

La littérature numérique : entre programmation et interactivité

Dr. Nachwa Fathi Abdel Maksoud Rached

Professeur adjoint au département de français de la Faculté Al Alsun

Université d'Ain Shams

nachwarached@alsun.asu.edu.eg

Résumé :

L'évolution d'Internet est à l'origine de l'émergence d'une écriture numérique littéraire qui privilégie les formes hypertextuelles, hypermédiatiques et collaboratives. Cette recherche vise à cerner les spécificités de cette nouvelle écriture qui repose sur une programmation interactive et à explorer ces œuvres hybrides qui amalgament la littérature à d'autres disciplines artistiques. L'analyse de certaines de ces créations révèle le nouveau rapport du lecteur au texte et à l'auteur : le lecteur devient acteur du texte en co-construisant le sens à travers ses interactions tandis que l'auteur se métamorphose en programmeur. Cette étude montre à quel point la rencontre de la littérature et de la technologie fait exploser les frontières entre diverses formes sémiotiques, entre texte et paratexte, entre réel et virtuel et entre tradition et modernité. Par conséquent, elle bouleverse les pratiques d'écriture et de lecture et crée un nouveau genre littéraire fondé sur une esthétique dynamique, hybride et participative. La littérature numérique constitue un prolongement expérimental et innovant de la tradition littéraire et marque une étape importante dans l'histoire de la littérature.

الأدب الرقمي : بين البرمجة والتفاعلية

أ.م. نشوى فتحي عبد المقصود راشد
أستاذ مساعد بقسم اللغة الفرنسية بكلية الألسن
جامعة عين شمس

ملخص البحث :

إن تطور الإنترنت هو السبب وراء ظهور كتابة رقمية أدبية تفضل الأشكال الشعبية ومتعددة الوسائط والتعاونية. يهدف هذا البحث إلى تحديد خصائص هذه الكتابة التي تعتمد على البرمجة التفاعلية وإلى إستكشاف هذه الأعمال الهجينة التي تدمج الأدب مع التخصصات الفنية الأخرى. إن تحليل بعض هذه الإبداعات الرقمية يسلط الضوء على علاقة القارئ الجديدة بالنص وبالمؤلف حيث يغدو القارئ فاعلاً في بناء المعنى عبر تفاعلاته مع النص بينما يتحوّل المؤلف إلى مبرمج. وتكشف الدراسة إلى أي مدى يؤدي التقاء الأدب والتكنولوجيا إلى تفجير الحدود بين الأشكال السيميائية المختلفة، بين النص وعتباته ، بين ما هو حقيقي وما هو افتراضي وبين التقليد والحدثة. وبالتالي يغير ممارسات الكتابة والقراءة ويخلق جنساً أدبياً جديدا قائماً على جمالية ديناميكية وهجينة وتشاركية. يعد الأدب الرقمي امتداداً تجريبياً مبتكراً للتراث الأدبي كما يمثل علامة فارقة في تاريخ الأدب.

La littérature numérique : entre programmation et interactivité

Dr. Nachwa Fathi Abdel Maksoud Rached

Dès l'entrée dans l'ère du numérique, le livre imprimé cède sa place à d'autres dispositifs et réseaux informatiques. L'évolution d'Internet et l'apparition des logiciels qui permettent à des utilisateurs non spécialistes de créer, éditer et partager du contenu sont en effet à l'origine de l'émergence d'une nouvelle écriture sur écran. Le numérique, en nous offrant de nouveaux supports et de diverses formes collaboratives, a pu bouleverser les pratiques d'écriture et de lecture, ce qui soulève en fait un tas de questions : Qu'est-ce qui distingue la littérature numérique de la littérature papier ? Existe-t-il une opposition entre ces deux univers ? Et si c'était le cas, serait-il possible de la dépasser ? Dans quelle mesure le support numérique peut-il avoir un impact aussi bien sur le contenu littéraire que sur le rôle assigné à l'auteur ? Et le lecteur acquiert-il un nouveau statut ? Les éléments paratextuels ont-ils toujours la fonction de seuil entre texte et hors-texte ? Cette série de questions est une invitation à s'interroger sur le devenir de la création littéraire à l'ère numérique. L'objectif de cette étude sera donc d'explorer cet espace littéraire numérique en se fondant sur différents exemples de pratiques en ligne¹. Pour embrasser l'ensemble de ce sujet, nous nous proposerons tout d'abord de cerner les spécificités de cette écriture qui privilégie l'écran, puis nous analyserons trois cas illustratifs : *Pause* de François Coulon (2002), *Écran total* d'Alain Salvatore (1997) et *Désordre* de Philippe De Jonckheere (2001). L'examen du contenu hybride et de la structure arborescente de ce type de production permettra de découvrir le nouveau rapport entretenu entre texte et auteur d'une part et texte et lecteur d'autre part, ce qui mettra l'accent sur leur dimension esthétique, ludique et tactile.

¹Cette étude s'appuie notamment sur les travaux de Philippe Bootz, Jean Clément, Serge Bouchardon et Alexandra Sammeur.

1. Spécificités de la littérature numérique :

Avant de découvrir les caractéristiques fondamentales de cette nouvelle forme d'écriture, il paraît important de souligner que les œuvres littéraires publiées sous forme électronique sont exclues de ce nouvel espace de création sur lequel nous nous attarderons. Lire un livre à l'écran et tourner ses pages à l'aide d'une souris et d'un curseur ne suffisent pas en fait à lui donner un statut de littérature numérique. Selon Philippe Bootz (2006), une création littéraire numérique est définie comme « *toute forme narrative ou poétique qui utilise le dispositif informatique comme médium et met en œuvre une ou plusieurs propriétés spécifiques à ce médium* » (<http://archive.olats.org/livresetudes/basiques/litterature/numerique/basiquesLN.php>). Elle comporte donc une composante textuelle cadrée dans une page-écran et une forme de programmation informatique qui permet au lecteur d'intervenir par une série de gestes. C'est pourquoi, cette œuvre « *ne peut pas être imprimée sur papier sous peine de perdre les caractéristiques qui constituent sa raison d'être* » (Bouchardon et al, 2013, 8). Nous nous pencherons maintenant sur les aspects déterminants du type d'écriture de ce qu'on appelle récits hypertextuels² ou hypermédiatiques³ ou bien fictions interactives.

1.1. Hypertextualité :

1.1.1. Hypertexte et hypermédia :

Le terme d'hypertexte, qui a été inventé par l'informaticien Ted Nelson en 1965, désigne « *tout système où des blocs de texte appelés nœuds ou lexies sont mis en relation par des liens* » (Marcotte et Archibald, 2015, 14) informatiques « *rendant possible une organisation non-linéaire du contenu* » (Bélisle, 2004, 166). Toutefois, ce mot, aujourd'hui moins usité, tend à être remplacé par hypermédia, un terme qui s'applique mieux à des systèmes où les nœuds peuvent être non seulement des textes, mais aussi des

²Les premiers récits hypertextuels voient le jour aux Etats-Unis, à la suite d'*Afternoon, a story* de Michael Joyce (1987). Cette œuvre inaugure le développement spectaculaire de l'hypertexte américain. Voir Serge Bouchardon, *La valeur heuristique de la littérature numérique*, Paris, Hermann, 2014, p.70

³ Les œuvres qui exploitent essentiellement la dimension multimédia.

images, des extraits sonores, des séquences vidéo ou des animations. La lecture sur écran consiste à naviguer d'un texte à un autre par l'intermédiaire d'un hyperlien. Il s'agit d'un outil manipulable servant de lien entre un texte géniteur où apparaît l'hyperlien et un texte relié connecté à cet hyperlien. Placé sur des mots ou des icônes, l'hyperlien est généralement signalé soit par un soulignement, soit par un changement de couleur ou de style de texte. Prenons comme exemple un extrait d'une des pages de *Chinois (ma vie)*, récit hypertextuel de Philippe De Jonckheere (2001) :

« Mot pour mot. Je pouvais comme ça, concevoir une foule d'exemples de pensées (...). Comme de me rappeler de nombreux noms des personnages de d'Au Bord de l'Eau de Shi Nai-an (...), d'avoir encore bien en tête la description maniaque de la progression lente et pleine de détours d'une scutigère sur un mur dans **la Jalousie** d'Alain Robbe-Grillet, (...), de pouvoir encore spéculer sur les rapprochements entre **l'évolution de la représentation de l'homme dans l'espace dans l'histoire de la peinture**»

(<https://www.desordre.net/textes/romans/chinois/pages/018.htm#e4>)

En cliquant sur l'hyperlien en gras « *La Jalousie* », une fenêtre s'ouvre, affichant le passage où Alain Robbe-Grillet décrit l'animal et à gauche une image activable qui donne accès à un extrait de *La Cible* de Philippe De Jonckheere. Quant au lien suivant, il mène à un article sur *Les Œuvres* d'Edouard Levé⁴ contenant de nombreux liens vers une galerie de peinture comme *L'Annonciation* de Rogier van der Weyden, *Le Sacre* de Jacques-Louis David, *Les Nénuphars* de Monet et *Le guitariste* de Picasso sans oublier quelques photographies de Talbot et d'Opalka et enfin une page manuscrite de Léonard de Vinci⁵. Les artistes sont mentionnés nominativement en haut de chaque fenêtre. Toutes ces illustrations

⁴ « Un livre décrit des œuvres dont l'auteur a eu l'idée, mais qu'il n'a pas réalisées », https://www.desordre.net/bloc/2003_06_15_archives.html#95695457

⁵ Il s'agit d'un extrait du *Codex Leicester* où Vinci relate ses réflexions sur l'origine de la lumière cendrée.

servent de confirmation visuelle aux informations du texte géniteur. À la fin de l'article, un clic sur le lien « *Edouard Levé écrivit un livre* » donne accès à une vingtaine de pages de cet ouvrage sous forme de fichier PDF. Notons qu'à chaque fois que le texte géniteur énonce un besoin, le texte relié affiche une réponse adéquate. Selon Alexandra Saemmer (2015), il existe deux types d'hyperliens : d'une part, l'hyperlien informationnel ayant diverses fonctions, à savoir définir, renvoyer à la source, illustrer, fournir des preuves, expliquer et faire autorité ; d'autre part, l'hyperlien dialogique qui agit comme médiateur entre idées divergentes. Le lecteur, de plus en plus désigné par les termes utilisateur, visiteur ou internaute, est constamment invité à découvrir ce qui est caché derrière ce « *trou noir dans le texte* » ou cette « *parenthèse qui ouvre sur l'inconnu* » (Genin, 2016, 156) afin de poursuivre sa lecture. Mais la structure du contenu d'un système hypertexte n'est pas fixée au préalable. La navigation hypertextuelle permet à chaque lecteur de suivre un parcours singulier où il peut circuler librement, en s'y abandonnant à un va-et-vient permanent, souvent indépendant des associations ou renvois prévus par l'auteur. Cette structuration hypertextuelle peut, en retour, nuire à la concentration du lecteur, détournée par l'apparition simultanée de nouvelles informations. Partant du constat que la lecture numérique, loin d'être attentive et profonde, se résume souvent à un survol rapide de fragments textuels, on remarque qu'elle réduit la capacité du lecteur à interpréter le sens et étouffe en quelque sorte sa réflexivité. Pourtant, certains affirment que cette lecture rapide stimule fortement nos compétences cognitives (Saemmer, 2015) et la vitesse avec laquelle le lecteur parcourt les textes pour comprendre le contenu est une « *preuve d'une concentration accrue* » (7). Dès lors, l'accès à l'information repose moins sur une lecture approfondie d'un texte précis que sur la découverte des connexions qui le rattachent à d'autres éléments. Cette pratique bien que stimulante, est parfois jugée épuisante, au point d'être comparée à un combat (6).

