



HAL
open science

Littérarité et machines à lire

Philippe Bootz

► **To cite this version:**

| Philippe Bootz. Littérarité et machines à lire. 2025. <sic_05297701>

HAL Id: sic_05297701

https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_05297701v1

Preprint submitted on 4 Oct 2025

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.



Distributed under a Creative Commons CC BY-NC-ND 4.0 - Attribution - Non-commercial use - No Derivative Works - International License

Littérarité et machines à lire

1 Convergence vers une question

Le « texte » est une problématique vaste et pluriforme. Aussi, vais-je retrouver mon propos à la seule catégorie des « textes littéraires », définis comme des artefacts¹ abordés comme signes² dotés d'une certaine littérarité et dans lesquels la langue « naturelle » est un code sémiotique prépondérant, c'est-à-dire que les autres codes sémiotiques du texte s'organisent par rapport à lui.

La question de l'avenir du texte littéraire peut se poser selon deux perspectives : quel sera le futur des textes littéraires produits aujourd'hui et que sera le texte produit demain ?

La seconde question peut être reformulée comme : « que sera la littérarité demain ? » et la première sous la forme « comment préserver les textes d'aujourd'hui ? ». Cette question nécessite d'avoir au préalable déterminé ce qui doit être préservé, autrement dit ce qu'est, aujourd'hui, la littérarité. Ainsi donc, les deux perspectives énoncées sont deux facettes d'une même question : en quoi consiste la littérarité ? La réponse à cette question évolue au cours du temps car elle est sociétale. Elle résulte toujours d'une confrontation entre des auteurs qui en redéfinissent sans cesse la potentialité dans une histoire littéraire et une culture qui voudrait la figer et la normer car elle est source de pouvoir culturel et un enjeu commercial (faire fructifier son fond de commerce littéraire)

2 Perspectives en littérature numérique programmée

La littérature programmée aborde la littérarité par la relation qu'entretient la langue naturelle avec le code informatique. On a longuement parlé des caractéristiques des générateurs, des hypertextes, du codework etc. mais la seule propriété qui, à mes yeux, caractérise le dispositif numérique, est la labilité [3], c'est-à-dire le fait que le résultat de l'exécution d'un programme ne dépend pas uniquement du code source³, donc de l'intentionnalité de l'auteur qui y est déléguée, mais également du contexte technologique complet de cette exécution. Cette propriété se trouve dans toute production numérique, quel qu'en soit le genre, car elle est liée à la nature même de l'informatique. Elle est déjà présente dans son modèle fondateur qu'est la machine de Turing à travers le concept d'état interne et le nécessaire couplage de la tête de lecture au programme de la machine. Elle est décuplée dans un dispositif réel car celui-ci ajoute des dimensions absentes de la machine de Turing, ne serait-ce que la dimension temporelle⁴.

¹ Un artefact est « quelque chose » présent dans le monde physique et qui ne doit son existence que par une action humaine

² L'artefact n'est pas un signe en lui-même, il ne devient signe, n'est abordé comme signe, que par le truchement cognitif de la décision sémiotique, opération cognitive individuelle qui définit simultanément toutes les dimensions du signe. Lors de cette décision, l'artefact, en tout ou partie, constitue la matérialité du signe, ce que Klinkenberg [6] nomme le stimulus du signe.

³ Le code source d'un programme est l'état du programme que le programmeur crée dans son environnement de programmation. Il peut contenir du texte (JavaScript, Java, C...) mais également des objets graphiques dans des environnements comme Director, Flash, pure data...

⁴ Notamment la vitesse d'exécution des instructions. Elle peut jouer un rôle majeur sur l'esthétique produite à l'écran.

Ce phénomène, que j'ai pu observer dès 1990 [1], a un impact profond sur la signification de ce qui est lu à l'écran et, surtout, relativise, quand il ne le détruit pas totalement, le caractère causal entre le programme écrit par l'auteur et le résultat lu à son exécution.

