

Littérature numérique : explorations créatives en quête de légitimation

Digital Literature: creative explorations in search of legitimation

Dr. BERRA Bensalem^{1.*}

¹Université d'El-oued, Algérie berrabensalem@yahoo.fr

Date of submission: 12/09/2024

Date of acceptance: 08/12/2024

Date of publication: 22/12/2024

Résumé:

La littérature numérique a ouvert de nouvelles perspectives créatives en permettant aux auteurs d'explorer des formes narratives et des modes d'expression inédits à travers l'adoption de nouvelles formes de littérarité offertes par les nouvelles technologies. Le présent article fait l'objet d'une étude critique où nous avons, tout d'abord, mis l'accent sur la définition de la littérature numérique et notamment sur les principaux genres qu'elle a fait développer. Nous avons essayé, ensuite, de soulever les défis auxquels elle est confrontée et qui continuent d'animer le débat autour de sa légitimation au sein du champ littéraire.

Mots-clés: littérarité numérique, hyperfictions, poésie animée, littérature générative, légitimation, champ littéraire.

Abstract:

Digital literature has opened new creative perspectives by allowing authors to explore novel narrative forms and modes of expression through the adoption of new forms of literary possibilities offered by emerging technologies. This article presents a critical study where the definition of digital literature is emphasized, particularly focusing on the main genres it has fostered. Then, an attempt is made to address the challenges it faces, which continue to fuel the debate surrounding its legitimacy within the literary field.

Key words: Digital literariness, Hyper-fiction, Animated poetry, Generative literature, Legitimacy, Literary field.

Introduction

La littérature numérique, aussi connue sous le nom de cyberlittérature, a fait ses premières apparitions depuis le milieu du siècle dernier. Ce nouveau mode d'expression artistique devient à présent une pratique considérablement prospère, particulièrement sur internet, car elle fusionne divers enjeux tels que la littérature, la communication, l'épistémologie et la pédagogie. Nous œuvrons à travers le présent article à explorer le rapport entre le numérique et la création littéraire. En d'autres termes, nous nous intéressons à la façon dont la technologie numérique enrichit la littérature et ouvre de nouvelles voies pour l'expression créative. Nous prenons comme point de départ la définition que donne Serge Bouchardon à ce nouveau champ jusqu'à lors inédit à savoir un « *ensemble de créations qui mettent en tension littérarité et spécificités du support numérique* » (Bouchardon 2014). Ainsi, la littérature numérique se présente comme une forme de contestation au sein du domaine littéraire, incitant à reconsidérer des concepts tels que l'écriture, le texte, le récit et la relation lecteur/auteur, mais plus particulièrement la question de la littérarité qui continue toujours, selon Pierre Bourdieu, à susciter des polémiques au sein du champ littéraire, opposant d'une part une *orthodoxie* cherchant à maintenir une tradition ou à respecter une norme établie (doxa), et d'autre part, une *hétérodoxie* qui multiplie les tentatives de subversion pour échapper à la norme, ou parfois pour la redéfinir. Notre contribution se concentrera sur cette problématique afin de dégager les propriétés définitoires de la nouvelle qualité de littérarité qui confère à la littérature numérique sa singularité et qui pourrait légitimement la placer au sein de ce champ de *capital symbolique*.

1. Définition de la littérature numérique

D'après Marcello Vitali-Rosati, professeur en littérature et spécialiste des écritures numériques, une définition précise et communément acceptée de la littérature numérique est difficile en raison de la complexité à délimiter ses contours. En effet, les deux vocables constitutifs de cette dénomination adoptée par ces adeptes renvoient à une série de paradoxes et d'embarras que plusieurs auteurs ont déjà soulevés et bien analysés¹. Nous essayons toutefois de mettre l'accent sur ses caractéristiques de base en évoquant la définition de Philippe Bootz d'après lequel la « littérature numérique » 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.* »²

Pour expliciter cette définition, nous revenons aux travaux de Katherine Hayles qui précise dans son article « Electronic Literature: What is it? », publié sur *eliterature.org*, que la littérature numérique se distingue généralement de l'œuvre littéraire numérisée, laquelle est généralement constituée d'œuvres initialement publiées sous format papier, puis rééditées sous forme numérique en les enrichissant par des fonctionnalités telles que l'annotation, la recherche ou le partage, ou par des contenus multimédias en vue de les comprendre ou de les apprécier ; il s'agit en quelque sorte d'un

¹ On cite, à titre d'exemple, les travaux de Katherine Hayles, Espen J. Aarseth, George P. Landow, du côté anglophone, et du côté francophone, à ceux d'Alexandre Gefen, Serge Bouchardon, Alexandra Saemmer, René Audet et Simon Brousseau, Régine Robin, Bertrand Gervais.

