en fait voulue par l'auteur. Elle déclare aimer l'idée des passages verrouillées. Elle a cherché à créer un "sentiment d'espace implicite au delà de ce qui est décrit", créer dans un sens abstrait, ce qui

est pour elle l'intention de la plupart des romans.

Joanna Walsh effectue des recherches sur les possibilités du récit numérique. Son objectif en écrivant *Seed* pour les éditions At Play était de “créer un espace narratif navigable qui ne soit pas physiquement perceptible (comme un livre) dans lequel les lecteurs auraient le pouvoir de se déplacer, il pourrait y avoir des limites, mais cela n'aurait aucun sens de lire de gauche à droite, ils ignoreraient le poids du livre, ou de là où ils en sont”. Elle ajoute qu'elle essayait “de créer quelque chose qui se comporte comme un paysage qui pourrait être exploré. Je n'avais aucune idée de si la technologie pouvait faciliter cela, et elle a été une bénédiction plutôt qu'une malédiction.” (traduit de l'anglais à partir de *No One Gets Out Alive: An Interview with Joanna Walsh* by Thea Hawlin in review 31).

## Positionnement éditorial

*Seed* est un ouvrage publié aux Editions At Play. Il s'agit d'une collaboration entre Google Creative Lab et Visual Editions, qui existe depuis février 2016. Google se lance donc dans l'aventure du livre enrichi ou augmenté, avec les éditions At Play, en proposant des livres qui ne s'impriment pas, avec l'aide de l'éditeur Visual Editions. Leur objectif est de proposer des expériences interactives et multimédias, avec une réflexion sur la distinction entre le livre numérique et le livre papier. Leurs ouvrages proposent une narration qui n'est pas figée, destinée à un usage mobile avec des écrans tactiles. Le but est d'expérimenter de nouvelles narrations, tout en légitimant le livre numérique : « nous voulons montrer que le numérique possède des qualités narratives qui ne peuvent être transférées sur du papier ».

La technologie est alors au service de la littérature expérimentale, et le navigateur web devient quant à lui un outil de lecture expérimental. L'idée est d'explorer "une nouvelle sorte de livre : celui qui utiliserait les propriétés dynamiques du web".

Serge Bouchardon, spécialiste en écritures numériques et en récit interactif, nous apprend qu'« il faut sans doute distinguer la littérature numérisée (une littérature qui pourrait être également imprimée) et la littérature numérique (une littérature qui ne peut être reçue et agie que sur un support numérique), même si la frontière est poreuse ». Le numérique permet de casser la linéarité de la lecture, notamment grâce aux liens hypertexte. C'est ce que se propose de faire At Play et Joanna Walsh dans Seed. Il s'agit d'explorer le potentiel des livres numériques, en utilisant les possibilités du web, pour faire des choses que le papier ne permet pas. C'est ici le cas, puisqu'il est possible de changer le contenu d'un chapitre en deux clics.

La littérature numérique ne serait peut être plus de la littérature comme on l'imagine traditionnellement, mais pourrait être pensé comme de l'art en ligne par exemple.

Les Editions At Play teste le livre numérique, afin de voir si il est possible de garder l'intégrité de la lecture tout en jouant sur la forme du livre numérique.

Le défi d'une telle entreprise semble être de trouver le juste équilibre entre les nouvelles possibilités du numérique pour la création littéraire et le danger du trop technologique, qui peut faire perdre l'attention du lecteur.

# Inscription dans un écosystème, positionnements économique et marketing

At Play étant une initiative de Google, Seed s'inscrit de fait dans son écosystème. S'inscrivant dans le prolongement de Google Books, on pourrait penser qu'il bénéficierait de l'audience du plus grand corpus numérique mondial, mais cela ne semble pas être l'objectif de Google At Play. Il se développe petit à petit, et à ce jour, la maison d'édition propose sept ouvrages. L'objectif ne semble donc pas être la quantité mais bien la qualité et l'originalité de l'oeuvre. Leur catalogue se compose d'ouvrages tout aussi unique que Seed. On retrouve par exemple *Entrances & Exits*, qui a la particularité d'utiliser Google street view, ou encore *The Truth About Cats & Dogs*, ouvrage écrit par deux auteurs, et qui permet de changer de point de vue à tout moment. Ces ouvrages sont disponibles pour 4,99€.