1.1.2. Hybridité et dynamisme :

Les œuvres littéraires en ligne amalgament la littérature à d'autres disciplines artistiques telles que la peinture, la photographie, la bande dessinée, la musique ou encore le cinéma. Elles sont donc fondées sur une hybridation entre plusieurs codes sémiotiques (textuel, visuel, sonore et cinétique). La combinaison de ces systèmes variés sur un support numérique ou ce « *couplage pluricode* » (Saemmer, 2011, 48) constitue en effet un fondement essentiel dans la composition de ces nouvelles créations. Prenons l'exemple des *Récits voisins*, création hypermédiatique publiée sur le site Web Ovosite en 1997. Elle est fondée sur huit nouvelles rédigées par six auteurs⁶. Elle apparaît comme une œuvre profondément hybride, à la croisée de nombreux genres littéraires : le récit d'aventures (*Sagarmatha*), la science-fiction (*Mission et AutomotoR*), la poésie (*La main* et *La barque*), le policier (*Rituel*), l'érotisme (*Apocalypse*), le fantastique (*Une ville*). Malgré la diversité de styles, tous les récits ont quelques éléments en commun : ils se déroulent dans un univers étrange et à une époque future. Ils sont tous structurés en cinq chapitres et partagent certains personnages et événements. Chaque récit utilise une barre de navigation sous forme de trois arcs de cercle de couleur rouge, violet et bleu, représentant trois niveaux d'hyperliens, chacun donnant accès à une version différente du même récit. Ces arcs sont traversés par huit fils menant aux récits, auxquels on peut également accéder en cliquant sur un jeu de dés virtuel. Le texte-générateur, affiché à gauche de l'écran contient certains mots dotés de liens dont l'activation fait surgir à droite de l'écran un contenu supplémentaire, de nature variée. C'est en fonction de la couleur d'affichage du texte que ces liens changent d'endroit. En voici un exemple extrait du début du poème hypertextuel *La main* d'Anika Mignotte⁷ qui évoque le mystère des peintures de mains

⁶ Dall'Armellina, Chantal Beasley, Laure Carlon, Philippe Meuriot, Anika Mignotte et Claude Rouah.

⁷ Ce poème fait partie des *Récits Voisins*, œuvre collective déjà citée.
https://web.archive.org/web/20001002205744fw_/http://hypermedia.univ-paris8.fr/ovosite/recits/navi.htm

préhistoriques trouvées dans les grottes. Le texte demeure inchangé comme en témoignent les trois versions de la même phrase :

- « an 2000 : La main dans la grotte - une main gauche est là, enserrée de brun dans son pochoir, immobile sur la roche nue. »
- « an 2000 : La main dans la grotte - une main gauche est là, enserrée de brun dans son pochoir, immobile sur la roche nue »
- « an 2000 : La main dans la grotte - une main gauche est là, enserrée de brun dans son pochoir, immobile sur la roche nue »

(https://web.archive.org/web/20001002205744fw_/http://hypermedia.univparis8.fr/ovosite/recits/navi.htm)

On remarque que l’affichage en violet fait disparaître le lien que porte le mot « brun » affiché en bleu pour le déplacer vers « la main » alors que l’affichage rouge transforme « la grotte » et « nue » en mots hypertextualisés. Grâce aux liens dispersés dans le poème, le lecteur peut sauter d’un chapitre à l’autre à l’intérieur d’un même récit ou naviguer librement entre les huit récits. Par exemple, le lien sur « la grotte » donne accès à une production artistique d’Anika Mignotte qui, une fois activée, conduit à un chapitre de *la barque* de Chantal Beasley. Il faut également souligner que les liens changent de couleur après leur activation, ce qui permet au lecteur de visualiser son propre passage dans la matière textuelle. Contrairement à la main du poème « *figée à jamais* » sur la roche, les traces laissées par celle du lecteur sont éphémères : elles disparaissent dès que la lecture du poème est relancée. Avec *Récits voisins*, on est en présence d’une hybridité à la fois générique et médiatique.

La tendance actuelle consiste à donner une place particulière à la notion de mouvement (Bouchardon, 2012, 17). Qu’il soit généré, hypertextuel ou animé, le texte numérique est conçu pour être en mouvement. Le lecteur se laisse ainsi captiver par ce dynamisme essentiel à tout texte sur un support numérique : un texte généré est dynamique dans la mesure où l’énonciation est engendrée par un « *programme qui calcule la variante textuelle* »

proposée à la lecture » (Bootz, 2011, 222). Sans aucune intervention du lecteur, ce programme construit, selon des règles algorithmiques, le texte affiché à l'écran, en temps réel et de façon aléatoire. À l'inverse, dans un récit hypertextuel, c'est la navigation du lecteur qui joue un rôle central dans le processus de la création du texte lu. Le texte est mis en mouvement puisqu'il est le résultat d'une programmation qui *« règle le comportement des mots à l'écran et tient éventuellement compte des interactions du lecteur dans le déroulement de l'œuvre »* (Clément, 2007, 8). L'activation des hyperliens et la manipulation du contenu par le lecteur participent ainsi à une dynamique propre à ce type de littérature. Lorsque le texte est conçu comme un fragment (récit hypertextuel) ou comme variante d'un modèle (récit génératif), il se révèle dans une œuvre animée comme *« un état instable, transitoire et observable de l'œuvre. Cet état serait impossible sans le phénomène d'exécution du programme »* (Bootz, 2011, 231). En littérature animée, la matière textuelle est constamment mise en mouvement : le mot ne garde plus ses propres particularités, il bouge, change de taille, de style et de couleur, s'étire, se touche, se laisse déplacer, voire disparaît. Le texte devient alors icône, une image à contempler autant qu'à lire. Ces mutations visuelles et temporelles confèrent au texte numérique une dimension graphique et une portée esthétique. À côté des éléments linguistiques du texte, interviennent d'autres signes provenant de codes variés (musical, iconique, photographique, vidéo). L'œuvre animée impose son rythme au lecteur et le transforme en spectateur. Ainsi, grâce au dynamisme inhérent à ces récits numériques, la lecture devient contemplative autant que réflexive et relève d'une activité ludique et interactive.

1.1.3. Fragmentarité et discontinuité :

Les œuvres hypertextuelles se caractérisent par une écriture fragmentaire dans la mesure où elles reposent avant tout sur l'accès à un contenu qui apparaît sous forme de fragments, textuels ou non textuels, reliés et programmés par des liens. Il s'agit d'une écriture libre de toute contrainte qui permet un perpétuel recommencement : *« autant de fragments, autant de débuts, autant*

de plaisirs » (Barthes, 1975, 90). La surabondance des liens permet de sélectionner telle ou telle partie de l'œuvre, ce qui entraîne une lecture rapide discontinue, et donne une impression d'éclatement. Le lecteur est toujours amené à choisir entre poursuivre un récit ou bifurquer vers un autre texte. Ces écrits morcelés favorisent ainsi une telle pluralité de lectures que « *l'hypertexte dissout la frontière spatiale propre au texte imprimé* » (Mousseau, 2006, 51). Sur le plan matériel, l'organisation des récits numériques repose également sur la discontinuité. Les fragments s'affichent dans la majorité des cas écran après écran : soit au niveau de l'architecture technique du numérique (l'espace de la réception est divisé en pavés rectangulaires ou « fenêtres » que chacun ouvre, masque ou ferme à son gré), soit au niveau de l'architecture technique du Web : système multicouche, dimension réseau (Bouchardon, 2009). « *Sur le plan du contenu, l'hypermédia numérique propose une discontinuité entre surfaces et écrans de présentation. Sur le plan du processus, les liens hypertextes ont notamment pour fonction de passer continûment d'un espace à un autre* » (85-86). Le lecteur est donc obligé de naviguer séquentiellement entre des pages ou des fragments. Si la nature fragmentaire de ces récits hypertextuels empêche le plus souvent de donner de la profondeur aux personnages, elle favorise en revanche la construction d'un personnage complexe par facettes successives. Sa personnalité se dévoile au fur et à mesure que le lecteur associe les fragments textuels d'une histoire à l'autre et découvre ses différents parcours présentés comme nous le verrons plus loin avec Dominique Noblet, protagoniste de *Pause* de François Coulon.

Il convient toutefois de rappeler que l'idée de non-linéarité n'est certainement pas née avec le numérique, elle existait déjà avec des tentatives anciennes de plusieurs auteurs comme par exemple Laurence Sterne dont le roman *Tristram Shandy* (1760) est parsemé d'incitations à une lecture non-linéaire⁸ ou Denis Diderot qui, dans *Jacques le fataliste* (1796), rejette la progression

⁸ « *S'il se trouve d'ailleurs des lecteurs à qui il déplaît de remonter si loin dans ce genre de cause, je ne puis que leur conseiller de sauter par-dessus le reste de ce chapitre* » cité par Bouchardon, 2012, p. 13.

linéaire de l'intrigue et opte pour un récit discontinu, interrompu par des digressions inachevées ou encore Raymond Queneau avec *Un conte à votre façon* (1967) composé de vingt et un fragments numérotés et le lecteur est invité à choisir entre deux options pour poursuivre sa lecture et enfin Nathalie Sarraute qui, dans *Enfance* (1983), décide de briser l'ordre chronologique en relatant ses souvenirs. Il est important de préciser qu'on pourrait identifier quelques caractéristiques typiques des œuvres des nouveaux romanciers dans l'écriture littéraire numérique. En privilégiant la déconstruction de la fiction, l'abolition de l'intrigue classique et la rupture avec la linéarité, les œuvres hypertextuelles semblent ainsi réaliser ce dont ces auteurs rêvaient.

1.2. Ouverture de structure et de sens :

Les œuvres numériques sont des créations ouvertes dans la mesure où elles font éclater les frontières entre texte et paratexte et entre les différents genres et médias. Bien que cet amalgame remette en question les notions classiques de texte et d'esthétique, il renforce l'aspect novateur de ces productions.