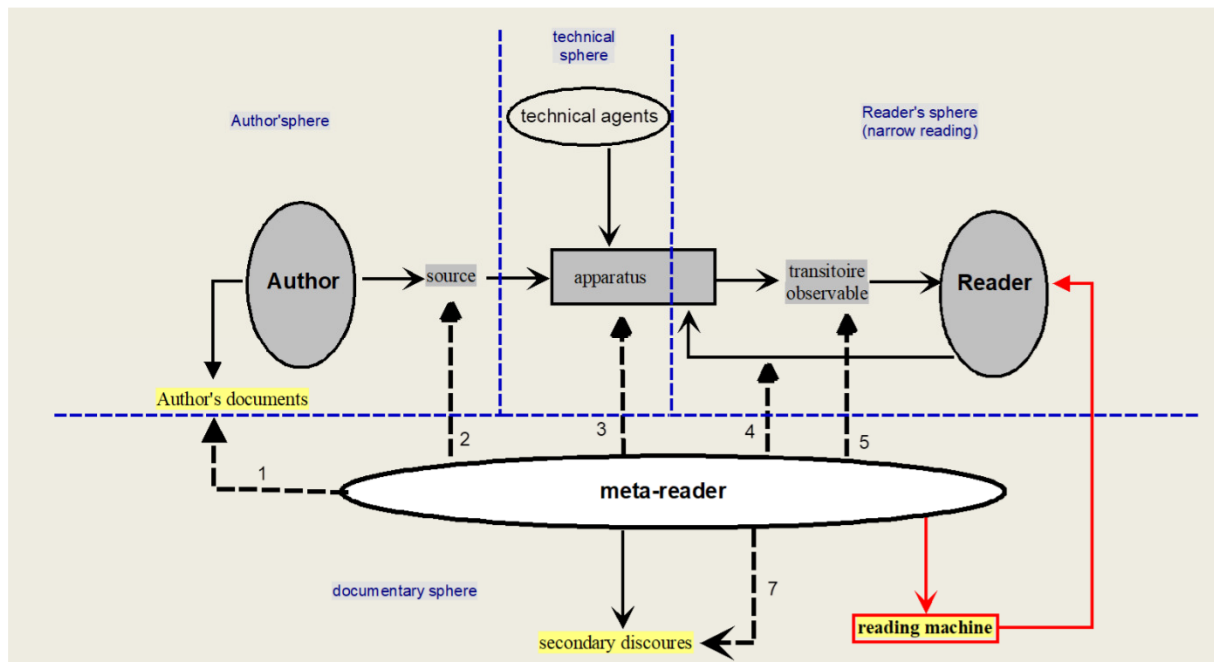
Cette constatation m'a poussé à considérer le programme source et le média créé à l'exécution du programme comme deux facettes du même objet texte : l'une pérenne (le code source), l'autre labile (le résultat de l'exécution) ; l'une constituant un objet (le programme source) car identique à lui-même en tout lieu et tout temps, l'autre constituant un état transitoire et non reproductible sur le long terme. D'où les noms de « source » et « transitoire observable » que je donne à ces deux facettes dans le modèle que j'ai développé⁵. Il est aisé de montrer l'existence de relations rhétoriques et d'effets de sens entre ces deux facettes. Cette dualité du texte ne peut être appréhendée, ni par l'auteur du programme, ni par le lecteur qui l'exécute ; elle ne peut l'être que par quelqu'un qui observe à la fois le programme source et le résultat de l'exécution du programme. J'ai nommé « méta-lecture » cette nouvelle position de réception, transversale par rapport au dispositif informatique usuel. Notons enfin que, tout comme les deux faces d'une pièce de monnaie n'existent que parce qu'elles sont reliées par le métal, elles n'ont pas d'autonomie ontologique, source et transitoire observable n'existent que parce qu'elles sont matières d'œuvre d'entrée (le source) et de sortie (le transitoire observable) d'une transformation incarnée dans un appareillage technologique. Le texte est donc matériellement porté par ces 3 éléments qui ont des caractéristiques physiques bien différentes les unes des autres et qui, ensemble, en constituent ce que Klinkenberg nomme le stimulus du signe, le signe étant ici le texte.

