

PIERRE MOUNIER



Directeur adjoint du Centre pour l'édition électronique ouverte (Cléo),
Responsable formation, études et usages à l'EHESS.

Ancien élève de l'ENS, professeur certifié en lettres classiques, chercheur en anthropologie politique et journaliste indépendant, Pierre Mounier est actuellement enseignant à l'École des hautes Études en Sciences sociales (EHESS). Entre 2002 et 2008, il crée et dirige la Cédille puis l'Unité Numérique, services d'édition électronique de l'ENS Lettres et Sciences humaines de Lyon. Il assure depuis de nombreuses formations et enseigne régulièrement en master édition électronique, plus spécifiquement en sciences humaines et sociales et en information scientifique sur internet.

Publications

Les enragés de la République, avec Hugues Jallon, La Découverte, 1999

Pierre Bourdieu, une introduction, Pocket, 2001

Les maîtres du réseau, les enjeux politiques d'Internet, La Découverte, 2002

L'édition électronique, avec Marin Dacos, La Découverte, 2010

Blog et sites associés

www.homo-numericus.net
<http://lafeuille.homo-numericus.net>
<http://blog.homo-numericus.net>
www.pierremounier.net

Les différents types d'édition numérique

Dans le livre *L'édition électronique*, Marin Dacos et moi-même distinguons trois formes d'édition électronique, différentes et interconnectées.

La première est la numérisation, c'est-à-dire une opération de conversion d'un support physique vers un support numérique, qui concerne en général des documents imprimés (mais il est aussi possible de numériser des textes manuscrits ou des inscriptions épigraphiques). Il s'agit donc de porter une inscription – qui n'est pas nativement numérique – vers un support numérique. À titre d'exemple, le projet Gutenberg est une sorte de grand ancêtre des projets de numérisation puisqu'il a été développé dès les années 70 par Michael Hart*. C'est un projet collaboratif et communautaire : un certain nombre d'individus numérisent les livres qu'ils aiment pour les mettre à disposition de tous sur la plateforme du site.

La seconde forme, l'édition numérique, correspond à un deuxième âge de l'édition électronique où l'édition de textes est nativement numérique, mais pas encore pensée spécifiquement pour les usages en réseau. Du traitement de texte de l'auteur jusqu'à la vente de l'eBook, on reste dans le numérique sans passer par l'imprimé ; la dimension de réseau est souvent absente – le réseau étant juste un tuyau de distribution de contenus figés. C'est par exemple le cas de L'Harmatèque, plateforme de vente de livres numériques de L'Harmattan.

Par opposition, le troisième mode d'édition électronique est l'édition en réseau, caractérisée par le fait qu'elle se nourrit des pratiques de communication réciproques et horizontales propres à internet pour enrichir la lecture (lecture partagée), et va jusqu'à la production de contenus (écriture collective). Le réseau est alors constitutif du processus d'édition. Le meilleur exemple d'édition en réseau est Wikipédia, dispositif de coproduction d'un contenu textuel (une encyclopédie) par des milliers d'utilisateurs qui écrivent ce texte ensemble. Wikipédia ne peut pas exister indépendamment du réseau (alors que L'Harmatèque pourrait éventuellement exister sous forme de CD-Rom), et ce qui fait sa particularité ce n'est pas la production de textes mais l'existence de toute une ingénierie de coproduction de savoirs à l'intérieur du dispositif lui-même.

Pour résumer, l'édition électronique revêt trois formes : la numérisation (Gallica, Google Books, Persée, Jstor...), l'édition numérique (ePage, Revues.org, Cairn, Publie.net, O'Reilly...) et l'édition en réseau (OhMyNews, Tripwolf...). Il faut donc bien préciser de quoi on parle !

Passons maintenant au livre réinscriptible, une notion essentielle pour comprendre l'édition électronique. Si Marin Dacos a intitulé *Read/Write Book* son recueil de textes sur l'édition électronique, c'est parce que cette notion de livre en lecture/écriture donne un label commun à l'ensemble des contributions qui y sont réunies. Pourquoi cette expression ? *Read/Write Book* dérive de l'expression *Read/Write Web* (le web en lecture/écriture) inventée par Richard MacManus* pour nommer son blog dont le contenu porte sur l'environnement du Web 2.0, où chacun peut à la fois consulter et produire des contenus au sein de dispositifs comme Wikipédia, les blogs, les réseaux sociaux, etc. Le blogueur néo-zélandais a choisi cette expression car elle est elle-même dérivée d'une autre expression, *Read/Write Memory* (mémoire en lecture/écriture ou mémoire vive), plus connue sous l'appellation de Ram (*Random Access Memory*), qui s'oppose dans un ordinateur à la Rom (*Read Only Memory*, mémoire en lecture seule). Le livre numérique est réinscriptible par essence et non par accident, car la matière même qui le constitue est réinscriptible. Le livre imprimé, lui, est définitivement fixé : il n'est pas réinscriptible car son support ne l'est pas. Voyons les conséquences de ce premier constat.

