



La littérature numérique : spécificité et poéticité en ligne

Préparée par:
Dr. Dalia Metawe
Professeur adjoint Faculté des lettres
Département de français
Université de Menoufia

الإستشهاد المرجعي:

**Dalia Metawe(2022).L'argument ad hominem lors du
débat présidentiel en France entre Le Pen et Macron**

،٢٢، ١١ مج ١١، ٢٢، ١١

ص ص ١٠٠٧ - ١٠٢٢

Résumé :

Le numérique ne cesse de faire de grands essors dans tous les domaines du savoir, y compris les sciences humaines. Dans le domaine de la littérature, l'informatique a apporté des contributions passionnantes. Dans ce paysage numérique étonnant, nous avons vu l'émergence du concept de « littérature numérique ». Cette recherche propose d'examiner la création littéraire numérique tout en essayant de distinguer les spécificités de cette littérature et les potentialités du dispositif informatique qui permettent aux écrivains



d'expérimenter ce médium numérique et de créer des œuvres littéraires singulières en ligne. Nous discuterons de la nature, des modalités de la réalisation de cette production littéraire numérique et des jeux de poésie qu'elle crée sur le web. Enfin, nous examinerons l'impact de cette littérature expérimentale sur le processus de construction du sens de l'œuvre.

Mots-clés : littérature numérique ; informatique ; texte numérique ; stylistique ; poésie.

La littérature numérique : spécificité et poésie en ligne :

À partir de deux dernières décennies, la technologie de l'information et l'informatique ont eu des impacts particulièrement importants sur notre vie quotidienne. L'évolution rapide des technologies numériques ne laisse réellement personne indifférent. Néanmoins, il sera difficile de mesurer exhaustivement ces impacts sur les individus et les sociétés. Le numérique ne servait en effet pas seulement, comme auparavant, à envoyer des courriers électroniques ou à chercher des informations sur Google, mais il fait partie intégrante de nos activités journalières et de nos manières d'apprendre et d'interagir avec notre environnement.

Par ailleurs, le numérique ne cesse de faire de grands efforts dans tous les domaines du savoir, y compris les sciences humaines. Dans le domaine de la littérature, l'informatique a apporté des contributions révolutionnaires. En investissant ce nouveau champ, de plus en plus d'écrivains réalisent leurs œuvres littéraires et artistiques exclusivement sur et pour le web tout en le considérant leur lieu de production, de diffusion et de lecture. Par conséquent, la littérature n'est plus seulement distribuée par le biais de livres, mais il existe un nouveau type de « littérature », appelé « littérature numérique », qui ne peut être découverte, explorée et appréciée qu'en ayant un



ordinateur, et accessible uniquement par l'existence du support informatique.

Peu de travaux ont été consacrés à l'étude de cette littérature numérique, en particulier dans le domaine académique. Cette recherche propose donc d'examiner la création littéraire numérique tout en essayant de distinguer les spécificités et la poéticité (définie comme le caractère de ce qui est poétique selon le dictionnaire en ligne *Universalis*) de cette littérature, et les potentialités du dispositif informatique qui permettent aux écrivains d'expérimenter ce médium numérique et de créer des œuvres littéraires singulières en ligne. Nous discuterons de la nature, des modalités de la réalisation de cette production littéraire numérique et des jeux de poétique qu'elle crée sur le web. Enfin, nous examinerons l'impact de cette littérature expérimentale sur le processus de construction du sens de l'œuvre.

Avant d'aborder ce sujet, il semble nécessaire d'analyser la différence entre deux concepts de base de notre étude : « littérature numérique » et « littérature numérisée ».

I. « littérature numérique » vs « littérature numérisée »

La « littérature numérique » appelée parfois « littérature électronique », « littérature informatique », « littérature hypermédiatique », « littérature en ligne », « cyberlittérature », ou « e-literature » aux Etats-Unis, désigne « toute forme narrative ou poétique qui utilise le dispositif informatique comme médium et met en œuvre une ou plusieurs propriétés spécifiques à ce médium » (Bootz, 2006 ; Bouchardon, 2014, p. 225). Cette littérature ne passe pas par les canaux de publication traditionnels. Elle est conçue et publiée exclusivement en ligne, en d'autres termes, cette production est pensée et écrite par et pour le web. Elle fait usage du numérique comme outil de création et



mode de construction, et qui, en raison de ne pas perdre les caractéristiques constituant son existence, ne peut pas être imprimé sur papier (Théval, 2018).

Quant à la « littérature numérisée », parfois appelée « littérature virtuelle », (Lacelle & Lieutier, 2014, p. 56), elle existait à l'origine sur papier ou était destinée à être publiée sur ce support et à avoir une version numérique. Cette catégorie comprend les « livres électroniques », l'e-book en anglais, qui sont des conversions identiques de livres sur support papier en version électronique (Marcoux, 2014, p. 177). Notons qu'il existe actuellement sur le web des maisons d'édition dites « numériques », dont citons par exemple *publie.net*, *E-Fractions*, *TouchNoir*, *storylab*, les éditions de l'épée, qui diffusent des versions numériques d'une multitude d'œuvres numérisées sous forme de fichier (en formats PDF, EPUB ou AZW), à télécharger ou à lire sur écran d'un appareil électronique que ce soit un ordinateur, une liseuse, une tablette ou un smartphone.