² Philippe Bootz, « QU'EST-CE QUE LA LITTÉRATURE NUMÉRIQUE ? », sur www.olats.org, décembre 2006 consulté le 10 février 2022

simple recyclage de l'œuvre sur un nouveau support sans altérer foncièrement sa nature et sa signification initiales. La littérature numérique serait, selon elle, nativement conçue par et pour le numérique, techniquement parlant, elle est créée sur ordinateur afin d'être aussi visualisée sur un écran, elle est, par ailleurs, une littérature de l'écran par essence : « *ce sont donc les propriétés spécifiques du médium informatique qui induisent la création d'un nouveau champ artistique, de nouvelles sensations, de nouvelles ouvertures sur l'imaginaire* »³. Hybride par nature, cette nouvelle forme artistique serait construite d'une relation de collaboration et de symbiose s'inscrivant dans différentes traditions (jeux, vidéo films, œuvres d'art visuel, etc.).

Les œuvres de littérature numérique sont, par conséquent, imaginées et réalisées spécifiquement pour l'ordinateur et le support numérique, un choix délibéré en vue de se servir amplement de quelques-unes de leurs propriétés : dimension multimédia, technologie hypertexte, interactivité. Cette nouvelle variété hybride d'expression, qui doit son avènement exclusivement au support numérique, implique une conjugaison réfléchie et signifiante entre textes, images, vidéos, hyperliens et éléments animés, perceptible à travers la surface observable de l'écran. Elle produit, en effet, un visuel, « le transitoire observable »⁴, qui ne peut aucunement être un objet immuable, mais un état temporaire puisqu'il est très sensible à la variabilité technologique des machines sur lesquelles s'exécute le programme. Il s'agit aussi bien d'un événement passager et temporaire que d'un objet que l'on peut fixer de façon définitive sur un support.

2. Les caractéristiques de la littérature numérique

D'après Alexandra Saemmer, quatre composantes principales caractérisent la littérature numérique à savoir l'animation textuelle, le programme, l'interactivité et le multimédia :

2.1. Le programme

Les ordinateurs offrent la possibilité de coder des images, du son et du texte, puis de les traiter à l'aide de programmes : le programme informatique est une interface entre deux systèmes de signes ; il opère, même si le lecteur n'en perçoit pas l'effet à l'écran. Son rôle est de convertir les signaux humains en données digitales ou, vice versa, de transformer des données digitales en signes décodable par l'être humain. En effet, un fichier numérique n'est pas directement interprétable par l'homme, tandis qu'un texte en langage courant ne peut être exploitable tel quel par l'ordinateur. L'auteur ne rédige plus des textes, mais se trouve contraint de concevoir des algorithmes et parfois même des programmes pendant le processus de création d'une production numérique ; il se fait, par ailleurs, « ingénieur du texte ». En effet, le titre percutant du post de blogue « *Si t'es pas codeur, t'es pas auteur* »⁵, trouve pleinement son sens : une formule adressée par le concepteur Thierry Crouzet pour dessiner un lien conditionnel entre les compétences informatiques de l'écrivain et sa position en tant qu'auteur. À propos de ce sujet, Arnaud Maïssetti écrit ceci :

*« Le code était notre alphabet désormais. On dessinait. La page de nos sites
était à notre main, comme autrefois la plume qu'on taillait pour convenir à*

³ *ibid*

⁴ Le transitoire observable c'est ce qui apparaît à l'écran c'est-à-dire l'événement multimédia produit en temps réel par l'exécution du programme et proposé à la lecture.

⁵ Thierry Crouzet, « si t'es pas codeur, t'es pas auteur », tcrouzet.com, 2011.

la vitesse relative et toujours singulière de nos poignets. Des heures sur quelques lignes de code pour modifier tel interligne, et qui pour s'en apercevoir ? On se refilait les lignes de code comme des secrets, des formules vaguement magiques. »⁶

Le lecteur est de même appelé, pour son opération de visionnage, d'avoir recours à des programmes, ne seraient-ce que les divers pilotes requis nécessairement pour assurer le fonctionnement des périphériques. Mais la communication dans le médium informatique pourrait ne pas être établie car le programme n'est pas nécessairement exécuté de manière uniforme sur tous les ordinateurs, cela rend cette littérature évidemment vulnérable et pourrait poser un sérieux problème pour la préservation et la pérennité de l'œuvre conçue.