Le livre numérique est réinscriptible selon deux dimensions, computationnelle et réticulaire.

La dimension computationnelle est l'application au livre de la capacité de calcul des ordinateurs grâce aux programmes informatiques. Le livre numérique est en effet plongé dans un environnement où il fait l'objet de calculs ouvrant à de nombreuses fonctionnalités.

Prenons l'exemple simple d'un livre acheté sur Publie.net sous forme de fichier au format ePub. À l'intérieur du fichier qu'on ouvre avec un dézippeur, on ne trouve pas le texte du livre mais d'autres fichiers ; et quand on ouvre l'un de ces fichiers (un chapitre) avec un éditeur de texte, on ne trouve toujours pas le texte du livre mais un texte farci d'instructions informatiques, dont les destinataires ne sont pas les lecteurs mais des logiciels qui vont interpréter ces instructions afin d'afficher le texte de telle ou telle manière. La dimension computationnelle apparaît à ce premier niveau : le livre numérique, en tant que fichier, est d'abord un ensemble d'instructions destinées à des logiciels.

Prenons un autre exemple : un corpus de textes peut être instrumenté par des outils – moteurs de recherche, index générés de manière plus ou moins automatique... – qui effectuent des calculs sur le contenu pour offrir au lecteur des fonctionnalités particulières. Small Demons, dont Virginie Clayssen a parlé, est exactement dans cette lignée. L'application Ngram Viewer l'est également. Cet outil d'analyse textuelle mis au point par Google permet de mesurer la fréquence d'apparition d'un mot dans l'immense corpus des livres numérisés sur Google Books, et de visualiser les résultats sous forme de graphiques. Le livre n'est plus abordé dans sa dimension textuelle mais comme une base de données. Cette dimension calculatoire est importante car elle permet de construire des liens, des bases de données, de produire des statistiques, etc.

Revenons à Wikipédia. D'après Adrienne Alix, responsable de la fondation Wikimedia France, environ le quart des interventions, contributions et modifications – dans la version française de l'encyclopédie Wikipédia – ne sont pas faites par des humains mais par des robots. On parle beaucoup des contributeurs de Wikipédia (anonymes ou pas, professionnels ou pas...) mais rarement des robots ! Ces derniers effectuent des modifications automatiques (corrections ortho-typographiques, suppressions de ce qui relève de l'injure, de la grossièreté...) et "wikifient" le texte, c'est-à-dire inscrivent automatiquement des liens dans les notices Wikipédia (écrites par des personnes) pour les relier entre elles. Yobot, l'un des contributeurs robotisés du Wikipédia anglophone, a ainsi pour objectif de repérer des noms de personnes dans les textes afin de créer des catégories et sous-portails

rassemblant un ensemble de textes sur ces personnes. La dimension calculatoire est désormais poussée assez loin puisque les programmes informatiques contribuent à la production même de textes.

La deuxième dimension propre au livre numérique et liée à son caractère réinscriptible est la dimension réticulaire, c'est-à-dire le fait que le livre numérique tisse de nombreux liens avec son environnement, constitué d'autres livres numériques et d'autres types de contenus. Small Demons en est encore un bon exemple.

Le premier niveau, le plus simple, est celui de la construction d'une intertextualité par l'ajout plus ou moins automatique de liens hypertextuels à l'intérieur d'un ouvrage ou d'un document. C'est le cas de Wikipédia et des liens entre ses notices.

Le deuxième niveau correspond à la mise en place de liens hypertextes reliant le texte à son environnement, c'est-à-dire à d'autres textes et

ouvrages qui ont généralement servi à sa construction.

Dans un article scientifique par exemple, la bibliographie contient souvent des liens vers les ouvrages ou articles auxquels

cet article fait référence et sur lesquels il s'appuie. Cette fonctionnalité relève d'une technique simple – fondée sur le lien hypertexte – mais qui modifie énormément les usages, permettant au lecteur de circuler librement d'un texte à son environnement.

Ces liens se font également dans l'autre sens, c'est-à-dire qu'un article peut renvoyer vers des articles qui le citent. Ce type d'usage est particulièrement intéressant dans la recherche puisqu'il permet de savoir ce que d'autres articles ont dit de l'article qu'on est en train de lire, et d'accéder aux commentaires, critiques, réutilisations, exploitations... Bien que plus compliquée à réaliser de manière automatique, cette fonctionnalité repose toujours sur le lien hypertexte. Le texte et son environnement sont ici interconnectés dans les deux sens.

