

*Revue
française
d'histoire
du livre*



N° 138
Nouvelle série
2017

Société
des Bibliophiles
de Guyenne

Librairie Droz
Genève
www.droz.org

SOCIÉTÉ DES BIBLIOPHILES DE GUYENNE

Fondée le 7 février 1866 par Jules Delpit, Gustave Brunet, Reinhold Dezeimeris,
Henri Barckhausen et Philippe Tamizey de Larroque.
Reconnue comme Établissement d'utilité publique par décret du 3 octobre 1974,
à l'initiative de Raymond Darricau, président de 1973 à 1992.

Le but de l'association est « de promouvoir l'art, la science et l'amour du livre comme instrument de civilisation et comme expression de la vie culturelle française, de faciliter la connaissance du livre en contribuant, sous toutes les formes qui seront reconnues utiles, au développement des études et recherches s'y rapportant » (article 1 des Statuts).

BUREAU

<i>Président</i>	M. Guillaume FLAMERIE DE LACHAPELLE, Maître de conférences à l'Université Bordeaux Montaigne.
<i>Vice-Présidents</i>	M. Marc AGOSTINO, Professeur à l'Université Bordeaux Montaigne. M. Louis TORCHET, Conservateur des fonds patrimoniaux de la Bibliothèque de Bordeaux.
<i>Secrétaire générale</i>	M ^{me} Charlotte GIROUT, chargée de cours à l'Université Bordeaux Montaigne.
<i>Secrétaire général adjoint</i>	M. Jean-Pierre BORDES, Maître de conférences à l'Université de Bordeaux.
<i>Trésorier</i>	M. Jean Michel ANDRAULT, Maître en histoire, professeur des écoles.

CONSEIL D'ADMINISTRATION

M. Marc AGOSTINO, Université Bordeaux Montaigne.
M. Jean Michel ANDRAULT, retraité de l'enseignement.
M. Jean-Pierre BORDES, Université de Bordeaux.
M^{me} Evelien CHAYES, IRHT - CNRS.
M. Guillaume FLAMERIE DE LACHAPELLE, Université Bordeaux Montaigne.
M^{me} Charlotte GIROUT, Université Bordeaux Montaigne.
M. Claude GRENET-DELISLE, retraité.
M^{me} Cécile PERRIN, libraire-expert.
M. Stéphane TAURAND, professeur agrégé.
M. Louis TORCHET, Bibliothèque municipale de Bordeaux.
M. Michel WIEDEMANN, Université Bordeaux Montaigne.

COMITÉ DE LECTURE

Il est composé des Administrateurs, ainsi que des membres suivants :

M. Nicolas CHAMP, maître de conférences à l'Université Bordeaux Montaigne.
M. Nicolas DI MÉO, docteur ès-lettres, conservateur des bibliothèques, Strasbourg.
M^{me} Nathalie GRANDE, professeure à l'Université de Nantes.
M. Gérard MORISSE, historien du livre, Bordeaux.
M. François PLOTON-NICOLLET, archiviste-paléographe, professeur à l'École
des chartes.
M. Éric SUIRE, maître de conférences (HDR) à l'Université Bordeaux Montaigne.
M^{me} Catherine VOLPILHAC-AUGER, professeure à l'École Normale Supérieure
de Lyon, I.U.F.

Nathalie DIETSCHY*

(Nathalie.Dietschy@unil.ch)

Le livre d'artiste et l'écran : au-delà de la page à l'ère digitale

Books are not absolutely dead things, but do contain a potency of life
in them to be as active as that soul was whose progeny they are.
John Milton

RÉSUMÉ. – Le présent article propose de réfléchir aux rapports tissés entre le livre et les technologies digitales au travers d'analyses de démarches artistiques contemporaines qui questionnent l'impact du digital sur le livre. Les artistes tels que Benjamin Shaykin, Paul Soulellis, Joachim Schmid, Masaki Fujihata ou Camille Scherrer réfléchissent aux bouleversements induits par le digital au sein d'ouvrages qui associent la page et l'écran, qui reflètent le rapport entre numérique et imprimé. Du livre d'artiste lisible sur un *smartphone* au livre à la réalité augmentée, ces publications ouvrent un nouvel espace, espace hors du livre, entre réel et virtuel, qui convie à une approche inédite du livre comme expérience multi-sensorielle.

ABSTRACT. – This paper studies the relationships between the book and digital technologies by analyzing several artist books that interrogate the advent of the digital, from the influence of the internet to the use of the screen. Artists such as Benjamin Shaykin, Paul Soulellis, Joachim Schmid, Masaki Fujihata, or Camille Scherrer reflect upon the upheavals induced by the digital in artist books that link page to screen, that question the relationship between digital and print. From the artist book to be read on a smartphone to augmented reality books, these works offer a new space, a space located beyond the book, between real and virtual, which allows a new approach of the book as a multi-sensory experience.

À l'ère du numérique, le livre vit une mutation de supports, qui questionne non seulement les pratiques de la lecture, les canaux de diffusion des textes, la transmission du savoir, mais également notre rapport au support lui-même et en particulier notre attachement

* Université de Lausanne.

à la matérialité du *codex*. Le livre d'artiste¹, catégorie particulière dans la production livresque et aux contours difficiles à définir², réinvente le livre par le biais de diverses stratégies, qu'elles soient d'édition ou qu'elles concernent plus directement le statut et la forme de l'objet lui-même.

Création de l'esprit, objet matériel qui se lit et s'expose³, le livre d'artiste est par essence intermédiaire. Il l'est davantage encore en régime numérique, lorsque sa matérialité se double d'une virtualité qui ouvre à des potentiels innovants. Nous souhaitons interroger l'impact des technologies numériques dans le champ du livre en nous appuyant sur quelques cas exemplaires de travaux d'artistes contemporains abordant sous divers angles l'influence du numérique. Nous traiterons en premier lieu du bouleversement technique induit par les technologies digitales et l'accès rapide et universel offert par le Web, interrogés notamment par les artistes Benjamin Shaykin et Paul Soulellis. En deuxième lieu, nous nous pencherons sur un projet de Masaki Fujihata, où le livre perd sa matérialité, objet virtuel devenu multi-sensoriel, qui invite les spectateurs à interagir. Enfin, nous nous pencherons sur le livre d'ar-

¹ Notre article s'inscrit dans le cadre du projet de recherche soutenu par le Fonds national suisse de la recherche scientifique (FNS), *Les Artistes et les livres (1880-2015). La Suisse comme plateforme culturelle*, sous la direction du Prof. Philippe Kaenel (Université de Lausanne) et de Susanne Bieri (Dir. Cabinet des Estampes, Bibliothèque nationale suisse). Nous remercions les artistes Masaki Fujihata, Paul Soulellis, Camille Scherrer et Benjamin Shaykin pour leur collaboration.

² Selon la spécialiste Anne Moeglin-Delcroix, le livre d'artiste implique la responsabilité de l'artiste dans la conception totale du projet (Anne MOEGLIN-DELCHROIX, *Livres d'artistes*, Paris, Herscher, 1985, p. 9). Cette approche s'oppose à une perspective plus large englobant notamment les livres de photographie, souvent le résultat de collaborations entre un artiste/photographe et un éditeur. Le rôle du graphiste est aussi essentiel dans la production de nombreux livres. La question de la particularité du livre de photographie et de ses rapports avec le livre d'artiste a fait l'objet d'un colloque international organisé par l'auteure et Susanne Bieri, intitulé « Le livre de photographie et ses auteurs » (Bibliothèque nationale suisse, Berne, 27 novembre 2015). Une exposition sur les livres de photographie des années 1990 à nos jours issus de la collection de la bibliothèque était présentée à cette occasion du 28 novembre 2015 au 13 février 2016. Nous renvoyons à l'analyse de Philippe Kaenel, Philippe KAENEL, « De la bibliophilie au livre d'artiste numérique : conceptions et confusions », *Revue française d'histoire du livre* 136, 2015, p. 207-224, qui souligne la difficulté à délimiter cet objet si particulier.

