

OUVERTURE

La littérature numérique

Serge Bouchardon

Maître de conférences à l'université de Technologie de Compiègne

Alexandra Saemmer

Maître de conférences à l'université de Paris-VIII

Qu'offre le numérique comme possibles à la création littéraire ?

À partir de l'objet littérature numérique, que nous apprend le numérique sur la création littéraire et, plus largement, sur l'expression créative ?

En retour, que nous dit la littérature numérique sur l'écriture numérique ?

Il s'agit non seulement d'expliquer ce qu'est la littérature numérique, mais aussi de présenter les raisons de la faire découvrir.

La création littéraire avec et pour l'ordinateur existe depuis plus de quatre décennies. Littérature « numérique », « électronique », « informatique » ou « cyberlittérature », la terminologie n'est pas figée. En revanche, la critique s'entend généralement pour distinguer deux principales formes de littérature sur un support numérique : la littérature **numérisée** et la littérature **numérique**. La première forme a été écrite pour le papier et numérisée. Nous pouvons la télécharger et la lire sur nos ordinateurs fixes et portables, sur des e-books et parfois même sur des téléphones. Certes, le numérique a transformé les processus de publication de cette littérature numérisée ; la nature du texte lui-même n'a pourtant pas foncièrement changé : nous pouvons toujours l'imprimer sans altérer sa signification. Ce n'est pas le cas pour la deuxième forme de littérature, qui est écrite pour le dispositif numérique et changerait profondément de nature si on l'imprimait. Cette littérature existe depuis la fin des années cinquante, mais a pris son envol dans les années 1980-90. Bien que « nativement numérique », elle n'a bien sûr pas émergé dans un espace culturel vide ;

elle s'inscrit souvent dans la tradition des avant-gardes qui ont déjà essayé de transgresser le cadre fixe de la page papier, par des dispositifs hypertextuels ou aléatoires avant la lettre : écriture combinatoire et écriture à contraintes, écriture fragmentaire, écriture sonore et visuelle¹. Qu'il s'agisse de fictions hypertextuelles, de poèmes cinétiques ou encore d'œuvres faisant appel à la génération automatique de textes, la création littéraire « nativement numérique » est actuellement florissante, notamment en ligne. Pour les auteurs, il s'agit de concevoir et de réaliser des œuvres spécifiquement pour l'ordinateur et le support numérique, en s'efforçant d'en exploiter les caractéristiques : dimension multimédia, animation textuelle, technologie hypertexte, interactivité. Même des auteurs consacrés par l'imprimé, tels que François Bon², y voient une occasion d'expérimenter de nouvelles formes narratives et poétiques. Le numérique apparaît ainsi comme un laboratoire pour des expérimentations littéraires³.

En tant que laboratoire, le numérique reconfigure. Il crée des déplacements dans la littérature et l'expression littéraire (par exemple concernant l'écriture, le récit, le texte, le rapport auteur/lecteur...). Nous proposons de décliner ce rapport numérique/création littéraire suivant trois questions :

- Qu'offre le numérique comme possibles à la création littéraire ?
- À partir de l'objet littérature numérique, que nous apprend le numérique sur la création littéraire et, plus largement, sur l'expression créative ?
- En retour, que nous dit la littérature numérique sur l'écriture numérique ?

Il s'agit non seulement d'expliquer ce qu'est la littérature numérique, mais aussi de présenter les raisons de la faire découvrir et de donner des conseils pratiques sur la façon dont on peut intégrer l'enseignement d'œuvres de littérature numérique en cours de français.

Qu'est-ce que la littérature numérique ?

La littérature est très présente sur Internet, sous la forme de revues, forums ou ateliers d'écriture. Par certains aspects, Internet apparaît comme un laboratoire artistique ou un vaste atelier de création. La création littéraire avec et pour l'ordinateur n'est toutefois pas née avec Internet ; elle existe depuis plusieurs décennies.

1. Bouchardon Serge. *Littérature numérique : le récit interactif*. Hermès Science : Paris, 2009.

Saemmer Alexandra. *Matières textuelles sur support numérique*. Publications de l'université de Saint-Étienne : Saint-Étienne, 2007.

2. François Bon qualifie son œuvre en cours intitulée *Tumulte* (<http://tumulte.net/>) de « laboratoire fiction ».

3. Bouchardon Serge (dir.), Broudoux Évelyne, Deseilligny Oriane et Ghitalla Franck. *Un laboratoire de littératures – Littérature numérique et Internet*, Bibliothèque publique d'information. Éd. du Centre Georges-Pompidou : Paris, 2007.

Filiations

La littérature numérique s'inscrit dans des lignes généalogiques connues. Du Yi King à l'OuLiPo, la **combinatoire** hante ses pratiques textuelles. Ainsi, les auteurs de l'OuLiPo, *Ouvroir de Littérature Potentielle*, avaient dès les années cinquante découpé les poèmes en lamelles, pour démontrer l'importance du hasard dans le processus créateur. L'exemple le plus connu est sans doute *Les Cent Mille Milliards de poèmes* de Raymond Queneau : dans l'édition papier de ce livre, dix feuillets comportant chacun un sonnet sont découpés en quatorze lamelles, chaque vers étant imprimé sur une lamelle⁴. La combinaison des différents vers se fait librement. Assez logiquement, certains auteurs de l'OuLiPo étaient parmi les premiers à s'intéresser aux ordinateurs comme « générateurs automatiques » de textes poétiques⁵.

Dans la même lignée, Bernardo Schiavetta propose *Raphèl*⁶, collage de citations, qui se construit comme le commentaire sans fin d'une phrase tirée de la *Divine Comédie*. *Raphèl* est une strophe cyclique de dix vers qui peut s'*autoreproduire* indéfiniment à partir de ses liens. L'écriture combinatoire se nourrit du fantasme du livre infini, comme l'analyse Jean Clément⁷. *L'écriture à contraintes* et les travaux de l'OuLiPo sont donc des références constantes sous la plume de nombreux théoriciens⁸.

Du côté de la narration, les premières expériences littéraires sur support numérique s'inspiraient souvent de la tradition du Nouveau Roman. Au xx^e siècle, suite aux révolutions spectaculaires en mathématiques et en sciences, mais suite aussi aux catastrophes politiques et humaines des deux guerres mondiales, la réalité semblait progressivement échapper aux structures temporelles et causales rassurantes du roman traditionnel, et se déployer dans un tissu complexe de causalités infiniment entrelacées : chaos dans lequel auteurs et lecteurs devaient désormais trouver leurs propres chemins. L'hypertexte paraissait l'outil rêvé pour créer et donner à lire un tel tissu non séquentiel. Voici un exemple datant de 1996 : *Twelve blue* de Michael Joyce⁹. « *Suivez-moi avant que les choix disparaissent* » nous invite l'auteur, et nous cliquons sur des liens hypertextes. Significativement, nous plongeons dans l'histoire d'une perte de chemin ; au

4. Queneau Raymond (1961). *Cent Mille Milliards de poèmes*. Gallimard : Paris.

5. Voici une version numérique assez simple des *Cent Mille Milliards de poèmes* : <http://www.uni-mannheim.de/users/bibsplit/nink/test/sonnets.html>

6. Schiavetta Bernardo, *Raphèl*, <http://www.raphel.net/>

7. Clément Jean, « De quelques fantasmes de la littérature combinatoire », <http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/fantasmes.html>

8. Vuillemin Alain, « Informatique et poésie », *Revue de l'EPI* n° 77, EPI, Paris, mars 1995, <http://www.epi.asso.fr/revue/77/b77p175.htm>

9. <http://www.eastgate.com/TwelveBlue/>

bord de la route, des bifurcations ; des âmes en peine qui essaient de retrouver le passé ou, au contraire, de s'extirper de leur mémoire douloureuse.

Proverbes, aphorismes, maximes, le *fragment* constitue un genre littéraire à part entière surtout depuis le romantisme allemand et jusqu'aux *cut-up* de Burroughs. Dans la littérature numérique, la question du fragment et du lien entre les fragments est au cœur de la problématique de l'hypertexte et des récits hypertextuels. Le fragment est en effet pris dans un faisceau de liens. Sa position est instable, changeante selon les lectures et les parcours.