Une question se pose : y a-t-il une opposition entre les deux types de littérature ? Loin d'être en rupture avec la littérature sur support papier, la littérature numérique s'inscrit dans la continuité avec les écritures littéraires traditionnelles, mais dans un contexte social et culturel différent au centre duquel se situent l'informatique et l'Internet qui changent fondamentalement notre acquisition du savoir. Comme l'a signalé Marcello Vitali-Rosati : « *l'opposition relèverait d'une essentialisation abusive d'une série de pratiques qui ne peuvent ni doivent être essentialisées* » (2017). Par conséquent, bien qu'il existe des divergences essentielles dans les méthodes d'écriture, la modalité de publication et de réception, les formats et le support, il n'y a aucune rupture entre ces deux formes de pratiques littéraires dans la mesure où elles s'inscrivent à jamais dans une continuité historique et sociale. S'il y a une opposition, elle se trouve au niveau institutionnel, c'est-à-dire, dans les processus d'institutionnalisation de ces pratiques. Sur ce plan,



il existe des différences entre les deux formes d'écriture papier et numérique, et cette dissimilitude doit être maintenue pour diverses raisons : raisons commerciales, raisons symboliques, raisons d'infrastructure (Vitali-Rosati, 2017). Dans cette recherche, nous nous concentrons sur la littérature numérique, tout en mettant en relief sa nature et ses spécificités.

II. Les spécificités de la littérature numérique

La première spécificité, nous semble-t-il, se présente dans la nature même de cette littérature, c'est-à-dire, les éléments qui forment cette production littéraire en ligne et dans l'environnement numérique dans lequel elle est née : « *le numérique est l'espace dans lequel nous vivons. Il ne s'agit plus d'outils au service des pratiques anciennes, mais d'un environnement dans lequel nous sommes plongés, qui détermine et façonne notre monde et notre culture* » (Vitali-Rosati, 2015). L'apparition du numérique crée un milieu social et un environnement culturel communicatif dans la mesure où la culture du livre est en train d'évoluer dans ces années en faveur d'une culture de l'écran, nommée « culture numérique » (Tisseron, 2014, pp. 97-102). Ce que témoigne de cette mutation, la croissance du taux de lecteurs numériques en 2019 selon la dernière enquête du Centre du livre en France par rapport aux années 2015 et 2012 (Vincent Gérard & Poncet, 2019).

D'un point de vue sémiotique, cet environnement est hétérogène car il se compose de plusieurs sémiotiques se juxtaposant à l'écrit : le mode visuel (représentations iconographiques/images), le mode sonore (des sonorités) et le mode cinétique (des gestes/mouvements) (Lacelle & Lieutier, 2014, pp. 56-57). Bien que la textualité occupe une place prépondérante dans cette littérature, ce n'est pas à elle seule l'élaboration de l'œuvre numérique. À côté du contenu textuel, des aspects médiatiques, visuels et sonores participent activement à sa mise



en œuvre. Cette nature multimodale, devenue la norme avec le développement technologique, rend plus compliquée notre construction du sens et notre perception d'innombrables messages qui envahissent notre vie.

La littérature numérique a donc une nature hypermédiatique dans la mesure où l'hypermédia constitue le concept fondateur de cette production en ligne. À cet égard, le numérique a radicalement changé le concept même de la textualité selon deux plans complémentaires: l'*hypertextualité* et l'*extratextualité*. Selon la définition classique du concept de Ted Nelson, l'hypertexte est une structure spécifique utilisée pour organiser les informations textuelles. Les blocs d'informations textuelles (nœuds) sont reliés entre eux par des liens afin que leur consultation permette aux utilisateurs de passer d'un nœud à un autre à l'écran en activant le lien qui les unit (Boots, 2006). Cependant, l'hypertexte n'est pas une simple insertion d'éléments textuels externes dans une œuvre numérique, mais l'hypertextualité convertit le texte en une fenêtre sur d'autres matériaux textuels.

Selon cette perspective, l'hypertextualité joue deux rôles sémantiques importants : soit participer à la construction du sens de l'œuvre numérique dont citons à titre d'exemple, *Dérives* de Pierre Ménard (figure 1), soit permettre à des matériaux textuels externes de clarifier le sens de l'œuvre en constituant un système de référence dans lequel un texte fait référence à d'autres contenus textuels comme dans *Navigations* de Marcello Vitali-Rosati (figure 2). Ariane Mayer a indiqué que la première fonction permet de produire de nouveaux romans utilisant l'hypertexte comme outil de création ; et la deuxième fonction permet d'enrichir les romans existants en employant l'hypertexte comme outil de compréhension (2012, p. 24).



Dérives

Square Colbert (Maison Belhomme)

La pension Belhomme était un ensemble de bâtiments situé au 157-163, rue de Charonne, à Paris 11ème, d'abord utilisé par Jacques Belhomme comme maison de santé pour les déments, les vieillards et tous ceux que des familles fortunées souhaitaient confier à la fin du XVIIIe siècle. Philippe Pinel, précurseur de la psychiatrie, y fera d'ailleurs ses (...)

Navire à la dérive

Sur le navire, tu marches sans savoir où tu vas, tu avances au hasard, le chemin que tu empruntes est toujours le même, malgré toi, tu suis aveuglément ce qui est écrit, le plan dessiné que tu déchiffres non sans mal. Sur le navire, tu poursuis ton chemin. Les murs qui t'entourent sont trop hauts pour te permettre de voir au loin, l'horizon est (...)

L'indécise absence

Tant de fois tu avais imaginé, et secrètement espéré, cette curieuse situation sans t'y confronter réellement, tu rêvais parfois de lieux vides dans lesquels tu pourrais marcher librement, mais sans ressentir ce que tu percevais désormais, maintenant que tu traversais effectivement la ville déserte, à l'abandon, sans croiser un seul passant, dans (...)

Image du monde flottant

Pendant quinze jours, nous avons traversé le Japon, passant par Osaka, Hiroshima, Miyajima, Okayama, Nara, Himeji, Kobe, pour terminer notre périple à Tokyo. Ce n'est pas la première que nous nous rendons au Japon, c'est



Figure (1) : capture-écran, *Dérives*, de P. Ménard (liminaire.fr/derives/).



