



HAL
open science

Littérature numérique : existence d'un champ et communication des oeuvres

Evelyne Broudoux

► **To cite this version:**

Evelyne Broudoux. Littérature numérique : existence d'un champ et communication des oeuvres. Jul 2004. sic_00001138

HAL Id: sic_00001138

https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00001138

Submitted on 23 Nov 2004

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Littérature numérique : existence d'un champ et communication des œuvres

Work in progress – Cerisy – 23 juillet 2004

Evelyne BROUDOUX

Laboratoire Paragraphe - IUT Vélizy - UVSQ

Prémises sur la littérature numérique

Depuis plus d'une vingtaine d'années, une production textuelle - lisible sur écran - d'œuvres narratives et poétiques, reste à la porte des champs éditoriaux gérant les documents imprimés et audiovisuels. Cette littérature que l'on pourrait qualifier d'expérimentale apparaît mieux reçue au sein des arts à dominante visuelle ou musicale utilisant l'informatique qu'au sein du champ éditorial légitimant les textes littéraires. Il faut noter cependant une exception concernant un genre littéraire ne dépendant d'aucun médium particulier, c'est celui de la poésie¹, puisque des manifestations comme E-poetry à Buffalo aux Etats-Unis ou P0es1s en Allemagne rendent compte régulièrement de l'avancée des créations.

On pourrait donc se demander si la littérature numérique participe à la constitution du champ des arts numériques ou si les pratiques du texte, en devenant indépendantes des circuits éditoriaux traditionnels, ne construisent pas elles-mêmes un nouveau champ.

Le fait est que nous sommes à une période jointure. En même temps que se développe la pratique du support informatique en tant que vecteur d'expression, l'informatique a provoqué la convergence des médias existants : images, sons et textes sont fondamentalement écrits avec le même langage " machine " même si leurs manifestations analogiques leur font garder le caractère spécifique de médias. La manipulation de ce langage machine est rendue accessible aux non informaticiens par les couches logicielles se matérialisant aux sens sous la forme d'interfaces graphiques.

Puisqu'écrire dans un espace-écran consiste aussi bien en la manipulation-transformation directe de la forme lisible qu'est le texte qu'en la programmation de sa forme linguistique, ce que l'on nomme " écriture " dans le geste est donc transformé par la multiplicité des interventions possibles sur le texte. Ce changement dans l'écriture pourrait fonder un champ.

S'agit-il d'un champ ?

La notion de champ empruntée par Pierre Bourdieu à la physique permet de décrire métaphoriquement le fonctionnement des univers sociaux. Ainsi, à la manière d'un électron soumis à un champ de forces électromagnétiques exerçant lui-même une force qui participe au champ et le modifie, l'agent du champ est agi et agissant. Il est partie prenante de luttes qui visent à définir ou à redéfinir les enjeux du champ.

Le principe de constitution d'un champ découle une loi d'attraction modulant les rapports entre les agents. C'est ainsi que le champ littéraire au XIXe se constitue, selon Bourdieu, autour de l'idée que la valeur symbolique de l'œuvre d'art est relativement indépendante de sa valeur commerciale. En résumé, la loi qui va constituer le champ spécifie le type de capital en jeu. Le champ littéraire se structurerait au XIXe autour de la répartition d'un capital symbolique géré par les maisons d'éditions, revues, écoles, salons, et autres institutions appartenant au champ.

Une condition de la pérennité du " champ " est sa persistance à exister dans l'espace social en tant qu'unité autonome. Ceci implique des caractéristiques comme la sensibilité aux luttes externes et la

¹ La poésie est un des genres littéraires qui précède le livre et lui survivra : au XXe siècle, des mouvements poétiques comme dada, la poésie concrète, sonore, visuelle animée ou numérique n'utilisent pas le support de l'imprimé comme vecteur principal d'expression.

capacité à les absorber, sinon il y a risque de dissolution du champ. Ces conflits à la périphérie influencent les rapports des agents à l'intérieur et sont susceptibles de modifier la configuration du champ, ce qui implique une capacité de traduction, seule garantie de l'autonomie. Un champ n'est donc pas figé mais en constante mutation.

Qu'est-ce qui fait loi ?

Le champ de la littérature numérique étant en construction, nous faisons l'hypothèse que ce qui fait loi dans le champ se tient dans les pratiques d'écriture de ses auteurs. C'est la maniabilité ou la pratique du support informatique intervenant directement dans les phases de l'écriture qui crée une modification substantielle d'avec le travail de l'écrivain classique. Celui-ci produit habituellement un texte dont la forme physique finale lui échappe totalement. Traité par d'autres mains, le texte sera formaté dans une mise en pages particulière à une collection, adapté à un genre littéraire, à un éditeur. Avec le travail informatique, la forme finale du texte à lire sur écran est sous la responsabilité de l'auteur qui l'inclut dans son travail d'écriture.