Certaines littératures de l'avant-garde papier ont enfin privilégié la face sensible des signes linguistiques (voir les calligrammes d'Apollinaire). Parmi les auteurs de littérature numérique, beaucoup s'inscrivent dans cette tradition d'*écriture visuelle et sonore* qui va de la poésie lettriste d'Isidore Isou (cf. les travaux d'Alexandre Gherban¹⁰) à la poésie concrète (cf. les « poèmes visuels dynamiques » de Tibor Papp), en passant par la poésie sonore qui devient poésie performance (cf. les performances de Philippe Boissonard). L'arrivée notamment du multimédia a fait évoluer ces littératures explorant la « matérialité » du mot sur support numérique (Saemmer, 2007) vers de nouvelles formes.

Histoire¹¹

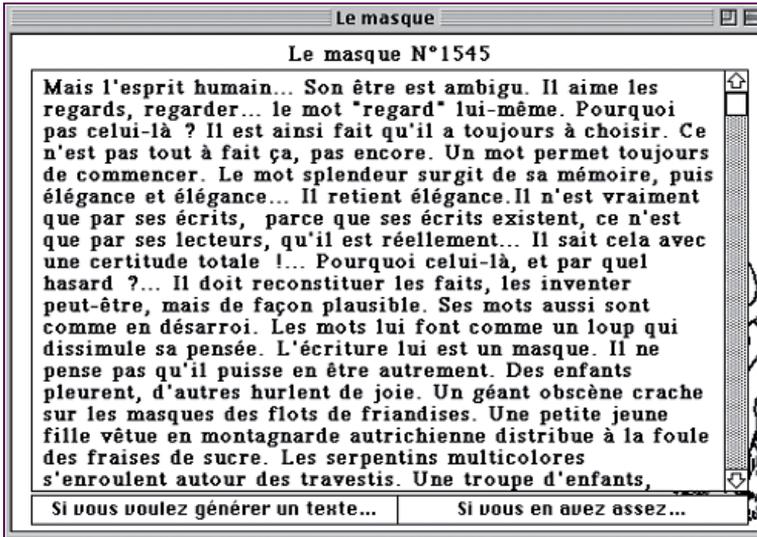
S'inspirant de ces prédécesseurs papier, les premières expérimentations de littérature numérique, caractérisées par leur *nature permutacionnelle*, remontent en 1959, aux travaux de Théo Lutz en Allemagne et à ceux de Brion Gysin aux États-Unis. L'ordinateur est ici un outil d'aide à la création, l'auteur intervenant pour trier ou modifier le résultat obtenu. En 1964, *La machine à écrire* illustre bien la notion de « littérature assistée par ordinateur » : Jean Baudot réalise un programme combinatoire, puis réunit les textes générés dans un recueil. La référence reste le texte imprimé ou récité.

La prise de conscience d'une spécificité de l'algorithmique *informatisée* apparaît progressivement. À la fin des années soixante-dix, Pedro Barbosa, au Portugal, conçoit des œuvres combinatoires spécialement pour l'ordinateur. L'Alamo¹², créé en 1981, revendique explicitement une littéarité informatique. Le développement de plus en plus poussé de la description algorithmique, allié à la puissance de calcul des ordinateurs, permet une approche plus *scientifique* : c'est la *génération automatique de textes* développée par Jean-Pierre Balpe à partir de son travail de recherche sur la synthèse automatique des langues naturelles. Il s'agit d'une voie spécifiquement informatique, non réalisable sur un support imprimé.

10. <http://gherban.free.fr/>

11. Cf. *Les Basiques : la littérature numérique* (OLATS-Leonardo) par Philippe Bootz, <http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/basiquesLN.php>

12. *L'Atelier de littérature assistée par la mathématique et les ordinateurs.*



Le roman génératif *Le Masque* de Jean-Pierre Balpe, publié sur disquette en 1994.

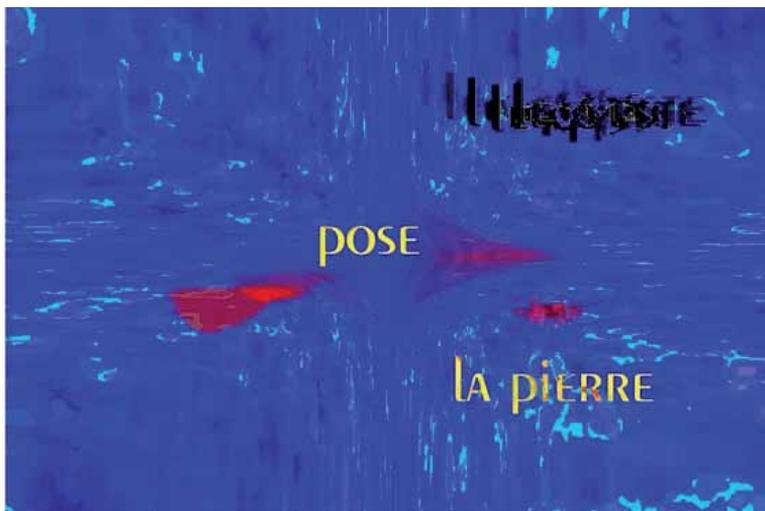
Peu après voient le jour aux États-Unis les premiers **récits hypertextuels**, à la suite d'*Afternoon, a Story*¹³ de Michael Joyce (1987). Ce récit inaugure le développement spectaculaire de l'hypertexte américain, gagnant ensuite l'Europe : *Apparitions inquiétantes* d'Anne-Cécile Brandenbourger¹⁴ et *NON-roman* de Lucie de Boutiny¹⁵ figurent parmi les hyperfictions les plus connues en langue française.



Le *NON-roman* de Lucie de Boutiny.

13. Joyce Michael, *Afternoon, a Story*, Eastgate Systems, Cambridge MA, 1987.
 14. Brandenbourger Anne-Cécile, *Apparitions inquiétantes*, 1997-2000, <http://www.anacoluthie.be/bulles/apparitions/jump.html>
 15. Boutiny Lucie (de), *NON-roman*, 1997-2000, <http://www.synesthesie.com/boutiny/>

Durant cette même période, en France tout particulièrement, le groupe L.A.I.R.E.¹⁶ et la revue *alire*, éditée par Philippe Bootz, vont jouer un rôle déterminant. Philippe Bootz théorise alors ce qu'il appelle l'« esthétique de la frustration », illustrée par l'œuvre *Passage*¹⁷. Il insiste sur le fait que l'œuvre numérique échappe en partie à son lecteur parce que le programme de l'œuvre – les algorithmes – est souvent invisible; mais qu'elle échappe de même à son auteur à cause de l'instabilité fondamentale du dispositif. En effet, avec l'évolution rapide de la vitesse de calcul des ordinateurs, les changements survenus dans les systèmes d'exploitation et les logiciels utilisés pour la création numérique, certaines œuvres animées se sont accélérées jusqu'à devenir illisibles; d'autres ne peuvent même plus être consultées parce que les logiciels utilisés sont devenus obsolètes. Ces observations, qui ont parfois mené à une exploration poétique des dimensions éphémères de la littérature numérique, s'appliquent en particulier aux **œuvres cinétiques**, qui exploitent conjointement l'affichage dynamique du texte et la dimension multimédia¹⁸.



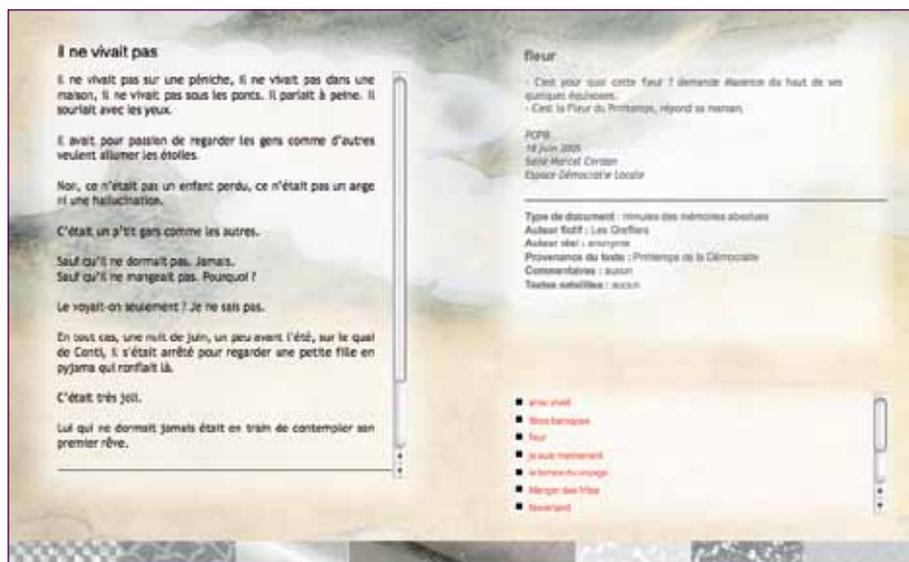
Passage de Philippe Bootz.