Il est bien évident que ce point de vue est très loin d'être partagé, même par la plupart des auteurs de productions informatiques. Elle constitue une littéarité potentielle et une grande partie de mon travail d'enseignement et de recherche consiste à mettre en évidence à la fois le caractère unitaire et indécomposable de ce texte et les richesses sémantiques et formelles qui, justement, participent de la littéarité du texte ([2] et [5] en sont des exemples). Il est évident qu'il ne faut pas demander à tout un chacun de mettre son nez dans les programmes source. L'analyse d'un programme ne suffit pas toujours pour en découvrir les propriétés esthétiques ; certaines modalités de déstructuration / restructuration s'avèrent souvent nécessaires. Il convient donc, aujourd'hui, de rendre accessible dans notre modalité de lecture habituelle (la lecture numérique) les formes et structures rhétoriques internes au texte. C'est l'objectif des « machines à lire » [5] qui sont complémentaires de la lecture numérique du transitoire observable. De telles machines commencent à être mises en œuvre à la bibliothèque nationale de France dans une optique de préservation et de consultation d'œuvres numériques (<https://eur-artec.fr/projets/machines-a-lire-les-arts-numeriques-interface-et-mediation/>). La nécessité de telles machines qui « replient » le dispositif pour le rendre accessible en seule lecture numérique est la preuve du caractère inadapté de nos modalités de lecture actuelles. Le dispositif de lecture numérique reste à inventer. Nul doute que ce dispositif impactera en retour la littéarité et la création même.

En conclusion, le futur du texte tient pour beaucoup au futur de la lecture définie comme la relation à la matérialité du texte : comment lira-t-on à l'avenir ? Resterons-nous dans le mode actuel du « dispositif frontal » qui consiste à lire une production numérique sur le même mode que le visionnage d'un film, la lecture d'un livre ou l'audition d'une musique, c'est-à-dire devant une machine qui produit « le » résultat à lire, ou allons-nous démultiplier les points de vue, comme le spectateur qui doit tourner autour d'une statue et ne peut en appréhender simultanément toutes les facettes ; la perception demeurera-t-elle une réception statique ou

⁵ Le modèle procédural [4]

évoluera-t-elle vers une nécessaire récréation mobile ? le perçu prendra-t-il le pas sur le perceptible ? le reconstruit sur le visible ? C'est en tout cas ce vers quoi nous orientent les productions numériques, tous genres confondus.



Machines à lire dans le modèle procédural [4]

3 Bibliographie

1. Bootz, Philippe. « Notes ». *alire* livret, n° 3 (juin 1990): 11-13.
2. Bootz, Philippe. "Signs and Apparatus in Digital Poetry: the Example of Jean-Marie Dutey's *Le mange-texte*". *LLC* 27, n° 3 (septembre 2012): 273-92.
3. Bootz, Philippe. "Digital Literature: Ephemeral in Truth?", *Hybrid* n° 1 *Patrimoines éphémères*, 2014. <http://www.hybrid.univ-paris8.fr/lodel/index.php?id=301>
4. Bootz, Philippe, « Une approche modélisée de la communication ; application à la communication par des productions numériques ». Habilitation à Diriger des Recherches. Paris 8, 2016. <https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/tel-02182750>
5. Bootz, Philippe. "Digital transcoding: an extension of translation?" Conference *New Perspectives on translating Electronic Literature: Whither Now?* Paris, Campus Condorcet, 01/07/2020. Text available at https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_03213834/document
6. Klinkenberg, Jean-Marie. *Précis de Sémiotique Générale*. Paris : Seuil, 2000.