1.2.1. Absence des frontières :

Le paratexte⁹ constitue une constante essentielle dans les œuvres hypertextuelles. On y retrouve ses éléments habituels mais sous une forme différente et le lien texte/paratexte n'est plus celui du livre imprimé. Ainsi, les titres des fictions interactives désignent parfois la forme ou le genre du texte plus que son contenu (Bouchardon, 2009). Citons entre autres *Non-roman* de Lucie de Boutiny (1997) et *Le Nœud-Hyperfiction* de Jean François Verreault (1998). Ces titres génériques renforcent le lien entre le récit et son paratexte qui vise à théoriser les conventions d'écriture

⁹ Le paratexte se divise en deux catégories : le péri-texte et l'épi-texte. La première, se trouve « autour du texte, dans l'espace du même volume » comme la présentation extérieure du livre (péri-texte éditorial), le nom de l'auteur, le titre ou la préface du livre, les titres des chapitres, les notes, les dédicaces...etc. Quant à l'épi-texte, il se situe « autour du texte encore, mais à distance plus respectueuse » ou « à l'extérieur du livre : généralement sur un support médiatique (interviews, entretiens), ou sous le couvert d'une communication privée (correspondances, journaux intimes, et autres) ». Voir Gérard Genette, 1987, p.10-11.

et de lecture en cours de constitution. Quant aux préfaces dont la fonction est de présenter l'œuvre en décrivant les outils de sa construction et d'expliquer la manière dont l'auteur souhaite être lu, elles incitent le lecteur à une nouvelle pratique de lecture : « nous devons réapprendre à lire et à écrire sur l'écran. Voilà le défi littéraire à relever », tel est le conseil donné au lecteur par Lucie de Boutiny (1997, <http://www.synesthesie.com/boutiny/>). La page d'accueil joue un rôle analogue à celui d'une première de couverture en proposant une série des liens menant à d'autres pages. La table des matières consiste en un certain nombre de liens sous forme de listes au sein d'un menu qui se trouve à l'extérieur du contenu de la page¹⁰. Ce menu peut prendre parfois la forme d'un tableau ou bien celle d'un graphe dans un hypertexte réticulaire. Dans ce cas, la page d'accueil devient la cible centrale de plusieurs pages qui entretiennent des relations d'inclusion. Ce système permet une organisation dynamique des pages et suggère divers parcours d'une page à une autre. Le paratexte rivalise également avec le texte en ce qui concerne le nombre de pages-écrans. S'il constitue, dans le livre imprimé, une zone de transition entre texte et hors-texte dont le rôle est d'assurer une meilleure réception et une lecture enrichissante et judicieuse, les frontières qui séparent texte et paratexte disparaissent dans les œuvres numériques. Comme l'a déjà constaté Bouchardon (2014), l'œuvre réside autant dans le paratexte que dans le texte ou plus exactement dans l'interaction entre les deux, ce qui entraîne la dissolution des limites structurelles. Tout se passe comme si ces œuvres ne pourraient fonctionner sans leur paratexte quelle qu'en soit la place, hors de la fiction ou bien inséré dans la narration. Nous reviendrons sur ce point dans notre analyse d'*Écran total*.

1.2.2. Refus de clôture :

Une des principales caractéristiques de ces œuvres est le refus de clore les aspects narratifs du récit. Si elles proposent un début, elles sont généralement dépourvues de fin identifiable. Selon Samuel Archibald (2015), l'hypertexte de fiction « ne s'incarne

¹⁰ Ce menu est présent soit sur une page unique soit sur toutes les pages.

pas dans des supports aux contours immédiatement observables (nous ne savons pas, à l'intérieur d'un hypertexte ou d'un site Web, la dimension exacte que peut avoir l'ensemble dans lequel nous sommes plongés) et que contrairement aux fictions livresques, il n'a pas à s'ordonner de façon linéaire d'un début vers une fin qui soit satisfaisante » (9). C'est le cas de Pause de François Coulon (2002) qui donne l'occasion à chaque lecteur de lire une histoire différente avec plusieurs fins possibles. Chaque fin n'est en effet qu'une étape ou une péripétie dans son parcours, mais étant donné qu'il sera tenté de découvrir un autre chemin, la lecture restera à jamais inachevée. Ce goût pour l'infini se manifeste également dans les récits génératifs qui offrent une infinité de combinaisons et de déroulements. L'absence de fin de manière générale renforce le caractère inépuisable des récits hypertextuels et leur donne le statut d'œuvres ouvertes. Il ne s'agit pas ici d'une ouverture de sens à la manière d'Umberto Eco (1965), celle qui permet d'interpréter une œuvre « de différentes façons sans que son irréductible singularité en soit altérée » (17) et sans que l'auteur les ait forcément prévues. Dans un récit hypertextuel, les nombreuses possibilités interprétatives sont dues aux parcours variables suivis par le lecteur pendant sa navigation et par conséquent la pluralité des textes donnés à lire et à interpréter. Le texte semble alors être dans un état de renouvellement perpétuel. Cela justifie l'observation de Bouchardon (2009) selon laquelle on assiste à « 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 » (103). Ce renouvellement constant du texte hypertextuel fait également écho à la conception du texte scriptible défendue par Roland Barthes qui rejetait les fins narratives closes et privilégiait une esthétique du fragment. Selon lui, ce texte, contrairement aux textes classiques lisibles, est « une galaxie de signifiants, non une structure de signifiés ; il n'y a pas de commencement ; il est réversible ; on y accède par plusieurs entrées (...). De ce texte absolument pluriel, les systèmes de sens peuvent s'emparer, mais

leur nombre n'est jamais clos » (Barthes, 1970, 12). Ce type de texte invite le lecteur à construire le sens et à multiplier les significations. Il est donc possible de qualifier l'hypertexte de scriptible puisqu'il permet au lecteur « *d'y inscrire ses annotations* » mais aussi parce que son intervention personnelle est « *une forme d'écriture* » (Clément, 2000, 51). Le lecteur se fait ainsi auteur dans la mesure où ses choix déterminent ses parcours inédits à travers l'espace textuel, créant ce qui est lu, ce qui est interprété, voire ce qui est exprimé.

1.3. Ouverture au collectif :

La médiation du support informatique et les procédés de construction font de toute œuvre hypermédiatique non seulement un texte ouvert mais également une œuvre collective, fruit de la collaboration d'une équipe de plusieurs personnes (écrivain, informaticien ou programmeur, dessinateur, musicien, cinéaste...), sans oublier notamment la participation des lecteurs. Nous allons maintenant analyser les différentes formes que prend cette nouvelle ouverture.

1.3.1. Intertextualité et extratextualité :

Les œuvres numériques ouvrent les frontières à la littérature en convoquant une pluralité de textes. D'où le rôle primordial que joue l'intertextualité¹¹ dans leur composition. S'appuyant sur les diverses définitions de cette notion, nous pouvons envisager l'intertextualité non seulement comme phénomène d'écriture et de

¹¹ Il convient tout d'abord de préciser la signification de cette notion : d'après Julia Kristeva, « *tout texte se construit comme une mosaïque de citations, tout texte est absorption et transformation d'un autre texte* » (Voir *Séméiotikè, Recherches pour une sémanalyse*, p. 14 ; et selon Barthes, « *Tout texte est un intertexte ; d'autres textes sont présents en lui, (...) tout texte est un tissu nouveau de citations révolues* » (Voir « *Texte (théorie du)* », *Encyclopaedia universalis*, 1973). Quant à Gérard Genette, il définit l'intertextualité comme « *une relation de coprésence entre deux ou plusieurs textes, c'est-à-dire (...) par la présence effective d'un texte dans un autre sous sa forme la plus explicite* » (Voir, *Palimpsestes*, 1982, p. 8.). Mais pour Michaël Riffaterre, c'est « *la perception, par le lecteur, de rapports entre une œuvre et d'autres qui l'ont précédée ou suivie. Ces autres textes constituent l'intertexte de la première* » (Voir « *La trace de l'intertexte* », *La Pensée*, n°215, octobre 1980, p. 4)

réécriture, mais aussi comme effet de lecture. Nous sommes face à des œuvres qui privilégient les formes explicites d'intertextualité notamment la citation et la fragmentation. Elles font un usage constant de la technique du montage et donnent naissance à une nouvelle conception du fragment. À côté des passages intégrés en une sorte de fusion parfaite, il est aisé d'observer une forme de citation que nous pourrions appeler la citation-fragment, créée à l'aide du dispositif informatique. Ces fragments s'affichent sur des pages-écrans grâce aux hyperliens et prennent leur place dans le montage définitif. Ces emprunts ne sont pas uniquement fondés sur une matière textuelle mais ils sont construits à partir de différents éléments comme les images (fixes ou animées), les photos, les documents audio ou vidéo et les sites. Leur insertion ne pose aucun problème grâce à la nature englobante des œuvres numériques. Elle accentue la porosité des frontières entre ce qui relève du littéraire, de l'artistique ou du médiatique et leur donne des résonances nouvelles et des prolongements inattendus. Par ailleurs, l'accès à des contenus non-fictionnels au sein d'un récit placé sur le web fait basculer le lecteur vers l'extérieur et un simple clic le fait plonger de nouveau dans la fiction. Il constate que sa navigation lui permet de sortir vers le monde réel qui est fictionnalisé dans la mesure où ce « hors récit » est relié à la fiction et il en fait ainsi partie. Mais cette ouverture du texte vers l'extérieur entraîne un déplacement inévitable du principe de l'intertextualité et là, il s'agirait dans ce cas, comme l'a déjà souligné Bouchardon (2009), d'« extratextualité » et ce « hors récit » est accessible par un lien extra-narratif d'après la typologie des liens¹² qu'il a proposée suivant la nature différente du fragment relié. Nous aborderons ce point plus tard à travers *Écran total* d'Alain Salvatore. Ainsi, la pratique intertextuelle influe sur l'esthétique du fragment et de l'œuvre parce qu'elle participe à une transmission littéraire qui procède du transfert. La perception des liens qu'entretient le texte

¹² Selon la nature du fragment qui constitue la cible du lien, Serge Bouchardon propose cette typologie : lien méta-narratif, lien narratif, lien péri-narratif, lien intra-narratif et lien extra-narratif. Voir *Littérature numérique : le récit interactif*, 2009, p 94.

géniteur avec des textes antérieurs ou contemporains, des sources visuelles ou sonores devient une composante principale de la littérature des œuvres numériques.