Il va sans dire qu'en fonction de la nature du programme, les œuvres numériques se divisent en deux grandes catégories : les œuvres programmées et celles non-programmées. Les créations numériques programmées regroupent celles qui sont délibérément programmées par leurs créateurs ou des informaticiens ; elles exploitent des logiciels développés par l'auteur en utilisant un langage de script informatique⁷. C'est le cas, par exemple, dans *Orphée aphone* (2004) de Patrick Burgaud, dans *In the White Darkness* (2004) de Reiner Strasser ou dans la majorité des créations des membres du collectif *Transitoire Observable*, organisation internationale fondée en 2003 sous l'impulsion d'Alexandre Gherban.

Les œuvres non-programmées rassemblent, quant à elles, celles qui ne nécessitent pas de programmation explicite, c'est-à-dire que l'auteur n'a pas besoin d'être programmeur pour les concevoir. Son action consiste essentiellement à manier des médias signifiants pour lui tels des textes, des sons et des images et délègue aux caractéristiques fonctionnelles du « logiciel auteur »⁸ dont il se sert pour générer un produit en se basant sur ces données. Des œuvres, en l'occurrence, celles de Frédéric Develay publiées dans les premiers numéros de *Alire*, ainsi que *Le bruit* (2000) de Julien d'Abrigeon et *Perjalanan Jiwa* (2003) de Nazura Rahime en sont des exemples typiques.

2.2.L'animation textuelle

La digitalisation du texte le dématérialise le rendant ainsi apte à être traité informatiquement ou à être généré par un programme. À la différence du texte statique et non-manipulable, le texte numérique met en mouvement les lettres et les mots, et cette manœuvre entre potentiellement en résonance avec la signification de l'œuvre. Par ladite technique, la littérature numérique destitue le texte de sa position prédominante pour l'incorporer dans une dynamique de complémentarité avec d'autres supports sémiotiques avec lesquels il partage son espace. Selon l'automate, en effet, « le

⁶Arnaud Maïsetti, « Écritures (numériques) ceci n'est pas un bilan », *Carnets*, 2018. Disponible sur <https://www.arnaudmaisetti.net/spip/ecritures-numeriques-webnotes/article/ecritures-numeriques-ceci-n-est-pas-un-bilan>, consulté le 22/2/2023

⁷ Les auteurs utilisent les logiciels comme Flash™ et Director™, deux logiciels de programmation de Macromedia spécialisés dans le multimédia, mais pour les œuvres spécifiquement conçues pour le WEB, il s'agit le plus souvent de javascript et de PHP qui utilisent les langages de programmation non multimédia.

⁸Flash™, de Macromedia est un exemple de logiciel auteur conçu pour le multimédia, il est souvent utilisé comme simple logiciel vidéo.

texte n'est plus qu'une suite de signes abstraits qu'[il] peut stocker, transmettre, rechercher, compter, comparer, concaténer, programmer, etc. »⁹

2.3.L'interactivité

L'aspect interactif est incontestablement reconnu comme étant la propriété principale des œuvres numériques. Réduite à sa simple dimension technique, elle permet au lecteur de devenir un élément intégré au système technique de l'œuvre en l'invitant à communiquer et d'interagir avec le programme qui le provoque et répond à son activité physique. Le texte devient, par conséquent, sujet à la manipulation sur l'écran ; le lecteur à la possibilité de cliquer dessus, de déplacer des signes et des vocables, voire même d'insérer ses propres contenus. De cette interaction physique entre un dispositif technique et une action humaine, pourraient se créer, par conséquent, des connexions potentiellement pertinentes entre le texte en tant qu'objet manipulable, le texte issu de l'action du lecteur, et l'action de manipulation elle-même.

L'interactivité peut conférer des traits particulièrement remarquables à une création littéraire numérique si, comme l'a bien montré Leonardo Flores, on s'inscrit dans une vision anthropocentrée où l'interactivité est une caractéristique inhérente à l'œuvre elle-même, et non plus seulement au programme qui la supporte. Ceci octroie au lecteur la faculté de l'utilisation de l'œuvre dans une construction du sens et d'examiner les aspects sémiotiques découlant de son interaction physique avec le programme, au lieu d'être un condamné de la fermeture du dispositif informatique du système. Il s'agit de l'un des défis qui se présentent actuellement à la littérature numérique, laquelle est appelée à se reposer sur des dispositifs dans lesquels le lecteur (interacteur) pourrait agir, composer et construire.