Accueil [Les règles du jeu](#) [Table des matières](#) [Incipit](#) [Qui ?](#) 

Table des matières

Un texte par jour à partir du 12-12-12 jusqu'au 13-12-13.
On peut accéder aux textes en insérant l'adresse dans la barre de navigation.
L'adresse de chaque texte a la nomenclature suivante : jj-mm-aa.html. Par exemple, pour accéder au texte du 12 décembre 2012, il suffit de taper l'adresse : <http://navigations.vitalirosati.eu/12-12-12.html>.
Pour accéder au texte du 5 février 2013 - évidemment il faudra attendre le 5 février 2013 ! - il suffira de taper l'adresse : <http://navigations.vitalirosati.eu/05-02-13.html>.
Chaque texte a un hyperlien qui renvoie au texte précédent et suivant.

Figure (2) : capture-écran, *Navigations*, de M. Vitali-Rosati (2012), (navigations.vitalirosati.eu).

Notons que dans certains projets artistiques et littéraires numériques, la fonction des hyperliens est complètement opposée à ce que nous avons cité ci-dessus. Prenons l'exemple du site web de

Philippe De Jonckheere, *Désordre.net*, qu'il a créé en 2000 (figure 3). Les principes et les liens de la base de données dans ce site ne guident pas le lecteur/internaute dans le flux de contenu du site, mais jouent avec ses attentes en l'égarant et le détournant dans sa navigation (Brousseau, 2009).



Figure (3) : capture-écran, *Désordre*, de Ph. De Jonckheere, (*Désordre.net*).

Ainsi les hyperliens que le lecteur/internaute pourrait simplement activer par un clic ou un atouchement donnent une dynamisation à la textualité de l'œuvre numérique et constituent une de ses particularités.

En ce qui concerne l'extratextualité, ce terme fait référence au processus d'intégration de contenus « enrichis » dans l'œuvre, comme les séquences vidéo, l'affichage d'images et de sons (Mayer, 2012, p. 25), donnant à voir et à entendre un contenu multimédia qui dépasse la textualité de l'œuvre. Ces contenus extratextuels font partie intégrante de l'œuvre numérique. Nous citons, entre autres, l'adaptation numérique interactive du livre, *l'Herbier des fées*, de B. Lacombe et S.

Perez (2011), paru chez Albin Michel et mise en œuvre par les sociétés Prima Linea et IGS. Cette œuvre numérique enrichi à télécharger uniquement sur iPad, se démarque de la version papier du roman : les lecteurs peuvent non seulement utiliser leur pouce pour tourner la page de l'œuvre sur l'écran tactile (figure 4), mais aussi explorer de nombreux bonus : de courtes vidéos animées, des sons enregistrés par les Angoumoisins de Piste rouge et d'autres petites découvertes, mettant en valeur le travail d'orfèvre de Benjamin Lacombe (Ruiz, 2011).

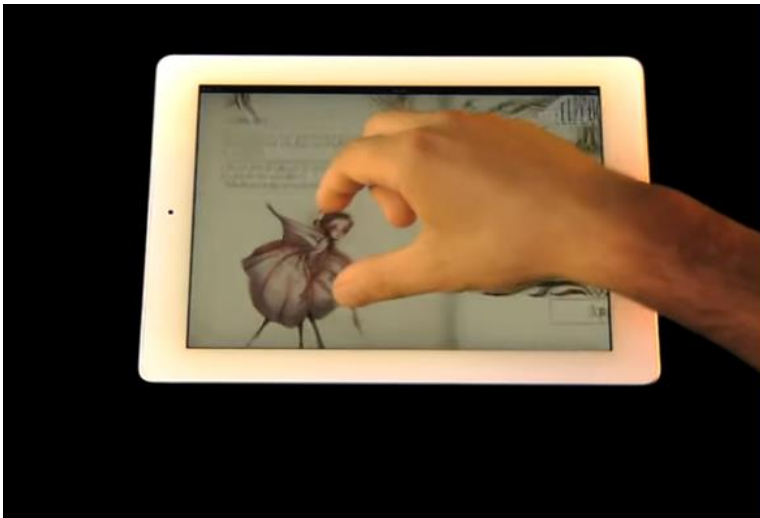


Figure (4) :capture-écran, *L'Herbier des fées*, de Lacombe et Perez, (youtube.com).

Cette structure extratextuelle où la vidéo et l'animation des dessins jouent un grand rôle dans l'illustration du récit, caractérise ce projet artistique en ligne et met en relief les innovations que le numérique a apporté à la littérature traditionnelle. À cet égard, Arnaud Laborderie (2015) a clairement expliqué la différence entre les éditions papier et numérique : lorsqu'il utilise la technologie numérique, l'auteur n'est plus limité par le nombre de pages attendu, il peut ajouter des textes sans restrictions, et peut d'abord utiliser des



supports temporels, comme la vidéo ou le son incorporés dans les textes, donc dans le monde du papier, la seule possibilité est d'ajouter un support optique (CD ou DVD) ou un lien Internet (évidemment non cliquable) au texte.

Le numérique bouleverse ainsi, sur ce plan, le concept traditionnel de l'œuvre littéraire. Grâce à l'usage des éléments hypertextuels et extratextuels, l'œuvre numérique devient une structure composée de textes, d'images, de sons, de graphiques et de vidéos, soit un « multitexte » (Boutin, 2012). Cette combinaison interactive en ligne permet au lecteur/internaute de voir, d'entendre et de ressentir les imaginations des livres imprimés. Ariane Mayer a souligné qu' « *au niveau des constituants matériels de la narration, intrigue et description, le livre numérique substitue un contenu littéral à un contenu textuel et métaphorique* » (2012, p. 30). Elle a ajouté qu'à l'ère du numérique, le texte ouvre la voie à d'autres textes pour devenir un espace de partage de différents supports et un réseau de liens hypertextuels spécifiques au web. Bref, si on définit le texte imprimé comme une « *suite de signes* » d'après la CNRLT, le texte numérique changera d'état et deviendra un lien et un espace de dialogue entre différents contenus, plutôt qu'un monologue fixe (p. 26).