1.3.2. Interactivité:

Le principe d'interactivité n'est pas nouveau : il a toujours existé à travers les histoires de la collection *Un livre dont vous êtes le héros*¹³ (1984) et les textes de l'Oulipo¹⁴ (1960) qui ont fait de la littérature un champ ouvert de jeux littéraires. Citons à titre d'exemple deux œuvres de Georges Perec qui a réussi à mettre les contraintes au service de la thématique : *La Disparition* (1969), lipogramme en E où il s'agit d'une intrigue policière et *La Vie mode d'emploi* (1978) sous-titré *Romans* où le lecteur se trouve obligé de reconstituer une sorte de puzzle qui comporte un jeu de citations et d'allusions aux œuvres antérieures de l'écrivain. Notons également *Cent mille milliards de poèmes* (1961), exemple parfait de la dimension combinatoire dans les œuvres de Raymond Queneau. Le lecteur se transforme en manipulateur convié à fabriquer lui-même cent mille milliards de poèmes à partir de dix sonnets combinables. Ces nouvelles combinaisons s'apparentent parfois à l'écriture cruciverbiste. Les œuvres numériques, en tant qu'héritières de ces expériences littéraires antérieures, font partie ce que Espen J. Aarseth appelle la « littérature ergodique » où « *un effort non trivial est requis du lecteur pour qu'il traverse le texte* » (cité par Marcotte et Archibald, 2015, 11). Les créations numériques ne font donc que reprendre les tendances qui caractérisent la littérature à contraintes puisqu'elles présentent certaines difficultés qui interdisent au lecteur la moindre passivité. Souvent situées « *à l'articulation du littéraire et du communicationnel* » (Bouchardon, 2011, 141), ces œuvres

¹³ C'étaient des aventures qu'on pouvait qualifier d'interactives puisqu'elles entraînaient le lecteur dans des contes féeriques dont le déroulement dépendait de ses gestes (lancer un dé ou dessiner avec un crayon) et de ses décisions (jouer seul ou à plusieurs, se déplacer, combattre l'ennemi ou prendre la fuite ou lancer un sortilège).

¹⁴ Ouvroir de Littérature Potentielle, groupe de recherche fondé en 1960 par Raymond Queneau et François Le Lionnais. Il a pour but de resserrer les liens entre la littérature et les mathématiques, en mettant en valeur les ressources de la combinatoire et en s'imposant des contraintes dans la réalisation des œuvres.

instaurent une nouvelle relation avec le lecteur grâce à l'interactivité. Nous avons déjà vu comment ces récits appelés interactifs communiquent sur leur paratexte, il est curieux de découvrir par quels moyens ils sollicitent la collaboration active du lecteur et l'incitent à intervenir à différents niveaux au cours du récit.

Le texte numérique est un texte à lire et à regarder mais avant tout à manipuler et le degré de sa manipulabilité dépend entièrement du programme. Le lecteur doit interagir avec l'œuvre à l'écran, créant ainsi son propre parcours de lecture. L'interactivité peut prendre diverses formes à travers trois types d'action proposés au lecteur : accéder, manipuler et produire (Bouchardon, 2009, 137). Le lecteur est tout d'abord amené à explorer les possibilités des hyperliens en les activant par un clic afin d'accéder à un nouveau contenu ou de passer d'une page à une autre. Dans d'autres cas, pour dévoiler le contenu existant qui apparaît à l'écran (que ce soit texte, image, son ou vidéo) et pour déclencher une action, il a recours à différents gestes manipulateurs : glisser le curseur sur les phrases pour les faire se succéder, télécharger des fichiers, zoomer avec deux doigts, balayer une zone de l'écran avec la souris pour faire apparaître une image ou pour déplacer des mots ou des icônes, cliquer sur le texte pour lire entre les lignes... etc. Quant à la dernière forme d'interactivité, elle consiste à produire du texte et à l'introduire dans l'œuvre. On demande au lecteur de créer un nouveau contenu à l'aide du clavier. Sans cette intervention, il ne pourra pas avancer dans le récit. Dans *Le livre des morts* de Xavier Malbreil et Gérard Dalmon (2000-2003), le lecteur s'inscrit sous un pseudonyme et répond à des questions au cours de son voyage interplanétaire. C'est à lui de décider de rendre son texte lisible pour les autres participants. Dans *Déprise* de Serge Bouchardon et Vincent Volckaert (2010), il est invité à activer sa webcam pour voir apparaître son image vidéo à l'écran et vers la fin, il se trouve face à un champ de saisie de texte qu'il doit remplir en tapant sur le clavier. Or, le texte que le lecteur écrit ne correspond pas à celui qui s'affiche à l'écran. Cette perte de maîtrise sur son écriture fait écho à l'idée de ce récit selon laquelle

le contrôle sur l'existence n'est qu'une trompeuse illusion. Les activités gestuelles sont forcément requises pour le déroulement de toute œuvre interactive, d'autant plus qu'elles exercent une grande influence sur la matérialité du texte que Bouchardon (2013) a résumé en ces termes : « *c'est le geste du lecteur qui révèle la matérialité du texte* » (137). C'est donc son action qui fait exister le texte et par conséquent l'écriture littéraire interactive change le statut du lecteur : il devient partenaire dans l'élaboration du texte donné à lire puisque celui-ci s'adapte en fonction de ses choix. Elle le transforme également en personnage de l'histoire. Dans *Non-roman* de Lucie de Boutiny, le lecteur suit le quotidien d'un couple souffrant d'une addiction à la télé et à Internet. La division de l'écran en deux cadres consacrés à *Madame* et à *Monsieur* donne au lecteur la possibilité de naviguer entre leurs vies parallèles afin de reconstituer l'histoire de chacun. Mais il lui arrive aussi de jouer le rôle de personnage lorsqu'il décide de cliquer de temps à autre sur l'écran d'une petite télévision : « *click here* » puis de changer de chaîne à l'aide de l'hyperlien qui s'affiche : « *Vite, Zappez !* » comme *Monsieur* est censé le faire au moyen de sa télécommande. La simulation de ces actions fait plonger le lecteur dans l'univers diégétique et assure mieux son identification au personnage.

Grâce à l'interactivité, l'écriture collective sur internet renforce le rapport entre le lecteur et le créateur en leur permettant de communiquer au sein même de l'œuvre. Autrefois, le lecteur ne se retrouvait dans l'écriture de l'auteur qu'en s'identifiant à ses personnages ; mais aujourd'hui, la proximité des deux se resserre grâce aux outils numériques. Par l'usage du courrier électronique, par exemple, le lecteur pourra écrire directement à l'auteur, et ce dernier pourra lire ce qui lui a été écrit. Cette prise de contact épistolaire crée une passerelle fictive qui réduit la distance entre auteur et lecteur. Ce dialogue interactif est particulièrement manifeste dans les œuvres dites collaboratives ou participatives. L'auteur y multiplie les moyens d'entrer en contact avec le lecteur : l'inviter à réagir par courriel, lui donner des conseils, lui demander des services ou même lui proposer de voter sur un sujet. Nous verrons plus loin des exemples de ces procédés dans

Désordre de Philippe De Jonckheere. Le recours à des activités partagées fait de ces œuvres des champs d'expérimentation qui s'inscrivent dans la volonté de réaliser le rêve ancien de faire participer le lecteur à la production du texte (Clément, 2001). Elles utilisent Internet comme lieu d'échange où l'écriture est prise en charge par des lecteurs qui partagent une expérience de lecture collective. Au cours des séances organisées par les auteurs sur leurs sites d'écriture comme *Les Vases Communicants* de François Bon et *Petite Racine* de Cécile Portier, les lecteurs apportent leurs propres contributions, interviennent pour proposer des idées et des commentaires ou modifier tel ou tel aspect du texte en train de s'écrire devant eux. Ils ne se contentent plus de lire, ils agissent sur le contenu et l'auteur, se livrant à une pratique exercée sous le regard de l'autre, se retrouve face à une contrainte nouvelle à laquelle il s'adapte et qui s'affirme comme une constante de l'écriture en ligne. Loin d'être close sur le projet d'un auteur, l'esthétique du texte se dissout dans les actualisations possibles d'une œuvre collective en mouvement. Tout cela aboutit à un mode d'écriture où les notions d'auteur et de texte définitif n'ont plus de sens ou du moins sont remises en question. Par ailleurs, à travers la blogosphère, les lecteurs jouent un rôle efficace d'une part dans l'autoédition (les blogs repérés par les éditeurs se transforment parfois en livres¹⁵) et dans la critique littéraire (certains blogs rivalisent avec la presse et les médias audiovisuels comme *Babelio*).

2. Étude de cas :

Afin de mieux cerner la nature et les particularités de ces créations numériques, arrêtons-nous un instant sur *Pause* de François Coulon, roman graphique interactif figurant sur un CD-ROM ainsi qu'*Écran total* d'Alain Salvatore et *Désordre* de Philippe De Jonckheere, deux œuvres mises en ligne gratuitement. Cela leur épargne

¹⁵ Citons à titre d'exemple : *Alors voilà* de Baptiste Beaulieu, livre inspiré de son blog et publié chez Fayard et *Les gens heureux lisent et boivent du café* d'Agnès Martin-Lugand, roman autoédité puis paru aux éditions Michel Lafon.

le processus de légitimation résultant du travail éditorial sur les ouvrages imprimés. Elles donnent ainsi un exemple « *de la démocratisation de la production artistique engendrée par Internet* » (Brousseau, 2009, <https://nt2.uqam.ca/fiches/ecran-total-0>). Nous découvrirons à quel point ces trois cas mobilisent à l'écran les procédés d'écriture sur papier et proposent une nouvelle expérience de lecture spécifiquement liée à l'écran.