2.4. Le multimédia

La quatrième caractéristique de la littérature numérique concerne son caractère multimédia : une œuvre numérique est souvent le fruit d'une fusion entre le texte, les images statiques et animées, ainsi que le son. Le multimédia est, par conséquent, de nature audiovisuelle, il renvoie, dans ce cas, au seul résultat perceptible et compréhensible par le lecteur en tant qu'être humain. Il va sans dire que l'intrusion de cette pratique avant-gardiste dans le champ littéraire appelle le lecteur à adopter une nouvelle habitude de lecture qui le contraindrait à prendre en charge une multitude de significations nouvelles et inconcevables jusqu'alors. Il s'agit donc d'une mutation épistémologique suivant laquelle le néologisme « d'hyperlecture » fut créé, ce qui laisse à entendre que la notion de lecture est dorénavant dépassée car il est incapable de comprendre des pratiques parfois très éloignées de la réalité à laquelle nous étions jusqu'alors accoutumés.

3. Les formes littéraires numériques

⁹ Jean Clément, « La littérature au risque du numérique », dans Document Numérique 2001/1-2 (Vol.5), pp. 113-134

Les trois premières caractéristiques citées ci-dessus ont abouti respectivement à la naissance de trois « genres » littéraires qui, certes, sont généralement interdépendants, mais leur distinction permet une meilleure compréhension des problématiques mises en jeu à savoir la génération automatique, la poésie animée et l'hyperfiction.

3.1. La littérature générative

La particularité de la littérature générative réside dans le fait qu'elle regroupe un ensemble de démarches pour rendre possible la variation du texte ; elle repose sur ce qui est techniquement appelé « générateur de texte », lequel est « *un programme qui crée du texte à partir d'un ensemble de règles qui constituent une grammaire et d'un ensemble d'éléments préconstruits qui forment un dictionnaire* »¹⁰. On distingue deux grandes familles de générations bien distinctes, ayant chacune sa propre philosophie et ses principes particuliers de gestion : la génération combinatoire et la génération automatique.

3.1.1. La littérature combinatoire

La littérature combinatoire est une écriture qui permet de créer un texte à l'aide d'algorithmes par la combinaison des fragments déjà existants, généralement soumis à un principe aléatoire qui détermine l'agencement des bribes de textes. Elle concrétise en quelque sorte un fantasme dadaïste du début du XX^{ème} siècle, qui consiste à recourir au combinatoire comme un instrument du hasard afin d'en faire un outil de dérision à l'égard de ce que Roland Barthes appelle « fascisme de la langue ». C'est ainsi que Tristan Tzara dévoile, à travers son fameux texte « Pour faire un poème dadaïste », les préceptes de son mécanisme novateur de création littéraire :

"Prenez un journal.

Prenez des ciseaux.

Choisissez dans ce journal un article ayant la longueur que vous comptez donner à votre poème.

Découpez l'article.

Découpez ensuite avec soin chacun des mots qui forment cet article et mettez-les dans un sac.

Agitez doucement. Sortez ensuite chaque coupure l'une après l'autre.

Copiez consciencieusement dans l'ordre où elles ont quitté le sac.

Le poème vous ressemblera.

*Et vous voilà un écrivain infiniment original et d'une sensibilité charmante, encore qu'incomprise du vulgaire."*¹¹

Les concepteurs des œuvres combinatoires partagent, en effet, cette même conception en mettant en œuvre des algorithmes aléatoires pour combiner des éléments infratextuels, dits « textons », en

¹⁰ Philippe Bootz, *ibid*

¹¹ Tristan Tzara, "Pour faire un poème dadaïste", in sept manifestes dada, éd. Pauvert, 1924.

s'inspirant des électrons en physique et par opposition aux « scriptons » qui désignent le résultat de la procédure formelle de combinaison. Il est utile de mentionner que les générateurs qui utilisent comme textons des unités morphosyntaxiques minimales tels le mot, la syllabe ou la lettre auraient de faibles chances de produire aléatoirement un énoncé cohérent. En contrepartie, les générateurs utilisant comme textons des unités de textes plus grandes telles que des phrases, ou des vers, voire même des paragraphes ou des strophes auraient beaucoup plus de probabilités de produire des scriptons harmonieux du fait que la syntaxe des phrases est déjà constituée au préalable.