³ Jérôme Dupeyrat analyse dans sa thèse de doctorat les diverses fonctions d'exposition de l'art d'un artiste par le livre (Jérôme DUPEYRAT, *Les Livres d'artistes entre pratiques alternatives à l'exposition et pratiques d'expositions alternatives*, 2012, thèse de doctorat, Université Rennes 2 [mise en ligne sur HAL]).

tiste à la réalité augmentée, qui associe page et écran, à l'instar des travaux de Camille Scherrer. Nous entendons proposer une première réflexion sur les relations nouvelles entre le *codex* et l'ordinateur dans le domaine des livres réalisés par des artistes en nous fondant sur les recherches en humanités digitales. Ce nouvel espace développé par les technologies digitales, espace hors du livre, entre réel et virtuel, terrain métaphorique, prend forme et ouvre la voie à une approche inédite du livre comme expérience multi-sensorielle.

1. Le numérique a-t-il tué l'imprimé ?

Les technologies électroniques, ainsi que l'analyse Ilana Snyder, affectent la production et l'usage du langage tant textuel que visuel et offrent un nouvel espace de création :

« As a result, we no longer conceive of text as something located exclusively on a page, in a printed book. The new writing spaces include the screen where the text is displayed and the electronic memory in which it is stored »⁴.

Ce déplacement de la page imprimée à l'écran de l'ordinateur ou à tout autre type de dispositif, tel que la tablette ou le *smartphone*, ne signifie pas que le livre sous sa forme matérielle est destiné à disparaître. Si la mort du livre papier a été prophétisée en raison des nouvelles possibilités numériques⁵, l'imprimé résiste. Paul Duguid constatait dans les années 1990 que le livre, malgré les annonces de sa future disparition, demeurerait toujours présent, ce qui est toujours le cas aujourd'hui⁶. Martha Wilson, fondatrice de l'organisation américaine Franklin Furnace, qui a soutenu depuis 1976 la création avant-gardiste des livres d'artiste et qui a réuni une riche collection aujourd'hui conservée au Museum of Modern Art de New York, estime aussi que le livre imprimé ne sera pas supplanté par les technologies numériques : « We don't have to worry

⁴ Ilana SNYDER, « Page to Screen », dans *Page to Screen: Talking Literacy Into the Electronic Era*, edd. Ilana SNYDER et Michael JOYCE, Londres, Routledge, 1998, p. xx.

⁵ Voir la synthèse des enjeux de cette prophétie que donne Geoffrey NUNBERG, « Introduction », dans *The Future of the Book*, ed. Geoffrey NUNBERG, Berkeley-Los Angeles, University of California Press, 1996, p. 9-20.

⁶ Paul DUGUID, « Material Matters: The Past and Futurology of the Book », dans *The Future of the Book*, op. cit. [n. 5], p. 63-101.

that the book is going to die »⁷. Ainsi que l'affirme Umberto Eco, dans le domaine de la culture, une nouvelle technologie n'a jamais fait disparaître la précédente, mais l'a profondément changée⁸.

La question de la mort du livre a retenu l'attention de l'artiste américain Benjamin Shaykin, qui y répond en réalisant paradoxalement non pas un livre, mais un site internet. L'œuvre datée de 2011, intitulée *Is the Book Dead ?*⁹, prend en effet la forme d'une unique page internet dont l'adresse correspond à la question formulée par le titre de l'œuvre « isthebookdead.com », et présente la réponse sur un fond rouge : « No. ».

Toute nouvelle technologie – comme l'invention de la photographie¹⁰ – modifie les pratiques et les usages et développe de nouveaux possibles, mais n'implique pas obligatoirement la fin d'une ère et la suppression d'une autre technique. L'apparition d'une technologie innovante force cependant à réenvisager les précédentes. Le numérique et l'internet contribuent en effet à la redéfinition du livre, dont la conception de la page est repensée selon des surfaces inédites¹¹. Une lecture sur écran diffère d'une lecture sur papier imprimé, le lecteur étant à même de parcourir le texte selon un autre rythme, la concentration pouvant être également

⁷ Thomas PADON, « Interview with Martha Wilson », dans *Artist/Author*, op. cit. [n. 2], p. 124.

⁸ « [...] in the history of culture it has never happened that something has simply killed something else. Something has profoundly changed something else » (Umberto Eco, « Afterword », dans *The Future of the Book*, op. cit. [n. 5], p. 304).

⁹ L'œuvre a été exposée dans la section « Le livre numérique », dont le commissariat a été assuré par l'auteur, dans le cadre de l'exposition « L'Art se livre », au Musée des beaux-arts du Locle, du 16 novembre 2014 au 1^{er} février 2015.

¹⁰ Philippe Kaenel rappelle que l'avènement de la photographie avait laissé certains croire à la fin de la peinture : Philippe KAENEL « Livres, lectures, images, littératies : d'une reproductibilité technique à l'autre (à partir de l'œuvre de Gustave Doré) », dans *Reading Tomorrow. From Ancient Manuscripts to the Digital Era/Lire Demain. Des manuscrits antiques à l'ère digitale*, edd. Claire Clivaz, Jérôme Meizoz, François Valotton, Joseph Verheyden, Lausanne, Presses polytechniques et universitaires romandes, 2012, p. 54.

¹¹ Au sujet de l'évolution du livre face aux nouvelles technologies, voir notamment Robert DARNTON, *The Case of Books: Past, Present, Future*, New York, Public Affairs, 2009 ; Frédéric KAPLAN, « How Books Will Become Machines », dans *Reading Tomorrow*, op. cit. [n. 10], p. 25-42.

modifiée¹². Ainsi l'hypertexte engage de nouvelles approches où le lecteur est un partenaire actif, qui peut se mouvoir plus librement et échapper à la linéarité fixe de l'appréhension du texte¹³. Ce passage de « l'inerte à l'animé », implique la participation du lecteur et une « mobilité » des mots¹⁴. Cette participation nécessite parfois un écran, celui d'un *smartphone*, pour que la « lecture » puisse se faire. C'est ainsi que le livre d'artiste de l'Allemand Joachim Schmid fonctionne : *Quick Response* (2012)¹⁵ reproduit des QR codes qui ne sont déchiffrables qu'à l'aide d'une application pour téléphones mobiles. Sans l'aide d'un outil numérique, le livre demeure énigmatique et frustre le lecteur.

2. Le livre numérisé

Les artistes se penchent eux aussi sur ce qu'impliquent les nouvelles technologies et sur l'avenir du livre associé à l'écran. Le travail de Benjamin Shaykin répond aux changements engendrés par l'avènement des *e-books* et la numérisation massive des ouvrages papiers par l'entreprise Google. Formé en design graphique à la School of Design de Rhode Island, Shaykin alors encore étudiant, est frappé par le nombre d'anomalies dans le scannage des volumes accessibles sur Google Books : des mains ou des doigts sont visibles sur des pages digitalisées ou des feuilles sont parfois pliées ne per-

¹² Nicholas C. BURBULES, « Rhetorics of the Web : Hyperreading and Critical Literacy », dans *Page to Screen*, op. cit. [n. 4], p. 102-122; aussi Roger CHARTIER, « Le Message écrit et ses réceptions. Du codex à l'écran », *Revue des Sciences morales et politiques* 2, 1993, p. 302 : « La révolution du texte électronique sera [...] une révolution de la lecture ».