2.1. *Pause :*

La fiction interactive de François Coulon, illustrée par Hélène Moreau invite à une réflexion sur les préjugés, les conflits sociaux et le mérite individuel. Il s'agit de Dominique Noblet, personnage principal à multiples facettes. Nous le voyons mener une vie sociale intense et passer d'une aventure à l'autre. Sur la page d'accueil, s'affiche la tête de ce jeune homme aux cheveux roux et ébouriffés, sous forme de vignette accompagnée de trois cercles intitulés : « *Dans les coulisses de la journée qui m'attend* », « *Il a fallu prendre le bus* » et « *Revenu de loin, j'ai pris quelques jours à l'hôpital* » (<https://francoiscoulon.com/>). Ces phrases clés incarnent trois unités narratives différentes parmi lesquelles le lecteur peut choisir en faisant glisser la tête dans un des cercles et en cliquant dessus. Le lecteur se trouve ensuite face à un nombre de vignettes qui le conduisent à d'autres alternatives lui réservant au terme de son parcours de lecture plusieurs fins possibles. Le déroulement des séquences et la fin de chaque histoire dépend du chemin emprunté par un lecteur dont l'action détermine, selon Coulon, « *ce qui a pu se passer avant la scène actuelle* » (<https://francoiscoulon.com/>). Cette navigation rétroactive fait ainsi partie intégrante de cette fiction interactive qui fait appel à une écriture arborescente ouverte à la prolongation du contenu présenté sous forme de fragments textuels courts ou d'images. Coulon utilise ce que cette structure a de particulier : « *véhiculer simultanément, selon la navigation, des points de vue complémentaires* ». Il expérimente un mode de narration susceptible de représenter des « *états superposés* » et de « *montrer*

un personnage cohérent face à différentes situations » (cité par Labrande, 2021, <https://www.fiction-interactive.fr/francois-coulon-ecrivain-hypertexte-depuis-1983/>). Prenons-en pour exemple les deux situations opposées où se retrouve Dominique Noblet : lors d'un entretien professionnel, il apparaît dans le rôle d'un salarié licencié par sa patronne Géraldine Maffart. Il s'explique en ces termes : « *Pour les charges, j'avais même accepté d'être embauché pour plusieurs temps partiels à la fois sous des identités différentes... : c'est pas sympa de me licencier quatre fois dans la même journée !* ». Puis les rôles s'inversent : Dominique Noblet se présente en qualité de recruteur pendant un entretien d'embauche où il agit sans ménagement avec la candidate éliminée Géraldine Maffart : « *Avec tout ce que vous savez, ça m'ennuie beaucoup que vous restiez au chômage. Géraldine, cette petite séance est quelque sorte l'entretien final (...) avant que vous soyez définitivement refusée. (...) Comment trouver les mots pour qu'elle reconnaisse son heure passée depuis des années, (...) et cède sa place à une personne mieux formée ?* » (<https://francoiscoulon.com/>). De même, en ce qui concerne Marjorie, sa bien-aimée, le lecteur peut revivre son histoire d'amour avec elle à partir d'un lien intitulé « retrouvée » ; par contre, en cliquant sur le lien « perdue », il se retrouve face à la mort de Marjorie suite à un accident et il voit Dominique assister à son enterrement. Au cours de ses parcours de lecture, le lecteur constate que le même personnage peut avoir différentes professions. Il est possible qu'il se mette par exemple dans la peau d'un portier d'hôtel ou d'un employé...etc. Dans *Pause*, les choix du lecteur ne peuvent pas changer le caractère du personnage, ils modifient uniquement les circonstances, le passé et l'environnement dans lequel il évolue. Le lecteur n'a pas non plus de contrôle sur la fin d'une histoire, en revanche ses interventions au cours de l'histoire donnent accès à plusieurs fins possibles. Pour l'aider à parcourir son chemin, *Pause* lui propose un diagramme où tous les épisodes illustrés par des images sont présentés sous forme de roue. Le centre est occupé par la tête de Dominique comportant un lien intitulé « Début », ce qui permet au lecteur de reprendre la lecture afin de découvrir un

nouveau parcours à tout moment. Un clic de souris sur une icône ou un mot déclenche des fragments qui constituent des scènes de la vie quotidienne. De même, *Pause* utilise un des procédés de génération combinatoire : celui-ci consiste à combiner d'une manière aléatoire des morceaux de textes préconstruits et à reproduire des structures prédéfinies (Bootz, 2006). En cliquant sur les images, les textes s'affichent à l'écran et le lecteur fait apparaître, en déplaçant le curseur sur l'écran, des variantes d'une même phrase. Des groupes de mots ou des propositions s'ajoutent à la phrase modèle tout en assurant sa cohérence syntaxique et sémantique. Ces ajouts, qui apparaissent en couleur différente, modifient le texte de départ et en enrichissent le sens qui est conditionné par la manière dont il est organisé. En voici un exemple de douze variantes¹⁶ d'une phrase de référence mettant en scène l'état de Marjorie et Dominique après un accident de voiture :

Marjorie est sortie de la voiture. Puis elle <u>a mis une main à son cou.</u> et a découvert qu'elle saignait. Elle sanglotait, elle me suppliait de faire quelque chose	Marjorie est sortie de la voiture. Puis elle a découvert qu'elle saignait ; <u>sur ses joues et sa poitrine.</u> <u>brillaient les éclats du pare-brise.</u> Elle sanglotait, elle me suppliait de faire quelque chose	Marjorie est sortie de la voiture. Puis elle a découvert qu'elle saignait. Elle sanglotait ; <u>pendant que, sous le choc, je m'acharnais sans méthode sur le frein à main.</u> elle me suppliait de faire quelque chose	Marjorie est sortie de la voiture. Puis elle a découvert qu'elle saignait, <u>qu'elle se vidait par petites gerbes tièdes.</u> Elle sanglotait, elle me suppliait de faire quelque chose
Marjorie est sortie de la voiture. Puis elle a découvert qu'elle saignait, <u>qu'un nuage écarlate, nourri</u>	Marjorie est sortie de la voiture, <u>d'abord soulagée d'être encore vivante.</u> Puis elle a	Marjorie est sortie de la voiture, <u>dont la tôle et la calandre défoncées restaient figées</u>	Marjorie est sortie de la voiture. Puis elle a découvert qu'elle saignait,

¹⁶ Nous avons souligné les ajouts apportés au texte.

<u>par à-coups.</u> <u>s'étendait sur sa</u> <u>poitrine.</u> Elle sanglotait, elle me suppliait de faire quelque chose	découvert qu'elle saignait. Elle sanglotait, elle me suppliait de faire quelque chose	<u>sur une grimace.</u> Puis elle a découvert qu'elle saignait. Elle sanglotait, elle me suppliait de faire quelque chose	<u>qu'elle saignait</u> <u>tout ce qu'elle</u> <u>savait.</u> Elle sanglotait, elle me suppliait de faire quelque chose
<u>Lentement, comme</u> <u>si elle faisait</u> <u>attention à ne rien</u> <u>casser.</u> Marjorie est sortie de la voiture. Puis elle a découvert qu'elle saignait. Elle sanglotait, elle me suppliait de faire quelque chose	Marjorie est sortie de la voiture. Puis elle a découvert qu'elle saignait. Elle sanglotait. <u>J'avais envie de</u> <u>dormir, et elle</u> me suppliait de faire quelque chose	Marjorie est sortie de la voiture. Puis elle a découvert qu'elle saignait. Elle sanglotait ; <u>d'un ton curieux.</u> <u>comme si elle</u> <u>voulait me</u> <u>réveiller en me</u> <u>tirant par la</u> <u>manche.</u> elle me suppliait de faire quelque chose	Marjorie est sortie de la voiture. <u>Je restai là,</u> <u>coincé ; le</u> <u>tableau de bord</u> <u>m'avait sauté</u> <u>au cou.</u> Puis elle a découvert qu'elle saignait. Elle sanglotait, elle me suppliait de faire quelque chose

Ce processus, qui change sans cesse les circonstances de l'événement est une constante de la littérature générative combinatoire où le texte prend diverses formes imprévisibles, ce qui souligne la créativité et la richesse de la langue.

2.2. Écran Total :

Dans cette fiction hypertextuelle conçue par Alain Salvatore (1997), il s'agit du récit des aventures d'un professeur universitaire Raffaele Palermo et d'un mystérieux complot : « *il s'agirait de détruire l'image que l'humanité se fait d'elle-même* » (<http://alain.salvatore.free.fr>). Quant au sujet central dans cette œuvre, c'est la haine de la télévision considérée « *comme le mal radical de l'époque* ». C'est un voyage dans la littérature, un récit où se croisent des « *registres romanesques : thriller américain, espionnage, roman psychologique, ou parodies explicites de la matière* »

romanesque contemporaine » (<http://alain.salvatore.free.fr>). Le lecteur doit s'acharner à construire du sens tandis qu'on lui sape ses références : changement de narrateur, d'interlocuteurs, de destinataires, de style, nombreux personnages, etc. Il se laisse égarer par l'opacité de l'intrigue et la multitude des liens qui sont « *autant de tentations et de dérives vers de nouvelles pistes, de nouvelles histoires ... ou des impasses* » (<http://alain.salvatore.free.fr>). Notons également que les liens hypertextuels posés sur les mots renvoient selon les cas au contenu désigné par ces termes soulignés : un clic sur le mot « lettre » fait apparaître une lettre et sur « Internet » fait accéder à un article sur internet...etc. La particularité de cette œuvre est qu'elle s'inscrit « *parfaitement dans cette logique d'une reprise de la forme et du fonctionnement du livre à des fins esthétiques* » (Gervais, 2020, 11), ce qui la fait renouer avec certaines traditions littéraires. Elle s'affiche comme un livre avec un appareil paratextuel : une couverture, des épigraphes¹⁷ ornant les pages, une table des matières, et même des articles de critique... etc. Divisée en deux parties, la page d'accueil d'*Écran total* est intéressante à bien des égards : le titre de l'œuvre apparaît à gauche en bas d'une illustration où il s'agit d'une surimpression d'une écriture manuscrite sur le portrait du personnage principal. Et à droite au tiers supérieur de l'écran, s'offre à notre regard le même titre précédé du nom de l'auteur et suivi par une indication générique de l'œuvre : « *Bienvenue dans la fiction hypertextuelle* ». La taille des caractères de ce sous-titre dépasse largement celle du texte affiché où Salvator utilise trois types de police, ce qui lui donne plus de lisibilité et met l'accent sur une attention portée avant tout sur le genre et le support. En effet, le lecteur est mis en garde par la suite : « *(un récit dont vous ne sauriez prétendre être le héros)* ». Cette remarque mise entre parenthèses annonce le défi à relever en s'engageant dans cette expérience et pourrait être l'indice d'un

¹⁷ « nombreuses épigraphes qui jalonnent *Écran Total* et qui, pour beaucoup, proviennent du domaine anglo-américain de la fin du XXème siècle », Alain Salvatore, *Écran Total*, 1997, <http://alain.salvatore.free.fr>

désintérêt pour le contenu qui ne permettrait pas l'identification du personnage principal de l'histoire.