Pour minimiser les effets de bruit et d'illisibilité, certains concepteurs sont poussés à adopter un type de combinatoire dans lequel les textons sont classés en différentes catégories, chacune étant assignée à une position spécifique dans le texte. Cet arrangement permet de mieux maîtriser l'ordre des énoncés. C'est selon ce principe que Raymond Queneau a composé ses *Cent mille milliards de poèmes*. D'autres ont recours à un autre procédé de génération combinatoire, celui des « phrases à trous », développé par l'OULIPO¹², lequel consiste à prendre une phrase de référence, la priver de certains de ses constituants (mot ou expression), puis les remplacer par d'autres pris des listes de mots ou de segments de phrases compatibles avec la structure syntaxique complète de la phrase modèle. Ce procédé risque de ne pas gérer la cohérence sémantique des textes longs, mais il convient parfaitement à la poésie qui demande un traitement moins strict et où toute association de mots est susceptible de créer un sens poétique.

3.1.2. La littérature automatique

Née durant la décennie 1980, à l'initiative du créateur français Jean-Pierre Balpe, la création automatisée constitue l'essence même de la conception actuelle de la littérature numérique. Le générateur automatique permet de produire des textes en partant d'une nomenclature de mots et d'une description informatique des règles pour les assembler. C'est une reprise du principe de la grammaire générative chomskyenne selon laquelle chaque produit langagier d'une langue pouvait être engendré à partir d'un nombre restreint de règles, ou de celui des formalistes russes pour lesquels la quasi-totalité des contes populaires découlent de la conjonction d'un petit ensemble de fonctions. Le générateur automatique ou le « littéraciel » est, selon Jean-Pierre Balpe, « *un automate capable de produire en quantité psychologiquement illimitée des objets acceptables dans un domaine de communication antérieurement défini, c'est-à-dire reconnu comme domaine par une communauté de récepteurs* »¹³.

Par sa qualité d'automate producteur, le générateur automatique n'arrive jamais à épuiser ses possibilités, contrairement au générateur combinatoire, et est capable de produire des textes poétiques ou romanesques entiers et de manière infinie. Par ailleurs, son programme de génération le rend capable de gérer l'aspect sémantique et de relever le défi de l'épreuve de l'illisibilité en produisant des textes totalement cohérents, ne portant nullement le timbre de la machine ; il s'agit bel et bien des pastiches qui fonctionnent comme des leurres. Jean-Pierre Balpe relate à ce sujet cette anecdote afin de révéler la haute performance de simulation de ses générateurs : « *J'ai eu une anecdote amusante avec un collègue spécialiste de Flaubert. Je lui avais fait lire une page générée et il m'avait dit : "oui, c'est du Flaubert, mais je n'arrive pas à savoir de quel texte"*. Il était très

¹² L'Ouvroir de Littérature Potentielle, un collectif créé en 1961 par Raymond Queneau

¹³ BALPE Jean-Pierre et BABONI-SCHILINGI Jacopo, « Génération automatique poésie-musique », in Balpe J.P. (Dir.) *Rencontres-médias 1* (1996-1997). Paris : BPI Centre Pompidou, 1997 : 149

embêté car il connaît Flaubert par cœur.»¹⁴ Ces générateurs de produits littéraires sont donc capables de créer tout genre de texte et de se mesurer à tout auteur.

Les résultats de la génération automatique sont certes spectaculaires en matière de qualité des textes produits, mais ce qui étonne le plus c'est l'immense faculté du dispositif à générer des textes à l'infini. Cette surabondance des formes génériques surpasse les compétences de l'homme et démotive, par conséquent, considérablement les efforts de lecture. Puisque, dans ce cas de figure, on se focalise davantage sur les mécanismes d'engendrement des textes que sur les productions elles-mêmes. Autrement dit, le texte achevé est relégué au rang secondaire au détriment des choix interminables des structures textuelles ou phrastiques issus du fonctionnement de « la machine poético-électronique » ; il n'est désormais que la reproduction infinie d'une matrice initiale. En ce sens, la génération automatique de texte nous avertit que la littérature ne doit plus être recherchée dans le texte-objet tel que la tradition de l'imprimé nous l'a appris à isoler et à valoriser, mais dans une esthétique de flux qui l'engendre dans ses interminables régénérations.

3.2. La poésie animée

Apparue en France en 1985 ; la poésie animée constitue un prolongement des courants artistiques d'avant-garde du début du siècle passé qui ont œuvré à l'abolition des frontières entre les différents domaines du champ artistique pour faire du texte poétique un « art sémiotique général ». Il s'agit désormais de ne plus se contenter d'attribuer aux signes linguistiques l'unique fonction de représentation arbitraire, mais de leur suggérer celles d'assistance et de participation à l'élaboration du sens et de l'effet poétique. Elle constitue ainsi une extension de la littérature animée où « *les signes utilisés peuvent provenir de différents codes (linguistique, musical, graphique, photographique, vidéo...)* »¹⁵.