¹³ À ce titre, mentionnons l'amusante publicité pour le catalogue 2015 de l'entreprise de mobiliers IKEA qui parodie le clip publicitaire pour l'iPad d'Apple. La vidéo se moque des avancées technologiques permettant de lire un livre sur une tablette en vantant les mérites du catalogue papier, dont les pages se tournent d'avant en arrière grâce aux gestes de la main, dont le contenu se charge aussi rapidement que les pages défilent, dont une page peut être gardée en mémoire en pliant un coin d'une feuille, etc. Cette publicité au ton humoristique est intéressante, car elle promeut, en employant le vocabulaire des technologies digitales, le « bookbook », la version papier d'un livre – en réalité un catalogue commercial – en soulignant les qualités du format papier comme s'il s'agissait de progrès techniques révolutionnaires.

¹⁴ Régis DEBRAY, « The Book as Symbolic Object », dans *The Future of the Book*, op. cit. [n. 5], p. 139-151.

¹⁵ L'œuvre était également présentée dans la section « Le livre numérique », de l'exposition « L'Art se livre », au Musée des beaux-arts du Locle.



Fig. 1. Benjamin Shaykin, pages de *Hand Book* (2009)
© Benjamin Shaykin.

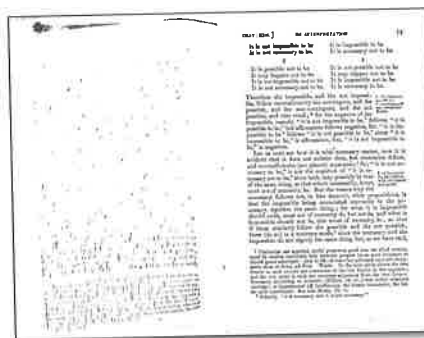


Fig. 2. Benjamin Shaykin, pages de *Special Collection* (2009-2013)
© Benjamin Shaykin.

mettant pas la lecture complète de la page¹⁶. Il réunit alors une collection de ces échecs dans un livre de 140 pages qu'il intitule *Hand Book* (2009), dans lequel il reproduit ses trouvailles [Fig. 1]. Cet ouvrage qui fonctionne comme un livre en abyme, reflète non seulement les dérives du scannage massif et rapide des textes, mais rend à nouveau physique des pages d'ouvrages numérisées en les reproduisant dans un livre de format poche. Les douze volumes de *Special Collection* (2009, [Fig. 2]) font également état des erreurs commises lors de l'enregistrement des textes par Google. Shaykin a réalisé ces douze opus reliés à la main en utilisant les pages contenant ce type de ratés trouvés sur Google Books, dont l'esthétique, ainsi que l'artiste le confie, est parfois belle et évocatrice de la « poésie de cette nouvelle machine » :

« By reinvesting these digital books with physical form, *Special Collection* asks us to consider the contradictions and unintended consequences of technological advance. Approaching Google Books through its fissures offers a chance to peek behind the curtain of a mysterious, complicated endeavor, which is little understood and generally taken for granted as progress »¹⁷.

Un principe similaire a guidé l'artiste américain Paul Soulellis, connu pour ses livres d'artiste et pour être l'initiateur de la Library

¹⁶ Voir Kenneth GOLDSMITH, « The Artful Accidents of Google Books », *The New Yorker*, 5 décembre 2013.

¹⁷ Propos de Benjamin Shaykin sur son site internet, consulté le 23 janvier 2014, <http://benjaminshaykin.com/Special-Collection>.

of the Printed Web, une collection d'œuvres graphiques d'artistes travaillant avec le contenu diffusé sur internet, dont font notamment partie les artistes Penelope Umbrico, Clement Valla, Mishka Henner et David Horvitz¹⁸. Paul Soulellis a rassemblé un corpus d'images montrant les mains des employés de Google Books dans leur entreprise de scannage de livres papier. Le résultat prend la forme d'un volume de 42 pages, dont le titre, *Apparition of a distance, however near it may be* (2013), fait référence à la définition de l'aura de l'œuvre d'art par Walter Benjamin – « trame singulière d'espace et de temps : unique apparition d'un lointain, si proche soit-il »¹⁹. Le livre présente l'activité des petites mains anonymes qui œuvrent à la constitution d'une bibliothèque digitale universelle et accessible à tous²⁰ [Fig. 3 et 4]. Tout comme Shaykin, Soulellis choisit la forme du livre papier pour traiter de son sujet et redonner une matérialité aux volumes scannés, soulignant l'actuelle double nature du livre, matérielle et digitale.

L'allusion à Walter Benjamin n'est pas innocente : à la démocratisation des œuvres d'art uniques par l'intermédiaire de la reproduction photographique que constatait Benjamin dans les années 1930, succède la disponibilité globale des œuvres grâce à la reproduction digitale et leur diffusion sur le web. C'est aussi la mise à disposition généralisée des œuvres textuelles qu'interroge Benjamin Shaykin, cette mise en ligne systématique de la part de Google Books pouvant être également comprise comme une dépossession des ouvrages au

¹⁸ <http://libraryoftheprintedweb.tumblr.com>.

¹⁹ Walter BENJAMIN, « Petite histoire de la photographie » [1931], dans *Essais I, 1922-1934*, Paris, Denoël-Gonthier, 1983, p. 161. Il reprendra cette formule dans son essai sur l'œuvre d'art : « l'unique apparition d'un lointain, si proche soit-il » (« L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique » [dernière version de 1939], dans *Œuvres*, Paris, Gallimard, 2000, p. 278).

²⁰ Voir R. CHARTIER, *art. cit.* [n. 12]. Le projet Gutenberg par exemple, lancé en 1971, a pour but de convertir les textes classiques qui ne sont plus soumis au droit d'auteur au format électronique et de les proposer dans un catalogue en ligne disponible à tous. Le Project Bartleby compile des volumes numérisés. Voir Frederick G. KILGOUR, *The Evolution of the Book*, New York-Oxford, Oxford University Press, 1998, p. 153-154. Au sujet des débats nourris sur la numérisation des ouvrages de la Bibliothèque nationale de France, voir les points de vue opposés de Jean-Noël JEANNENEY, *Quand Google défie l'Europe*, Paris, Mille et une Nuits, 2007 et Bruno RACINE, *Google et le nouveau monde*, Paris, Plon, 2010. À propos de la mise en ligne des collections des musées et des enjeux que cette démarche soulève, voir notamment Jérôme GLICENSTEIN, « La Muséologie à l'ère d'internet, le Guggenheim virtuel », dans *L'Art à l'époque du virtuel*, dir. Christine BUCI-GLUCKSMANN, Paris, L'Harmattan, 2003, p. 103-112.



Fig. 3

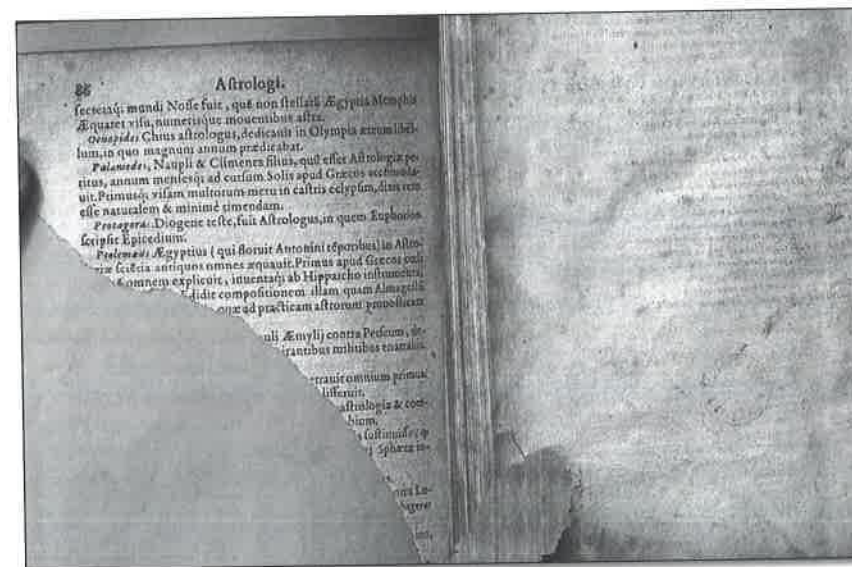


Fig. 4
Paul Soulellis, pages of *Apparition of a distance, however near it may be* (2013)
© Paul Soulellis.

travers de l'acquisition numérique qu'opère le géant américain en diffusant les publications sur la toile :

« By using Google's scans and resources to create this work, I am both highlighting the potential of this new era of distribution and access, and questioning Google's claims of ownership of all the world's information »²¹.

