

Littérature numérique

et texte dynamique

Serge Bouchardon

MAÎTRE DE CONFÉRENCES EN SCIENCES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION
UNIVERSITÉ DE TECHNOLOGIE DE COMPIÈGNE

Sur le Web considéré comme un laboratoire littéraire, programmes et instruments spécifiques permettent de produire des œuvres qui conduisent à redécouvrir quelques notions essentielles autour du texte – des œuvres dont la visite est à recommander !

1. François Bon qualifie son œuvre en cours intitulée *Tumulte* (<http://tumulte.net/>) de « laboratoire fiction ».
2. Bouchardon Serge (dir.), Broudoux Évelyne, Deseilligny Oriane et Ghitala Franck, *Un laboratoire de littératures – Littérature numérique et Internet*, Bibliothèque publique d'information, Éd. du Centre Georges-Pompidou, Paris, 2007.



3. La création littéraire avec et pour l'ordinateur n'est toutefois pas née avec Internet; elle existe depuis plusieurs décennies.
4. Calle Sophie, *Vingt ans après*, 2001, <http://www.panoplie.org/ecart/calle/calle.html>
5. Potvin Julie, *L'Horloge*, d'après Charles Baudelaire, 2002, <http://perte-de-temps.com/lhorloge.htm>
6. D'Abriègeon Julien, *Proposition de voyage temporel dans l'infinité d'un instant*, 2005, <http://tapin.free.fr/HEURE.htm>

La littérature est très présente sur Internet, sous la forme de revues, forums ou ateliers d'écriture. Des auteurs consacrés par l'imprimé, tels que François Bon¹, expérimentent de nouvelles formes littéraires. Par certains aspects, Internet apparaît comme un laboratoire littéraire ou un vaste atelier de création².

Fleurissent notamment des œuvres en ligne qualifiées de littérature « numérique », « électronique » ou encore de « cyberlittérature³ ». Pour leurs 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 : technologie hypertexte, dimension multimédia, interactivité...

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. Mais comment cette dynamisme est-elle exploitée dans les œuvres de littérature numérique, et dans quelle mesure peut-on parler d'une redéfinition de la notion de *texte* dans de telles œuvres ?

Une dynamique spatio-temporelle

Dans les œuvres dites *cinématiques*, le texte dynamique est en premier lieu un texte en mouvement. Le texte a sa propre temporalité d'affichage et de déplacement, favorisant de nombreux jeux sur la spatialisation des caractères, leur appari-

tion et leur disparition à l'écran. Dans *Vingt ans après*⁴, de Sophie Calle, le motif de l'apparition /disparition mis en scène par l'auteur dans son récit (une femme disparaît et réapparaît aux yeux du détective privé qui la suit) est ainsi matérialisé à travers la dynamique spatio-temporelle de l'affichage.

La vogue actuelle du logiciel *Flash* de la société Adobe en tant qu'outil de création a entraîné un grand nombre de productions proposant du texte en mouvement : en effet, ce logiciel est propice à la réalisation d'animations se déroulant dans le temps. Est ainsi créé un régime de textualité assez singulier. Traditionnellement, dans l'édition papier, le texte est imprimé sur une page : notre regard parcourt un espace en passant d'un mot à un autre. Dans les œuvres cinématiques, le texte se déroule dans le temps, instaurant un autre type de rapport entre texte, espace et temps. C'est le cas dans l'adaptation par Julie Potvin du poème *L'Horloge*⁵, de Charles Baudelaire, dans laquelle le texte est mis en scène et animé à l'écran.

Un texte calculé

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*.

Julien d'Abriègeon publie ainsi sur le Web un poème intitulé *Proposition de voyage temporel dans l'infinité d'un instant*⁶. « La raison d'être de ce poème est, quoi qu'il arrive, d'être le plus contemporain des poèmes. Puis de disparaître. » En activant l'œuvre, le lecteur déclenche un poème animé constitué par la date et l'heure présentes qui traversent, dans des polices différentes, l'espace de la page-écran. À la fin, le texte reste figé pendant quelques secondes avant d'être à nouveau généré automatiquement, en prenant en compte la nouvelle heure. Le texte de ce poème est un texte non seulement animé, mais qui n'a aucune pérennité. Le texte du poème, *calculé*, ne sera jamais le même car la date et l'heure de consultation seront toujours différentes.

Cette œuvre met bien en lumière le fait qu'un texte numérique est à la fois :

- un texte codé, forme d'enregistrement, qui va être interprété (par exemple un texte sur le Web sera souvent codé en langage HTML7) ;
- un texte affiché à l'écran, forme de restitution.