Plus spécifiquement, est revendiqué par une partie des acteurs, la programmation intervenant comme noyau structurant le dispositif de communication du texte à lire, d'autres niant ce codage pour se consacrer aux formes directement lisibles par le lecteur. Ces formes lisibles, faisant par ailleurs l'objet d'expérimentations par des artifices techniques (apparitions/disparitions, etc.), sont souvent automatisées et prêtes à l'emploi et sont quelquefois revendiquées comme étant la base du travail d'écriture.

" C'est toujours cette croyance qu'il y a un ailleurs, qu'il y a une apparition possible, et que ce que l'on voit n'est qu'une partie de la réalité. [...] Faire jouer des séquences d'apparition/disparition comme la première figure de toute rhétorique."²

Le champ étant en émergence, les tensions ont lieu sur ce qui doit faire loi, dans le champ. Pour les écrivains-programmeurs, c'est le degré de codage qui est l'indicateur de réussite du dispositif de communication ; pour l'hypertexte, ce peut être l'utilisation narrative des liens ; dans tous les cas, le dispositif technique donnant ou créant le texte à lire est reconnu comme élément fondamental de l'œuvre.

" Plusieurs auteurs, ainsi que des artistes d'art électronique, se sont regroupés pour mieux exprimer la complémentarité, la diversité et la richesse de ce qui, dans leur démarche, relève de cette voie. Ils considèrent, en très gros, que l'événement multimédia accessible au lecteur n'est qu'un transitoire observable, un état (et non un objet) produit par un processus physique non totalement maîtrisé par le programme, que l'auteur, tout comme le lecteur, sont des composantes du système avec tout ce que cela implique comme engagement et incommunicabilité, et enfin que le travail sur le programme (et non fondamentalement sur le produit observable) est la nature même de leur écriture."³

L'écriture littéraire informatique accorde une importance significative, voire signifiante, à l'inscription technologique produisant le texte. Il s'agit donc d'un technotexte, selon la définition qu'en donne Katherine Hayles⁴, où les significations attribuées aux textes interagissent avec leur matérialisation, et ce quelles que soient les techniques d'inscriptions du support utilisées.

Parmi les conséquences pour la lecture, retenons le fait que le lecteur n'appréhende que rarement les formes préparatoires que l'auteur a manoeuvrées ; ce qu'il lit est substantiellement différent de comment cela a été écrit. Le contrat de lecture inclut ce principe ; face au méta-auteur se tient un méta-lecteur. C'est ainsi que le processus de formation des phrases est exhibé pendant la génération poétique des œuvres de Jean-Pierre Balpe ou que certaines œuvres se cachent dans le code HTML autorisant leur affichage-écran⁵.

² Message de Xavier Malbreil du 14 juin 2001 à la liste E-critures intitulé apparition/disparition.

³ Message de Philippe Bootz, poète-théoricien de l'art programmé, du 15 avril 2003 à la liste E-critures.

⁴ "[...] *when a literary work interrogates the inscription technology that produces it, it mobilises reflexive loops between its imaginative world and the material apparatus embodying that creation as a physical presence.*" [Hayles, 2002, p.25]

⁵ <meta name="keywords" content="black, website, concept, 1951, 2003, ubermorgen, etoy, HANS BERNHARD, LIZVLX, rauschenberg, malevich, neo, anuscan, voteauction, metaballs, florian, dose,

Une littérature numérique qui cherche son champ ?

La littérature numérique, comme les " arts numériques " de façon générale, n'a pas encore trouvé de modèle économique susceptible de rendre autonome le travail créatif de ses auteurs. Elle est souvent autofinancée alors que les " arts numériques " seront plus facilement subventionnés, voire portés à bout de bras par les organismes publics (ministère de la Culture, institutions muséales, universités, centres de recherche et de création). L'autonomisation du champ se fait attendre : diverses revues en ligne ont mis la clé sous la porte faute de rentrées financières et les quelques initiatives françaises comme celle de l'Apelse⁶ ne subsistent que grâce à l'investissement personnel et financier de leurs promoteurs. Pourtant il faut reconnaître qu'une institutionnalisation progresse : des projets comme Elo⁷ ou l'existence d'associations de gestion de droits d'auteurs comme la Scam⁸ sont là pour en témoigner.