La question de l'accessibilité des collections de livres d'artiste possédées par les musées et les bibliothèques constitue à ce propos l'un des points principaux discutés lors des ateliers de réflexion « Transforming Artist Books » qui se sont déroulés entre février et août 2012 en collaboration avec la Tate, le College of Art and Design de Londres, la British Library et le Victoria and Albert Museum²². Comment rendre disponibles des objets aussi particuliers que les livres d'artiste ? De quelle manière les outils digitaux peuvent-ils « transformer » et améliorer l'accès à ces objets ? À cette occasion, l'artiste Helen Douglas a travaillé à la création d'un prototype d'application pour iPad, en collaboration avec la Tate et Armadillo Systems, qui permet de transférer son *volumen* de quatorze mètres, *The Pond at Deuchar* (2011)²³, sur un écran de tablette. L'œuvre de Douglas, qui évoque « les fameux *Nymphéas* de Monet »²⁴, reprend la forme du rouleau de papyrus qui invite au déploiement narratif dans l'espace. L'*e-scroll* de l'œuvre mis au point déroule cette séquence progressive horizontale que le lecteur fait défiler en touchant l'écran du doigt. En réalisant ces deux « versions », l'une imprimée sur du papier de Chine et l'autre disponible sur un écran tactile, Douglas ouvre la voie à la numérisation des livres d'artiste, sans pour autant que la forme digitale concurrence l'édition matérielle. Clive Phillpot émet cependant quelques réserves quant au statut de la version numérique : « Now that Tate has digitized one of her scrolls, and even though this is a very interesting move, I don't

²¹ Propos de Benjamin Shaykin sur son site internet, consulté le 23 janvier 2014, <http://benjaminshaykin.com/Special-Collection>.

²² Voir : <http://www.tate.org.uk/about/projects/transforming-artist-books>

²³ Rouleau de 11 m x 27 cm, impression d'encre sur papier de Chine Xuan, édition de 4, Webproductions. Voir : <http://www.webproductions.com/handprinted.html>

²⁴ Philippe KAENEL, *art. cit.* [n. 2], p. 218. L'article de Philippe Kaenel propose un état des lieux éclairant sur les rapports entre livres d'artiste et livres numériques.

see it as a book, rather as a pioneering work in another field »²⁵. Le statut de l'objet digital dérivé de l'œuvre imprimée, pourtant sous forme de rouleau et non pas de papier relié définissant traditionnellement le *codex*, reste encore à définir, mais cette démarche démontre la volonté de tirer les avantages des technologies numériques dans la diffusion des œuvres et la diversité des supports qui ne se font nullement concurrence.

3. Le livre projeté

Dans les années 1990, l'artiste japonais Masaki Fujihata (1956) réfléchit à l'interaction possible entre les animations digitales et le livre. Son installation, *Beyond Pages* (1995-1997), propose de s'émanciper de l'objet matériel. Sur une table se trouve projetée l'image d'un volume que le visiteur peut consulter et transformer grâce à un dispositif interactif [Fig. 5 et 6]. Muni d'un stylet, il peut intervenir sur la projection en touchant les pages : il peut appuyer par exemple sur l'interrupteur projeté sur l'une des feuilles de l'ouvrage, ce qui a pour effet d'allumer ou d'éteindre la lumière de la lampe réelle posée à côté du livre virtuel. Il peut aussi modifier le décor de la pièce dans laquelle il se trouve : le contact du crayon avec l'image d'une poignée de porte sur une autre page du livre fait apparaître sur une paroi de la pièce réelle dans laquelle le visiteur se trouve, une projection de porte qui s'ouvre et se referme et dont une petite fille s'échappe. En pointant son stylet sur l'image d'un sablier, l'heure de la montre projetée en face de la table est aussi modifiée. L'expérience à laquelle Fujihata convie le spectateur est ainsi englobante, ce dernier pouvant modifier l'univers spatio-temporel dans lequel il est plongé, « le livre devient une interface de l'environnement »²⁶. Le spectateur se fait aussi auteur, puisqu'il peut faire émerger des lettres de l'alphabet en touchant une page de l'ouvrage avec son crayon électronique. Des lettres surgissent et une voix les prononce, mêlant ainsi écriture, lecture visuelle et sonore. À l'aide du clic du stylo, l'ouvrage « se lit lui-même »²⁷.

²⁵ Clive PHILLPOT, « Foreword », dans *Booktrek: Selected Essays on Artists' Books since 1972*, Zurich, JRP Ringier, 2012, p. 5.

²⁶ Monika FLEISCHMANN, Wolfgang STRAUSS, « Interactivity as Media Reflection between Art and Science », dans *The Art and Science of Interface and Interaction Design*, edd. Christa SOMMERER, Lakhmi C. JAIN et Laurent MIGNONNEAU, Berlin, Springer, 2008, p. 89.

²⁷ Pierre LÉVY, *Cyberculture*, Paris, Odile Jacob, 1997, p. 91-93.

Masaki Fujihata explique que la genèse de son projet partait des débats sur la mort du livre, remplacée par l'informatique, extinction à laquelle il ne croyait guère. L'idée était donc de « fabriquer une imitation de livre sur ordinateur », mais d'octroyer à la lecture de nouvelles facultés, c'est-à-dire que les lettres du livre devenaient « événements »²⁸. Objet hybride combinant images virtuelles et sonorités, *Beyond Pages* renouvelle l'approche du livre qui, grâce aux outils informatiques, réunit vision, lecture et écriture, et interroge les frontières entre l'écrivain, l'artiste, le lecteur et le spectateur. Le lecteur se fait ici véritablement « lectacteur », pour reprendre le néologisme de Jean-Louis Weissberg²⁹, puisqu'il agit sur les pages qui défilent sous ses yeux. Son potentiel de transformation est cependant limité aux animations programmées par l'artiste, mais ce projet rend compte de nouvelles pratiques rendues possibles grâce à la technologie numérique, où une vie prend forme au-delà des pages d'un volume. Si le livre virtuel de Fujihata se délivre de la matérialité du *codex*, il n'en nie pas pour autant le format traditionnel puisqu'une projection en reproduit l'aspect. De plus, la lecture virtuelle demeure linéaire et progressive, car les pages se tournent en appuyant le stylo sur le bord des feuilles et qu'à chaque page feuilletée, le bruit du papier déplacé se fait entendre, rappelant le souvenir bien connu de la lecture des livres imprimés.

Le projet de Fujihata propose ainsi d'aller au-delà du livre traditionnel en supprimant la matérialité de l'objet devenu projection. Il rejoint les processus de lecture sur écran qui tend à remplacer le livre papier et la suprématie des médias multi-sensoriels tels que la télévision, le cinéma et internet³⁰.

4. Le livre à l'écran

L'interaction entre la page imprimée et l'écran trouve son écho le plus évident dans les livres à la réalité augmentée, dont la technologie convie à une lecture animée, enrichie, qui fait référence au travail de l'imaginaire de la lecture, où le récit donne lieu à des

²⁸ Masaki FUJIHATA, « Vers une poétique de l'interaction », dans *Masaki Fujihata*, Paris, Éditions Anarchiv, 2016, p. 7.