La dimension réticulaire peut être poussée plus loin avec l'intertextualité par incrustation de contenus à l'intérieur de pages web. Par exemple, l'auteur d'un article publié en ligne peut décider d'incruster à l'intérieur de son texte un extrait vidéo trouvé sur une plateforme de partage et de distribution de vidéos. Attention, cela n'a rien à voir avec un livre enrichi ou multimédia ! La vidéo apparaît au milieu du texte dans lequel elle est incrustée, mais les deux ne sont pas hébergés sur le même serveur ; c'est comme si l'article contenait une fenêtre permettant de visualiser un contenu présent sur un autre site web. Les deux plateformes sont mises en correspondance de façon bien plus puissante que par le lien hypertexte : si la vidéo subit une

**“Le livre numérique se présente
comme un livre programme,
c'est son aspect génératif,
et un livre réseau,
c'est son aspect social.”**

modification sur la plateforme d'origine, cette modification est forcément répercutée à l'intérieur de l'article, sans contrôle possible de l'auteur. Si cette intertextualité relève encore d'une technologie très simple, elle comporte des risques et des difficultés...

On franchit une étape supplémentaire avec le module Comment Press. Installé sur un site web, ce petit logiciel permet de laisser des commentaires, paragraphe par paragraphe, à l'intérieur d'un livre. Le lecteur, en sélectionnant un paragraphe, peut ainsi voir tous les commentaires laissés par d'autres lecteurs. La lecture de livres fait l'objet de commentaires et de discussions depuis longtemps, mais jusqu'à présent, les commentaires n'étaient pas visibles sur le livre lui-même : les traces produites par les usages sociaux étaient déconnectées du livre imprimé, qui n'est pas réinscriptible. Or c'est tout l'intérêt du livre numérique que de pouvoir réinscrire sur lui-même – et donc donner à voir en même temps que le texte – les usages qui laissent des traces sous forme de commentaires, notes, mises en favoris, partages...

L'écriture collaborative pousse plus avant cette dimension réticulaire. Après Wikipédia, voici l'exemple récent du projet Living Books About Life. Ce qui m'intéresse dans cette collection expérimentale de "livres vivants à propos de la vie", c'est la notion de livres vivants : des livres collectifs construits par rassemblement et édition a posteriori de textes publiés par différents auteurs sur différents supports à propos d'un sujet particulier. Le travail éditorial est réalisé par des éditeurs scientifiques, mais aussi par des contributeurs qui peuvent ajouter des textes, apporter des modifications (avec l'accord de l'auteur), etc. Le livre est vivant car il évolue après sa mise en ligne : aux textes d'origine viennent s'en ajouter d'autres, qui peuvent se structurer en chapitres, en parties, faire l'objet de commentaires, de développements... Le livre se nourrit du réseau lui-même.

Le livre numérique se présente donc comme un livre programme, c'est son aspect génératif, et un livre réseau, c'est son aspect social. Qu'il soit imprimé ou numérique, le livre ne peut pas être considéré comme un objet isolé : il est projeté dans des espaces, c'est-à-dire des systèmes ou réseaux d'objets qui ont des propriétés particulières.

En tant qu'objet physique, le livre imprimé est fixé et discret (séparé d'autres objets), inséré dans un système d'objets (semblables à lui et différents de lui) qui se déploie dans l'espace physique, déterminant les caractéristiques de l'activité industrielle de production de ces objets, selon une économie de la rareté.

En tant que fichier, le livre numérique est génératif et réticulaire, inséré dans un système d'information, un cyberspace aux propriétés très différentes de celles de l'espace physique, marqué à la fois par la computabilité et la réticularité. Le livre numérique est produit par les industries de l'information, qui relèvent de l'économie du numérique (parfois appelée économie de l'attention).

Ce colloque a pour objet les métamorphoses numériques du livre. Or la métamorphose du livre imprimé en livre numérique a du mal à se faire. En effet, nous avons tendance à essayer de tirer le modèle du livre imprimé à l'intérieur de l'environnement numérique, ce qui freine l'éclosion du livre numérique. Il faudra bien un jour – et autant que ce soit le plus tôt possible – exploiter ces aspects calculatoire et réticulaire. J'ai un sentiment d'urgence ! Il faut faire en sorte que des initiatives telles que Red Lemonade et Small Demons ne restent pas au stade de l'expérimentation, qu'elles disposent de moyens et qu'elles permettent de développer des usages de lecture et d'écriture propres à l'environnement numérique.