Les édition At Play déclarent être ouverts à d'autres modèles de paiement, ils souhaitent travailler en partenariat avec les éditeurs, les prestataires techniques et les auteurs pour mettre en place la meilleure solution. Le modèle économique, à l'image des ouvrages, n'est donc pas encore figé. Une telle initiative suggère de nouvelles relations avec l'auteur, cela nécessite un nouveau modèle économique.

Un des modèles possibles pourrait être celui de l'abonnement par exemple. Il est vrai qu'avec un objet comme Seed il est difficile de faire payer le lecteur puisqu'il s'agit d'un site web. Google pourrait peut être envisager

une plateforme nouvelle, qui permettrait l'accès aux différents livres web édités.

Le financement collaboratif semble être également une possibilité. Le crowdfunding dans l'édition numérique fait émerger le rôle du lecteur, qui peut avoir des exigences. Il fait également émerger un nouveau rôle chez l'auteur, qui réalise lui même la promotion de son ouvrage. Ce modèle est en cohérence avec le fonctionnement participatif qui fonde internet, il implique davantage le lecteur et permet de créer une communauté autour d'un projet.

Si de nombreuses maison d'éditions ont désormais une offre numérique, les maisons d'édition pure player, c'est à dire exclusivement numériques sont moins nombreuses, même si elles sont en développement. Google n'est évidemment pas le seul acteur à produire des livres numériques enrichis. D'autres protagonistes s'intéressent à cette question de l'écriture numérique. Cependant la puissance de Google, sa notoriété et les moyens dont cette entreprise dispose pourraient donner une toute autre envergure à l'édition numérique. C'est peut être par ce biais que le lectorat grand public sera conquis.

En France, l'exemple de [Publie.net](https://publie.net) est un des plus novateurs dans le domaine, créé par un écrivain, François Bon, il s'agit d'une plateforme d'édition numérique proposant une littérature contemporaine, destiné à être écrit, partagé et lu sur le web. Dans ce sens il pourrait être considéré comme un concurrent. En réalité la concurrence semble davantage venir des applications, et At Play propose seulement du contenu web, il semble donc avoir une place de choix sur ce marché. Il est un ou même le premier projet du genre, le concept est assez inédit.

De plus, l'augmentation de la lecture sur tablette mais aussi sur smartphone, encourage le développement de ce nouvel objet/livre hybride.

## **Diffusion et accès au livre numérique**

Les livres publiés et diffusés par At PLayer sont vendus via Google Play Livres, notamment pour simplifier la transaction pour les éditeurs et les lecteurs. Ils ne sont a priori pas disponibles sur iBooks. Mais les nouveaux titres, comme Seed, sont disponibles gratuitement.

Le livre numérique est proposé uniquement en version web. Il est conseillé de le lire sur smartphone, mais il m'a semblé plus lisible et pratique sur ordinateur, en tout cas pour l'étudier. La mobilité semble donc avoir une part importante dans la stratégie de diffusion.

La lecture sur smartphone permet de lire à chaque fois seulement quelques lignes par pages, comme un poème. Seed est comme nous l'avons dit précédemment un livre numérique disponible via un site web. Cet objet hybride s'appelle un livre web. Le concept a l'avantage de pouvoir travailler plus profondément sur le design, comme c'est le cas avec Seed, et de proposer une meilleure diffusion.

Le défi principal auquel il doit faire face est celui de l'accès hors connexion. En effet, comme nous l'avons évoqué précédemment, Seed est destiné à une lecture sur smartphone, qui suggère une lecture mobile et donc une bonne connexion internet. Un accès hors connexion serait donc un plus.



De par son caractère inédit, il semble difficile de cibler un public précis susceptible d'adhérer au projet. Il semble que cette initiative puisse plaire au plus grand nombre, d'autant plus puisque le smartphone est un terminal largement utilisé, accessible par le plus grand nombre.

Si on étudie l'accès au livre numérique selon l'angle de l'accessibilité, le livre ne remplit pas les critères. En effet il s'agit d'une expérience visuelle, artistique qui ne saurait être rendu correctement par audio.

## **Design, ergonomie, qualité de fabrication**

Google Editions At Play entend innover sur trois points :

- introduire une nouvelle écriture numérique
- insister sur un « superbe design »
- pour « une nouvelle audience »

Le design tient donc une place essentielle dans l'ouvrage Seed, liant comme nous l'avons expliqué précédemment le fond et la forme, l'un servant l'autre et inversement. D'ailleurs, le trait qui relie les différentes fleurs ou plantes, et donc les chapitres, ressemble à une racine qui file sur chaque page de l'ouvrage, ce qui apporte une belle cohérence. Le graphisme est particulièrement soigné, c'est un objet unique et graphiquement exemplaire.

