

LIRE LA LITTÉRATURE NUMÉRIQUE À L'UNIVERSITÉ : DEUX SITUATIONS PÉDAGOGIQUES

Alexandra Saemmer

Klincksieck | « *Ela. Études de linguistique appliquée* »

2010/4 n°160 | pages 411 à 420

ISSN 0071-190X

ISBN 9782252037713

Article disponible en ligne à l'adresse :

<http://www.cairn.info/revue-ela-2010-4-page-411.htm>

!Pour citer cet article :

Alexandra Saemmer, « Lire la littérature numérique à l'université : deux situations pédagogiques », *Ela. Études de linguistique appliquée* 2010/4 (n°160), p. 411-420.

Distribution électronique Cairn.info pour Klincksieck.

© Klincksieck. Tous droits réservés pour tous pays.

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.

LIRE LA LITTÉRATURE NUMÉRIQUE À L'UNIVERSITÉ : DEUX SITUATIONS PÉDAGOGIQUES

Résumé : La littérature numérique n'a cessé de se développer ces dernières décennies. La nature informatique et souvent hypermédiatique des œuvres incite le lecteur à mobiliser plusieurs approches et compétences, allant de l'analyse littéraire à la programmation, de l'esthétique au web-design, des études cinématographiques à la musicologie, des sciences de la communication à l'ingénierie des réseaux. Grâce à son caractère multidisciplinaire, une lecture analytique d'œuvres de littérature numérique peut être intégrée dans différents contextes pédagogiques. Après une brève introduction au vaste champ de la littérature numérique, je présenterai dans cet article deux situations d'enseignement où l'intégration de la littérature numérique peut contribuer non seulement à une hybridation salutaire des savoir-faire techniques, mais surtout au questionnement critique des outils numériques et de leurs usages.

Depuis les premiers poèmes digitaux datant de la fin des années cinquante, en passant par les générateurs de texte, la littérature programmée, la poésie animée, l'hyperfiction, le poème et le récit hypermédiatiques jusqu'aux blogs littéraires ou romans twitter et facebook, la littérature numérique n'a cessé de se développer ces dernières décennies. Des bases de données importantes aux États-Unis¹ et au Canada² recensent les œuvres, proposent des classements par genres. La recherche et la création s'organisent autour d'événements internationaux, qui s'efforcent de réunir les différentes communautés³ et de développer des outils d'analyse pour des corpus en évolution constante. La nature informatique et parfois hypermédiatique des œuvres incite le lecteur à mobiliser plusieurs approches et compétences, allant de l'analyse littéraire à la programmation, de l'esthétique au web-design, des études cinématographiques à la musicologie, des sciences de la communication à l'ingénierie

1. Directoire de la Electronic literature organization, <http://directory.eliterature.org/>
2. Répertoire des arts et littératures hypermédiatiques, <http://www.labo-nt2.uqam.ca/observatoire/repertoire>
3. Par exemple le cycle de conférences et festival e-poetry et les conférences internationales de la Electronic literature organization.

des réseaux. Grâce à son caractère multidisciplinaire, une lecture analytique d'œuvres automatiquement générées, animées ou hypermédiatiques peut également trouver sa place dans différents contextes pédagogiques. Je présenterai dans cet article deux contextes d'enseignement où l'intégration de la littérature numérique peut contribuer non seulement à la consolidation de certains savoir-faire techniques, mais surtout au questionnement critique de ceux-ci.

L'objectif pédagogique de l'enseignement de la méthodologie universitaire ou des Technologies de l'information et de la communication (TIC), souvent organisé sous forme de cours transdisciplinaires, ne peut pas être réduit à la transmission de compétences techniques. Ces compétences doivent être intégrées dans un cadre culturel plus large, impliquant un questionnement sur la place du sujet dans l'espace numérique : les conséquences socio-culturelles et politiques de l'investissement des réseaux sociaux en ligne, les espoirs et craintes liés à la démocratisation de l'accès à la « place publique » du réseau mondial, les questions éthiques autour de la diffusion légale et illégale de contenus. À travers leurs œuvres, beaucoup d'auteurs de littérature numérique mènent une réflexion critique sur les espaces d'information et de communication ; ils « détournent » les fonctionnalités des moteurs de recherche, des logiciels, des blogs, des sites web commerciaux ou des jeux afin d'attirer l'attention sur les contraintes sociotechniques inhérentes, et de questionner nos attentes parfois démesurées quant à l'ubiquité, la gratuité et l'accessibilité sans limites de l'information (voir point 1).