²⁹ Jean-Louis WEISSBERG, « Figures de la lecture. Le document hypermédia comme acteur », *Communication et langages* 130, 2001, p. 59-69.

³⁰ George P. LANDOW, « Twenty Minutes into the Future, or How are we moving beyond the Book ? », dans *The Future of the Book*, op. cit. [n. s], p. 209-237, affirme que notre société se situe déjà au-delà du livre papier.

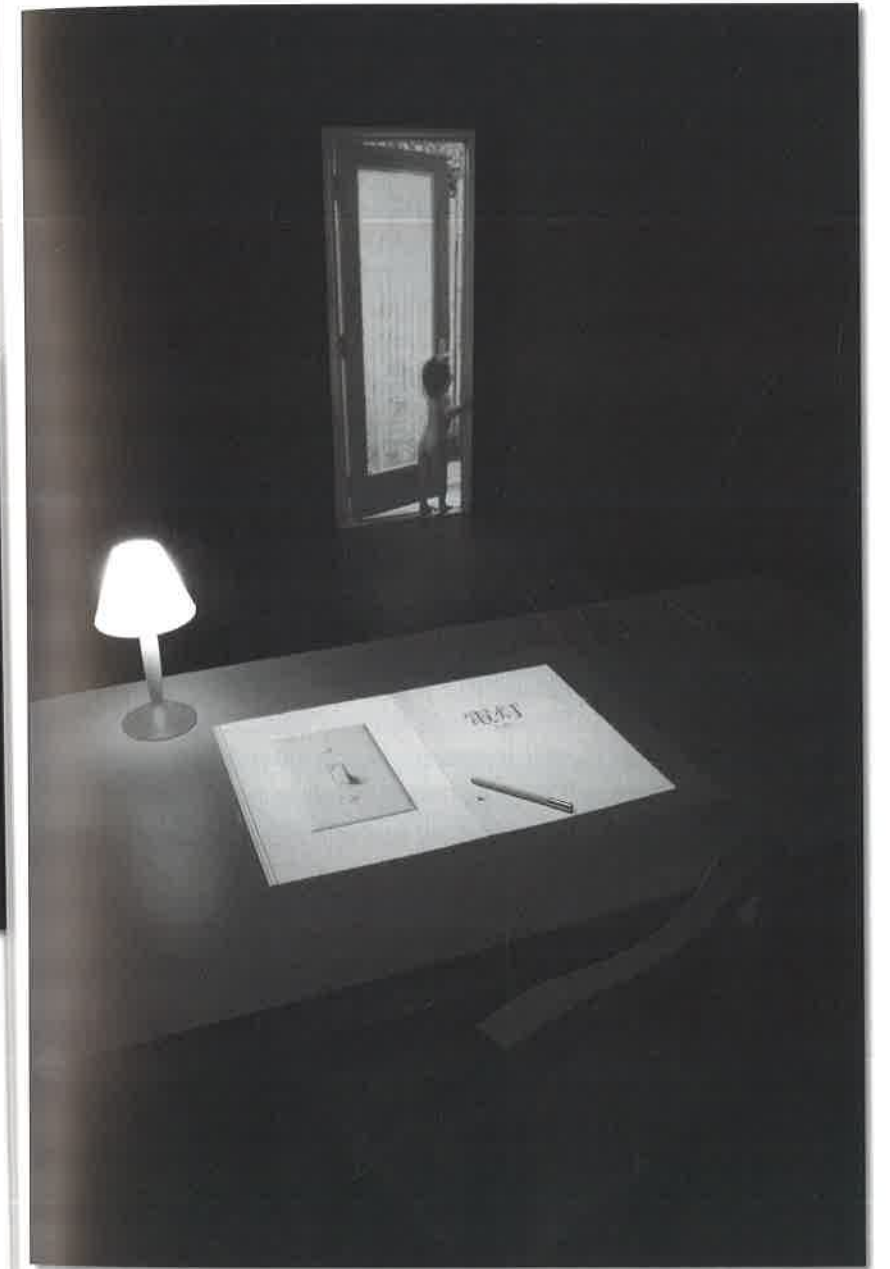
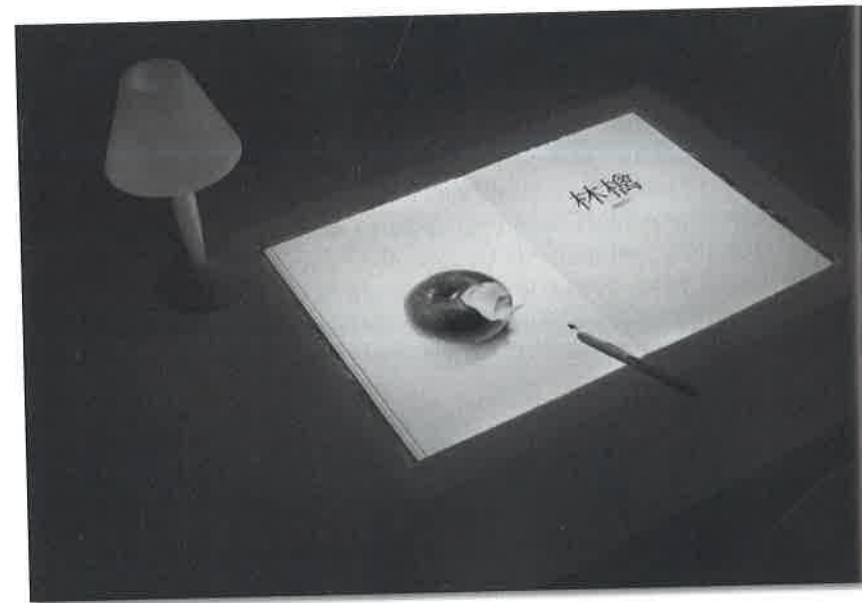


Fig. 5 & 6
Masaki Fujihata, *Beyond Pages* (1995-1997) © Masaki Fujihata.

images mentales qui prennent vie non plus (seulement) dans l'esprit, mais sur l'écran. Le livre augmenté renouvelle les catégories du livre et révolutionne l'imprimé. Le marché s'adresse avant tout à un jeune public, friand d'images animées et de jeux vidéos³¹. Associé à l'entreprise Zappar, l'éditeur Penguin a par exemple publié en 2012 des romans célèbres de la littérature anglaise dont la couverture recèle des surprises qui se découvrent sur un écran grâce à une application gratuite à télécharger. Le contenu qui s'affiche ajoute une dimension ludique à l'ouvrage, sans toutefois rivaliser avec le texte. Le directeur de Zappar, Caspar Thykier, estime que ces tentatives technologiques développent une approche « divertissante » (« entertainment content », « entertainment experience ») du livre³². L'apport digital, mêlant son et image, s'additionne à la lecture de l'imprimé et propose une expérience parallèle et interactive. Ainsi peut-on lire sur le blog d'une compagnie américaine de développement d'applications AR pour smartphones que la démarche de Penguin apporte de « la magie à de grands textes à une génération de lecteurs qui attend plus que seulement des mots sur une page »³³. Le vocabulaire utilisé est particulièrement éloquent : la technologie créerait de la « magie » – qualificatif souvent employé pour décrire les livres augmentés³⁴ –, et serait un atout majeur pour des lecteurs qui ne se suffiraient plus du seul texte. Cette hypothèse reste à prouver, mais il est intéressant de constater que le digital est légitimé comme une adjonction nécessaire à la page imprimée et que le livre, en somme, doit se défaire de son support fixe.

³¹ Will FREEMAN, « How Augmented Reality Builds Bridge between Games and Children's Books », *The Guardian*, 10 mars 2014.