Cette modification de statut a donné lieu à des jeux de poésie en ligne élaborés par l'interaction des éléments divergents et variés. Cette nature pluricode crée une esthétique mouvante et instable, qui donne à cette production littéraire en réseau sa spécificité et sa singularité. Pour A. Mayer, le travail continu sur la nature contradictoire du signifié et des mots à la frontière entre la vision et le son, se situe au cœur de la poésie de cette création en ligne (p. 39). Notons que cet univers hétérogène composé de « *formes hybrides et instables* » (Gervais & Saemmer, 2011, p. 6) libère la littérature numérique des conventions génériques traditionnelles tout en créant de nouvelles modes de création et de réception mettant en œuvre des jeux



de poétique variables issus de la fusion entre ces différents systèmes sémiotiques. Cette production hypermédiatique caractérisée par des fonctionnalités numériques est devenu ainsi un « lieu d'aventure », et les lecteurs ne peuvent pas prédire sa forme ou ses limites car, mis à part les équipements électroniques, il n'y a pas d'espace ou de détermination à ce lieu (Gervais et al., 2009).

D'un point de vue stylistique, les textes en ligne sont, à l'ère du numérique, touchables et manipulables constituant une partie d'un ensemble intersémiotique communicable où les mots ne sont plus de signes linguistiques, mais d'images animés véhiculant un sens et transmettant un message. À travers la calligraphie, les métaphores animées (mots dansants, lettres pulsantes, boules colorées explosives, jeux de lumière, morphing de voix, etc.), l'œuvre numérique devient sa propre figure :

« Ce sont leurs aspects formels en tant que « figures », leur disposition sur la page-écran, leur accumulation et le traitement informatique qui leur a été accordé dans le programme qui deviennent signifiants. Or, ces figures se déploient dans de nombreuses directions, qui accentuent tantôt leur aspect graphique ou leur complexité, tantôt leur fluidité, leur caractère nécessairement changeant, leur manipulabilité, leur caractère algorithmique » (Gervais & Saemmer, 2011, p. 5).

En s'affichant sur l'écran à l'ère du numérique, une particularité formelle de cette littérature numérique se manifeste : l'œuvre est originellement perçue comme images qui constituent des figures animés et manipulables immergées dans l'univers de l'écrit. À cet égard, A. Gefen a affirmé que l'Internet place les artisans du langage et les manipulateurs des figures au centre de la ville virtuelle : dans ce nouvel empire des mots, le réseau, la créativité esthétique, le sens de



l'humour, la capacité à exprimer des idées ou l'aptitude créative constituent les outils du pouvoir symbolique en ligne (2012).

Selon cette perspective, le texte devient le lieu d'exploration dans lequel des relations intersémiotiques se dessinent entre les textes animés et les images fixes, entre les textes fixes et les images animées, les calligrammes et les métaphores animés (Saemmer, 2007, p. 112). Cette animation textuelle participe à élargir le champ sémantique des mots. Il convient donc de parler d'une « littérature animée » où le contenu textuel (qu'il s'agisse de mots ou de phrases) subit une transition temporelle à l'écran : déplacement, modification, déformation, changement de couleur ou changement d'opacité, etc.

Ainsi, l'animation numérique, cette technologie de simulation de mouvement informatisée qui utilise des « modèles » pour créer automatiquement des séquences d'images numériques, donnant ainsi l'illusion du mouvement (Camacho, 2008), joue un rôle fondamental dans la création de la production littéraire multimédia et démontre sa créativité, son originalité et sa variabilité. À cet égard, A. Saemmer (2007) a bien signalé que l'animation est la seule métaphore qui peut agir sur le texte et peut améliorer, clarifier, contredire ou affiner le sens des mots à l'écran. Le contenu textuel n'est plus lisible, il gagne de la « visibilité » des œuvres plastiques (p. 112).

« Animé », « dynamique » et « variable » sont donc les mots clés qui révèlent clairement la véritable spécificité de l'œuvre numérique. *Selon Serge Bouchardon*, le terme « dynamique » contient ici trois significations : le texte peut être dynamique dans l'espace et le temps, ou il peut être considéré comme « dynamique » car il fait l'objet d'une programmation, d'un calcul et d'un affichage en temps réel. Enfin, il est dynamique car le texte est « interactif » et il veut que les lecteur/internaute agissent (Bouchardon, 2007, p. 148).



III. L'interactivité de la littérature numérique

L'interactivité avec le lecteur/internaute représente une partie constitutive de toute œuvre numérique. Il est à noter que la notion « interactivité » se réfère à la relation entre un ordinateur (plus généralement un système électronique informatique) et son environnement externe (Bureaud, 2004). Ce principe redéfinit la relation entre l'écrivain et le lecteur/internaute, car la manipulation intellectuelle et gestuelle du lecteur joue un rôle particulier dans la construction de l'œuvre. Le lecteur devient désormais « un élément de l'œuvre » (*Ibid*), c'est-à-dire que l'œuvre numérique prend tous son sens à travers son interactivité. D'autre part, l'œuvre devient un « *instrument textuel* » (Bootz, 2011, pp. 206-253) que les lecteurs/internautes manipulent pour en comprendre le sens.