Dans le contexte pédagogique plus restreint des sciences de l'information et de la communication, l'enseignement de la littérature numérique peut être couplé à des approches pratiques, par exemple en web-design. Les logiciels utilisés pour la construction de pages web, et *a fortiori* la pratique plus récente des *content management systems* (par exemple Joomla!), encouragent une séparation de la forme et du contenu qui, certes, facilite la gestion des sites, mais relègue l'« énonciation éditoriale »⁴ au second plan. Des formes de littérature numérique questionnant la relation entre texte, mouvement, image et manipulation de façon inattendue, voire déconcertante, peuvent aider les étudiants à prendre conscience de leurs réflexes de créateurs-apprentis littéralement « programmés » par les contraintes techniques et industrielles de l'outil de création utilisé (voir point 2).

Par manque d'espace, je ne parlerai pas ici du rôle de la littérature numérique dans l'enseignement des arts plastiques, même s'il est important. Je n'aborderai pas non plus sa place dans les études littéraires, où elle est pour l'instant encore quasiment absente. Il reste évidemment à souhaiter qu'une intégration progressive de la littérature numérique dans les curricula

4. Selon Emmanuël Souchier, l'« énonciation éditoriale », c'est-à-dire les caractéristiques plastiques des signes sur leur support matériel, joue pourtant un rôle tout aussi important que l'énoncé avec ses caractéristiques référentielles et pragmatiques (E. Souchier, « L'image du texte. Pour une théorie de l'énonciation éditoriale ». *Les cahiers de médiologie*, 6, Paris, Gallimard, 1998, http://www.mediologie.org/collection/06_mediologies/souchier.pdf).

littéraires à l'université donnera bientôt à certaines œuvres animées, interactives et programmées la place qu'elles méritent, dans les canons de la littérature du XX^e et XXI^e siècles⁵.

Avant d'aborder de façon plus détaillée les deux contextes d'enseignement évoqués, une brève introduction au champ de la littérature numérique paraît indiquée. Il faut d'abord distinguer entre deux formes de littérature numérique. Une première a été conçue pour le papier et numérisée : pensons aux classiques de la littérature française dans la bibliothèque numérique *Gallica*, aux romans et poèmes téléchargeables sur e-book ou téléphone portable. Certes, le numérique a transformé les processus de publication et de distribution de ces littératures, qui n'ont plus forcément besoin de maison d'édition pour rencontrer leur public. La nature du texte lui-même n'a pourtant pas changé : toujours statique et linéaire, il peut être imprimé sans être fondamentalement altéré.

Ceci n'est pas le cas pour une deuxième forme de littérature écrite pour le dispositif numérique et inséparable des spécificités de celui-ci. Cette littérature peut être définie par trois caractéristiques fondamentales : l'animation d'abord. Les lettres et les mots sont mis en mouvement, et ce mouvement rentre dans une relation plus ou moins signifiante avec le texte. Dans les expérimentations les plus intéressantes, le mouvement n'illustre pas seulement le sens du texte, mais ouvre celui-ci vers de nouvelles significations – un peu comme une métaphore dans le domaine linguistique. Les animations textuelles dans *The Dreamlife of letters* par Brian Kim Stefans⁶ constituent un bel exemple d'animations qui nous surprennent par un couplage « non-conventionnel » entre le sens du mouvement et celui du texte⁷. Certes, l'on peut avancer que l'animation du texte existe déjà dans l'art vidéo et au cinéma. L'animation textuelle dans la littérature numérique est pourtant différente par nature de ces précurseurs parce qu'elle est programmée.