16. Le groupe L.A.I.R.E. (Lecture, Art, Innovation, Recherche, Écriture) est fondé en octobre 1988 par Philippe Bootz, Frédérique Develay, Jean-Marie Dutey, Claude Maillard et Tibor Papp.

17. Bootz Philippe, *Passage*, dans *alire* 10, CD-Rom, MOTS-VOIR, 1996.

18. Par exemple, Alexandra Saemmer, *Tramway*, 2009, <http://revuebleuorange.org/bleuorange/02/saemmer/>. Dès les premiers clics dans *Tramway* apparaît une ligne textuelle défilante. Elle contient le récit d'un traumatisme. Sur la plupart des ordinateurs standard, il est actuellement possible de déchiffrer le texte. Grâce à l'évolution de la vitesse de calcul des ordinateurs, ce mouvement de défilement, dans peu de temps, passera cependant si vite que le texte deviendra illisible. L'instabilité du dispositif est ici mobilisée au profit d'une scène qui sera travaillée par le temps jusqu'à sa décomposition complète, définition d'un deuil qui mènera lentement vers l'oubli, et dont le lecteur ne pourra plus trouver dans quelque temps qu'une trace illisible dans *Tramway*.

Enfin, la prise en compte du réseau Internet dans les pratiques – notamment grâce à l'apparition des œuvres collectives –, couplée avec l'influence des arts graphiques et des arts numériques, a conduit à l'émergence d'œuvres de littérature participative.



Le *Récit des 3 Espaces*, œuvre interactive, multimédia et collaborative de Carole Lipsyc¹⁹.

Un champ en émergence ?

La création littéraire numérique est actuellement florissante. Dans quelle mesure est-ce un champ en émergence ? Ce domaine s'est d'abord construit aux marges du champ littéraire **traditionnel**, puis a tendu à s'autonomiser en champ avec des institutions et des réseaux de légitimation spécifiques²⁰. Le champ littéraire, structuré autour du livre, éprouve néanmoins encore des difficultés à incorporer la littérature numérique. Par ailleurs, on observe une sollicitation de l'art numérique au sens large qui souhaite intégrer la littérature numérique. Ces deux facteurs contribuent à la séparation de la littérature numérique et de la littérature **traditionnelle**.

Pourtant, c'est bien la question de la littérarité que posent nombre d'œuvres de littérature numérique : « *la littérature informatique ne s'intéresse qu'à ce qui fait le fondement même de la spécificité littéraire* » écrit ainsi Jean-Pierre Balpe²¹. Ces

19. <http://www.3espaces.com>

20. Par exemple, le colloque international e-poetry, qui a eu lieu pour la première fois en France en 2007 : <http://www.e-poetry2007.net/>

21. Balpe Jean-Pierre, « Une écriture si technique », 1997, <http://hypermedia.univ-paris8.fr/Jean-Pierre/articles/Ecriture>.

œuvres tendent en effet à ouvrir la littérature en nous amenant à considérer comme littéraires des œuvres qui *a priori* ne répondent pas aux critères classiques de littérature : texte non établi ni figé, dimension multimédia, interventions matérielles du lecteur. En posant la question d'une nouvelle esthétique mais également d'un changement important du paradigme littéraire, les œuvres de littérature numérique constituent des expériences littéraires aux frontières.

Quatre caractéristiques

Il nous semble que la littérature numérique peut donc aujourd'hui être définie par quatre caractéristiques :

1. L'animation textuelle

Les lettres et les mots se mettent en mouvement – et ce mouvement entre dans une relation signifiante avec le sens du texte. Dans certains cas, il en illustre, en imite ou en renforce le sens, par exemple dans *The Child* d'Alex Gopher²². Ce clip raconte l'histoire d'un accouchement : l'homme et la femme doivent sortir de leur immeuble, traverser New York en taxi pour finalement arriver à l'hôpital. Les immeubles, les voitures, l'homme et la femme sont constitués de mots qui les qualifient tout en dessinant leurs silhouettes. Le mouvement imite ou renforce le sens des mots : l'« *anxious face* » du mari tremble, le ventre « *pregnant* » de la femme remue. En hommage aux calligrammes papier, nous proposons de parler de « ciné-grammes » (Saemmer 2011) pour caractériser cette relation quasi imitative entre texte et mouvement. Dans d'autres cas, le mouvement n'imité pas, ou pas seulement, mais ouvre le sens du texte vers de nouvelles significations : c'est ce que nous appelons des « métaphores animées » (Saemmer 2007). Comme exemple, nous invitons le lecteur à constater ce que l'animation « fait » au mot « *impossible* » ou « *peace* » dans l'animation *Softies* de David Jhave Johnston²³. Nous y reviendrons un peu plus loin. On pourrait certes dire que tout cela n'est pas nouveau, que l'animation textuelle existait déjà dans l'art vidéo et au cinéma avant la littérature numérique. D'une part, la nouveauté seule n'est pourtant pas un critère de littérature. D'autre part, l'animation dans la littérature numérique est différente par nature, parce qu'elle est programmée.

html

22. Alex Gopher, *The Child*, http://www.dailymotion.com/video/x1a4h_video-alex-gopher-the-child_shortfilms

23. David Jhave Johnston, *Softies*, <http://glia.ca/conu/SOFTIES/SKETCHES/impossiblePeaceDreamShit/index.html>

2. Le programme

Le programme est la deuxième caractéristique importante de la littérature numérique : il agit, même si le lecteur ne voit pas son action sur l'écran. D'ailleurs, il n'est pas forcément exécuté de la même façon sur n'importe quel ordinateur, ce qui rend cette littérature foncièrement fragile, voire éphémère, mettant en question les définitions traditionnelles de l'« objet culturel » avec son caractère pérenne et immuable. Nous avons déjà expliqué que ce caractère éphémère est considéré par certains auteurs comme un principe esthétique fondamental. Grégory Chatonsky, par exemple, inscrit ses créations dans le flux éphémère de l'information sur le Web²⁴. Cette création juxtapose au sous-titrage d'un film de Pasolini des images puisées sur le site Flickr à partir de certains mots-clés. Le lecteur ne pourra évidemment jamais découvrir les mêmes associations lorsqu'il reviendra sur l'œuvre, car la base d'images de Flickr est constamment réactualisée.

3. L'interactivité

La troisième caractéristique de la littérature numérique est l'interactivité : le texte devient manipulable sur l'écran. Nous pouvons cliquer dessus, déplacer des lettres et des mots, insérer nous-mêmes des contenus. Se créent donc des relations signifiantes entre le texte manipulable, le texte généré par notre geste et le geste lui-même – nous les appelons « figures de manipulation ». Dans la littérature numérique, certaines figures de manipulation répondent à nos attentes. *Sous terre* de Grégory Chatonsky, par exemple – exploration fantasmée du réseau de métro parisien et, en même temps, exploration de la mémoire personnelle et collective²⁵. À chaque fois que le lecteur manipule la carte interactive de cette création en cliquant sur l'un des éléments du menu, un changement se produit sur l'interface, de façon assez attendue : un clic sur le thème « reflet des voyageurs » affiche des vidéos tournées dans des wagons de métro. Lorsqu'il active pourtant le thème « premier souvenir », rien ne se passe ; le lecteur a beau cliquer encore et encore, aucun changement ne se produit sur l'écran. Bien évidemment, il se dit d'abord qu'il s'agit d'un bug, que l'auteur a simplement oublié de mettre un lien sur les mots « premier souvenir ». Puis il est incité à se demander s'il n'est pas, finalement, assez compréhensible de ne pas pouvoir accéder au premier souvenir. La littérature numérique peut ainsi nous faire réfléchir sur ce que nous attendons du numérique : par exemple, que tout soit accessible, même les souvenirs les plus intimes. Nous voyons que la littérature numérique a parfois un caractère heuristique, voire

24. Grégory Chatonsky, *Sodome@home*, <http://revuebleuorange.org/bleuorange/01/chatonsky/flash/index.html>

25. Grégory Chatonsky, *Sous terre*, <http://www.incident.net/works/sous-terre/>

impertinent et résistant : loin de nous inviter à un jeu frivole avec les mots ou les images, l'interface nous renvoie à nos réflexes, nos attentes, aux conventions du monde numérique, et questionne ceux-ci. Nous reviendrons plus loin sur cette fonction.