Il faut ajouter à ce constat le manque d'une critique régulière " grand public " des œuvres produites et une connaissance quasi-inexistante du lectorat potentiel, faute d'études engagées en ce sens. Pourtant, la littérature numérique bénéficie régulièrement d'articles dans la presse hebdomadaire nationale comme *Télérama* ou occasionnellement dans les rubriques du quotidien *Le Monde* – leurs suppléments sur le web se révélant par ailleurs bien fournis en la matière. Si la critique littéraire n'ignore pas la poésie numérique, elle ne semble pas encore s'être sérieusement penchée sur les hyperfictions et leur renouvellement du genre romanesque.

Enfin, et c'est peut-être la première raison, le volume des œuvres littéraires numériques n'a peut-être pas atteint la masse critique susceptible d'entraîner la création d'un marché. A noter que la structure même de ces œuvres peut entraîner une impossibilité d'appartenir au champ des industries culturelles basé sur la gestion de stocks et de flots unidirectionnels, alors qu'un nombre considérable de travaux ne tient qu'au flux échangé entre ordinateurs (*The famous sound of absolute wreaders*⁹ en est un exemple parlant).

Il nous faut donc constater l'émergence du champ et ne garder de cette notion que ce qui fonde la littérature numérique : une écriture spécifique faite de programmes et d'un jeu entremêlant le texte avec d'autres médias, ou ne gardant du texte que son image.

Genres de la littérature numérique et communication des œuvres

Les flous autour des définitions résultent des genres en construction et d'un travail substantiellement différent du support informatique. Fictions hypertextuelles ou hyperfictions, poésies animées, cinétiques ou performances, œuvres génératives, algorithmiques et combinatoires font appel à des techniques précises : langage vectoriel de Flash, codage HTML, liens conditionnels en Javascript, programmation en Lingo, génération en Java, etc.

La formation de listes de discussions en ligne montre que les pôles d'attraction sont eux-mêmes révélateurs de genres en formation : Autour de Vaduz (poésie sonore), E-critures (cyberlittérature), Nettime (net-art), Transitoire Observable (art programmé), etc.

shulgin, respect, copy, fast copy, super fast copy, laisser faire, making jokes about things, being serious anyway without being humourless"> - Extrait du code HTML de la page : http://www.ubermorgen.com/THE_BLACK_WEBSITE/index_sig.html

⁶ Association pour la promotion de l'écriture et de la lecture électronique (<http://www.apelse.asso.fr>)

⁷ Electronic literature organisation (<http://www.eliterature.org>). PAD (Preservation, Archiving, and Dissemination of Electronic Literature) est un secteur de l'ELO chargé de la préservation, de l'archivage et la dissémination de la littérature électronique, organisant en cela une mémoire du champ.

⁸ Société civile des auteurs multimédia (

⁹ Wreaders : Johannes Auer, Reinhard Döhl, Sylvia Egger, Oliver Gassner, Martina Kieninger, Beate Suter (<http://kunstradio.cyberfiction.ch>). Travail d'écriture collective en ligne présenté à P0es1s'04 à Berlin.

On peut cependant aussi catégoriser les œuvres selon leur procédé de mise à disposition à un public : à la lecture publique correspondent des installations-performances, à la lecture privée répondent des dispositifs paratextuels de présentation des œuvres. Le travail sur le dispositif de communication d'une œuvre publiée sur le web sera sensiblement différent de celui d'une œuvre indépendante du réseau.

Alors que le livre est à lui-même un objet de communication (auquel vont correspondre des collections, des genres littéraires, etc.), l'œuvre numérique littéraire est confrontée à la nécessité d'inventer son propre dispositif de communication.

Comment se donne à lire une œuvre numérique ?

Les Interfaces de monstration d'œuvres sont là pour témoigner de la difficulté, pour le lecteur, à déterminer ce qui fait œuvre dans la frontière entre l'interface et l'œuvre elle-même. Un des pionniers de la littérature hypertextuelle à avoir exploité les possibilités offertes par cette faille est Michael Joyce, auteur d'*Afternoon, a story*¹⁰. Dans cette fiction écrite par un logiciel pratiquement conçu par et pour l'auteur¹¹, les titres des modules visités et les noms attribués aux liens se répondent. Des correspondances s'établissent entre la "chose parcourue" et la "chose qui parcourt". Ainsi, le parcours "Fragment" d'*Afternoon, a story* procède à la manière d'un poème dévoilant ses mots un à un et prenant une signification nouvelle si on le déroule à l'envers. Les mots deviennent les ricochets d'une balle envoyée par une raquette de ping pong. La raquette se composant du nom de parcours ou du lien, du titre du fragment et du fragment lui-même. Ici, une double lecture se fait : les mots ont un sens, mais le dispositif structurant qui les porte aussi.