Pour commencer la lecture, il suffit d'activer un des trois liens de couleur verte qui se trouvent sur « Alain Salvatore », « hypertextuelle » et « Pour en savoir plus... ». Un clic sur le premier lien nous fait découvrir une page intitulée *Source* qui nous présente le nom de l'auteur accompagné de celui de sa femme l'illustratrice et un remerciement à un certain Yann Mahé en tant qu'expert en langage machine pour sa collaboration apportée à *Écran Total*. En bas de la page, Salvatore incite le lecteur à communiquer avec lui en lui transmettant ses remarques et suggestions à cette adresse électronique : « Alliter@wanadoo.fr ». Les trois noms portent des liens renvoyant à d'autres pages de l'œuvre. En cliquant par exemple sur le lien « Alain Salvatore » de cette page, le lecteur découvre une quatrième de couverture où l'on peut lire quelques articles de presse offrant une critique de la fiction. Revenons à la page d'accueil pour voir les deux liens qui figurent dans « hypertextuelle ». Si on clique sur « hyper », on se trouve devant une page intitulée *Mode d'emploi en quelques mots* : l'auteur y explique le principe du lien hypertextuel : « un mot, ou une icône en bleu, on clique et on est ailleurs ! (...) Votre lecture s'y construit dans la dérive des liens : vous serez forcément le seul à avoir lu Ecran Total comme vous l'aurez lu, dans le désordre où vous l'aurez lu, avec les omissions et les enchaînements qui vous auront été propres ». Si Salvatore ne se soucie pas de l'égarement de son lecteur dans cet espace infini, il lui confère une certaine autonomie en l'invitant à un type de manipulation que le livre imprimé ne favorise pas. Il lui propose, pour réduire sa désorientation, de « *suivre les indications de la barre d'outils* » et d'utiliser les icônes « *au hasard des marges* » qui le reconduisent au sommaire. Quant au second lien « textuelle », il donne accès à un avertissement au lecteur qui apparaît dans une page intitulée *Avant lire* : l'auteur va droit au lecteur et lui donne ce conseil : « *Lecteur, si tu es rétif au bavardage, passe directement à (la) Table. Peut-être, abandonne Écran total qui n'est pas fait pour toi* ». Le voilà qui l'incite à consulter une table des matières qui lui

permettra de « *commencer par le commencement, de finir tout de suite, ou de dériver vers des images* » (Salvatore, 1997, <http://alain.salvatore.free.fr>). Loin de guider le lecteur dans son aventure et de régler les problèmes de sa lecture, cette table qui se présente sous forme d'un tableau de cinq lignes et sept colonnes le désoriente par sa structure : trente-cinq sur la cinquantaine de fragments de l'hypertexte y sont présents et ils y sont classés sans nécessité logique et sans prendre en considération l'ordre temporel du récit. Dans cet avertissement qui a la fonction d'avant-propos, Salvatore déclare avoir trouvé un micro-ordinateur des années quatre-vingt avec « *une flopée de floppies, aux formats déconcertants, (...) les répertoires divaguaient, étaient soumis à un grand désordre, nombreux secteurs endommagés, chaînes obscures* » (<http://alain.salvatore.free.fr>). Cela nous rappelle la technique héritée des romanciers du XVIII^e siècle¹⁸ qui présentaient leurs récits comme des documents qu'ils auraient découverts et dont ils ne seraient que les éditeurs. « *Cette mise en scène de l'œuvre trouvée, selon Simon Brousseau, permet de justifier le caractère désordonné de l'hypertexte de fiction* » (Brousseau, 2009, <https://nt2.uqam.ca/fiches/ecran-total>). L'auteur nous présente l'histoire, le héros, les personnages et les thèmes récurrents, mais aussi il explique la signification du titre. Il s'interroge sur « Écran total » pour savoir si c'était une métaphore ou « *une publicité déguisée pour un produit solaire* » ou bien « *une sorte de protocole de lecture, une indication sur la façon de régler son écran* ». (<http://alain.salvatore.free.fr>). Ce discours préfaciel ne se limite pas à cela et s'étend à d'autres pages comme *Dyslexie* qui s'ouvre en cliquant sur ce lien « En savoir plus » figurant en bas de la page d'accueil. Elle contient quelques rubriques qui font le lien avec d'autres pages. Citons à titre d'exemple « Hypertexte », rubrique où l'auteur définit la visée de l'hypertexte : « *ce qui m'a incité à faire d'Ecran Total une œuvre hypertextuelle, c'est le désir d'égarement, plutôt que la recherche du repère* » puis il explique la

¹⁸ Citons à titre d'exemple *Le Cabinet du philosophe* (1733) et *La Vie de Marianne* (1742) de Marivaux.

genèse de son œuvre : « *au moment où l'Internet a commencé à devenir accessible, je travaillais à un cours de littérature comparée, sur le thème de l'écriture du labyrinthe, (...) et l'Internet m'a semblé le support adéquat pour une telle écriture, au-delà des impasses du papier* » (<http://alain.salvatore.free.fr>). Quant à la rubrique « La disparition », elle se présente sous la forme de mode d'emploi décrivant les fonctionnalités mises à disposition du lecteur. Ce dernier peut ainsi construire sa propre trajectoire de lecture en cliquant sur les hyperliens selon ses choix et commencer sa lecture à partir de n'importe quel fragment. Il a également la possibilité de procéder à une lecture linéaire assez traditionnelle grâce à l'icône du livre ouvert qui se trouve au bas de chaque page. Tout en reprenant certaines conventions du texte littéraire imprimé, *Écran total* désoriente ses lecteurs puisque la table des matières et la préface leur proposent une expérience de lecture déroutante malgré les renvois, les adresses directes et les conseils.

Il est nécessaire de souligner à quel point la frontière entre texte et paratexte tend à s'estomper dans *Écran total*, ils se côtoient sur un même espace à l'intérieur du récit. Prenons comme exemple la page où le narrateur explique que malgré l'analogie entre l'internet et la télévision, la frontière qui les sépare est énorme aux yeux du personnage principal : un clic sur « *analogie* », (<http://alain.salvatore.free.fr/palhtml/internet/w3a.htm>), dernier mot de la page, fait apparaître un autre fragment où l'on peut lire : « *beaucoup de choses qui clignotent, giquenotent, trémencissent : images animées, bandes déroulantes, mots qui s'effacent* » (<http://alain.salvatore.free.fr/palhtml/internet/w7a.htm>).

L'activation du lien ajouté aux mots soulignés mène à une page-écran divisée en trois sections de tailles inégales. En haut à droite, défile automatiquement un texte du narrateur : « *Palerno hésite encore à parler de l'Internet* ». La partie ci-dessous nous montre la machine « *obsolète sur laquelle l'Éditeur prétend qu'Écran Total fut conçu* » mise aux enchères. Le lecteur voit non seulement une image de la machine clignotante, mais aussi sa mise à prix affichée : « *One million \$!* ». Quant à la partie verticale de gauche,

elle fonctionne comme une préface où l'auteur expose les éléments constitutifs de son œuvre : « 186 pages html, dont 90 strictement textuelles, 32 illustrations, quelques 400 hyperliens qui renvoient à ces 90 pages ou ces 32 illustrations, 72 387 mots, 378 123 caractères » et où il explique que son œuvre hypertextuelle est « non pas un roman, un récit simplement traduit en langage HTML, mais un texte fondé sur les possibilités de jeu, de dérive, d'initiative laissée au lecteur » (<http://alain.salvatore.free.fr/palhtml/internet/intern.htm>). Comme nous venons de le voir, ce lien « clignotent, giquenotent, trémencissent » nous offre une illustration de ce qu'appelle Bouchardon (2009), selon sa typologie, un lien méta-narratif (celui qui conduit à un fragment paratextuel) et un lien péri-narratif (celui qui donne accès à un commentaire du narrateur). De même, nous pouvons remarquer l'insertion du paratexte dans le récit, en voici un exemple parmi tant d'autres : « Quand même, les liens hypertexte, ce ne serait pas une forme évoluée du zapping ? Cette manie de ne pas tenir en place, de cliquer toujours pour aller ailleurs » ; et plus loin, on s'adresse au lecteur avec humour : « Cette page javellisée peut être assez longue à charger, aussi longue qu'une image (...) Peut-être pourriez-vous envisager de faire autre chose en attendant. Café ? Cigarette ? Quel temps, dehors ? ». Là, l'intervention de l'auteur se glisse au sein du commentaire du narrateur qui compare la navigation sur internet au zapping sur les chaînes de télévision. C'est la nature de la fiction hypertextuelle qui autorise son auteur à se servir du paratexte pour en faire une partie intégrante de son œuvre.

2.3. Désordre :

Pour finir, arrêtons-nous sur le site du Désordre, création hypermédiatique en ligne créée en 2001 par Philippe De Jonckheere, écrivain, photographe et artiste numérique. Elle se présente comme un « *nœud de ressources diverses, de nature médiatique variable ; la photo, la vidéo, les extraits sonores entrent en dialogue avec le texte, sur la base d'une intratextualité justifiant les réseaux de liens tissés autour de l'œuvre* » (Audet,

2015, 6). En constante évolution depuis sa création, *Désordre* s'inscrit dans une logique de parcours infini, sans point d'arrivée ni linéarité imposée. Il s'agit d'un anti-journal selon les termes de son créateur (2017), même s'il est essentiellement réalisé à partir d'une pratique écrite quotidienne et d'un journal photographique. La page d'accueil s'affiche comme une constellation de vignettes qui s'entassent dans un désordre complet et qui s'y organisent d'une manière différente à chaque nouvelle visite du site. Elles sont dotées de différents hyperliens dont chacun a sa propre programmation afin d'ouvrir l'accès à un contenu hybride et dynamique¹⁹. L'intégralité du site est accessible depuis la page d'accueil qui envoie vers autant de pages²⁰ faites d'une façon chaotique et non fixe, ce qui explique pourquoi le parcours de chaque visiteur est absolument unique puisqu'il ne voit pas forcément la même chose s'afficher. Son expérience de lecture sur le site du *Désordre* « repose sur le plaisir de la dérive et de la découverte aléatoire des différents fragments (...) qui le composent » (Bouchardon, 2012, 19). On a également affaire à un outil de navigation supplémentaire plus fiable et plus manipulable. C'est un menu en rubriques qui donne un aperçu organisé du contenu de certaines pages du site. Prenons à titre d'exemple le menu de la page intitulée « *Le Bloc-notes du désordre* » : le menu s'affiche à gauche de l'écran²¹ accompagné d'un graphisme représentant une machine à écrire et une autre icône en forme de point d'interrogation. En bas de l'écran, on voit un troisième outil susceptible de guider le lecteur dans sa visite : « RETOUR AU DESORDRE | MEL | ARCHIVES | RETOUR AU BLOC | TABLE DES RENVOIS ». Mais la simplicité de la liste et la sécurité apparente qu'elle offre au visiteur du site n'incarnent pas la complexité de

¹⁹ Extraits de journal intime, romans, poésie, correspondances, réflexions personnelles, comptes-rendus, articles, peintures, photographies, bande dessinée, musique, dessins, captures d'écran, enregistrements sonores, extraits de films, etc.