4. Le multimédia

La quatrième caractéristique de la littérature numérique concerne son caractère multimédia : *Sous terre* de Grégory Chatonsky est également un bon exemple pour montrer à quel point elle est fondée sur une fusion entre texte, image fixe et animée et son – ce qui la rapproche des arts plastiques. Une autre œuvre située à la frontière entre littérature et art numériques est *In the white darkness* de Reiner Strasser²⁶. Reiner Strasser a observé pendant plusieurs semaines l'évolution de malades d'Alzheimer ; à partir de cette expérience, il a créé ce poème visuel interactif, qui nous fait éprouver de façon littéralement saisissante la défragmentation de la mémoire, la lenteur, le désespoir de la décohérence et la douceur de quelques derniers souvenirs.

Pourquoi faire découvrir la littérature numérique ?

Les quatre principales caractéristiques de la littérature numérique et les exemples présentés esquissent déjà quelques raisons incitant à intégrer l'analyse d'œuvres de littérature numérique dans nos enseignements.

Culture informationnelle et culture numérique

Dans leur grande majorité, les élèves sont aujourd'hui des « insérés » du numérique : ils écrivent des messages sur Facebook, ils envoient des courriels et des SMS, ils utilisent fréquemment des moteurs de recherche. Conjointement, un grand nombre d'initiatives de formation de type B2i ont visé une familiarisation avec les « techniques usuelles » du numérique, structurées selon des compétences avant tout opérationnelles. Or, ceux qui ont une pratique numérique régulière, qui sont alphabétisés au numérique, ne sont en effet pas forcément des « lettrés » du numérique. L'objectif pédagogique de l'enseignement d'une « culture numérique » ne se réduit pas à la transmission de compétences techniques. Celles-ci doivent être intégrées dans un cadre culturel plus large, impliquant un questionnement sur la place du sujet dans l'espace numérique : les conséquences socioculturelles et politiques de l'investissement des réseaux sociaux en ligne, les espoirs et craintes liés à la démocratisation de l'accès à la

26. Reiner Strasser, *In the white darkness*, http://collection.eliterature.org/1/works/strasser_coverley__ii_in_the_white_darkness/index.html

« place publique » du réseau mondial, les questions éthiques autour de la diffusion légale et illégale de contenus. À travers leurs œuvres, beaucoup d'auteurs de littérature numérique mènent une réflexion critique sur les espaces d'information et de communication ; ils détournent les fonctionnalités des moteurs de recherche, des logiciels, des blogs, des sites web commerciaux ou des jeux afin d'attirer l'attention sur les contraintes sociotechniques inhérentes, et de questionner nos attentes parfois démesurées quant à l'ubiquité, la gratuité et l'accessibilité sans limites de l'information.

À travers l'investissement des espaces d'autopublication, la littérature numérique pose par exemple la question de la démocratisation de l'accès à l'écriture, largement débattue ces dernières années. Comme l'a montré Philippe Lejeune (2000), l'évolution récente des outils d'autopublication comme les blogs ainsi que les réseaux « sociaux » comme Facebook posent également la question de l'intimité en ligne, des nouveaux contours du sujet dans le cyberspace, à la fois clos (Myspace) et ouvert à l'intrusion. « *Devant leurs yeux, sur l'écran, ce texte qui apparaît et disparaît est aussi fluide et immatériel que leur conscience* », commente Philippe Lejeune (2000).



la jeune fille et la mer

(seps prismatiques labyrinthiques à l'usage des gens tristes, ou pas)

nocturne
 la jeune fille et la mer
 immense la bête en ma poitrine
 l'attente
 l'enfance
 rêves liquides
 et toi

— journal du site —
 © ephéka 2002 - 2007
 écrire - en savoir plus ?
 site en plein écran
 pose une prismade aléatoire

Écritures intimes en ligne : extrait du blog littéraire *Kinjiki*.

Prenons comme exemple le journal intime *Kinjiki*²⁷. Ce site n'est pas seulement remarquable à cause de la qualité littéraire des textes. C'est la problématisation d'un grand nombre de questions liées à la publication personnelle « en ligne » qui le rend particulièrement pertinent dans le cadre d'une réflexion théorique et pratique sur la cyberculture. Par exemple, l'auteur est parfaitement conscient de la présence des lecteurs, de « *tous ces yeux penchés sur mon épaule* », et de leur influence sur l'écriture de son journal *online*. Ses réflexions évoquent avec

27. *Kinjiki*, <http://kinjiki.free.fr/>

beaucoup de justesse le paradoxe de l'écriture intime en ligne, à la fois publique et privée. Un certain nombre de passages sont également consacrés à la « vérité » de l'écriture intime, à l'impossibilité de saisir le quotidien avec des mots – dans le cadre d'un cours sur la cyberculture, ces réflexions peuvent servir de fondement pour interroger de façon critique la culture du témoignage, l'usage parfois naïf ou manipulateur de la photo ou vidéo comme « trace de réalité ».

L'absence quasi constante d'hypertextes internes dans les pages du journal intime *Kinjiki* permet d'aborder un autre point caractéristique de l'écriture numérique : le lien. Dans *Cher écran* (2010), Philippe Lejeune rêve d'un journal intime en ligne où les liens ne seraient pas ajoutés mais serviraient à *tisser le texte lui-même*. Il indique pourtant prudemment qu'un tel texte pourrait ne plus être un journal. Car un auteur de journal intime dispose difficilement du recul nécessaire pour tisser un réseau entre les événements, les personnages, les réflexions dans l'immédiateté de « l'écriture de tous les jours ». L'absence de liens dans beaucoup de journaux intimes en ligne montre que le lien hypertexte contient une forte composante réflexive. Il oblige l'auteur d'un texte à prendre de la distance par rapport à l'enchaînement linéaire des mots et des phrases. Cela explique également pourquoi, dans la presse en ligne, les liens hypertextes sont plus fréquents dans les articles d'analyse, les commentaires et reportages, que dans les *news* relatant l'actualité immédiate sur le vif.

L'hypertexte oblige par ailleurs le lecteur à « lire sa propre lecture » : pendant les quelques millièmes de seconde où il hésite entre l'activation ou non d'un lien hypertexte, il ne lit pas le texte lui-même, mais se concentre sur sa décision. Parmi beaucoup d'autres facteurs, c'est aussi cette double fonction du lien hypertexte, à la fois signe linguistique et appel à la manipulation, qui rend la lecture numérique souvent plus difficile, plus fatigante que la lecture papier²⁸. Il paraît indispensable de sensibiliser les élèves aux difficultés de la lecture numérique tout en leur donnant envie de les dépasser. L'analyse attentive de journaux littéraires comme *Kinjiki*, qui thématisent un certain nombre de problématiques liées à l'écriture hypertextuelle et intime de façon expérimentale et sensible (explorable), permet d'atteindre ces objectifs plus facilement qu'une explication purement théorique.

Certains artistes travaillent également sur les fonctionnalités des moteurs de recherche en mettant en évidence les usages abusifs de ces outils. Le premier réflexe de l'internaute français à la recherche d'une information est de consulter Google – *The Church of Google*²⁹ montre de façon satirique les dangers

28. Voir Daniel Apollon, Claire Bélisle, Marie-Amélie Frère, Nicolas Lecointe, Eliana Rosado, Alexandra Saemmer, Bruno Scoccimarro (2005), « La lecture sur supports numériques : des repères pour une activité complexe qui se diversifie », Roger T. Pédaque (éds), *La redocumentarisation du monde*. Cepadues : Toulouse, p. 265-278.