En effet, le programme constitue une deuxième caractéristique importante de la littérature numérique, soit parce qu'une partie de la poéticité est en effet située dans le code (comme dans la *perl poetry*) ou dans la relation entre code et surface, soit parce que l'auteur expérimente les dimensions « aléatoires » apportées par le programme informatique de façon volontaire (comme dans les générateurs de texte et autres formes de littérature programmée) ou involontaire. Peu importe si un auteur travaille avec cette dimension dans son œuvre, elle est effectivement présente parce que le programme n'est pas exécuté de la même façon sur n'importe quel ordinateur : les vitesses d'exécution sont plus ou moins élevées, les modes de stockage et les logiciels

5. Voir A. Saemmer, « Faut-il canoniser la littérature numérique », colloque « L'auteur en réseaux, les réseaux de l'auteur, du livre à Internet », 2-3 juillet 2010 au Pôle Métiers du livre à Saint-Cloud, actes à paraître.

6. B. K. Stefans, *The Dreamlife of letters*, http://collection.eliterature.org/1/works/stefans__the_dreamlife_of_letters.html.

7. Pour une analyse exhaustive des figures d'animation dans *The Dreamlife*, voir A. Saemmer, « Figures de surface média », *Protée. Revue internationale de théories et de pratiques sémiotiques* vol. 36, n° 1, 2008, PU Québec, p. 79-90.

utilisés changent avec les années. Ce cadre d'actualisation instable rend la création numérique foncièrement fragile, voire éphémère. Certains auteurs essaient de contourner cette dimension non-maîtrisable parce qu'elle peut mettre en danger les intentions esthétiques ; d'autres la poétisent dans leurs œuvres. Dans *Passage* de Philippe Bootz par exemple⁸, la labilité du dispositif numérique est métaphorisée dans les animations textuelles sur la surface de l'écran, et à travers la relation complexe entre animation, manipulation et programme (par exemple par le biais de la mise en place d'un « générateur adaptatif »⁹).

Une troisième caractéristique de la littérature numérique concerne sa dimension interactive : le texte devient manipulable, le lecteur peut « cliquer » dessus, déplacer des lettres ou des mots, insérer lui-même des contenus. Comme dans le domaine de l'animation, certaines relations entre le texte, le geste de manipulation et le résultat de la manipulation semblent « conventionnelles » : peu importe sur quel lien le lecteur clique par exemple dans les termes associés d'un article de *Wikipedia*, il sait qu'il tombera toujours sur un article en relation avec ce terme. Cette manipulabilité du texte numérique peut être appelée « sélective »¹⁰. Particulièrement fréquente dans le jeu vidéo et la littérature numérique existe une autre forme de manipulation que l'on peut appeler « immersive » ; elle rappelle au lecteur des gestes qu'il a l'habitude de faire dans le monde physique – par exemple lorsque, dans le récit interactif allemand *Zeit für die Bombe* de Susanne Berkenheger¹¹, il appuie sur une zone manipulable contenant les mots « appuie sur le petit interrupteur », et que cet appui déclenche effectivement le compte à rebours d'une bombe dans l'histoire racontée. Dans certaines expérimentations en littérature numérique, les aspects immersifs de la manipulation de l'interface numérique sont ensuite utilisés non pas pour conforter les attentes du lecteur (comme dans le cas de l'interrupteur), mais pour les mettre au défi. Dans *Sous Terre* de Gregory Chatonsky par exemple¹², à chaque fois que le lecteur clique sur l'un des éléments multiples du menu de navigation, un changement se produit dans l'interface ; mais lorsqu'il essaie d'activer le mot « premier souvenir », rien ne se passe. Bien évidemment, le lecteur peut se détourner de l'œuvre en pensant qu'il s'agit d'une erreur de programmation. N'est-il pourtant pas probable qu'il essaie de faire signifier ce refus d'accès au « premier souvenir » ? Nous constatons que la littérature numérique revêt parfois un caractère résistant, voire politique : l'interface renvoie le lecteur à ses réflexes, le confronte aux conventions du monde numérique afin qu'il les questionne.

8. P. Bootz, *Passage*, <http://www.labo-mim.org/site/index.php?passage>.

9. Voir P. Bootz, *Formalisation d'un modèle fonctionnel de communication à l'aide des technologies numériques appliqué à la création poétique*, thèse de doctorat soutenue à l'Université Paris 8, 2001, p. 126.