Contrairement au support papier sur lequel forme d'enregistrement et forme de restitution sont identiques (le texte imprimé), le support numérique les distingue. Via la médiation du calcul, à une même forme d'enregistrement peuvent correspondre plusieurs formes de restitution. C'est ce jeu dynamique entre les deux formes qui est exploité par certains auteurs. Ainsi, le programme informatique qui constitue le socle *dominant forme* au texte numérique en fait un texte en perpétuelle *métamorphose*. Le texte se renouvelle indéfiniment en chacune de ses lectures. Le processus prend le pas sur le résultat.

Derrière ce jeu entre texte-code et texte-à-lire, on peut pointer la dissimulation structurelle propre à tout programme informatique. Le lecteur ne sait pas ce que le programme est en train de faire, de calculer. Le lien hypertexte sur lequel je viens de cliquer est-il statique (si je clique dix fois sur le même lien, obtiendrai-je à chaque fois le même fragment textuel) ? Ou bien est-il dynamique (conduisant vers un fragment tiré aléatoirement, ou bien vers tel ou tel texte en fonction de telle ou telle condition, par exemple selon les textes que j'ai déjà parcourus) ? Il y a là une opacité induite sur laquelle s'appuient certains auteurs.

Un texte donné à manipuler

Enfin, le texte est dynamique au sens où il peut attendre une action du lecteur en termes de manipulation. Le texte numérique, autant que d'être un texte donné à lire, est ainsi un texte donné à manipuler.

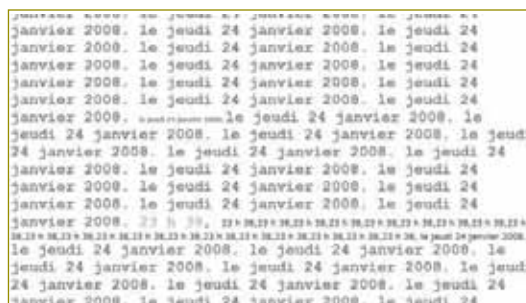
Sur le Web, *Les 12 travaux de l'internaute*⁸ comparent, sur un mode humoristique, les actions que l'internaute doit accomplir à des travaux herculéens. Il peut s'agir de fermer des *pop-up*



Vingt ans après.



L'Horloge, d'après Charles Baudelaire.



Proposition de voyage temporel dans l'infinité d'un instant.

Le lecteur ne sait pas ce que le programme est en train de faire, de calculer. Il y a là une opacité induite sur laquelle s'appuient certains auteurs.

7. HyperText Mark-up Language: langage de description de page sur le Web.

8. Bouchardon Serge et alii, *Les 12 travaux de l'internaute*, 2008, <http://www.les12travaux.com/>



Les 12 travaux de l'internaute.

intempestives qui se multiplient quand on voudrait les voir disparaître (l'Hydre de Lerne), nettoyer le spam de son courrier (les écuries d'Au-gias), chasser les bannières publicitaires (les oiseaux du lac Stymphale), rapporter une information précise (la ceinture de la reine des Amazones), retrouver une page web disparue (descendre au royaume des Morts et en ramener Cerbère)... *Les 12 travaux de l'internaute* est une œuvre hybride, à la frontière entre littérature et jeu vidéo. Pour réussir les différents travaux, le lecteur est ainsi conduit à manipuler du texte : il doit glisser/déplacer (la ceinture de la reine des Amazones), copier/coller (le Cerbère), introduire du texte au clavier (les bœufs de Géryon), le chasser hors de l'écran à l'aide de son souffle (les oiseaux du lac Stymphale), l'effacer (les cavales de Diomède), ou encore se déplacer dans un labyrinthe de mots en 3D (le sanglier d'Érymanthe).

Une redéfinition de la notion de texte ?

Dès lors, la notion de texte est-elle encore la même dans les œuvres de littérature numérique et dans les œuvres imprimées ? Le texte est un texte programmé, que les

auteurs hybrident avec d'autres formes sémiotiques (image, son, vidéo) 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* ».

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*¹⁰, de Gérard Dalmon, se présente ainsi comme une œuvre linguistique sans texte. On peut y voir la représentation d'un corps humain à l'aide 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 agence des images de parties du corps humain, mais aussi d'autres images dont le nom est construit par analogie, métaphore ou métonymie avec telle ou telle

partie du corps. On trouve ainsi, par exemple, des images de « *head light* » (feu avant), « *body bag* » (housse mortuaire, voir l'image) ou encore « *arm-chair* » (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 ainsi avant tout linguistique et cette œuvre propose en tant que *texte* un corps graphique en perpétuelle évolution.

Ces pratiques nous permettent de revisiter la notion de texte et d'asseoir une conception de celui-ci en tant qu'« objet techno-sémiotique¹¹ » qui, dans le cas des œuvres de littérature numérique, est exploité dans sa dimension *dynamique*.