La littérature numérique offre ainsi au lecteur une expérience de lecture innovante : l'interaction entre différents médias et l'interactivité du lecteur/internaute renouvellent fondamentalement le rapport entre l'œuvre et le lecteur qui navigue d'un lien à un autre, décide la modalité de lecture en suivant un ordre et un rythme personnalisés, laisse des commentaires ou des notes en dialoguant avec l'écrivain et participe à la construction de certaines œuvres collaboratives en ligne. En ce sens, l'interactivité permet au lecteur d'avoir une existence et un rôle réels dans le processus de création d'œuvres littéraires numériques tout en le confiant, par sa manipulation, la gestion esthétique finale de l'achèvement de l'œuvre.



IV. Nouvelles tendances de littérature numérique

Avec le développement de la technologie numérique et l'accès à la technologie mobile, il devient possible d'intégrer des fonctions de géolocalisation et de « réalité augmentée » dans la création numérique. Les écrivains connectés à Internet ont investi dans des applications numériques, telles que Google Maps ou les bornes locales (*beacons*), le GPS intégré dans les smartphones ou les tablettes, l'activation de puces RFID/NFC, et même l'intégration de données API, etc., pour donner naissance à un nouveau courant que l'on appelle « *littérature géolocalisée* ». Cette littérature est davantage basée sur la réalité urbaine. Dans le monde virtuel numérique, les auteurs introduisent des localisations réelles dans leurs romans en ligne en permettant au contenu raconté d'être informé d'un réalisme plus authentique et plus spontané. Parmi les créations numériques de ce nouveau courant littéraire, citons à titre d'exemple *Une traversée de Buffalo* de François Bon (figure 5) et *Les lignes de désir* de Pierre Ménard (figure 6). Ces romans interactifs fusionnent la dimension de réalité urbaine des villes et des régions dans la narration. Pour Emmanuelle Pelard : « *Deux gestes semblent organiser cette littérature géolocalisée : d'une part, celui de « relocaliser » la littérature, dans le sens de « (re)territorialiser », de « (ré)implémenter » dans une localité, et, d'autre part, celui de poétiser le lieu, la ville et le monument* » (2019).



Figure (5) : capture-écran, *Une traversée de Buffalo*, de F. Bon (2013), (tierslivre.net).

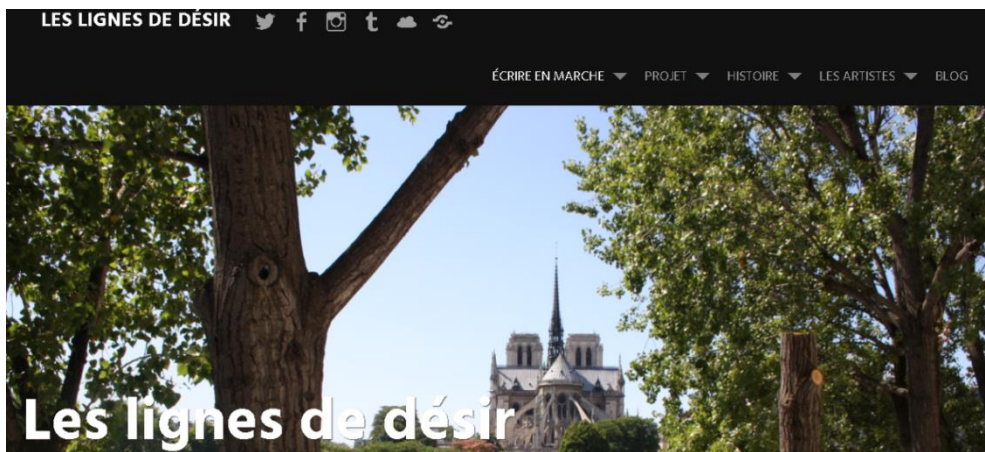


Figure (6) : Capture écran, *Les lignes de désir*, de P. Ménard (2018), (leslignesdedesir.net)

Ainsi, à l'âge de Google, une partie du monde réel figure dans la littérature géolocalisée à travers des cartes, vidéos, images ou sons. Il s'agit d'un réalisme des lieux et des objets virtuels. Ce « réalisme des



réseaux » (cité par Guillaud, 2012), pour reprendre l'expression de James Bridle, permet aux écrivains numériques de situer leurs œuvres littéraires en dehors de leurs limites en l'ouvrant sur la globalité du réseau ; ce qui constitue une autre originalité de cette littérature numérique. Cette pratique littéraire numérique bouleverse la narration dans la mesure où elle ne se limite plus à la matérialité textuelle ou verbale de l'œuvre, mais elle s'ouvre à d'autres horizons originaux externes tout en mettant en relief l'impact du lieu sur la création en ligne et la poétique de ce lieu virtuel sur le Net. Notons que pour les « récits locatifs », non seulement la littérature doit être régionalisée, mais aussi ces lieux doivent être poétisés pour les rendre littéraires, et parfois même dans ce dernier cas, ils ont une longue histoire et des connotations profondes de leur architecture et de la valeur qu'ils véhiculent. L'écriture sur, avec et en ces lieux montrent ainsi son patrimoine littéraire (Pelard, 2019). Dans ces récits, l'espace géographique et l'espace numérique virtuel se croisent, dessinant ainsi une « *esthétique du glocal* » (*Ibid.*) dans laquelle la frontière entre la localité des villes et la globalité de l'Internet n'existe plus.