³² Cité dans Pradeep CHANDRASEKARAN, « Penguin Books and Zappar Bring Augmented Reality Experience to Books », 17 mai 2012, en ligne, <http://www.ubergizmo.com/2012/05/penguin-zappar-augmented-reality-books/>

³³ « We salute Penguin Books for endeavoring to bring the magic of great writing to a generation of readers who expect more than just words on a page » (Jo Anne BRENZO, « 5 Augmented Reality Books that Delight and Engage », 30 août 2013, en ligne <http://www.marxentlabs.com/5-augmented-reality-books-that-delight-and-engage/>).

³⁴ Voir notamment : Mark BILLINGHURST, Hirokazu KATO et Ivan POUPYREV, « MagicBook: Transitioning between Reality and Virtuality », présenté aux Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems, du 30 mars au 5 avril 2001, Seattle, <https://pdfs.semanticscholar.org/0b11/db27ee3456e419cbf2ce27b0e8e76cb69f46.pdf>. Camille Scherrer, dont nous présentons le travail dans les lignes suivantes, utilise volontiers l'adjectif « magique » pour qualifier ses ouvrages à la réalité augmentée. Voir Aurélie LALANNE, « La réalité augmentée, vous connaissez ? », *Libération*, 11 décembre 2009.

5. Le livre hanté

Le travail de Camille Scherrer, diplômée en 2008 en communication visuelle/interaction design de l'École cantonale d'art de Lausanne (ECAL), est à ce titre symptomatique. *The Haunted Book* (2007), son premier livre augmenté, se compose du poème *The Haunted House: A Romance*, rédigé en 1843³⁵ par Thomas Hood (1799-1845) et de photographies prises dans la maison de sa grand-mère. L'ouvrage peut se lire de manière traditionnelle, à la manière d'un poème illustré, dont les strophes sont scandées par des images qui élaborent un décor visuel au texte décrivant des phénomènes paranormaux. Les images reproduites, à l'atmosphère sombre et mystérieuse, montrent des éléments de la demeure familiale, plongés dans l'obscurité et mis en valeur par une source lumineuse à l'origine inconnue : portail d'entrée devant une haie de lierre, heurtoir d'une porte, tiroir ouvert d'une commode ancienne, robinet d'un radiateur sur fond de tapisserie, applique de bougies électriques, etc. Le vide qui se dégage des pièces abandonnées provoque chez le lecteur le désir, au vu du contenu du poème, de peupler les lieux d'êtres sibyllins. C'est ce que le dispositif technologique se charge de procurer. Une seconde approche est en effet rendue possible grâce à un écran d'ordinateur et à une caméra qui, se faisant le double du lecteur, parcourt les images reproduites au fil des pages et, connectée à l'écran, révèle une vie insoupçonnée à l'œil nu.

Le dispositif technique, développé en collaboration avec Julien Pilet, de l'École polytechnique fédérale de Lausanne (EPFL), utilise les techniques avancées de Computer Vision³⁶. Le lecteur découvre



Fig. 7

Camille Scherrer, *The Haunted Book* (2007),
© soft : CV-lab, EPFL, Julien Pelet ; support :
EPFL+ECAL lab, © Camille Scherrer.

³⁵ Austin DOBSON, « Introduction », dans Thomas HOOD, *The Haunted House*, illustré par Herbert Railton, avec une introduction de Austin Dobson, Londres, Lawrence and Bullen, 1896, p. V.

³⁶ Camille SCHERRER, Julien PILET, Pascal FUA et Vincent LEPETIT, « The Haunted Book », 2007, en ligne : http://chipchip.ch/CVMID3_1/the_haunted_book.pdf

sur l'écran des poissons noirs qui s'échappent du tiroir entrouvert de la commode, une main de squelette qui tourne le robinet du radiateur, de minuscules parachutistes qui émergent du lustre, ou un oiseau au pelage ébène qui vient se poser sur une applique avant de disparaître hors de l'écran [Fig. 7]. Les photographies reproduites se peuplent d'animaux et de figures imaginaires, avant de s'évanouir hors-champ. Le livre à la réalité augmentée est enrichi d'une vie parallèle à la dimension *autre*. D'une part, les éléments virtuels sont des dessins dont la texture contraste avec l'espace photographique imprimé duquel ils surgissent. Les deux techniques, dessin et photographie – la première instinctivement associée à l'imaginaire d'une main créatrice et la seconde communément liée à son rapport étroit au réel, à une forme d'objectivité –, se mêlent ici et se combinent harmonieusement. D'autre part, les dessins exposent, au travers de leur évidente appartenance au régime de l'imaginaire, leur statut distinct du monde matériel. Deux univers se marient aux dimensions de réalité différente : d'une part, le monde tangible des espaces photographiés et du livre papier ; d'autre part, le monde hanté, fantomatique et vaporeux de l'écran où des dessins prennent vie. *The Haunted House*, la maison hantée, devient *The Haunted Book*, le livre hanté, l'espace n'est plus la maison, mais le livre lui-même, qui se fait lieu où tous les possibles prennent forme, un livre comme demeure enfermant un potentiel d'enchantement.

Souvenirs du Monde des montagnes (2008), second livre augmenté de Camille Scherrer pour lequel elle a reçu le prix Pierre Bergé du meilleur diplôme de design européen en 2008, développe les recherches techniques entreprises pour *The Haunted Book* et se présente comme un ouvrage plus personnel. Le livre relié à la main est composé de souvenirs, de légendes et d'histoires rapportées par la famille de Camille Scherrer, toutes liées au Pays-d'Enhaut en Suisse, dont elle est originaire, de textes tirés du *Monde des Alpes : Description pittoresque des montagnes de la Suisse et particulièrement des animaux qui la peuplent* (1858) rédigé par Frédéric De Tschudi (1820-1886) et de clichés noir et blanc issus de l'album familial de l'année 1930 du grand-père de l'auteure, Hans Scherrer.

L'ouvrage posé sur une table devant un écran d'ordinateur, sous une lampe de bureau qui cache une caméra, le lecteur découvre sur l'écran un monde animé qui s'invite dans les photographies

reproduites et le texte imprimé. Un poisson noir surgit du cliché montrant une barque et la mouille de petites gouttes bleues [Fig. 8], l'ombre d'un milan plane sur le récit de « l'oiseau noir » (p. 10-11), une forêt enneigée peuplée de renards et d'écureuils et survolée par des hélicoptères rouges émerge de la photographie d'un glacier (« Le Glacier », p. 14-15), etc. Les apparitions sur l'écran composent un ensemble homogène qui se distingue visuellement de l'esthétique de l'ouvrage [Fig. 9]. La faune, la flore et les divers motifs qui forment ce microcosme virtuel ont été découpés dans du papier – rappel de la nature du *codex* – dont la texture est souvent visible. Les nuages du chapitre « Blanche » révèlent par exemple le grammage de l'épais papier dans lequel ils ont été profilés. Leur silhouette irrégulière témoigne également du caractère artisanal, « bricolé », de leur création, choix délibéré de Camille Scherrer qui accentue ainsi le contraste entre les deux univers. Ces dessins qui s'animent sont aussi de forme épurée, simplifiée à l'extrême et dont l'échelle ne correspond pas à celle des photographies. La rivière qui s'échappe des « Vanils » est ainsi formée d'une accumulation de grosses gouttes d'eau et de l'écume de larges motifs blanc circulaires. Ce synthétisme graphique renvoie à un style enfantin et ludique qui place ces animations du côté des réminiscences nostalgiques de l'auteure au sujet de ses origines tant familiale que géographique.