On peut toutefois s'interroger sur le devenir de la littérature numérique. Celle-ci est le lieu d'expérimentations (sur la textualité, les modalités de lecture, la narrativité, les genres). Mais les réalisations en resteront-elles au stade expérimental ? Sont-elles destinées à faire émerger un nouveau champ, de nouveaux genres, voire un nouveau paradigme littéraire ? Ou bien tendent-elles à tracer une autre voie qui n'a plus à voir avec la littérature mais avec la création numérique au sens large ? ●

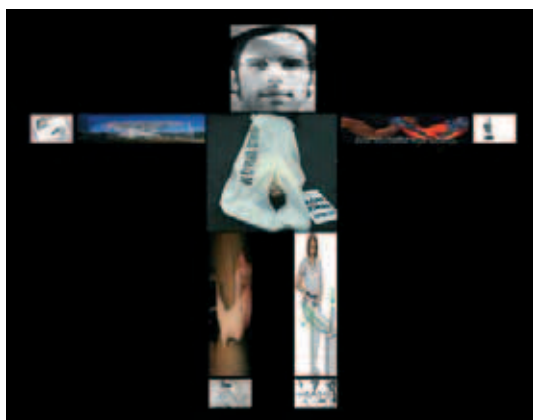
Pour réussir, le lecteur est conduit à glisser/déplacer, copier/coller, introduire du texte au clavier, le chasser hors de l'écran à l'aide de son souffle, l'effacer ou encore à se déplacer dans un labyrinthe de mots en 3D.

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



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

11. Jeanneret Yves, *ibid.*, p. 76.



My Google Body.

Filiations et histoire de la littérature numérique

La création littéraire avec et pour l'ordinateur n'est pas née avec Internet ; elle existe depuis plusieurs décennies. La littérature numérique s'inscrit dans des lignes généalogiques connues : écriture combinatoire et écriture à contraintes, écriture fragmentaire, écriture sonore et visuelle.

Filiations

Du Yi King à l'OuLiPo, la combinatoire hante depuis toujours les pratiques textuelles. Sur le Web, Bernardo Schiavetta propose *Raphèl*¹, 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 Clément². Cela renvoie à la notion d'hypertexte telle que la concevaient ses pionniers : un texte sans commencement ni fin, dans lequel on entre et dont on sort comme on visite une ville. Par ailleurs, l'écriture à contraintes et les travaux de l'OuLiPo sont des références constantes sous la plume de nombreux théoriciens³.

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. Enfin, la littérature a parfois privilégié la face sensible des signes linguistiques (on peut penser notamment aux calligrammes d'Apollinaire). Parmi les auteurs de littérature numérique, beaucoup s'inscrivent dans cette tradition d'écriture visuelle mais aussi sonore qui va de la poésie lettriste d'Isidore Isou (cf. les travaux d'Alexandre Gherban⁴) 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).

Histoire

Les premières expérimentations, de nature permutationnelle, remontent à 1959 aux travaux de Theo 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 70, Pedro Barbosa, au Portugal, conçoit des œuvres combinatoires spécialement pour l'ordinateur. L'ALAMO⁵, créé en 1981, revendique explicitement une littérarité 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.

Peu après voient le jour aux États-Unis les premiers récits hypertextuels, à la suite d'*Afternoon, A Story*⁶ de Michael Joyce (1987). Ce récit inaugure le développement spectaculaire de l'hypertexte américain, gagnant ensuite l'Europe : *Apparitions inquiétantes* d'Anne-Cécile Brandenbourger⁷ et *NON-roman* de Lucie de Boutiny⁸ en sont des exemples.

Durant cette même période, en France tout particulièrement, le groupe L.A.I.R.E.⁹ 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*¹⁰.

Enfin, la prise en compte du réseau Internet dans les pratiques – notamment avec l'apparition des œuvres collectives –, couplée avec l'influence des arts graphiques et des arts numériques, a conduit à certaines œuvres de littérature numérique que l'on peut actuellement consulter sur le Web (comme *Le Livre des Morts*¹¹). Les œuvres *cinématiques*, qui exploitent conjointement l'affichage dynamique du texte et la dimension multimédia, sont apparues essentiellement dans cette dernière période¹². ●

Serge Bouchardon

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

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

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

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

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

6. Joyce Michael, *Afternoon, A Story*, Eastgate Systems, Cambridge MA, 1987.

7. Brandenbourger Anne-Cécile, *Apparitions inquiétantes*, 1997-2000, <http://www.anacoluthie.com/bulles/apparitions/jump.html> (plus accessible en 2007)

8. Boutiny Lucie (de), *Non-roman*, 1997-2000, <http://www.synesthesie.com/boutiny/>

9. 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.

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

11. Malbreil Xavier et Dalmon Gérard, *Le Livre des Morts*, 2000-2003, <http://www.livresdesmorts.com/>.

12. Calle Sophie (d'après), *Vingt ans après*, 2001, <http://www.panoplie.org/ecart/calle/calle.html>.