10. M.-L. Ryan, *Narrative as virtual reality*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 2001, p. 20 ss.

11. S. Berkenheger, *Zeit für die Bombe*, <http://berkenheger.net/zliteratur.net/ouargla/wargla/zeit.htm>

12. G. Chatonsky, *Sous Terre*, <http://www.incident.net/works/sous-terre>

1. LA LITTÉRATURE NUMÉRIQUE DANS L'ENSEIGNEMENT DE LA MÉTHODOLOGIE ET DES TIC

Des cours d'initiation au fonctionnement général des ordinateurs, au traitement du texte et de l'image, à la recherche et à l'extraction d'informations dans les bases de données, les catalogues de bibliothèques et sur Internet ont été progressivement mis en œuvre dans les universités françaises à partir des années 1990. Au départ, ces cours étaient souvent intégrés dans les programmes des disciplines, et leur contenu variait beaucoup d'un département à l'autre. Depuis 2002, le Ministère de l'Enseignement supérieur tente d'établir un cadre pour ces cours pour s'assurer que tous les étudiants inscrits dans une université française acquièrent des « compétences de base » communes en TIC. Font partie de ces compétences la recherche, la création, la manipulation et la gestion de l'information ; la présentation en présentiel et à distance d'un travail de recherche ; l'échange et la communication à distance ; la production en situation de travail collaboratif ; le positionnement face aux problèmes et enjeux de l'utilisation des TIC : droits et devoirs, aspects juridiques, déontologiques et éthiques. Les étudiants ont la possibilité de valider l'acquisition de ces compétences en passant une « certification » appelée C2i (qui fait suite au B2i destiné aux élèves de collèges et lycées). Dans certaines universités, les cours de TIC et de méthodologie ont donc fusionné tout en devenant transdisciplinaires, regroupant désormais les étudiants d'horizons différents dans le but commun de préparer la certification.

Comme la lecture du « référentiel C2i » le prouve¹³, cette unification a provoqué une concentration sur des « compétences », dont certaines se révèlent purement techniques. Certes, ces compétences doivent être acquises pour garantir une certaine « culture générale » en TIC. Les compétences techniques seules ne sont pourtant certainement pas suffisantes lorsqu'il s'agit de faire acquérir aux étudiants une véritable « culture informationnelle ». Comme l'exprime Jean-François Lyotard dans *La condition postmoderne* (1979), « si l'enseignement doit assurer non seulement la reproduction des compétences, mais leur progrès, il faudrait en conséquence que la transmission du savoir ne soit pas limitée à celle des informations, mais qu'elle comporte l'apprentissage de toutes les procédures capables d'améliorer la capacité de connecter les champs que l'organisation traditionnelle des savoirs isole avec jalousie »¹⁴. La « culture informationnelle » implique certes la localisation et la gestion de l'information, mais également la connaissance de l'histoire des réseaux informatiques et de leur évolution, leurs fondements techniques et leurs implications socioculturelles. Bien sûr, les étudiants devront toujours apprendre à trouver et à transmettre de l'information ; il faudra pourtant également leur fournir des méthodes pour pouvoir la traiter, la trier, l'évaluer, l'interconnecter et la faire évoluer, en fonction d'un horizon culturel plus large qui dépasse le domaine de l'informatique. Ces savoirs, qui ne sont

13. <http://www2.c2i.education.fr/sections/c2i1/referentiel>

14. J.-F. Lyotard, *La condition postmoderne*, Paris, Minuit, 1979, p. 83 ss.

pas réductibles à des compétences, pourraient également se résumer sous le nom de *cyberculture*. Selon la définition de Claude Baltz, « il n'y a pas de société d'information sans cyberculture », car « nous avons besoin d'instruments théoriques appropriés pour penser la complexité et la (dé)cohérence d'ensemble de la société d'information »¹⁵.