L'entremêlement des médiums qu'opère *Souvenirs du Monde des montagnes* est aussi à l'œuvre dans l'écriture du récit qui intègre des passages de l'étude de Tschudi aux histoires relatées par Camille Scherrer. L'auteure s'est octroyé quelques libertés face à la source qu'elle cite sans jamais utiliser de guillemets, faisant de ces extraits ses propres mots. Elle souligne sa dette envers Tschudi, en distinguant typographiquement « Souvenirs du » et « Le Monde des montagnes » dans le titre de son ouvrage, et témoigne ainsi de l'importance des textes et des images dans la construction d'un imaginaire, rendant hommage à cet héritage, par le biais de la reprise des mots de Tschudi et au travers de l'album photographique de son grand-père.

6. Une lecture multi-sensorielle

Les livres augmentés, qui combinent l'imprimé et les technologies numériques, proposent une nouvelle approche et un nouvel

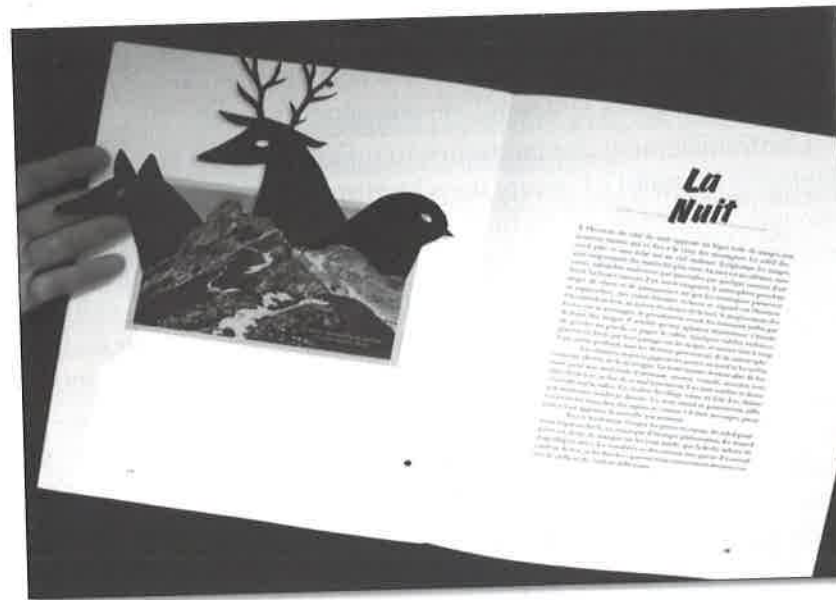


Fig. 8 & 9

Camille Scherrer, *Le Monde des Montagnes* (2008),
diplôme ECAL, soft : CV-lab, EPFL, Julien Pelet ; support : EPFL+ECAL lab,
© Camille Scherrer.

usage qui met en valeur la synergie des supports et des pratiques³⁷. Les livres à la réalité augmentée se trouvent à la croisée des médiums et usent des potentialités de chacun. Ils font appel à différents sens – vue, toucher, ouïe – et imbriquent divers domaines de compétences qui invitent à une approche multi-sensorielle. Ces livres « hypermédia » – terme dérivé d'« hypertexte », proposé dans les années 1960 par Theodor H. Nelson –, englobent des éléments multiformes : texte, image et son³⁸. Une citation du poème de Thomas Hood ouvre *The Haunted Book* : « As plain as whisper in the ear, the place was haunted », vers qui souligne l'importance de l'ouïe et qui augure du monde enchanté dans lequel le lecteur s'apprête à plonger. Le choix de cet énoncé comme exergue au livre – dernières lignes du poème – indique que Camille Scherrer convie le lecteur à se servir de tous ses sens, à faire l'expérience d'une lecture qui se dégage de l'unique appréhension par la vue, à une expérience multi-sensorielle. D'autres projets font appel aux sonorités, à l'instar du *Barcode Book* (2010)³⁹ de l'artiste japonais Yuri Suzuki qui s'écoute à l'aide d'un styler qui, une fois appuyé sur les pages de l'ouvrage composé de dessins au graphisme minimaliste formé de code-barres, émet des sons.

Souvenirs du Monde des montagnes évoque, au travers des différentes sources textuelles et des images reproduites, la richesse de l'imaginaire que l'écran de l'ordinateur reproduit, révélant « ce qui pourrait avoir lieu dans l'imagination du lecteur »⁴⁰. Les motifs graphiques qui se dévoilent comportent des qualités esthétiques qui ajoutent une composante artistique à l'ouvrage sans pour autant museler l'imagination du lecteur. La vie animée qui émerge des deux ouvrages de Camille Scherrer constitue un univers créatif propre à l'artiste qu'elle propose au lecteur-spectateur. L'apport

³⁷ Le champ des *digital humanities* prône une approche transdisciplinaire, en raison du développement des techniques digitales et leur impact sur la connaissance et sa transmission. Voir Claire CLIVAZ, « Common Era 2.0: Reading Digital Culture from Antiquity and Modernity », dans *Reading Tomorrow*, op. cit. [n. 10], p. 23-60.

³⁸ Voir Corinne WELGER-BARBOZA, *Le Patrimoine à l'ère du document numérique*, Paris, L'Harmattan, 2001, p. 21-22.

³⁹ Voir <http://yurisuzuki.com/works/barcode-book/>

⁴⁰ À propos de *The Haunted Book* (Camille SCHERRER, Julien PILET, Pascal FUA, Vincent LEPETIT, « The Haunted Book », en ligne, http://www.chipchip.ch/diplome/the-haunted_book_FINAL.pdf).

technologique est ainsi au service du livre et du projet artistique. La part technique s'ajoute à l'ouvrage sans imposer sa présence, impression renforcée par l'apparente simplicité de la technologie employée, qui se fait « discrète »⁴¹. Comme dans *The Haunted Book*, les éléments virtuels enrichissent le livre papier de manière homogène, « subtile » et « cohérente »⁴².

La particularité du livre à la réalité augmentée n'est pas tant qu'il combine la page et l'écran, mais qu'il instaure du mouvement dans un support livresque jusqu'alors caractérisé par la fixité. Le travail de fin d'études de Marius Hügli et Martin Kovakovsky, deux étudiants en Communication visuelle à la Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW de Bâle s'appuie sur un récit célèbre de la littérature : *L'Étrange Cas du docteur Jekyll et de M. Hyde* (1886) de Robert Louis Stevenson (1850-1894). Le choix du roman narrant la double personnalité du personnage renvoie à la double nature du livre augmenté, objet matériel aux potentialités virtuelles. Le livre se compose d'un feuillet intérieur jaune pâle où est imprimé le texte de Stevenson, coupant les pages de moitié à la verticale. Les images sont reproduites en noir et blanc et sont de sources diverses : gravures anciennes, dessins, typographies ou plans de films.

Dr. Jekyll und Mr. Hyde (2010) fonctionne sur trois niveaux : le texte, l'image fixe et l'image animée sur l'écran. L'intermédialité et la composante cinématographique sont frappantes dans le projet bâlois. Les séquences du long-métrage de Victor Fleming (*Dr Jekyll and Mr. Hyde*, 1941), reproduites sur les pages de l'ouvrage, prennent vie sur l'écran, à l'instar du portrait d'Ingrid Bergman imprimé à bords perdus. Les yeux de l'actrice bougent et accentuent l'effet d'étrangeté et de mystère qui émane du récit et... du livre augmenté.

Il n'est pas surprenant que l'ouvrage de Marius Hügli et Martin Kovakovsky et ceux de Camille Scherrer aient tous un rapport avec le merveilleux. Le premier livre de Camille Scherre est « hanté », « intégrant des créatures fantômes »⁴³, le second dévoile un « conte

⁴¹ L'équipe à l'origine de *The Haunted Book* (voir n. 40) souligne la discrétion de l'apport technologique qui se soumet au projet artistique.