²⁰ « aux alentours de 100 000 fichiers »,

<https://www.publie.net/fr/ebook/9782814500112/desordre-un-journal>

²¹ « DESORDRE | ARCHIVES | POURQUOI | LA CIBLE | LA VIE | ADELE | (...) LE PETIT JOURNAL | L'IMAGE ENREGISTREE | S'INSCRIRE A LA LISTE DE DIFFUSION DU DESORDRE | CONTRE | FEVRIER | UNE FUITE EN EGYPTTE | ARTHROSE | URSULA | QUI CA ? »

l'expérience de lecture et n'empêchent pas un effet d'égarement voulu et recherché par Philippe De Jonckheere. Le voici qui déclare lors d'un entretien publié dans *ActuaLitté* (cité par Baron, 2013) comment il a eu l'idée de créer son site et d'en faire un espace multimédia : « *Je me suis dit que j'allais prendre en photo mon atelier tel qu'il était et en faire la base d'un site où l'on pourrait cliquer sur les tiroirs, les boîtes et les éléments qui peuplent le désordre de cet espace* » (<https://www.actualitte.com/article/lecture-numerique/creation-numerique-a-l-origine-etait-le-desordre-philippe-de-jonckheere/41051>). On peut comprendre à quel point *Désordre* est un titre illustratif de cette œuvre labyrinthique. Raconter sa vie de façon chronologique, linéaire et ordonnée s'avère en effet une tâche difficile dans la période actuelle où les thèmes d'autrefois manquent de fécondité et de pertinence et les parcours sont plutôt multiples et ramifiés qu'uniques et rectilignes²² (Bouchardon, 2012, 20). Cela explique pourquoi l'auteur de *Désordre* présente sa propre vie, simple et banale sous forme d'un montage d'éléments hétérogènes. Par exemple, afin d'évoquer sa souffrance due à l'autisme de son fils Nathan, il a recours non seulement à des fragments de son journal²³ accompagnés de photos de son garçon à différents âges, mais aussi à une vidéo de sa conférence gesticulée où il nous dévoile la complexité de vivre avec une personne autiste (<https://www.desordre.net/spectacles/connardmeduse/videos/connard-meduse.mp4>) et à des extraits des *Salauds*, roman dont le titre désigne les personnes « *qui avaient durablement contribué à entraver le parcours déjà*

²² Selon Bouchardon, « *de nouveaux modes de travail et d'organisation de la société (mettant de plus en plus l'accent sur les notions de réseau ou encore de mobilité) pourraient justifier d'autres formes de récits* », « Du récit hypertextuel au récit interactif », 2012, p. 20.

²³ Voici l'entrée du Vendredi 31 décembre 2004 de son blog : « *certes Nathan fait des progrès, mais le mal dont il souffre n'est pas bénin. (...) ce soir, j'étais au bord de pleurer quand je lui ai murmuré une bonne année, et que oui on allait se battre, qu'il allait s'en sortir. Qu'est-ce que je suis triste quand je pense à Nathan de cette façon. Bonne année mon petit garçon. Et oui, on va s'en sortir* », https://www.desordre.net/bloc/2004_12_26_archive.htm#10464475351201068

singulièrement sinueux » d'Emile, le héros autiste de dix-neuf ans. (<https://www.desordre.net/spectacles/connard-meduse/index.htm>). D'ailleurs, ce combat pour son fils n'est pas la partie la plus remarquable du site, De Jonckheere partage avec ses prédécesseurs comme Proust, Claude Mauriac et d'autres cette volonté de lutter contre l'oubli et l'écoulement du temps. À l'âge de 38 ans, il croit pouvoir « *se battre avec le temps à armes égales* » avec un appareil-photo numérique mais il se contente du « *frêle espoir, non de retenir un peu de ce qui s'écoule, projet fantasque, mais de maintenir en pleine lumière, ce qui justement reste et demeure dans l'ombre* ». (De Jonckheere (s.d.), <http://www.desordre.net/bloc/pourquoi.html>). Dans sa tentative de sauvegarder les moments les plus intenses, les plus fugitifs du quotidien, les photos et les fragments du journal conviennent parfaitement à son entreprise parce que tous les deux représentent des parcelles de présent piégées vivantes, des petits blocs de temps conservés dans leur fraîcheur, ce qui explique la raison pour laquelle ils lui sont indispensables dans cette construction autobiographique.

Bien plus d'une aspiration à immobiliser le temps, *Désordre* s'inscrit dans le contexte d'une réflexion sur la progression d'une œuvre en cours. De Jonckheere n'hésite pas à faire explorer les rouages de son entreprise à ses lecteurs en dévoilant les coulisses de la fabrication de son énorme entreprise. Il leur donne une idée précise du matériel nécessaire pour sa réalisation : une telle œuvre serait inconcevable sans la présence « *d'un ou deux ordinateurs connectés à un scanner, à une imprimante, avec une carte-son (...), un lecteur de CD et DVD (...) et des disques durs dans lesquels déverser des milliers d'images (...), des logiciels pour traiter en nombre ces images, les animer éventuellement, les monter et, in fine, un programme également pour écrire le récit hypertexte* » (J-8 <https://www.desordre.net/bloc/ursula/2017/index.htm>). On peut aussi mesurer l'évolution de l'œuvre depuis sa création à travers « la page historique », une des sections de la rubrique intitulée « Dans le désordre » (https://www.desordre.net/desordres_entier.html).

Désordre n'aurait jamais vu le jour si De Jonckheere n'y avait pas intégré ses propres textes, soit dans leur totalité, soit par fragments choisis. À côté des extraits du journal qui est la matière essentielle dont le site se compose, nous y rencontrons d'autres types d'écriture : citons à titre d'exemple *la Cible* (2013), son roman présenté sous forme d'un blog d'un homme qui n'avait plus que cinq mois à vivre, *Mon oiseau bleu*, un long poème hypermédial ou encore *Commencement à toutes fins utiles* (2017), un article à propos de Samuel Beckett. La distance où De Jonckheere se trouve à l'égard de ses propres textes lui permet de dialoguer avec ses écrits anciens et d'y prélever parfois un certain nombre pour leur donner enfin la forme définitive d'un objet fini. Tel est le cas de ses livres *Une fuite en Egypte* (2017) et *Je ne me souviens plus* (2022) publiés au format papier à partir de quelques extraits du *Désordre* qui pourrait ainsi représenter une sorte d'avant-texte de ses productions romanesques. Il convient également de souligner l'importance accordée au jeu dans cette œuvre numérique. Le site est émaillé d'activités ludiques telles que : « les labyrinthes à billes, le memory, le tangram, les échecs, le go, le mah jong ou encore le taquin » (<https://www.desordre.net/accessoires/taquin/index.htm>), ce qui égaie la lecture et met l'accent sur la dimension ludique de ce site.

Par ailleurs, *Désordre* constitue un exemple emblématique d'œuvre collaborative. Réalisé avec l'aide du programmeur Julien Kirch, le site s'apparente à une anthologie personnelle mêlant extraits d'œuvres littéraires et artistiques. Cette bibliothèque virtuelle accueille les ouvrages des écrivains qui ont marqué De Jonckheere comme, entre autres, Beckett, Perec, Cortázar. (<https://www.desordre.net/textes/bibliotheque/>). À cette dimension livresque s'ajoutent des créations artistiques pluridisciplinaires auxquelles l'auteur a activement participé : *Philippe* (2012), un film d'animation avec L.L. de Mars (montage) et d'Élemarsons (musique) et *Apnées* (2015), un spectacle musical de Dominique Pifarély (violon) et Michele Rabbia (percussions) avec De Jonckheere (images). Quant à la rubrique « les invités » dans *Désordre*, elle regroupe des œuvres très variées dont De

Jonckheere n'est pas le créateur : *Betty*, une bande dessinée de L.L.de Mars, *Berlin*, *L'île sans mur*, un texte de François Bonou ou *Grille de lecture*, un recueil de poèmes visuels de Daniel Van de Velde, pour ne citer que quelques exemples. N'oublions pas que d'autres sites sont hébergés dans *Désordre* comme *remue.net*, *le Terrier* et *seenthis.net*, témoignant d'un désir d'interconnexion et de mise en réseau.

La portée large du réseau intertextuel souligne le caractère hétérogène et discontinu du *Désordre*, renforce son aspect collectif qui rejoint la conception de l'œuvre comme recherche (un débat sur l'écriture, la création et une réflexion sur le temps) et lui confère une dimension polyphonique. D'ailleurs, citer les travaux des modèles aînés semble être, pour De Jonckheere, un moyen de reconnaître leur influence et laisse entrevoir une liaison de coexistence et une esthétique de la filiation. Cependant, cette mosaïque de textes, les différents types de matériaux et cette ouverture aux formes hybrides nous rappellent l'esthétique baroque (Eco, 1965) et peut également offrir, selon Lahouste (2018), une bonne illustration de l'esthétique anarchique²⁴. De même, *Désordre* offre de nombreuses possibilités de collaboration à ses lecteurs qu'il s'agisse d'écrivains, d'artistes, de critiques, de chercheurs ou de simples lecteurs. Leur participation ne se limite pas à activer les liens de leur choix pour déterminer leur parcours aléatoire. Ils ajoutent du texte et expriment leurs opinions sur l'œuvre. De Jonckheere communique directement avec eux : il leur adresse des messages, des conseils, des excuses et des remerciements. Il les invite à s'inscrire sur son site pour participer à la discussion et commenter des articles. Il leur demande de l'accompagner dans son travail et de lui envoyer leurs contributions qui pourraient trouver une place sur ce site. Leur échange est fructueux dans la mesure où ces lecteurs lui apportent leur aide en lui signalant une

²⁴ « L'esthétique anarchique constitue le principe poétique ontologique qui permet de saisir au mieux la cohérence globale de l'œuvre de De Jonckheere, œuvre qui ne cesse en effet de mettre en lumière deux valeurs phares du mouvement libertaire : l'affranchissement et la réinvention, remises en mouvement perpétuelles ». (<http://journals.openedition.org/hybrid/472>)

erreur ou en lui donnant des renseignements. Ils lui font découvrir des auteurs inconnus pour lui en lui envoyant des extraits de leurs ouvrages. Il lui arrive aussi de mettre certains lecteurs en scène en consacrant une place au récit de leurs rencontres ou leurs expériences. Il est important de signaler que la réception du *Désordre* se manifeste dans une section intitulée « la revue de presse du désordre » par les témoignages des lecteurs, les entretiens et les interviews de De Jonckheere et enfin par le biais de quelques articles de presse. Nous pouvons également lire la troisième partie de la thèse universitaire soutenue par Corentin Lahouste (2019), intitulée *Philippe De Jonckheere, une littérature débordante*²⁵. C'est grâce à son évolution qui s'est étendue sur un quart de siècle que *Désordre* représente une des rares œuvres où le texte et sa réception se côtoient d'une façon explicite dans le même espace de lecture.