*A life set for two*¹² de Robert Kendall s'inscrit dans une interface permettant de régler la vitesse de lecture de ce poème cinétique, changeant et inépuisable. Les choix effectués par le lecteur dans la "gradation des émotions" modifient ce qui est donné à lire et orientent le lecteur vers une des trois fins possibles du poème que le lecteur est alors invité à relire. Comme dans *Afternoon, a story*, un avertissement de l'auteur donne le "mode d'emploi" du poème.

L'interface donnant accès aux œuvres du n°12 d'*Alire*¹³ est performative : ici, la médiation éditoriale des œuvres est assurée directement par un auteur générique guidant le lecteur, l'apostrophant quelquefois et se jouant de ses difficultés à se saisir d'œuvres ne se donnant pas à lire si facilement. Ce paratexte jaillissant sous les actions du lecteur joue avec l'instabilité du support informatique et dédramatise une maîtrise aléatoire de l'interface dont le comportement est directement dépendant du matériel utilisé.

La position du lecteur indicatrice de futurs genres ?

Travaux algorithmiques produisant des textes dont la durée de vie est liée aux règles qui les constituent, œuvres dont les textes sont régénérés ou se modifiant à chaque matérialisation, sont des créations dont les paratextes sont indépendants des œuvres. Le lecteur est confronté à des textes en variation, des espaces de possibles d'œuvres, et il reste le spectateur de modifications qui lui échappent, il est ramené à un rôle principal qui est de donner un sens à l'œuvre. Quelquefois sa lecture est susceptible d'influencer l'évolution du déroulement de l'œuvre – le lecteur produit alors des interférences susceptibles de modifier les textes machines comme dans le *Poème à lecture unique*¹⁴ de Philippe Bootz. Cependant, c'est son comportement de lecteur qui est capté sans qu'il en soit toujours conscient : il n'agit donc pas sur le texte

¹⁰ Eastgate systems, 1992.

¹¹ Les conditions de la création du logiciel *Storyspace* ont été décrites dans le travail de la thèse, *Outils, pratiques autoritatives du texte, constitution du champ de la littérature numérique*, soutenue par l'auteur en 2003, à Paris8.

¹² Eastgate Systems, 1995.

¹³ Mots-Voir, 2004.

¹⁴ Poème évolutif (1995-2004) édité par l'auteur dans la revue *Alire*.

explicitement, sa lecture est non ergodique. Dans ce type d'œuvre, l'interprétation est libre et sans cesse renvoyée à la subjectivité du lecteur, l'œuvre est ouverte, le trajet du lecteur n'est pas contraint, sauf par une linéarité liée au défilement du texte dans un espace-temps.

En face, se dresse la cyberlittérature, où la sollicitation du déplacement du lecteur dans l'œuvre résulte d'une stratégie d'auteur : liens conditionnels autorisant l'ouverture de nouveaux fragments hypertextuels, choix dans des menus, introduction de mots-clés ou activation de zones cachées, construisent une lecture ergodique ; une gestion de ses déplacements est demandée au lecteur alors que ceux-ci sont quelquefois contraints par des règles ignorées par lui. Lorsque la séparation d'avec le paratexte est peu marquée voire gommée, l'œuvre se fait leurre.

Si une hybridation de ces œuvres existe, la gestion de la position du lecteur dans l'œuvre par l'auteur et ses conséquences implicites ou explicites pour le lecteur restent des constantes qui permettent de continuer à les distinguer.

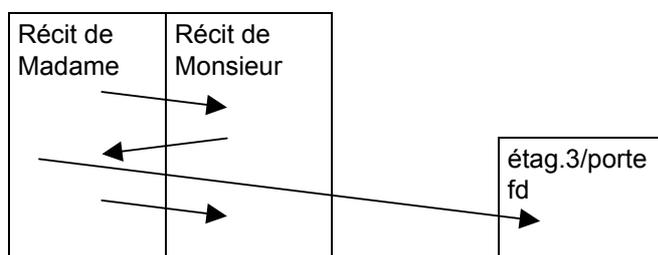
L'œuvre littéraire numérique est performative, jouable, exposable, et rejoint une catégorie d'œuvres d'arts depuis toujours confrontées à cet enjeu communicationnel de base : communiquer qu'elles sont des œuvres.

La médiation construite par l'auteur pour qu'autrui puisse se saisir de ce qui est dit, se l'approprier et faire sens est donc en étroite liaison avec la gestion de l'informatique en tant que support de lecture, ce qui suppose un contrat de lecture double. Les significations attribuées aux textes interagissant avec leur matérialisation, c'est-à-dire les techniques d'inscription.