La possibilité d'investir les données de la géolocalisation dans la mise en récit ouvre en effet la voie aux écrivains pour vivre dans l'espace numérique et créer des réseaux spatiaux aux propriétés différentes en vue d'enrichir leurs œuvres littéraires en ligne et de les positionner au-delà de leurs frontières. E. Pelard a désigné que l'auteur vit dans le domaine géographique et numérique en tant qu'architecte qui offre aux lecteurs une expérience passionnante et investit en tant qu'urbaniste virtuel et fictif (*Ibid.*). À l'ère du numérique, les sources d'inspiration des écrivains ont été transférées à d'autres horizons originaux plutôt que leurs sources habituelles tirées de leurs observations quotidiennes, de leurs expériences personnelles ou de leurs aptitudes imaginaires. De plus, cette intégration de la fonction de géolocalisation du Web dans la création numérique montre un autre

aspect de l'interactivité dans lequel les internautes/lecteurs sont impliqués dans la découverte de ces réseaux spatiaux.

Cette tendance d'hybridation entre réel et fiction se manifeste également avec l'intégration de la temporalité réelle du lecteur dans la fiction web. Citons par exemple *Lucette, gare de Clichy* de Françoise Chambefort (figure 7). Cette fiction en ligne raconte l'histoire d'une vieille femme, Lucette, qui vit en face de la gare de Clichy. Elle voit régulièrement des trains arriver par la fenêtre de sa maison et des passagers qui quittent la gare, dont certains lui rendent visite. Dans cette création numérique, Lucette raconte les moments les plus énergiques et les plus solitaires de sa vie. A noter que ce roman numérique est connecté en temps réel aux données du réseau ferroviaire parisien.

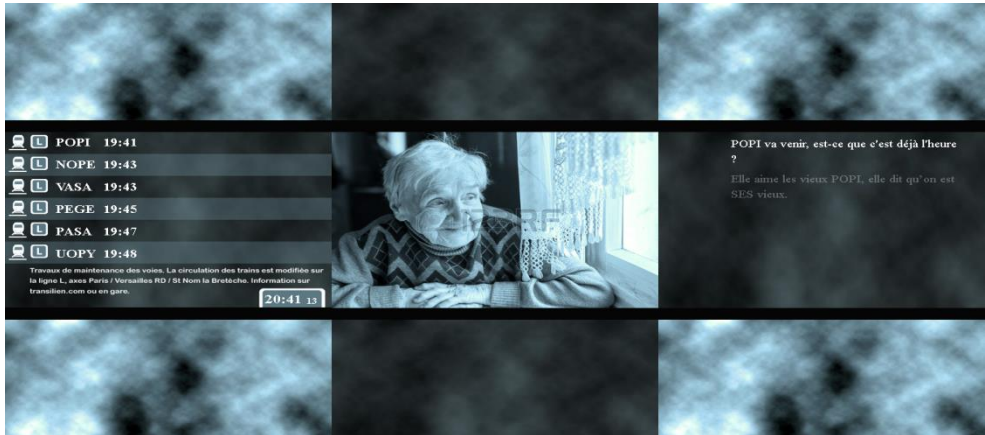


Figure (7) : capture-écran, *Lucette, gare de Clichy*, de Françoise Chambefort (2017), (<http://www.francoise-chambefort.com/lucette-gare-de-clichy>).



En analysant le rapport entre les faits réels et la fiction, F. Chambefort explique :

« Nous sommes à même de pointer les particularités narratives de ces objets médiatiques et technologiques qui utilisent les données comme moteur d'une mise en récit. Les données sont un matériau qui se prête particulièrement bien à la narration [...]. Le choix des données contribue pleinement à la mise en récit. Faits réels et fiction entretiennent un rapport fonctionnel qui amène le spectateur à placer son attention tantôt sur l'un, tantôt sur l'autre dans un mouvement qui renforce selon nous le sens de l'œuvre. Enfin la notion de temps réel provoque une fusion entre la mise en intrigue et sa réception. Grâce à cette temporalité particulière, le réel donne à la fiction la force de sa contingence tandis que la fiction apporte au réel sa puissance émotive » (Cité par Bouchardon, 2018, 13).

Conclusion

Le numérique a modifié le mode d'expression médiatique et culturel, et transformé la littérature en faisant naître des productions littéraires sur le web qui ont un statut de « *littérarité émergente* » (Bootz, 2011, p. 208). Cette création littéraire numérique dépasse le support traditionnel du livre imprimé et du texte, tout en mettant en jeu de nouvelles formes de littérarités et de poéticités en ligne basées sur l'interférence de plusieurs mediums et l'intégration de nombreux systèmes sémiotiques : contenu textuel, images, vidéo, animation, son, lumière, etc. Cette nature pluricode crée une esthétique mouvante et instable, qui donne à cette production littéraire numérique sa spécificité et sa singularité.

D'un point de vue stylistique, la textualité de l'œuvre littéraire, sa stabilité et sa linéarité sont essentiellement modifiés. À l'ère numérique, il ne s'agit plus seulement d'organiser le texte sur la page,



mais de créer une production littéraire en ligne, multimodale, hypermédiatique et plurisémiotique qui profite pleinement des fonctionnalités numériques et d'en faire sa raison d'être. Le texte en ligne est, palpable et manipulable, et fait partie d'un ensemble intersémiotique communicable, dans lequel le mot n'est plus un signe linguistique, mais une image animée qui véhicule du sens et transmet un message. « Animé », « dynamique » et « variable » sont les mots clés qui révèlent clairement la véritable spécificité de l'œuvre numérique.

Par ailleurs, l'intégration des fonctions de localisation géographique et de « réalité augmentée » dans la création numérique permet aux écrivains connectés à Internet d'investir les applications numériques telles que Google Maps ou le GPS intégrées dans les smartphones ou tablettes, pour donner naissance à une nouvelle tendance que l'on appelle « littérature géolocalisée » dans laquelle une partie du monde réel figure à travers des cartes, des vidéos, des images ou des sons. C'est le réalisme des objets virtuels. Avec le numérique, l'intégration de la temporalité réelle du lecteur devient également possible.