Si l'on considère avec Jacques Rancière l'art comme un écart systématique par rapport aux usages ordinaires, comme une « altération de ressemblance »¹⁶, les arts et littératures numériques paraissent en effet constituer un excellent moyen pour forger ces instruments théoriques, par la réflexion souvent à la fois prospective et critique qu'ils proposent¹⁷. À travers l'investissement des espaces d'auto-publication comme les blogs, la littérature numérique pose par exemple la question de la démocratisation de l'accès à l'écriture, largement débattue ces dernières années par les « cyber-enthousiastes » (comme Pierre Lévy) et par les « cyber-sceptiques » (notamment Alain Finkielkraut, qui s'inquiète de la disparition du principe *scripta manent*¹⁸); elle permet aux étudiants de s'interroger sur leur propre conception du *texte* (comme dépositaire stable d'un sens immuable, ou au contraire comme tissu, texture, « entrelacs des codes, des formules, des signifiants, au sein duquel le sujet se place et se défait »¹⁹) et de la *lecture* (la conception du sens qui se constitue dans la lettre, ou alors la conception de la lecture comme enchaînement d'un discours nouveau au discours du texte).

Comme l'a montré Philippe Lejeune d'un point de vue littéraire²⁰, et plus récemment Bernhard Rieder dans une approche sociale²¹, l'évolution récente des outils d'auto-publication comme les blogs, ou les réseaux « sociaux » comme facebook, posent également la question de l'intimité en ligne, des nouveaux contours du sujet dans le cyberspace, à la fois clos (*myspace*) et ouvert à l'intrusion. « Devant leurs yeux, sur l'écran, ce texte qui apparaîtrait et disparaît est aussi fluide et immatériel que leur conscience », commente Philippe Lejeune²². Prenons comme exemple le journal intime *Kinjiki*. Ce site ne se remarque pas seulement par sa qualité littéraire et sa sobriété graphique. C'est la problématisation métatextuelle d'un grand nombre de questions liées à la publication personnelle « en ligne » qui rend ce site particulièrement pertinent dans le cadre d'une réflexion théorique et pratique sur la cyberculture. Par exemple, Ophélia est parfaitement consciente de la

15. C. Baltz, *Documents de séminaire*, Université Paris 8, 2009.

16. J. Rancière, *Le destin des images*, Paris, La fabrique éditions, 2003, p. 14.

17. Lorsque Pierre Lévy, dans un rapport au conseil de l'Europe publié sous le titre de *Cyberculture* en 1997, réserve aux arts et à la littérature électronique une place importante, il fait preuve d'une clairvoyance qui semble aujourd'hui manquer à ceux qui, favorisant des *compétences* techniques précises, laissent de côté l'enseignement d'une cyberculture générale (Paris, Odile Jacob).

18. A. Finkielkraut, P. Soriano, *Internet, l'inquiétante extase*, Paris, Mille et une nuits, 2001.

19. R. Barthes, « TEXTE, Théorie du », *Dictionnaire des genres et notions littéraires*, Paris, Éditions de l'Encyclopaedia universalis, (1973), 1997, p. 817.

20. P. Lejeune, *Cher écran, Journal personnel, ordinateur, Internet*, Paris, Seuil, 2000.

21. B. Rieder, « Membranes numériques : des réseaux aux écumes », texte présenté au séminaire PHITECO à l'UTC de Compiègne le 29/01/2008, archivesic.ccsd.cnrs.fr/docs/00/26/75/60/PDF/article_phiteco_rieder.pdf.

22. P. Lejeune, *op. cit.*

présence des lecteurs, de « tous ces yeux penchés sur mon épaule », et de leur influence sur l'écriture de son journal online. Ses réflexions évoquent avec beaucoup de justesse le paradoxe de l'écriture intime en ligne, à la fois publique et privée. Un certain nombre de passages sont également consacrés à la « vérité » de l'écriture intime, à l'impossibilité de saisir le quotidien avec des mots – dans le cadre d'un cours consacré à la cyberculture, ces réflexions peuvent servir de base pour interroger de façon critique la culture du témoignage, l'usage souvent naïf de la photo ou vidéo comme « trace de réalité ».