Le passage à l'ère électronique a profondément renouvelé le concept de texte ainsi que les rapports à l'écriture et à la lecture. Après des siècles d'imprimés, le texte devient indissociable de son environnement technique. Il se déconstruit, se fragmente et se recompose. Il s'hypertextualise, s'anime et devient virtuel et manipulable. Sa nature hypertextuelle le transforme en mélange interactif constitué par la fusion de la matière textuelle avec l'image, le son et la vidéo et par conséquent, bien plus qu'un texte, on a affaire à un document pluriforme. Cette évolution est due aux modifications apportées aux rôles de l'auteur et du lecteur en transformant l'écrivain en programmeur et en conférant un nouveau statut au lecteur : créateur de son parcours de lecture par ses actions interactives, il devient partenaire de l'auteur en collaborant avec lui. Dès lors, les œuvres littéraires numériques réinventent les modes de communication, de fabrication et de réception du texte. Elles traduisent une quête incessante de formes

²⁵ Cette thèse a donné lieu à un ouvrage intitulé *Écritures du déchainement : Esthétique anarchique chez Marcel Moreau, Yannick Haenel et Philippe De Jonckheere*. (Classiques Garnier, 2021).

nouvelles : hybrides, dynamiques, collaboratives. On accorde plus d'intérêt à l'acte créateur qu'à l'œuvre achevée et l'activité créatrice réside moins dans l'écriture d'un texte que dans la programmation qui le produira à l'écran. C'est pourquoi, elles font partie des œuvres révolutionnaires en libérant la littérature des conventions narratives et génériques et en bouleversant forcément l'horizon d'attente. Cependant, cette révolution numérique n'est pas sans risque : les œuvres interactives sont menacées de disparition prochaine puisque les lecteurs sont parfois confrontés à la perte des données, à l'obsolescence des logiciels ou à des liens devenus inactifs. D'où la nécessité pressante de les recenser, les archiver et les répertorier. D'autres inquiétudes accompagnent l'utilisation massive des technologies dans la lecture : on redoute en fait leur impact sur notre capacité de concentration et notre manière de percevoir et de lire et par conséquent une mécanisation progressive de l'esprit.

Malgré les différences notables entre littérature imprimée et littérature numérique – qu'il s'agisse des supports, des modalités de lecture ou des procédés d'écriture – les opposer radicalement reviendrait à essentialiser chacune de ces formes et à figer la littérature dans une identité close. En réalité, l'évolution de la littérature à travers les époques témoigne plutôt d'une idée de continuité que de rupture, d'addition que de substitution. Les trois cas étudiés nous en offrent la preuve : bien que ces œuvres empruntent des voies qui ne sont pas purement littéraires (texte instable et animé, souci de la technique, dimension multimédia, interventions gestuelles du lecteur, désintérêt pour le jaillissement du sens au profit de la forme, dévoilement de la construction), elles s'inscrivent dans le prolongement de certaines formes de la littérature imprimée (fragmentaire, à contraintes, combinatoire, visuelle et sonore) dans la mesure où les caractéristiques de ces nouvelles expériences sont au cœur de cet héritage littéraire. Certes, pour certains critiques, ces filiations demeurent insuffisantes pour élever ces productions au rang des disciplines littéraires. Pourtant, il serait illégitime de juger ce nouveau type d'écriture avec les critères d'évaluation classiques, conçus pour un

autre régime de textualité. Ces créations numériques font éclater les frontières entre disciplines, entre texte et paratexte, entre réel et virtuel et entre tradition et modernité. Tout cela incite à envisager la question d'un nouveau genre littéraire reposant sur une visée esthétique appropriée : il s'agirait d'un cadre générique définissable par trois traits essentiels : les formes sémiotiques, les actions du lecteur et les formats techniques (Bouchardon, 2009). Et là, il paraît incontournable d'appliquer des critères techniques susceptibles de mieux évaluer les potentialités sémiotiques offertes par l'interaction entre le lecteur, le dispositif et la machine. Rappelons que ces créations mêlent des esthétiques issues de la tradition littéraire (reprise, fragmentation, hybridation) d'une part et d'autres adéquates à sa spécificité (programmation, dynamisme et interactivité)²⁶ d'autre part. Dans ce champ en émergence, ce qu'il y a de plus esthétique trouve son origine dans l'art d'agencer les composantes et de créer du nouveau qui dépasse les écarts par rapport aux normes établies de littérarité. Ces productions ouvrent ainsi les frontières de la littérature pour qu'on puisse les considérer comme littéraires. Même si les tensions entre littérature traditionnelle et littérature numérique persistent, force est de constater que cette dernière constitue une forme innovante et singulière, marquant un véritable tournant dans le paysage littéraire contemporain.

²⁶ C'est ce qu'appelle Bouchardon (2009) l'esthétique de la matérialité du texte, du support et du dispositif.

Bibliographie :

1. Œuvres numériques :

- Bouchardon, Serge et Volckaert, Vincent (2010), *Déprise*,
<https://bouchard.pers.utc.fr/deprise/home>
- Boutiny, Lucie de (1997), *Non-roman*,
<http://www.synesthesie.com/boutiny/>
- Coulon, François (2002), *Pause*, CD-Rom, Kaona.
- Dall'Armellina, Luc ; Beasley, Chantal ; Carlon, Laure ; Meuriot, Philippe ; Mignotte, Anika ; Rouah, Claude (1999), *Récits voisins* (collectif oVosite), https://web.archive.org/web/20001002205744fw_/http://hypermedia.univparis8.fr/ovosite/recits/navi.htm
- Jonckheere, Philippe De (2001), *Désordre*, <https://www.desordre.net/>
- Malbreil, Xavier et Dalmon, Gérard (2000-2003), *Le Livre des morts*,
<http://www.livredesmorts.com/>
- Salvatore, Alain (1997), *Écran Total*, <http://alain.salvatore.free.fr>

2. Ouvrages théoriques :

- Barthes, Roland, (1970). *S/Z*, Paris, Seuil.
(1973). « Texte (théorie du) », *Encyclopaedia universalis*,
<https://www.universalis.fr/encyclopedie/theorie-du-texte/2-la-theorie-du-texte/> (consulté le 29/01/2025)
- (1975). *Roland Barthes par Roland Barthes*, Paris, Seuil.
- Riffaterre, Michael. (1980). « La trace de l'intertexte », *La Pensée*, n°
octobre, p. 4-18.
- Kristeva, Julia.(1969). *Séméiotikè, Recherches pour une sémanalyse*,
Paris, Seuil.
- Eco, Umberto. (1965). *L'œuvre ouverte*, Paris, Seuil.
- Genette, Gérard (1982). *Palimpsestes*, Paris, Seuil.

3. Études sur le numérique :

- Audet, René (2015). « Écrire numérique : du texte littéraire entendu comme processus », *Itinéraires*, 2014-1|<http://itinerares.revues.org/2267>
(consulté le 10/02/2025).

- Baron, Clémentine (2013). « Création numérique : à l'origine était le Désordre (Philippe De Jonckheere) », Entretien avec Philippe De Jonckheere, *ActuaLitté*, <https://www.actualitte.com/article/lecture-numerique/creation-numerique-a-l-origine-etait-le-desordre-philippe-de-jonckheere/41051> (consulté le 7/03/2025).
- Bélisle, Claire (dir.) et al., (2004). *La lecture numérique : réalités, enjeux et perspectives*, « Lire à l'écran : enjeux de la lecture numérique », <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/68264-la-lecture-numerique-realites-enjeux-et-perspectives.pdf> (consulté le 7/2/2025).
- Bootz, Philippe, (2006). *Les Basiques : la Littérature numérique*. <http://archive.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/basiquesLN.php> (consulté le 18/02/2025).
- (2011). « La littérature numérique en quelques repères ». *Lire dans un monde numérique*, Villeurbanne : Presses de l'Enssib. (consulté le 10/03/2025).
- Bouchardon, Serge (dir.), Broudoux, Evelyne, Deseilligny, Oriane et Ghitalla, Franck (2007). *Un laboratoire de littératures : Littérature numérique et Internet*. Paris : Bibliothèque publique d'information / Centre Georges Pompidou.
- Bouchardon, Serge (2009). *Littérature numérique : le récit interactif*. Paris : Hermès Lavoisier.
- (2011). « Littérature numérique : une littérature communicante ? », *Médiation Et Information*, n° 33 (MEI), Paris : L'Harmattan, pp.141-152
- (2012). « Du récit hypertextuel au récit interactif », *Revue de la Bibliothèque nationale de France*, n° 42(3), 13-20.
- (2014). *La valeur heuristique de la littérature numérique*, Paris : Hermann.
- Brousseau, Simon. (2009). « Écran total » Fiche dans le Répertoire des arts et littératures hypermédiatiques du Laboratoire NT2. En ligne sur le site du Laboratoire NT2. <<https://nt2.uqam.ca/fiches/ecran-total-0>>. (consulté le 18/03/2025).

- Clément, Jean. (2000). « Hypertexte et complexité ». *Études françaises*, 36 (2), 39–57. <https://doi.org/10.7202/005256ar>(consulté le 12/04/2025).
- (2001). « La littérature au risque du numérique ». *Document numérique*,1 (5), 113-134. <https://stm.cairn.info/revue-document-numerique-2001-1-page-113?lang=fr>(consulté le 12/04/2025).
- (2007). « Préface. Une Littérature problématique », dans *Un laboratoire de littératures : Littérature numérique et Internet*. Paris : Bibliothèque publique d'information /Centre Georges Pompidou.
- Genin, Christine. (2016). « Le devenir Web de la littérature », *Revue de la BNF*, n° 52, Paris : Éditions Bibliothèque nationale de France, pp152-162.
- Gervais, Bertrand. (2020). « Lire un livre qui n'a pas été fait pour être lu. Pratiquer la lecture littéraire en culture numérique ». *Revue de recherches en littérature médiatique multimodale*,12. p.11. <https://doi.org/10.7202/1073679ar> (consulté le 3/04/2025).
- Henry, Clara. (2018). *L'archivage de la littérature numérique en ligne*. Université de Lyon. <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/68377-l-archivage-de-la-litterature-numerique-en-ligne.pdf>. (consulté le 12/02/2025).
- Labrande, Hugo. (2021). Entretien : « François Coulon, écrivain hypertexte depuis1983 », <https://www.fiction-interactive.fr/francois-coulon-ecrivain-hypertexte-depuis-1983/> (consulté le 11/04/2025).
- Lahouste, Corentin (2018). « Dépeindre l'existentialité : l'esthétique anarchique de *Désordre* de Philippe De Jonckheere », *Hybrid*, <http://journals.openedition.org/hybrid/472> (consulté le 12/04/2025).
- Marcotte, Sophie et Archibald, Samuel (dir.). (2015). *L'imaginaire littéraire du numérique*, Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Mousseau, Benjamin. (2006). « Écran total : un hypertexte », *Postures*, Dossier « Espaces inédits : les nouveaux avatars du livre », n°8, <http://revuepostures.com/fr/articles/mousseau-8> (consulté le 16/04/2025).

- Saemmer, Alexandra. (2007). *Matières textuelles sur support numérique*, Saint-Étienne : Presses universitaires de Saint-Étienne
- (2011). « Hypertexte et irradiation iconique ». *Les Cahiers du numérique*. Vol. 7, n° 3-4. Caroline Angé (dir.). Lavoisier (Editeur). pp. 47-69.
- (2015). *Rhétorique du texte numérique : figures de la lecture, anticipations de pratiques*, Villeurbanne : Presses de l'Enssib.