⁴² Cf. n. 40.

⁴³ Voir la n. 40 (http://chipchip.ch/CVMIID3_1/the_haunted_book.pdf).

de fées virtuel »⁴⁴, tandis que le récit choisi par le duo suisse fait référence à la double personnalité du héros et à une atmosphère d'épouvante qui renvoie à l'inconscient et à la face cachée et énigmatique d'une personne, théâtre double que le livre et l'écran incarnent.

7. Le livre de l'avenir est-il l'avenir du livre ?

Le livre augmenté de Camille Scherrer, contrairement aux possibilités d'échanges et d'accessibilité facilitée que permettent les techniques digitales, est en réalité un objet qui ne se transmet que difficilement. Alors que la publication d'un livre l'ouvre à un circuit de distribution publique, à un réseau de bibliothèques qui prêtent leurs biens et permettent à chacun de consulter les collections, l'objet hybride de Camille Scherrer, par le dispositif complexe qu'il exige, implique une lecture à public limité. Sa production restreinte et la technologie qu'il suppose en font un objet qui se rapproche de l'objet unique. Paradoxalement, c'est la technologie digitale qui empêche la diffusion à grande échelle de l'œuvre. La portée limitée du livre augmenté en raison du système technique qu'il requiert confère à l'objet une valeur de rareté et impose au lecteur une attention particulière, puisque l'expérience ne peut avoir lieu n'importe où. Il n'est pas anodin, à ce titre, de constater que *Le Monde des montagnes* a été acquis par le Musée suisse de l'appareil photographique de Vevey, institution dédiée à l'histoire du médium. Ce n'est donc pas une bibliothèque, ni un musée des beaux-arts ou de design, mais un musée spécialisé dans le domaine photographique qui présente et expose aux visiteurs ce livre augmenté à l'étage consacré aux nouvelles formes photographiques fournies par les avancées technologiques digitales. L'installation de Masaki Fujihata, *Beyond Pages*, se trouve quant à elle au Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) de Karlsruhe, dont l'intérêt porte sur les rapports entre les développements des technologies de l'information et la culture visuelle.

⁴⁴ « a virtual fairy tale » (Camille SCHERRER, Julien PILET, Pascal FUA et Vincent LEPETIT, « Le Monde des montagnes », *Leonardo* 42, 2009, p. 350-355 (en ligne : http://cvlabwww.epfl.ch/~lepetit/papers/scherrer_siggraph09.pdf).

Ce type de productions hybrides interroge la pratique de la lecture qui combine le format du *codex* et de l'écran. Comme l'expliquent Hügli et Kovakovsky, la genèse de leur projet relevait d'une réflexion sur « le futur des livres » en rapport avec les techniques digitales⁴⁵. L'avenir du livre est-il celui du livre augmenté libéré de son support papier ? On constate au sein de ces projets que le virtuel s'ajoute au support traditionnel. Le livre matériel demeure en tant qu'objet, l'écran s'additionnant au récit illustré sur papier, offrant une lecture supplémentaire, une autre dimension, qui ne concurrence pas la lecture première de l'imprimé. L'interaction entre la page et l'écran permet d'ouvrir la lecture à de nouveaux potentiels. Les technologies de la réalité augmentée qui s'immiscent dans la création artistique contemporaine⁴⁶ vont de pair avec le caractère intermédial du livre d'artiste. Si le marché de l'édition est sans nul doute bouleversé par les nouvelles technologies⁴⁷, le livre d'artiste constitue une niche dans le marché de l'édition qui permet précisément d'interroger le rapport entre le papier et le digital. Le futur du livre se fera avec les artistes, la technologie étant au service d'un projet artistique, ce que défendent les initiateurs de *The Haunted Book*, fruit d'une « collaboration entre artistes et informaticiens » qui a donné lieu à « une œuvre d'art sous la forme d'un livre subtilement enrichi d'animations »⁴⁸. Ces ouvrages à la réalité augmentée, de nature hybride, répondent à l'intermédialité prônée par la société actuelle. L'avenir du livre se joue dans cet espace où les frontières se défont et où les techniques se croisent et s'enrichissent dans un dialogue fructueux entre la page et l'écran, entre le

⁴⁵ « Firstly we were interested in the future of books and how they could be enhanced with the digital media ». (cité dans Olivier SCHIMPF, « Dr. Jekyll und Mr. Hyde », 10 novembre 2010, en ligne, <http://www.augmented-reality.fr/2010/11/dr-jekyll-und-mr-hyde/>).

⁴⁶ Voir notamment Vladimir GEROIMENKO, *Augmented Reality Art: From an Emerging Technology to a Novel Creative Medium*, New York, Springer, 2014.

⁴⁷ Interrogée à propos de l'avenir du livre papier à l'occasion de l'exposition *Book Lab* à l'EPFL, Melanie Picard, de Swissnex, répond que le livre traditionnel comme les livres d'art auront toujours une place, mais que les plateformes numériques vont s'imposer dans les cinq prochaines années (Linus SCHÖPFER, « Jetzt wird entschieden, wie wir künftig lesen », *Der Tages Anzeiger*, 3 juillet 2014, en ligne).

⁴⁸ Camille SCHERRER, Julien PILET, Pascal FUA, Vincent LEPETIT, « The Haunted Book », 2007, en ligne : http://chipchip.ch/CVMID3_1/the_haunted_book.pdf

réel et le virtuel, délivré de toutes limites⁴⁹. C'est ainsi que Masaki Fujihata interprète la valeur de la machine, capable de « stimuler l'imagination poétique des lecteurs/utilisateurs »⁵⁰.

Le futur est-il sans papier ? Il est probable que l'avenir se trouve dans l'interaction entre les divers supports et médiums, à l'image des travaux menés par les artistes actuels tels que Paul Soulellis, dont la collection de livres d'artistes, la Library of the Printed Web, prend le contre-pied des livres numériques, puisque ce sont des ouvrages imprimés dont le contenu aborde le monde digital et s'inspire des sources inépuisables d'internet.

Si la révolution du livre occasionnée par les technologies électroniques concerne en premier lieu les « supports » et les « formes qui transmettent l'écrit »⁵¹, le travail de Camille Scherrer ne relègue pas l'objet matériel au passé et lui octroie, au contraire, un rôle essentiel. *The Haunted Book* et *Le Monde des montagnes* ne « dé-livrent »⁵² pas le livre qui demeure un objet en tant que tel, dont on peut faire la lecture de façon traditionnelle. Une fois le livre refermé, les éléments virtuels qui s'échappaient de l'ouvrage et s'animaient sur l'écran, subsistent *potentiellement*. Le lecteur peut les faire revivre en rallumant l'écran et en tournant à nouveau les pages du volume ou en refaire l'expérience par le souvenir. Et dans ce cas, le lecteur se libère tant du livre que de l'écran.

⁴⁹ Fondée en 2010 par Paul Chan, la maison d'édition Badlands Unlimited répond à la révolution digitale en produisant des livres « dans un champ élargi », qui associe l'imprimé et l'écran. Fasciné par les livres, l'artiste américain ne se détourne pas de l'objet, mais propose parallèlement des *ebooks*, téléchargeables et lisibles sur tablettes.

⁵⁰ Masaki FUJIHATA, *art. cit.* [n. 28], p. 7.

⁵¹ R. CHARTIER, *art. cit.* [n. 12], p. 302.

⁵² Nous faisons ici référence au titre du colloque organisé les premier et 2 octobre 2012 à l'Université de Lausanne : *Les « humanités délivrées »*. *Cultures parlées, visuelles et écrites, réinventées hors du livre*. Ce colloque a donné lieu à une publication : Dominique VINCK et Claire CLIVAZ (dir.), « Les humanités délivrées », *Revue d'anthropologie des connaissances* 8(4), 2014.