29. Google *The Church of Google*, <http://www.thechurchofgoogle.org/>

d'une telle monopolisation. L'internaute est rarement renseigné sur la politique de référencement de Google – *The Google adwords happening* de Christophe Bruno³⁰ dévoile celle-ci. Dans un Web où l'accès à l'information et aux connaissances est dominé par un petit nombre d'entreprises, ces projets littéraires et artistiques constituent des lieux de résistance et de subversion précieux.

Les techniques de la culture numérique sont peut-être de plus en plus faciles à maîtriser – les élèves n'ont pas besoin d'un apprentissage particulier pour faire un usage « conforme » aux règles établies par les fabricants de logiciels et de moteurs de recherche. Beaucoup d'artistes développent en revanche dans leurs œuvres une critique implicite de certains aspects aliénants des technologies numériques, et permettent ainsi de favoriser une attitude réflexive. Alors que la plupart des lecteurs de sites web semblent par exemple poussés en avant par un sentiment d'urgence permanent (voir Souchier *et al.* 2003), beaucoup d'œuvres littéraires sur support numérique incitent le visiteur à prendre son temps : *Revenances* de Grégory Chatonsky³¹ impose ainsi une déambulation lente, rythmée par des découvertes de plus en plus répétitives. Alors que le lecteur est habitué à ce que chacune de ses interactions soit suivie d'un changement sur l'interface, nous avons déjà montré que *Sous terre*³² le confronte à des zones cliquables dont la manipulation n'a pas de conséquences immédiates, l'incitant ainsi à se questionner sur ses attentes concernant l'accessibilité immédiate des informations dans l'espace numérique.

Selon la définition de Claude Baltz, nous avons besoin d'instruments théoriques appropriés pour penser la complexité et la (dé)cohérence d'ensemble de la société d'information³³. Si l'on considère avec Jacques Rancière³⁴ l'art comme un écart systématique par rapport aux usages ordinaires, comme une « *altération de ressemblance* », les arts et littératures numériques semblent en effet constituer un moyen particulièrement efficace pour forger des instruments théoriques, par la réflexion souvent à la fois critique et prospective qu'ils proposent.

La dimension heuristique de la littérature numérique

La littérature numérique permet également de revenir sur certaines notions travaillées par ailleurs en cours de français, et de les interroger. Prenons trois exemples : les notions de texte, de récit et de figure.

30. Christophe Bruno, Google, *The Google adwords happening*, <http://www.iterature.com/adwords/>

31. Grégory Chatonsky, *Revenances*, <http://incident.net/works/revenances/>

32. Grégory Chatonsky, *Sous terre*, <http://incident.net/works/sous-terre/>

33. Baltz Claude (2009). *Documents de séminaire*. Université de Paris-VIII : Paris.

34. Rancière J. (2003). *Le Destin des images*. La fabrique éditions : Paris, p. 14.

La notion de texte

La littérature, ce sont avant tout des mots et des textes. Or les inscriptions sur support numérique, contrairement à celles sur des supports *statiques* comme le papier, la pellicule ou le vinyle, possèdent des propriétés *dynamiques* qui transforment profondément les modes de constitution d'une signification à partir de signes. La véritable spécificité du texte numérique tient ainsi sans doute à sa nature dynamique.

1. Le texte peut avoir une dynamique spatiotemporelle. Dans les œuvres cinématiques, le texte dynamique est en premier lieu un texte en mouvement. Il a sa propre temporalité d'affichage et de déplacement, favorisant de nombreux jeux sur la spatialisation des caractères, leur apparition et leur disparition à l'écran³⁵.

2. Le texte peut également être qualifié de dynamique au sens où il fait l'objet d'une programmation, d'un calcul et d'un affichage *en temps réel*. C'est le cas notamment dans les œuvres génératives. Avec le texte généré, la notion de *texte* change. Il s'agit d'un texte sans origine ni fin : même la première version émise par l'ordinateur n'est pas la première version et la dernière n'est jamais la dernière que pour un lecteur en particulier. Le texte se renouvelle indéfiniment en chacune de ses lectures, non pas parce que, comme dans la théorie de « l'œuvre ouverte » de Umberto Eco³⁶, son interprétation se *rajeunit* en chacun de ses lecteurs, mais parce que le texte lui-même est en perpétuel renouvellement. Le processus prend le pas sur le résultat.

3. Enfin, le texte est dynamique au sens où il peut *attendre* une action du lecteur en termes de manipulation.

Dès lors, la notion de texte est-elle encore la même dans les œuvres de littérature numérique par rapport aux œuvres imprimées ? Le texte est un texte programmé, que les auteurs hybrident avec d'autres formes sémiotiques et dont ils exploitent la dimension dynamique. En fait, ces œuvres viennent nous rappeler qu'un texte n'est jamais seulement linguistique, si l'on entend par là une dimension restrictive de la langue. « *Tout texte est un objet constitué de plus d'un code. Il n'y a pas de texte purement linguistique, et encore moins purement alphabétique. Tous les textes sont polysémiotiques, c'est-à-dire faits de la rencontre de types de signes différents*³⁷. » Une façon d'interroger la notion de texte est de proposer des œuvres fondées sur du linguistique mais sans mots lisibles à l'écran. *My Google Body*, de Gérard Dalmon³⁸, se présente ainsi comme une œuvre linguistique sans texte : on y voit la représentation d'un corps humain à l'aide

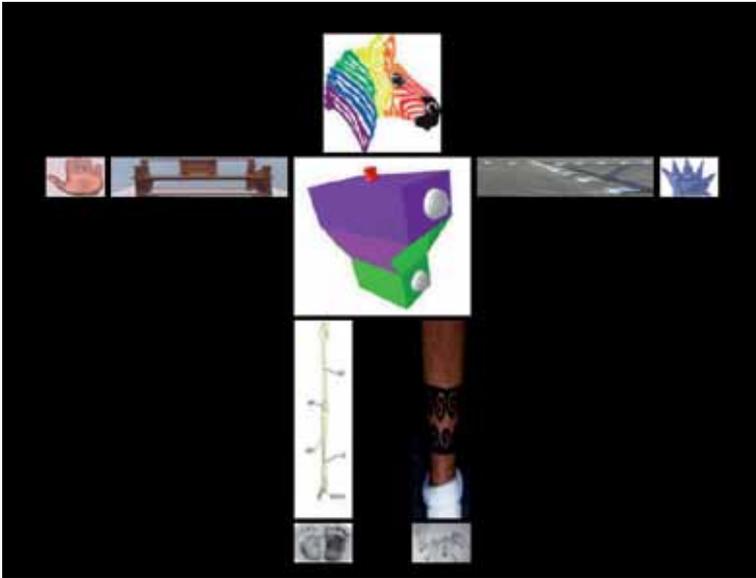
35. Par exemple, dans *Déprise*, de Serge Bouchardon et Vincent Volckaert, 2009, <http://deprise.fr>

36. Eco Umberto, *L'Œuvre ouverte*, Seuil, Paris, 1965 (*Opera Aperta*, 1962).

37. Jeanneret Yves (2000). *Y a-t-il vraiment des technologies de l'information ?*, Éditions universitaires du Septentrion, Paris, p. 76.

38. Dalmon Gérard, *My Google Body*, 2004, <http://www.neogejo.com/googlebody/>

d'images renouvelées à intervalles réguliers correspondant aux différentes parties du corps. Le programme affiche en effet le résultat de requêtes adressées au moteur de recherche Google sur les mots « *head* », « *body* », « *arm* », « *hand* », « *leg* » et « *foot* ». Le corps reconstitué par *My Google Body* agence des images de parties du corps humain, mais aussi d'autres images dont le nom est construit par « anGlogie », métaphore ou métonymie avec telle ou telle partie du corps humain. On peut ainsi trouver par exemple des images de « *head light* » (feu avant), « *body bag* » (housse mortuaire) ou encore « *armchair* » (fauteuil). *My Google Body* nous invite à lire un corps métaphorique extrait en continu du flux des images présentes sur le Web. La réflexion qui a présidé à la réalisation de *My Google Body* est avant tout linguistique, et cette œuvre propose en tant que *texte* un corps graphique en perpétuelle évolution.



My Google Body, de Gérard Dalmon.