Ce courant poétique innovant repose principalement sur une caractéristique spécifique des œuvres littéraires numériques, à savoir l'animation textuelle, où les éléments sémiotiques du texte font constamment l'objet d'évolutions temporelles à l'écran tels que des déplacements, des ajustements et des transformations morphologiques. C'est ainsi que Ernesto Manuel de Melo e Castro, le créateur de la vidéopoésie, qualifie de manière générale la poésie animée en affirmant : « *la page n'existe plus, pas même en tant que métaphore. L'espace est maintenant équivalent au temps et l'écriture n'est plus une partition mais une réalité de dimension virtuelle.* »¹⁶

Grâce à l'exploitation de toutes les potentialités d'affichage et de mouvement de l'ordinateur, la poésie numérique rompt avec la tradition ancienne de la mise en page statique du texte et adopte une approche scénique. Désormais, le poème devient dynamique et tire parti de l'affichage, lequel est assujéti « *à un processus temporel qui le fait apparaître puis se métamorphoser ou s'évanouir, jouer des formes et des rythmes visuels, réagir parfois aux sollicitations du lecteur grâce à l'interactivité que permet la souris.* »¹⁷ Ainsi, la lecture du poème se transforme en un défilé spatial à la recherche de lisibilité. Cependant, la temporalité de l'affichage pourrait troubler la concentration des lecteurs en leur imposant un rythme qui peut parfois entraver le processus de

¹⁴ BALPE Jean-Pierre, débat, in Bootz Philippe (Dir.), A:\ LITTÉRATURE 4. Villeneuve d'Ascq : MOTS-VOIR et GERICO-CIRCAV, université de Lille 3, 1994 : 98

¹⁵ Philippe Bootz, *ibid*

¹⁶ de MELO e CASTRO Ernesto Manuel, « Videopoetry », Visible Language 30.2 ; New Media Poetry : Poetic Innovation and New Technologies, Eduardo Kac (Ed.), Providence : Rhode Island School of Design, 1996 : 141. Trad. Ph. Bootz

¹⁷ Jean Clément, *ibid*

lecture : c'est en fait un véritable labyrinthe de chemins croisés où il est facile de se perdre car toute prestation de lecture provoque une expérience originelle de lecture. Cette originalité s'accroît davantage lorsque le lecteur interagit avec le texte à travers les mouvements des périphériques de saisie d'information, en l'occurrence la souris. Dans ce cas, l'ordinateur est capable de réagir aux sollicitations des lecteurs et de remanier par conséquent le fonctionnement du programme.

Les partisans de cette nouvelle conception poétique en France se sont regroupés autour de Philippe Bootz au sein de la revue *Alire* dont la principale tâche était de publier des œuvres couvrant un large éventail de genres, mais ayant une particularité commune, celle d'être exclusivement destinées à lire sur un écran. Voici entre autres quelques-unes des formes les plus courantes de la poésie numérique¹⁸ : l'animation syntaxique qui crée une mouvance dans la syntaxe ; les animations tridimensionnelles qui permettent au texte de se développer à l'écran dans les trois dimensions de l'espace grâce à la synthèse 3D ; les calligrammes numériques qui sont un moyen créatif de combiner des éléments visuels et textuels pour créer une expérience de lecture plus intéressante, ils peuvent être créés à l'aide de divers outils et logiciels de conception graphique ; l'animation cinématique qui utilise des mouvements pour créer une expérience dynamique.

3.3. L'hyperfiction

Contrairement à la fiction traditionnelle, qui suit une structure narrative généralement linéaire du début à la fin, l'hyperfiction représente une modalité de narration interactive et non linéaire qui permet aux lecteurs de vivre une expérience de lecture plus immersive et personnalisée. Elle utilise des liens hypertextes pour connecter différents éléments du texte entre eux ce qui offre au lecteur la possibilité de naviguer dans le texte de manière non séquentielle en lui offrant des pratiques de lecture alternatives, tel que le souligne Anne-Cécile Brandenburger, auteure d'une hyperfiction intitulée *Apparitions inquiétantes* : « le lien hypertexte peut rendre la littérature et la fiction plus intuitives, mieux en phase avec les processus de rêverie, avec l'imagination qui nous fait vagabonder d'une idée à l'autre ou d'un mot à une image [...] elle correspond en tous cas à nos comportements de zappeurs. »¹⁹ En conséquence, l'hypertexte donne aux lecteurs l'opportunité de naviguer librement dans le texte, de choisir leur propre chemin et de créer ainsi une expérience de lecture originelle. Il leur offre une plus grande liberté et interactivité en les impliquant davantage dans la construction de leur compréhension de l'histoire.