L'absence quasi constante d'hypertextes internes dans les pages de *Kinjiki* permet d'aborder un autre point caractéristique de l'écriture numérique : le lien. Dans *Cher écran*, Philippe Lejeune rêve d'un journal intime en ligne où les liens ne seraient pas rajoutés, mais serviraient à *tisser le texte lui-même*. Il rajoute pourtant prudemment qu'un tel texte pourrait ne plus être un journal. Car un auteur de journal intime peut difficilement disposer du recul nécessaire pour tisser un réseau entre les événements, les personnages, les réflexions dans l'immédiateté de « l'écriture de tous les jours ». L'absence de liens dans beaucoup de journaux intimes en ligne permet de montrer que le lien hypertexte contient une forte composante réflexive. Il oblige l'auteur d'un texte à prendre de la distance par rapport à l'enchaînement linéaire des mots et des phrases ; et il oblige le lecteur à « lire sa propre lecture » : pendant les quelques millièmes de secondes où il hésite entre l'activation ou non d'un lien hypertexte, il ne lit pas le texte lui-même, mais se concentre sur sa décision. Parmi beaucoup d'autres facteurs, c'est aussi cette double fonction du lien hypertexte, à la fois signe linguistique et appel à la manipulation, qui explique pourquoi la lecture numérique est souvent considérée comme plus difficile, plus fatigante que la lecture papier²³. Si le but d'un cours de méthodologie ou de TIC est de procurer aux étudiants une certaine culture informationnelle, il paraît en effet indispensable de les sensibiliser aux difficultés de la lecture numérique. L'analyse attentive de journaux littéraires comme *Kinjiki*, qui thématisent un certain nombre de problématiques liées à l'écriture hypertextuelle et intime de façon à la fois théorique et sensible (explorable), permettent d'atteindre ces objectifs plus facilement qu'une explication purement théorique.

Bien évidemment, les formes et figures d'argumentation sur support numérique peuvent également être explorées à travers l'analyse de sites web commerciaux ou de portails de presse. Alors que ces sites nous confortent plutôt dans nos habitudes de lecture, certaines œuvres littéraires les interrogent pourtant de façon critique : ils nous font prendre conscience de nos automatismes, de nos attentes, et nous obligent à mettre en question les conventions et règles établies. Alors que la plupart des lecteurs de sites web semblent par

23. Voir D. Apollon, A. Belaïd, C. Bêlisle, M.-A. Frere, N. Lecointe, E. Rosado, A. Saemmer, B. Scoccimarro, de l'Atelier Lecture Numérique, « La lecture sur supports numériques : des repères pour une activité complexe qui se diversifie », *La redocumentarisation du monde*, dir. Roger T. Pédaque, éd. Cepadues, Toulouse, 2005, p. 265-278.

exemple poussés en avant par un sentiment d'urgence permanent²⁴, certaines œuvres littéraires obligent le visiteur à prendre son temps : *Revenances* de Gregory Chatonsky impose une déambulation lente, rythmée par des découvertes de plus en plus répétitives²⁵. Alors que le lecteur est habitué à ce que chacune de ses interactions soit suivie d'un changement sur l'interface, *Sous Terre* de Gregory Chatonsky le confronte à des zones cliquables dont la manipulation n'a pas de conséquences immédiates, et l'oblige ainsi à se questionner sur ses attentes concernant l'accessibilité immédiate des informations dans l'espace numérique. Le premier réflexe de l'internaute français à la recherche d'une information est de consulter *Google – The Church of Google* montre de façon satirique les dangers d'une telle monopolisation²⁶. L'internaute est rarement renseigné sur la politique de référencement de Google – *The Google ad words happening* de Christophe Bruno dévoile celle-ci²⁷. Dans un web où l'accès à l'information et aux connaissances est dominé par un petit nombre d'entreprises, ces projets littéraires et artistiques constituent des lieux de résistance et de subversion précieux.

Les techniques de la culture informationnelle sont de plus en plus faciles à maîtriser – les étudiants n'ont pas besoin d'un contexte pédagogique pour faire un usage « conforme » aux règles établies par les entreprises de logiciels, les fournisseurs d'informations et les gérants de moteurs de recherche. Les savoirs de la cyberculture en revanche, sont basés sur une prise de conscience des enjeux et potentialités de la société d'information à travers ses techniques. Ils inspirent des usages non seulement avertis, mais créatifs, transformant les étudiants en « producteurs »²⁸ critiques, conscients et engagés. La littérature numérique peut jouer un rôle important dans ce processus.