Ces pratiques nous permettent de revisiter la notion de texte et d'en asseoir une conception en tant qu'« objet technosémiotique³⁹ » qui est exploité dans sa dimension *dynamique*. Sur un plan sémiotique, les œuvres de littérature numérique interrogent le texte mais aussi la notion de multimédia, entre récit textuel illustré par d'autres formes sémiotiques et intersémiotisation d'objets interactifs. Souvent, plus que d'une création associant différents médias, il faudrait parler d'une création fondée sur des objets dotés de comportements, les-

39. Jeanneret Yves, *op. cit.*

quels incluent l'action du lecteur. De nouveaux objets interactifs semblent ainsi émerger, associant étroitement image, son et geste.

La notion de récit

Le récit a su s'adapter à tous les supports : l'oral, le texte imprimé, le cinéma, la télévision... Aujourd'hui, il investit le support numérique et multimédia pour devenir « récit interactif ». Or, chaque changement matériel de support a entraîné d'importantes modifications dans l'art de raconter des histoires. Ces modifications se sont faites progressivement ; les auteurs ont en effet cherché dans un premier temps à reproduire les modèles de l'époque précédente avant d'explorer les possibilités narratives du support émergent (ainsi le cinéma, dans ses débuts, reproduit la scène théâtrale). Il n'est donc pas surprenant que les récits interactifs (qu'ils soient hypertextuels, animés ou collectifs) cherchent encore un mode d'écriture qui leur soit propre.

Ce qui peut être intéressant dans le cadre de l'enseignement du français, c'est que le récit interactif permet de **faire retour** sur les modalités ou les cadres qui constituent le récit à titre générique (Bouchardon, 2009). Il permet notamment de réinterroger certaines notions narratologiques dans leur **captivité** vis-à-vis du support : ces concepts sont-ils des universaux, ou bien sont-ils avant tout **matérialisés**, c'est-à-dire dépendants de la matérialité du support ? Prenons un exemple, celui de la clôture. Le récit littéraire interactif interroge le récit en tant que structure devant comporter un début, un milieu et une fin. En effet, si, contrairement à un récit imprimé, un récit littéraire interactif ne présente plus de clôture matérielle, que peut-on observer ? Nombreuses sont les expériences d'hypertextes de fiction non clos⁴⁰. Dans l'épisode 2 de *NON-roman*⁴¹, lorsque le lecteur arrive au terme de la soirée des personnages, le dernier lien hypertexte le conduit de nouveau au début de l'épisode 2. Il y a donc bien une fin identifiée, mais le lecteur est incité à reprendre aussitôt la lecture pour essayer un nouveau parcours : la fin n'est qu'une péripétie et la lecture, dans cette circularité, reste toujours inachevée. Dans *Pause*⁴², François Coulon propose une cartographie de tous les épisodes sous forme de roue : le lecteur peut dès lors consulter à la suite tous les fragments qui constituent les fins possibles du récit. Dans cette exploration séquentielle des différentes fins possibles, la clôture de chaque histoire correspond à une étape dans le parcours de lecture. Le modèle canonique d'hypertexte de fiction, *Afternoon, a Story*⁴³

40. Jean Clément recense les récits hypertextuels ne présentant ni *incipit* ni clôture, parlant de la « tentation du livre infini », tentation bien antérieure à la littérature numérique.

41. Boutiny Lucie (de), *op.cit.*

42. Coulon François, *Pause*, CD-Rom, Kaona, 2002.

43. Joyce Michael, *op.cit.*

de Michael Joyce, ne propose quant à lui pas de fin identifiable: la lecture est terminée quand le lecteur estime avoir fait le tour du récit. S'il n'y a plus de clôture matérielle, on peut ainsi observer, dans certains récits interactifs, un déplacement de la notion de clôture en tant que fin d'un récit vers la clôture en tant que fin d'une expérience de lecture.



Le récit interactif *Déprise*⁴⁴.

Les récits interactifs entraînent également un déplacement des fonctions dans le dispositif narratif en jouant sur les frontières entre d'une part le lecteur et d'autre part le personnage, le narrateur, le narrataire et l'auteur. Un récit peut-il être à vivre? Dans certains récits interactifs, donner au lecteur la possibilité de **jouer** le rôle d'un personnage, c'est passer d'une histoire racontée à une histoire à vivre, de la narration au jeu dramatique, dans lequel le joueur vit l'histoire sans la médiation d'un narrateur. Un récit peut-il être coconstruit par un lecteur? Le lecteur peut ainsi se voir confier des tâches qui sont normalement l'apanage du narrateur: choix du point de vue, du lieu, du temps de l'histoire. Au « faire-croire » du narrateur répond traditionnellement le « croire », l'adhésion (ou non) du lecteur. Demander au lecteur de coconstruire

44. *op.cit.*

l'histoire qu'il est en train de « lire », c'est lui demander dans le même temps de faire croire et de croire à une même histoire. On peut néanmoins se demander si, lorsque le lecteur est investi également de la tâche du « faire-croire », le « croire » a encore un sens...

Les récits interactifs permettent ainsi de revenir sur la notion de récit mais aussi de se demander quel pourrait être le futur du récit.

La notion de figure

Nous avons déjà indiqué à plusieurs reprises que la littérature numérique constitue aussi un terrain de résistance aux normes émergentes du discours numérique (parmi ces « normes » figurent par exemple le lien hypertexte comme note de bas de page « modernisée », la réaction immédiate de l'interface au clic, la présentation d'un plan de site sous forme de menu, le clignotement pour attirer l'attention, le « cliquez ici » cliquable...). Dans le domaine du texte numérique, le terme « figure » s'est rapidement imposé pour circonscrire les phénomènes de sens « inhabituels », surprenants, voire impertinents, émergeant de la combinaison entre le mouvement, la manipulation et le texte ou l'image. De Quintilien à Pierre Fontanier, la figure de rhétorique a en effet été considérée comme un écart, « *un changement raisonné du sens ou du langage par rapport à la manière ordinaire et simple de s'exprimer* » (Quintilien). Parmi les équivalents proposés pour désigner cet « écart » peuvent être cités les termes « *abus* » (Paul Valéry), « *viol* » (Jean Cohen), « *scandale* » (Roland Barthes), « *anomalie* » (Tzvetan Todorov), « *déviaton* » (Léo Spitzer) ou « *subversion* » (Beauzée). Le point problématique dans toutes ces approches se cristallise d'une part autour de l'identification de la « norme » par rapport à laquelle la figure ferait écart, et d'autre part autour de l'idée que l'interprétation pourrait rétablir le sens littéral momentanément « voilé ». François Rastier s'insurge ainsi contre ces « pures constructions » linguistiques que constituent pour lui la norme et l'écart, en avançant que « *le sens n'étant pas immanent au texte, mais à ses pratiques d'interprétation, il doit être rapporté à elles*⁴⁵ ». Néanmoins, Tzvetan Todorov a sans doute raison d'affirmer que « *les effets de style ne pourraient exister s'ils ne s'opposaient à une norme, à un usage établi*⁴⁶ ».

Pour Gérard Genette, des figures comme la métaphore constituent la manière qu'à la littérature de se signaler elle-même en défiant les attentes du lecteur⁴⁷. Janez Strehovec se réfère aux formalistes russes en définissant la « littérarité » des écrits numériques comme une déviation de l'usage ordinaire, et il

45. François Rastier (2001). *Arts et sciences du texte*. Puf: Paris, p. 35.

46. Tzvetan Todorov (1965). « Les Poètes et le bon usage ». *Revue d'esthétique* XVIII, p. 300.

47. Gérard Genette (1966). *Figures I*. Seuil: Paris, p. 205.

se demande quels pourraient être les équivalents de cette déviation dans le discours numérique⁴⁸. Tout en gardant en mémoire le fait que les « conventions » du discours numérique sont loin d'être stabilisées, nous voudrions en effet affirmer que, dans ce domaine, le différentiel avec les attentes du lecteur se situe entre autres dans les « figures d'animation » et les « figures de manipulation ».

Une « figure d'animation » désigne une relation entre des textes et un mouvement, dans laquelle l'émergence de la signification est fondée sur une relation inhabituelle, non conventionnelle, des significations associées d'une part au mouvement, et d'autre part au texte et au contexte.



Sous terre, de Grégory Chatonsky: le mot « absence » s'agrandit progressivement jusqu'à quitter le champ de vision du lecteur. Comment interpréter le fait qu'une absence s'impose de cette façon aussi matérielle ?