Contrat de lecture matériel et dialogique

La manipulation du support se réalise tant au niveau des interfaces d'accès aux œuvres que dans leur arrangement interne. Cela va de la simple activation d'une icône générant un poème dans le cas de la génération à la gestion d'une carte matérialisant les fragments parcourus (cas de la cyberlittérature).

Dans un article sur l'art de l'ellipse, une des figures de rhétorique utilisée classiquement dans les hypertextes de fiction [CLÉMENT, 95], Serge Bouchardon a mis en perspective l'utilisation des liens et ancres hypertextes, comme des ressorts narratifs constitutifs de la lecture et de l'interprétation de *Non-Roman* [BOUCHARDON, 02]. Il admet cependant que ces figures narratives s'incarnent dans des figures matérielles. Sans le jeu sur le fenêtrage, pas de confrontation possible des récits de "Monsieur" et "Madame" (inclusion de deux fenêtres dans une seule). De même, la description de l'appartement où prend place la scène racontée et les interpellations du personnage lecteur par l'"auteur" se déroulent dans des hors-textes se matérialisant dans des fenêtres autonomes. Plutôt que d'inscrire l'entrelacement des récits par un procédé littéraire, l'auteur a préféré les incarner dans un jeu sur les fenêtres réalisant en cela une économie de mots et maintenant un récit conjugué au présent..



Si l'interprétation est autorisée grâce à l'identification du genre permettant la reconnaissance du contexte convoqué, nous avons vu que certaines œuvres brouillent les cartes : la manipulation du support entrant pour une bonne part dans l'œuvre elle-même. Ce jeu avec le support est aussi ancien que l'écriture : au XVIIIe, un jeu graphique avec le "pâté" d'imprimerie était relevé sur les libelles placardés sur les murs de Paris.

C'est ainsi que la gestion pragmatique des œuvres pourraient influencer la naissance de nouveaux genres. Borges a montré que le genre dépend moins du texte lui-même que de la façon dont il est lu. Il nécessite une intelligence réciproque entre locuteurs (en référence à l'angle dialogique de Bakhtine) qui passe par un contrat de lecture.

La construction de communautés de lecteurs autour des œuvres en ligne est un des signes de cette gestion pragmatique. Ainsi, *Trajectoires*¹⁵, roman génératif et aléatoire, recueille les traces de lecture et accélère la résolution de l'énigme qui se trouve entièrement dictée par l'interface. La tension narrative a donc été extraite du texte pour être portée par l'interface. Dans *Le livre des morts*¹⁶, les lecteurs sont invités à se transformer en scripteurs et à répondre aux questions dans la chambre de lecture créée à cet effet.

L'art programmé gomme les frontières qui autrefois séparaient les écritures artistiques (texte, musique, image) et pose la spécificité du littéraire dans le champ des arts. La poésie numérique telle que celle pratiquée par Alexandre Gherban¹⁷ n'est-elle qu'un jeu sur le signifiant ? S'agit-il encore de littérature ?

Si la manipulation du support prime sur la lecture du contenu, que devient la notion de lecture ? La distanciation par le choc esthétique remplace-t-elle pas la distanciation par la lecture ?

Bibliographie

Aarseth Espen J. *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*. The Johns Hopkins University Press, 1997.

Balpe Jean-Pierre. *Contextes de l'art numérique*. Hermès-Sciences, 2000.

Bouchardon Serge. Hypertexte et art de l'ellipse. *Les cahiers du numérique* Vol.3-n°3, Hermès-Lavoisier, 2002.

Bourdieu Pierre. *Les règles de l'art. Genèse et structure du champ littéraire*. Éditions du Seuil/Essais, 1998 (1992).

Clément Jean. *L'hypertexte de fiction : naissance d'un nouveau genre*, 1995.

Hayles N. Katherine, Burdick Anne. *Writing Machines*. MIT Press, 2002.

Hayles N. Katherine. Translating media : why we should rethink textuality. *The Yale Journal of Criticism*. Vol.16-N°2, 2003.

Walter Eric. Les auteurs et le champ littéraire in *Histoire de l'édition française*. Tome 2. *Le livre triomphant*. Fayard/Cercle de la Librairie, 1990.

¹⁵ *Trajectoires*, 2001. Jean-Pierre Balpe et Djef Regottaz (<http://www.trajectoires.com>)

¹⁶ *Le Livre des morts*, 2003. Xavier Malbreil et Gérard Dalmont. (<http://www.livredesmorts.com>)

¹⁷ Voir *Alire* n°12.