Enfin, cette littérature numérique promeut une expérience innovante de lecture, dans laquelle l'interaction entre différents médias et l'interactivité avec le lecteur/internaute renouvellent la relation entre ce dernier et l'œuvre. Sous l'influence numérique, l'univers de fiction a subi d'énormes changements. Cette influence a cédé la place à de nouvelles formes de littérarité et de poéticité en ligne qui ont émergé et excellé à reconfigurer des représentations littéraires et sociales sur fond d'originalité et de créativité dynamiques. Dans cet univers numérique, les auteurs et les lecteurs communiquent et modifient constamment leurs statuts. Comme l'a dit A. Gefen, à l'ère du digital, « *Internet, c'est la littérature* » (Gefen, 2012).



Bibliographie :

I. Articles consacrés à la littérature numérique :

BOOTZ, Ph. (2006, Décembre). « Que sont les hypertextes et les hypermédias de fiction ? ». *Les basiques : la littérature numérique*. Consulté le 3-1-2019 sur https://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/14_basiquesLN.php.

BOOTZ, Ph. (2011). « La littérature numérique en quelques repères ». Claire Bélisle (dir.). *Lire dans un monde numérique* (pp. 206-253). Col. Papiers, Presses de l'enssib. Consulté le 5-12-2019 sur <https://books.openedition.org/pressesenssib/1095>.

BOUCHARDON, S. (2007). « Les œuvres de littérature numérique ». *Un laboratoire de littératures* (pp. 147-226). Consulté le 3-12-2019 sur <https://books.openedition.org/bibpompidou/232?lang=fr>.

BOUCHARDON, S. (2014, juin). « L'écriture numérique : objet de recherche et objet d'enseignement ». *Les Cahiers de la SFSIC* (pp. 225-235). Consulté le 2-8-2019 sur <https://www.academia.edu/9939686/>

BOUCHARDON, S. (2018). « Littérature numérique, 10 marches à franchir. Mind the gap! 10 gaps for Digital Literature ? ». Consulté le 1/12/2020 sur <http://www.utc.fr/~bouchard/Bouchardon-ELO18-francais.pdf>.

BOUTIN, J.-F. (2012). « De la paralittérature à la littératie médiatique multimodale. Une évolution épistémologique et idéologique du champ de la littérature ». M. Lebrun, N. Lacelle et J.-F. Boutin (dir.). *La littératie médiatique multimodale. De nouvelles approches en lecture-écriture à l'école et hors de l'école*. Presses de l'Université du



Québec. Consulté le 15-1-2020 sur <https://storage.googleapis.com/cantookhub-media-enqc/>.

BROUSSEAU, S. (2009). « Quelques dialogues aux confins du "désordre" de philippe de jonckheere ». *Expériences hypermédiatiques : rétention/réticences*. Cahiers virtuels du laboratoire NT2 (N° 3). Consulté le 18-2-2020 sur <http://nt2.uqam.ca/fr/cahiers-virtuels/article/quelques-dialogues-aux-confins-du-desordre-de-philippe-de-jonckheere,>.

BUREAUD, A. (2004). « Qu'est-ce que l'interactivité ? ». *Les basiques, Art "multimédia"*. Consulté le 15-3-2020 sur <https://www.olats.org/livresetudes/>

GEFEN, A. (2012). « La littérature contemporaine face au numérique : assimilation, résistance ou reconversion? ». O. Bessard-Banquy (dir.). *Les Mutations de la lecture*. P. U. de Bordeaux. Consulté le 2-1-2020 sur <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01624151/document>,

GERVAIS, B. VAN DER KLEI, A. PAQUET, A. MACKROUS, P. DUBE, F. LANGLOIS-BELIVEAU, A. GAUDETTE, G. (2009). « Arts et littératures hypermédiatiques : éléments pour une valorisation de la culture de l'écran ». *Digital Studies/Le champ numérique* (Vol. 1, N° 2). Consulté le 13-1-2020 sur <https://www.erudit.org/en/journals/qf/01579/72941ac.pdf>.

GERVAIS, B., & SAEMMER, A. (Printemps 2011). *Esthétiques numériques Textes, structures, figures*. « présentation ». B. Gervais & A. Saemmer (dirs.). *Protée* (Volume 39, Numéro 1, pp. 5-8). Consulté le 20-12-2019 sur https://constellation.uqac.ca/2407/2/Vol_39_no_1.pdf.

GUILLAUD, H. (2012, 8 Mars). « Écrire avec les machines ». *Internetactu*. Consulté le 12-1-2020 sur



<http://www.internetactu.net/2012/03/08/lift12-ecrire-avec-les-machines/>

LABORDERIE, A. (2015). « Le livre numérique enrichi : enjeux et pratiques de remédiatisation ». Consulté le 26-2-2020 sur <https://hal-bnf.archives-ouvertes.fr/hal-01185820/document>.

LACELLE, N., & LIEUTIER, P. (2014). « Littérature numérique : typologie, caractéristiques et écriture collaborative ». *Québec français* (N° 173, p. 56). Consulté le 3-12-2019 sur <https://www.erudit.org/en/journals/qf/1900-v1-n1-qf01579/72941ac.pdf>.

MARCOUX, F. (2014). « Le livrel et le format ePub ». M. Vitali-Rosati & M. E. Sinatra (dirs.). *Pratiques de l'édition numérique*. Coll. *Parcours numérique* (pp. 177-189). Presses de l'Université de Montréal. Consulté le 21-12-2019 sur <https://books.openedition.org/pum/335>.

PELARD, E. (2019, 18 février). « Habiter l'espace numérique "en lisant, en écrivant" : faire œuvre à travers les pratiques littéraires en réseau ». *A l'épreuve*. Consulté le 11-2-2020 sur <http://alepreuve.org/content/habiter-lespace-numrique-en-lisant-en-ecrivant-faire-oeuvre-travers-les-pratiques>.