Il est correctement construit, jusque dans les détails. Il existe un système de marque page, qui se matérialise par un rond doré qui tourne autour du

dernier chapitre consulté.

Ce design apporte cependant un sentiment de manque de contrôle, mais qui est intentionnel : Joanna Walsh voulait que les lecteurs n'ait pas le sens de la lecture, le poids du livre ou la direction du récit.

Le site web fonctionne très bien, la navigation est fluide, il n'y a pas de temps d'attente entre les pages. Pour ce type de projet mobile, réaliser un site responsive était indispensable, et le défi est relevé haut la main. Il s'adapte correctement à la taille de l'écran. Cela est possible grâce au code qui semble bien structuré.

Le confort de lecture est optimisé également, grâce à une police adaptée et un espacement entre les paragraphes.

## Choix techniques

Google nous explique que «chaque livre d'AT Play utilise des aspects différents de la technologie Web pour explorer les possibilités des livres numériques ».

Le web livre n'est pas téléchargeable comme un livre numérique classique, mais consultable en version html.

Les éditions At Play ont pris le parti d'utiliser des outils courants du web, en les combinant correctement, plutôt que d'inventer de nouvelles technologies et de créer des applications inédites. Les éditions At Play précise qu'Il "n'y a rien, dans les livres eux-mêmes, que vous ne pourriez trouver sur une page Internet en html."

Des personnes aux fonctions différentes étaient impliquées dans ce projet, l'accent a donc été mis sur la communication constante entre les uns et les autres. Cela est indispensable pour garantir la faisabilité du projet, l'équilibre entre l'idée de l'auteur et la mise en place technique pas les développeurs.

L'équipe s'est fixé trois objectifs pour mener à bien le projet : publier un livre "mobile first", tout en conservant une notion de pages et en utilisant les qualités dynamiques du web.

## Conclusions

Seed parvient à fusionner l'esthétique d'une interface de jeu ou d'une application et un travail littéraire pointu et expérimental.

Une des limites du projet est peut être son manque de visibilité. Le projet est novateur, il pourrait dynamiser le marché du livre numérique, conquérir un public plus large, il pourrait être utile de communiquer davantage sur le sujet. D'autant qu'il s'agit d'une initiative de Google, dont l'audience et le taux de captation est énorme. Si il y avait donc une proposition stratégique à faire, ce serait peut être de communiquer davantage autour du projet, pour le diffuser au plus grand nombre. Cela permettrait d'attirer des lecteurs, mais également des auteurs. Joanna Walsh a déclaré vouloir retenter une expérience d'écriture destinée au numérique, il serait intéressant, et enrichissant pour la maison d'édition At Play d'attirer de nouveaux auteurs, avec de nouvelles idées et ainsi poursuivre le travail entrepris. Les possibilités semblent infinies au vue des progrès techniques.

# Bibliographie

- Boixiere Thibault, *Editions At Play : Google investit (dans) la littérature numérique* [en ligne], Unidivers, 14/03/2017, consulté le 15/12/2017 sur <https://www.univers.fr/visual-editions-at-play-google-literature/>
- Fauchié Antoine, *Le livre web, une autre forme du livre numérique*, Quaternum, consulté le 05/01/2018 sur <https://www.quaternum.net/2016/10/24/le-livre-web-une-autre-forme-du-livre-numerique/>
- Hanna Julian, *The wandering path : a review of seed by Joanna Walsh* [en ligne], 3:am Magazine, 18/07/2017 , consulté le 15/12/2017 sur <http://www.3ammagazine.com/3am/wandering-path-review-seed-joanna-walsh/>
- Hawlin Thea, *No One Gets Out Alive: An Interview with Joanna Walsh* [en ligne], consulté le 17/12/2017 sur <http://review31.co.uk/interview/view/19/no-one-gets-out-alive-an-interview-with-joanna-walsh>
- *Editions At Play par Google : des livres numériques qui ne s'impriment pas* [en ligne], Ecritures numériques, consulté le 15/12/2017 sur <http://www.ecritures-numeriques.fr/editions-at-play-par-google-des-livres-qui-ne-simpriment-pas/>