Prenons comme exemple une séquence dans *Sous terre* de Grégory Chatonsky déjà évoquée plus haut, intitulée « Le reflet des voyageurs ». Par-dessus des vidéos plus ou moins floues sur lesquelles le lecteur reconnaît des scènes de métro, s'affichent des mots qui rétrécissent d'abord légèrement. L'activation d'un de ces mots par clic provoque ensuite une augmentation progressive de leur taille, jusqu'à un débordement progressif hors cadre. Il en va par exemple ainsi du mot « passages ». Le mot « passages » désigne en même temps l'action, le fait de « traverser » un lieu, et l'endroit où l'on peut passer. Le mouvement d'agrandissement des lettres peut mobiliser des significations comme « trans-

48. Janez Strehovec (2010). « Alphabet on the move. Digital poetry and the Realm of language », *Reading moving letters*, éd. Roberto Simanowski, Jürgen Schäfer et Peter Gendolla. Transcript: Bielefeld (p. 207-227-211).

formation sans perte de matière », « cohérence », « persistance », « dynamisme continu » chez le lecteur. En fonction du contexte de cette création, la signification « traversée » du mot « passage » se trouve ainsi confirmée par le mouvement continu du mot, et l'agrandissement peut être interprété comme un mouvement de rapprochement. La combinaison texte-image semble répondre aux attentes du lecteur, forgées par son expérience des objets, machines et voyageurs qui passent effectivement dans les couloirs et wagons de métro. Se dégage de cette animation textuelle une impression de redondance.

Le mot « passage » n'est pourtant pas le seul à s'agrandir progressivement sur l'écran. Parmi la constellation d'une vingtaine de mots, observons la trajectoire décrite par le mot « absence ». Alors que le lecteur associe peut-être à nouveau des significations comme « transformation sans perte de matière », « cohérence », « persistance » et « dynamisme continu » au mouvement du mot, le mot « absence » lui-même signifie l'« éloignement », la « séparation », le « manque ». La combinaison entre le mouvement et le mot paraît donc beaucoup plus surprenante que dans l'exemple précédent : les significations semblent même entrer en contradiction entre elles. Nous sommes confrontés à une « figure d'animation ».

Est-ce que cette figure reste néanmoins interprétable ? Il nous semble que oui. L'absence n'est-elle pas l'une des caractéristiques principales définissant un passage en métro ? La matérialité du mouvement révèle ainsi l'absence fondamentale de rencontres, l'impossibilité de contact véritable entre passagers dans ce « non-lieu ». Comme si, en effet, des absences s'y croisaient indéfiniment – matérielles, mais vides.

Dans la littérature numérique, la notion de « figure » se renouvelle grâce à la combinaison du mot au mouvement et à la manipulation, et permet ainsi d'introduire d'une façon nouvelle, et peut-être autrement attirante, des notions comme la « métaphore » et la « contradiction », et leur potentiel de « résistance » aux normes du discours. La littérature numérique offre des œuvres qui sont à la fois à lire et à regarder, à manipuler et à écouter. L'interpénétration entre les différents systèmes sémiotiques mobilisés nous paraît particulièrement intéressante à analyser dans le cadre d'une lecture d'œuvre exhaustive.

Conclusion

Les auteurs de littérature numérique expérimentent des voies (par exemple, dans le rapport auteur/lecteur en s'efforçant de faire interagir de diverses manières le lecteur avec l'œuvre). Ils tendent ainsi à ouvrir la littérarité en nous amenant à considérer comme littéraires des œuvres qui *a priori* ne répondent pas aux critères classiques de littérarité. Par là même, l'enseignant de fran-

çais qui s'appuie sur de telles œuvres dans son enseignement est lui-même un expérimentateur. Il interroge et expérimente les notions (qu'est-ce qu'un récit ? qu'est-ce qu'une figure ?) et fait vivre à ses élèves des expériences littéraires aux frontières.

Outre ces expériences souvent inédites, la littérature numérique permet d'aborder plus largement la question de l'écriture (supports, outils d'inscription, actes d'écriture et de lecture), d'explorer avec les élèves les possibles de l'écriture numérique et de les sensibiliser plus généralement aux caractéristiques, parfois problématiques et parfois enthousiasmantes, d'une culture numérique émergente.



Téléport: une autre œuvre de David Jhave Johnston, combinant textes animés et images⁴⁹.

49. <http://glia.ca/year01/jhave/TELEPORT/>

Bibliographie

- Bootz Philippe (2006). *Les Basiques: la littérature numérique* (OLATS-Leonardo) par Philippe Bootz, <http://www.olats.org/livre-études/basiques/litteraturenumerique/basiquesLN.php>
- Bouchardon Serge (dir.), Broudoux Évelyne, Deseilligny Oriane et Ghitalla Franck (2007). *Un laboratoire de littératures – Littérature numérique et Internet*, Bibliothèque publique d'information. Éd. du Centre Georges-Pompidou : Paris.
- Bouchardon Serge (2009). *Littérature numérique: le récit interactif*. Hermès Science : Paris.
- Clément Jean (1995). « L'hypertexte de fiction, naissance d'un nouveau genre? », dans Vuillemin Alain et Lenoble Michel (dir.), *Littérature et informatique: la littérature générée par ordinateur*, Artois Presses Université : Arras, <http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/allc.htm>
- Clément Jean (2003). « Hypertexte et fiction: la question du lien », dans *Hypertextes – espaces virtuels de lecture et d'écriture*, Nota Bene : Québec, <http://www.auradigital.net/web/Escriptures-hipertextuels/Documents/hypertexte-et-fiction-la-question-du-lien-jean-clement.html>
- Lejeune Philippe (2000). *Cher écran, Journal personnel, ordinateur, Internet*. Seuil : Paris.
- Saemmer Alexandra (2007). *Matières textuelles sur support numérique*. Publications de l'université de Saint-Étienne: Saint-Étienne. Extraits disponibles sur Googlebooks.
- Saemmer Alexandra (2011). « De la confirmation à la subversion: Les figures d'animation face aux conventions du discours numérique », *Protée, Revue internationale de théories et de pratiques sémiotiques*, 39, 1 (2011), p. 23-36.
- Souchier Emmanuël, Jeanneret Yves et Le Marec Joëlle. (éds) (2003). *Lire, écrire, récrire. Objets, signes et pratiques des médias informatisés*. BPI Centre Pompidou : Paris.

Sélection (subjective) de 20 œuvres

- Balpe Jean-Pierre, *Trajectoires*, 2001, <http://trajectoires.univ-paris8.fr/> (plus accessible en 2011).
- Bon François, *Le tiers livre*, depuis 1997, <http://www.tierslivre.net/>
- Bootz Philippe, *Passage*, 2010, à télécharger sur <http://www.labo-mim.org/site/index.php?passage2>
- Bouchardon Serge et Volckaert Vincent, *Déprise*, 2010, <http://deprise.fr>
- Boulay Boris (du), *Explication de texte*, 1999, <http://www.lesfilmsminute.com/explication/>
- Boutiny Lucie (de), *NON-roman*, 1997-2000, <http://www.synesthesie.com/boutiny/>
- Brandenbourger Anne-Cécile, *Apparitions inquiétantes*, 1997-2000, <http://www.ana-coluthe.be/bulles/apparitions/jump.html>
- Burgaud Patrick-Henri, *Florence Rey*, CD-Rom, DOC(K)S, 2001.
- Calle Sophie, *Vingt ans après*, 2001, <http://www.panoplie.org/ecart/calle/calle.html> (plus accessible en 2011)
- Catinat Tim, *Métatextes*, 1998-2005, <http://www.metatextes.com>
- Chatonsky Grégory, *Sous terre*, 2002, <http://incident.net/works/sous-terre/>
- Coulon François, *20 % d'amour en plus*, CD-Rom, Kaona, 1996.
- Dall'Armellina Luc et alii (Ovosite collective), *Récits voisins*, 1999, <http://hypermedia.univ-paris8.fr/ovosite/accueil.htm>
- Jonckheere Philippe (de), *Chinois (ma vie)*, sur le site [desordre.net](http://www.desordre.net), 2002, <http://www.desordre.net/textes/romans/chinois/>
- Lipsyc Carole, *Le Récit des 3 Espaces*, depuis 2005, www.3espaces.com/
- Malbreil Xavier et Dalmon Gérard, *Le Livre des Morts*, 2000-2003, <http://www.livresdesmorts.com/>
- Ramus Catherine (Cathbleue), *Le Voyage immobile*, 2003, <http://www.voyage-immobile.net/>
- Saemmer Alexandra, *Tramway*, 2005-2009, <http://revuebleuorange.org/oeuvre/tramway>
- Salvatore Alain, *Écran total*, 1997, <http://alain.salvatore.free.fr/>
- Verreault Jean-François, *Le Nœud*, 1998-2001, <http://www.total.net/~amnesie/>

Comment trouver les œuvres ?