RUIZ, B. (2011, 20 Décembre). « La révolution numérique de " L'Herbier des fées " ». *Sud-ouest*. Consulté le 12-1-2020 sur <https://www.sudouest.fr/2011/12/20/la-revolution-numerique-de-l-herbier-des-fees->.

SAEMMER, A. (2007). « Littératures numériques : tendances, perspectives, outils d'analyse ». *Études françaises* (43(3), pp. 111-131). Consulté le 3-3-2020 sur <https://www.erudit.org/fr/revues/etudfr/2007-v43-n3-udfr1895/016907ar/>



THEVAL, G. (2018, Mai). « Une poétique en *retravail* ». *Essais critiques* (Vol. 19, N° 5). Consulté le 15 décembre 2019 sur <http://www.fabula.org/revue/document10991.php>,page.

TISSERON, S. (2014, Février). « Du livre à l'écran : l'indispensable complémentarité ». *L'information psychiatrique* (Vol. 90, pp. 97-102). Consulté le 3-12-2019 sur <https://www.cairn.info/revue-l-information-psychiatrique-2014-2-page-97.htm>.

VITALI-ROSATI, M. (2015). « La littérature numérique, existe-t-elle? ». *Digital Studies/le Champ Numérique* (6 (1)). Consulté le 28-2-2020 sur <http://doi.org/10.16995/dscn.42>.

VITALI-ROSATI, M. (2017, 15 février). « Littérature papier et littérature numérique, une opposition? ». *Internet est un cheval de Troie*. Fabula. Acte de colloque en ligne. Consulté le 18-11-2019 Sur <https://www.fabula.org:443/colloques/>

II. Œuvres sur la littérature numérique :

BOOTZ, Ph. (2006). *Les Basiques : la littérature numérique*. Consulté le 27-10-2019 sur <http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/>.

CAMACHO, V. (2008). *Les Basiques : l'animation numérique*. Consulté le 15-2-2020 sur <https://www.olats.org/livresetudes/basiques/animationnumerique/>.

GERARD ARMELLE, V., & PONCET, J. (2019). *Synthèse. Les Français et la lecture*. Le Centre national du livre. Consulté le 5-12-2019 sur https://www.centrenationaldulivre.fr/fichier/p_ressource/17602/ressource_fichier_fr_les.frana.ais.et.la.lecture.2019.03.11.ok.pdf.



III. Mémoire de recherche

MAYER, A. (2012). *L'impact du numérique sur la création littéraire*. Mémoire de recherche sous la direction d'A. Busson, Université de technologie de Compiègne (UTC). Consulté le 3-12-2019 sur <https://digital-studies.org/>.

IV. Œuvres numériques :

BON, F. (2013). *Une traversée de Buffalo*. Consulté le 3-11-2019 sur www.tierslivre.net.

CHAMBEFORT, F. (2017). *Lucette, gare de Clichy*. Consulté le 3-2-2020 sur <http://www.francoise-chambefort.com/lucette-gare-de-clichy>.

MENARD, P. (2018). *Les lignes de désir*. Consulté le 3-1-2021 sur leslignesdedesir.net.

MENARD, P. *Dérives*. Consulté le 3-7-2020 sur <https://www.liminaire.fr/derives/>.

VITALI ROSATI, M. (2012). *Navigations*. Consulté le 3-5-2020 sur navigations.vitalirosati.eu.

V. Sitographie :

DE JONCKHEERE, Ph. *Désordre*. Consulté le 6-5-2020 sur <https://www.desordre.net>.

VI. Dictionnaire en ligne :

Dictionnaire Universalis. Consulté le 18-12-2020 sur <https://www.universalis.fr/dictionnaire/poeticite/>.



Abstract:

Digital technology is constantly evolving in all areas of knowledge, including the humanities. In the field of literature, computer science has made fascinating contributions. In this amazing digital landscape, we have seen the emergence of the concept of "digital literature". This research proposes to examine digital literary creation while trying to distinguish the specificities of this literature and the potentialities of the computer system that allow writers to experiment this digital medium and create literary works singular online. We will discuss the nature, the modalities of the realization of this digital literary production and the poetic games it creates on the web. Finally, we will examine the impact of this experimental literature on the process of constructing the meaning of the work.

Descriptors: digital literature; Informatics; numeric text; stylistic; poetic.

الأدب الرقمي: خصوصية وشعرية علي شبكة الانترنت

مستلخص:

تواصل الرقمية إحداث ظفرات كبيرة في جميع مجالات المعرفة، بما في ذلك العلوم الإنسانية. وفي مجال الأدب قدمت المعلوماتية وتطبيقاتها الحديثة مساهمات مثيرة للاهتمام. في هذا المشهد الرقمي المذهل، ظهر مفهوم "الأدب الرقمي". سوف نتناول بالدراسة في هذا البحث خصوصية الإبداع الأدبي الرقمي وإمكانيات الحاسب و المعلوماتية التي تسمح للكاتب بتوظيف هذا الوسيط الرقمي في تأليف أعمال أدبية متميزة عبر الإنترنت. سوف نحلل عناصر هذا الإنتاج الأدبي الرقمي وطبيعته وكذلك الأشكال الشعرية التي ينشئها على الويب. سوف ندرس أيضًا تأثير هذه المؤلفات التجريبية في بناء معني العمل.

كلمات دالة:

الأدب الرقمي- الرقمية-، النص الرقمي- الأسلوبية، الشعرية.



Dr. Dalia Metawe



Digital literature: specificity and poetry online

By

Dr. Dalia Metawe

Assistant Professor of

Department of French Language-
faculty of art- Menoufia university