Il va sans dire que l'hyperfiction est apparue dans les années 1990 avec l'avènement du World Wide Web et de l'hypertexte. Elle a été utilisée par des auteurs de renom tels que Michael Joyce, Shelly Jackson, Stuart Moulthrop et Renaud Camus afin d'élaborer des œuvres expérimentales qui défient les limites de la narration traditionnelle. Ce nouveau genre satisfait à la longue aspiration de certains auteurs à engager un dialogue avec leurs lecteurs au sein même de l'œuvre, en les intégrant dans le dispositif textuel pour les impliquer activement dans un système d'énonciation. Cela signifie que l'auteur transfère une partie de ses privilèges au profit du lecteur, ce qui permettrait à l'écriture de devenir, dans ce cas de figure, collaborative ou collective.

La littérature est constamment soucieuse de tirer profit de nouvelles formes et de nouveaux supports susceptibles de favoriser l'expansion de son imagination. C'est probablement la raison

¹⁸ Cf l'article intitulé « Quelles sont les formes de la poésie numérique animée ? » in Leonardo Olats & Philippe Bootz, décembre 2006, disponible sur http://archive.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/13_basiquesLN.php

¹⁹ Cité par Jean Clément, in « De quelques fantasmes de la littérature combinatoire », Intervention au colloque "Écritures en ligne: pratiques et communautés" Rennes Septembre 2002, disponible sur http://vadeker.net/essais/Fantasmes_de_la%20litterature_combinatoire.html consulté le 23/5/2022

pour laquelle l'hypertexte a rapidement suscité l'intérêt des écrivains. En effet, la toute première création hyperfictionnelle distribuée sur disquette intitulée: *Afternoon, a story* fut publiée, dès 1985, par Michael Joyce ; de nombreux écrivains américains se sont engagés dans cette voie, en utilisant un outil d'écriture hypertextuelle appelé Storyspace. Depuis lors, les dispositifs de création se sont diversifiés, en particulier sur la toile et la fiction hypertextuelle a également connu un essor important en France.

En somme, la fiction hypertextuelle présente une organisation caractérisée par des hyperliens, offrant au lecteur la possibilité de diriger son propre cheminement de lecture. Dans cette optique, la lecture hypertextuelle a principalement pour objectif d'accorder au lecteur la faculté de donner de la signification à l'œuvre, s'opposant de ce fait à la lecture dite linéaire où le sens est souvent déterminé par la matérialité du livre imprimé. La littérature hypertextuelle favorise également l'établissement d'un échange signifiant entre l'auteur et le lecteur, créant ainsi une impression d'interaction et mettant en évidence l'aspect collectif et collaboratif de la littérature. Cependant, en dépit de son potentiel créatif et innovant, certains critiques estiment que l'utilisation excessive des liens peut entraîner une fragmentation excessive de l'œuvre, rendant la lecture confuse pour le lecteur. De plus, la participation active du lecteur à la production du sens diminue l'intention créative du concepteur et la cohérence de l'œuvre dans son ensemble. Certains considèrent également que la littérature hypertextuelle favorise la superficialité de la lecture, car le lecteur peut être tenté de naviguer rapidement d'un élément à l'autre sans s'engager pleinement dans la profondeur du texte.

Conclusion

Il est évident que la littérature numérique a ouvert de nouvelles perspectives créatives en permettant aux auteurs d'exploiter des formes narratives et des modes d'expression inédits. Elle a favorisé le développement de genres tels que les hypertextes, les fictions interactives et les poèmes multimédias. Mais cette hétérodoxie a suscité des débats et des questionnements au sein du champ littéraire car les contours de littérarité de cette nouvelle formes artistique restent encore flous. Par conséquent sa canonisation, autrement dit, son intégration dans le canon littéraire établi « *s'invite au rang des questions épineuses* »²⁰, et reste en instance tant qu'elle n'a pas trouvé des réponses à des questions compromettantes comme:

-Quels critères esthétiques peuvent être adoptés pour évaluer la valeur littéraire de ces œuvres ?

