



Le Livre dont vous êtes le héros n'est pas mort

Gallimard réédite plusieurs classiques et publie des inédits au moment où le genre se réinvente en numérique
Karim Di Matteo

Un livre dont vous êtes le héros, c'est quoi? Imaginez que vous incarnez un aventurier intrépide, un guerrier invincible avide de richesses et de gloire ou un pourfendeur de tyrans sanguinaires. Au fil des paragraphes numérotés et rédigés dans le désordre, vous opérez vos choix, vous tracez votre chemin vers le succès, l'impasse ou le trépas! Vous avez choisi l'option d'ouvrir une porte en vous rendant au paragraphe 68? Vous y trouvez la clé qui ouvre le coffre du trésor tant convoité. Vous optez pour le couloir de droite en allant au 27? Vous y finissez votre aventure parsemée de lances au fond d'une fosse...

Le genre, abrégé LDVELH, a été déclaré cliniquement mort à plusieurs reprises depuis son âge d'or des années 80. Or

14

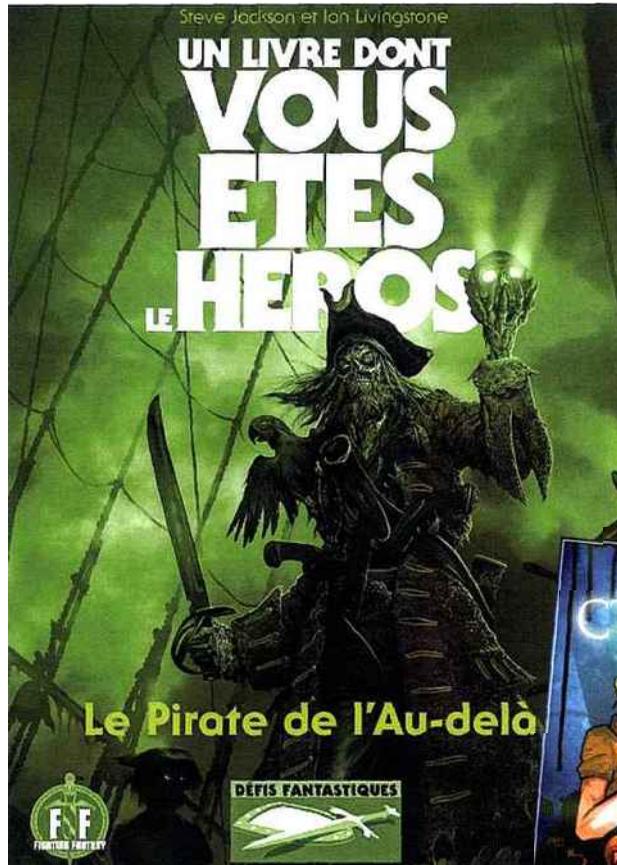
En millions, selon Gallimard-Jeunesse, c'est le nombre de lecteurs des 200 *Livres dont vous êtes le héros* que la maison a édités depuis les années 80

la courbe de l'électrocardiogramme connaît un soubresaut avec la réédition de huit classiques par Gallimard, diffuseur par excellence des ouvrages en français. En prime, la maison d'édition propose un inédit en grand format, *Le pirate de l'au-delà*, traduction de la version anglaise *Bloodbones*, paru aux Editions Wizard Books en 2006. «Pour cette première série, nous avons déjà écoulé 75 000 exemplaires», informe Gallimard Jeunesse.

Deux autres vagues suivront en novembre et en février 2013. Le petit nouveau de l'automne s'intitulera *La nuit du nécromancien*, tiré de *Night Of The Necromancer*, de Jonathan Green (2010).

Une année anniversaire

Hasard du calendrier (vraiment?), le maître anglais Ian Livingstone, auteur de nombreux LDVELH de la série *Défis fantastiques*, a récemment provoqué l'émulation sur les forums en laissant entendre que son nouvel opus, *Blood of The Zombies*, sortirait outre-Manche le 27 août. Une date qui ne doit rien au hasard pour l'écrivain: elle marquera les 30 ans, jour pour jour, de la publication, en 1982, de son légendaire *Warlock of Firetop Mountain*, premier LDVELH à succès qu'il écrivit avec son pote Steve Jackson. Sa traduction française de Gallimard *Le sorcier de la montagne de feu* amorça le mouvement dès novembre 1983 dans l'Hexagone. S'ensuivit une dizaine d'années de succès pour le genre, avant que les conso-