Il existe notamment trois répertoires en ligne.

Le *Répertoire des arts et littérature hypermédiateques*¹ (en français) du laboratoire NT2 (Nouvelles technologies, nouvelles textualités²) de l'Université du Québec à Montréal répond à une demande de recension des œuvres. Il identifie et catalogue les expérimentations artistiques et littéraires sur le Web, afin de les décrire et de favoriser leur étude. Il y a actuellement plus de 3 000 fiches à consulter. Pour constituer un tel répertoire, une méthodologie inductive a été adoptée, fondée sur les observations des assistants de recherche du NT2. Cette méthodologie est centrée sur l'expérience de l'internaute. L'angle d'approche n'est pas technique, mais repose plutôt sur les effets esthétiques des « œuvres hypermédiateques ». Ainsi, les mots-clés les plus importants pour la constitution du répertoire sont ceux qui concernent les formes d'interactivité (par exemple, « Capteur de position », « Lien mobile », « Manipulation d'un avatar »). Les descriptions contiennent aussi des perspectives historiques et stylistiques : bibliographie critique, biographie de l'artiste, captures d'écran commentées, une vidéo d'une navigation dans l'œuvre. S'y ajoute pour certaines œuvres un entretien vidéo avec l'artiste abordant le processus créateur et les aspects techniques. Le répertoire s'enrichit de dossiers thématiques présentant un courant, une pratique ou une thématique récurrents dans des œuvres web. Toutefois, les œuvres recensées (et qui bénéficient d'un remarquable appareil critique) ne sont pas pour autant préservées, dans la mesure où elles ne sont pas archivées sur le serveur du répertoire. Signalons cependant que la revue *bleuOrange*³, qui est une émanation du laboratoire NT2, archive

sur son serveur les œuvres sélectionnées. En résumé, le répertoire d'œuvres hypermédiateques répond au besoin de documentation critique des œuvres.

Le *Répertoire de l'Electronic Literature Organization* (ELO⁴) (en anglais), organisation à but non lucratif qui, depuis 1999, s'attache à promouvoir et développer l'écriture, l'édition et la lecture de la littérature numérique, possède, parmi ses programmes, le programme PAD⁵ (*Preservation, Archiving and Dissemination*), qui vise à identifier les œuvres numériques en danger, à en assurer la pérennité et à en maintenir l'accès à tous les lecteurs. Le programme d'archivage de l'ELO a abouti à deux DVD, *Electronic Literature Collection* volume 1⁶ en 2006 et volume 2⁷ en 2011. Ces DVD, dont le contenu est accessible en ligne, constituent une sélection d'œuvres de littérature numérique. Les œuvres francophones peuvent être de bons exemples pour l'enseignant de français du secondaire. Accessible sur le site de l'ELO, le projet *ELO Library of Congress/Archive-It* permet à tout internaute, via un dispositif wiki⁸, de référencer et d'accéder à des œuvres en ligne de littérature numérique. Il s'agit ici de s'appuyer sur l'ensemble de la communauté pour recenser les œuvres. Mais l'ELO met aussi en avant une activité éditoriale et critique. Ainsi le site de l'ELO propose un répertoire⁹ (*Electronic Literature Directory*) où sont recensées des œuvres sélectionnées par un collectif éditorial, accompagnées d'un appareil critique de ces œuvres.

ELMCIP (*Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice*¹⁰) (majoritairement en anglais, mais qui s'ouvre à d'autres langues) est un projet européen centré sur la littérature numérique.

1. http://nt2.uqam.ca/search/nt2_repertoire, <http://www.labo-nt2.uqam.ca/observatoire/repertoire>

2. Le Laboratoire NT2 a pour mission de « promouvoir l'étude, la lecture, la création et l'archivage de nouvelles formes de textes et d'œuvres sur le Web ».

3. <http://revuebleuorange.org/>

4. <http://eliterature.org/>, <http://directory.eliterature.org/>

5. <http://eliterature.org/programs/>

6. <http://collection.eliterature.org/1/>

7. <http://collection.eliterature.org/2/>

8. http://eliterature.org/wiki/index.php/Main_Page

9. <http://directory.eliterature.org/>

10. <http://elmcip.net/>

Dans le cadre de ce projet est développé un répertoire¹¹ qui peut être enrichi par tout un chacun et qui contient des fiches sur les œuvres, mais aussi des textes théoriques et critiques ainsi que des ressources pédagogiques. Les enseignants qui s'intéressent à la littérature numérique proposent ainsi en

ligne leurs contenus pédagogiques. Actuellement, la majorité de ces contenus est néanmoins en anglais et concerne l'enseignement supérieur. Par ailleurs, le projet ELMCIP proposera en 2012 sur DVD une anthologie d'œuvres de littérature numérique européennes accompagnées de documents pédagogiques.

11. <http://elmcip.net/knowledgebase>

Quelles séquences pédagogiques proposer ?

L'introduction de la littérature numérique en cours de français dans le secondaire se fait encore de façon expérimentale. Parmi les expérimentations en cours, signalons le projet PRECIP¹ (PRatiques d'Écriture Interactive en Picardie), financé par la Région Picardie et dont l'objectif opérationnel est l'apprentissage et la diffusion de pratiques d'écriture numérique innovantes dans l'enseignement, du secondaire au supérieur, ainsi qu'en formation tout au long de la vie (notamment via les Espaces publics numériques).

Le projet PRECIP fait l'hypothèse que les œuvres de littérature numérique permettent de mettre au jour les spécificités de l'écriture numérique, dans ses différentes modalités (hypertextuelle, interactive, multimédia, collaborative...) et qu'elles s'avèrent ainsi précieuses pour sensibiliser et former à l'écriture numérique.

Des formations aux différentes modalités d'écriture numérique ont été conçues à l'intention des collégiens et ont été intégrées à titre expérimental dans des cours de français en classe de 3^e. Sylvie Barrier, enseignante de français au collège La Fontaine de Crépy-en-Valois (Oise), témoigne ainsi de son expérience concernant l'écriture collaborative: « *La littérature numérique met en lumière le processus de création littéraire en général. L'activité sur VenusPoetry² en est*

un exemple. En effet, le texte poétique, perçu par les élèves comme figé sur le papier et déterminé par des contraintes pesantes, se présente ici comme un espace de liberté et un organisme vivant qu'on peut faire évoluer à son gré. En même temps, les élèves réalisent que, s'ils peuvent agir sur les poèmes, d'autres intervenants peuvent aussi transformer les leurs. Tout à coup, leur création prend de la valeur alors qu'ils ont tendance à dévaloriser leurs écrits sur papier. »

Les exemples d'œuvres ont été regroupés dans un même document intitulé « Œuvres numériques pour enseigner l'écriture numérique³ ».

Dans le projet, la présentation des œuvres de littérature numérique permet de faire réfléchir et travailler les élèves sur les différentes formes d'écriture numérique. Sensibiliser à des pratiques créatives favorise en effet la réflexivité sur les pratiques d'écriture numérique.

Mais on peut aussi concevoir une séquence d'enseignement qui porterait avant tout sur l'analyse d'une œuvre dans sa dimension littéraire et esthétique, comme nous l'avons montré plus haut à propos des figures d'animation et de manipulation. Une séquence d'enseignement pourrait ainsi prendre la forme d'une analyse critique d'une production numérique existante (comme c'est le cas avec l'analyse d'un texte littéraire en cours de français).

1. <http://precip.fr>

2. <http://www.venuspoetry.com/>

3. http://precip.fr/LN/PRECIP-litterature_numerique.pdf



En ligne : sitographie du chapitre