-De quelle manière doit-on lire ces œuvres, si l'on peut encore utiliser le terme « lecture » ?
Comment doit-on les étudier et les analyser ?

-Et, finalement, comment parvient-on à en assurer une certaine pérennité ? Car, comme l'a affirmé Servane Monjour : « *Chaque année nous en perdons des pans entiers pour des raisons très diverses : obsolescence technique, oubli de renouvellement d'un nom de domaine, suppression*

²⁰ Gilles Bonnet, *Pour une poétique numérique : Littérature et Internet*, Paris, Hermann, 2017, p.54

volontaire de la part de l'auteur.e qui, après quelques années d'activité, finit par se tourner vers d'autres horizons [...] »²¹.

La littérature numérique ne cesse de créer la polémique au sein du champ littéraire en suscitant des débats sur la définition même de la littérature avec l'adoption d'une nouvelle forme de littérarité dont les principaux aspects sont l'intégration des éléments visuels, sonores et interactifs et l'exploitation des fonctionnalités telles que les hyperliens, les animations, les effets visuels, les simulations, les bases de données et les algorithmes. Elle a donc la propension à accorder une valeur excessive aux objets numériques qui se distinguent par leur originalité exceptionnelle et leur excellence technique remarquable, mais parfois relativement limitée en termes de narration ou même de style. Cette forme artistique moderne dont la préoccupation principale étant de concentrer l'attention sur l'aspect technique et dispositif de l'œuvre, fait face à plusieurs défis spécifiques liés à sa nature et à son contexte dont les principaux sont :

-les œuvres créées pour des plateformes ou des formats spécifiques doivent avoir des mises à jour constantes pour rester consultables.

-contrairement à la littérature traditionnelle, qui peut être conservée physiquement dans des bibliothèques, les formats de fichiers sur lesquels sont sauvegardées les œuvres risquent de devenir incompatibles avec les nouvelles technologies ; ils sont appelés régulièrement à être sauvegardés et convertis dans des formats plus durables.

-avec l'abondance de contenus en ligne, le problème de visibilité se pose plus que jamais : la littérature numérique peut se perdre dans le bruit médiatique et avoir du mal à se faire remarquer.

-la diffusion numérique facilite la régénération, la propagation et l'altération des œuvres créées, ce qui soulève des préoccupations autour du respect des droits d'auteur et de la protection des créateurs.

-la qualité littéraire et la valeur artistique des œuvres numériques accentue la réticence au sein de la communauté littéraire. Certains refusent catégoriquement de donner une légitimité aux œuvres numériques et estiment que l'utilisation excessive de médias et d'interactivité menace l'essence même de la littérature. Pour eux, les œuvres numériques ne sont que de simples amusements sans jamais pouvoir atteindre le statut de véritables œuvres littéraires. Le passage suivant de Thierry Crouzet met en particulier en exergue ce constat ; il s'adresse aux chercheurs afin de leur infliger un avertissement plutôt sévère après une carrière considérable dans le domaine de la création numérique : *« parler des auteurs à l'ère numérique, d'auteur numérique ou de littérature nous enferme, nous étouffe, nous arrache au champ de la littérature »²²*. Il continue par cette décision étonnante : *« J'ai imprimé l'intégralité de mon blog il y a quelques mois pour me prouver à moi-même qu'il était une œuvre comme une autre, pour le ranger à côté de mes livres, le ranger à côté des livres des autres, pour l'inscrire matériellement dans l'histoire de la littérature. »²³*

De tout ce qui précède, nous pouvons affirmer que, dans leurs conceptions actuelles, les œuvres numériques ne pourront pas être considérées comme faisant partie de la littérature. Toutefois, elles demeurent une manœuvre d'écriture numérique à vocation numérique, esthétique et conceptuelle.

²¹ Servane Monjour, « La littérature numérique n'existe pas. La littérarité au prisme de l'imaginaire médiatique contemporain », Dans Communication & langages 2020/3 (N° 205), pages 5 à 27, disponible sur <https://www.cairn.info/revue-communication-et-langages-2020-3-page-5.htm>, consulté le 21/4/2223

²² Thierry Crouzet cité par Servane Monjourin « La littérature numérique n'existe pas. La littérarité au prisme de l'imaginaire médiatique contemporain », Dans Communication & langages 2020/3 (N° 205), pages 5 à 27, disponible sur <https://www.cairn.info/revue-communication-et-langages-2020-3-page-5.htm>, consulté le 21/4/2223

²³ *ibid*