Gallimard Jeunesse sort l'inédit *Le pirate de l'au-delà*. Walrus se dédie aux livres numériques, dont *Menu Cthulhu*. LDD

Sélection très subjective

● Se plonger dans un *Livre dont vous êtes le héros*, c'est avant tout s'immerger dans un monde propre à chaque livre, le plus souvent dans un décor de fantasy que Tolkien n'aurait pas renié. La série *Défis fantastiques* reste la plus célèbre et la plus riche, bien que les histoires soient de qualité inégale. Chaque aventure est indépendante des autres à quelques exceptions près (comme celle du très joli duo *Le labyrinthe de la mort* et *L'épreuve des champions*). Avec la saga *Loup solitaire*, vous incarnez un maître Kai durant les 28 épisodes, tandis qu'à travers les *Chroniques crétoises*, vous revisitez des épisodes de la mythologie grecque. Dans la peau d'Althéus, vous chercherez à venger votre frère Thésée, tué par le Minotaure dans son fameux labyrinthe. La série *Histoire* vous amène à revivre aux premières loges cinq moments forts des

siècles passés. France révolutionnaire, conquête de la Grande-Bretagne en 1066, Guerre d'indépendance américaine, bataille navale anglo-espagnole au XVIe siècle ou Guerre civile dans l'Angleterre du XVIIIe siècle: soyez sur vos gardes. Les plus cérébraux préféreront peut-être les énigmes très britanniques des séries *Sherlock Holmes* ou *Super Sherlock*. Quant aux amateurs de légendes arthuriennes, ils opteront pour les aventures sombres, mais néanmoins cocasses, de la *Quête du Graal*. A moins que votre âme de samouraï ne vous aiguille vers les six tomes de *La voie du tigre*. Enfin, l'art de la magie a droit à deux magnifiques séries de quatre livres: *Astre d'or* et *Sorcellerie*. Une dernière saga magistrale, avec une fin en apothéose: *La couronne des rois*. Un must!



les de jeu n'imposent leur loi dans le domaine du ludique interactif.

Marc Atallah, directeur du Musée d'Ailleurs, à Yverdon, ancien lecteur et observateur averti, analyse: «Je suis convaincu que, si on faisait une étude sur les 30-40 ans, on trouverait pas mal d'anciens lecteurs, même si le genre a disparu du jour au lendemain. J'ai l'impression que les rééditions créent un lectorat «par la bande»: des parents, anciens lecteurs, suggèrent ces lectures à leurs enfants.»

Le salut par les tablettes?

Sur internet, le genre reste vivace. Sur les sites de vente en ligne, les plus grands classiques s'y trouvent en occasion pour 1 euro. Pour les collectors, les prix dépassent souvent plusieurs dizaines d'euros.

La communauté LDVELH fait par ailleurs valoir son dynamisme via divers forums. Un bon moyen de connaître l'actualité, de critiquer les sorties, de glaner des solutions d'intrigues compliquées, de profiter de traductions amateurs ou de faire découvrir ses propres créations. Plusieurs centaines de ces aventures circulent ainsi sur le net.



Martin Charbonneau, auteur d'une centaine d'entre elles, a créé la plate-forme Xhoromag. «Elle offre 200 histoires de 40 auteurs du monde entier sous la forme d'un fichier PDF, explique cet enseignant de maths québécois résidant à Toronto. Aujourd'hui, seules des maisons comme Gallimard

ont les moyens marketing de rentabiliser des versions papier. Six de mes histoires ont été publiées par la maison d'édition québécoise Ada, mais ça ne rapporte pas grand-chose.»

A l'instar des précurseurs anglo-saxons, les Editions Walrus, à Paris, proposent même un catalogue décliné exclusivement en numérique, pour tablettes et liseuses. Trois titres de LDVELH y figurent au sein de la collection *Rendez-vous au 14*, vendus entre 0,99 et 4,99 euros sur les principales librairies en ligne.

Pour Loïc Richard, de la maison Walrus, les livres-jeux sont taillés sur mesure pour les supports numériques: «Les e-books permettent de lire et de jouer n'importe où, n'importe quand. La taille de ces ouvrages ne souffre pas des limitations de l'édition traditionnelle. Sans oublier l'aspect multimédia: sons, images, passages illustrés, vidéos et, pourquoi pas, des interactions avec internet.»

Gallimard Jeunesse n'est d'ailleurs pas dupe et évoque aussi «un projet d'application numérique». Un espoir de taille pour un genre devenu marginal. Haut les cœurs donc, vaillants héros, *Le Livre dont vous êtes le héros* n'est pas encore mort!