2. LA LITTÉRATURE NUMÉRIQUE EN SCIENCES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

Passons du cadre général et souvent transdisciplinaire des cours de méthodologie et de TIC à un contexte d'enseignement plus spécifique : les sciences de l'information et de la communication. Peu de départements intègrent pour l'instant la littérature ou les arts numériques de façon explicite dans leurs curricula. La « création multimédia » en revanche, appelée parfois « écritures hypertextuelles », « publication en ligne » ou « analyse de sites web » fait partie intégrante des cours obligatoires dans la plupart des programmes. Souvent, les étudiants sont à la fois familiarisés avec les langages de

24. Voir les observations faites par Y. Jeanneret, A. Béguin, D. Cotte, S. Labelle, V. Perrier, P. Quinton, E. Souchier, « Formes observables, représentations et appropriation du texte de réseau », *Lire, écrire, récrire. Objets, signes et pratiques des médias informatisés*, éd. Souchier E., Jeanneret Y., Le Marec J., Bibliothèque Centre Pompidou, 2003.

25. G. Chatonsky, *Revenances*, <http://www.incident.net/works/revenances>

26. <http://www.thechurchofgoogle.org>

27. C. Bruno, *The Google ad words happening*, http://www.iterature.com/adwords/index_fr.html

28. A. Bruns, 2009, « From Prosumer to Producer : Understanding User-Led Content Creation », <<http://produsage.org/node/67>>.

programmation de la création numérique, les logiciels les plus utilisés dans ce domaine, les *content management systems*, ainsi qu'avec des approches plus théoriques de l'écriture numérique (allant des études d'usage jusqu'aux analyses sémiotiques).

L'utilisation de plus en plus généralisée d'outils WYSIWYG (What you see is what you get), où forme et contenu se trouvent séparés, a joué un rôle important dans la familiarité générale des usagers avec la publication en ligne. Elle conduit pourtant également vers une uniformisation et une standardisation des formats. J'ai pu constater à maintes reprises dans le cadre de mes cours que les étudiants ont tendance à copier le format standard des blogs, avec ses larges marges autour de la fenêtre de contenu, son menu en haut ou à droite et ses systèmes de renvois sous forme de listes, même lorsqu'ils construisent une page simple avec un éditeur html. Finalement, ils considèrent souvent la « mise en forme » du texte comme un détail négligeable, que l'on peut confier sans perte de sens à un *content management system*.

Certes, ces outils présentent des avantages indéniables lorsqu'il s'agit par exemple, dans un cadre professionnel, de faire collaborer plusieurs partenaires à un même projet ou de faire évoluer facilement un site. Cette facilité, cette rapidité de la manipulation des outils a rendu le web plus « dynamique » et collaboratif. En comparaison avec les pages web « première génération » qui étaient souvent statiques, mais témoignaient d'une expérimentation beaucoup plus libre et créative avec les formes et formats du texte et de l'image, avec les possibilités d'interaction et d'animation sur support numérique, les outils WYSIWYG ont cependant provoqué un appauvrissement des moyens d'expression. Les étudiants ne sont souvent pas du tout conscients à quel point, comme le formule Olivier Ertzscheid, « le discours n'est plus ancré dans le dispositif, mais le dispositif ancre le discours »²⁹. Faut-il aller jusqu'à appeler, comme le fait Emmanuel Souchier, « barbarie », cet « ordre imposé par la techno-science dans l'ordre du social et de la culture »³⁰? En tout cas, le formatage est bien présent dans les outils évoqués. S'il n'est pas maîtrisé et réfléchi, mais seulement subi par l'auteur, le « texte second » apporté par le format peut vite se transformer en « voix seconde », étrangère au contenu.

Pour que les étudiants apprennent à adapter les formats aux besoins d'expression réels en exploitant le large éventail rhétorique de l'argumentation multimédia et hypermédia, un « détour » théorique et pratique par la littérature numérique s'avère tout à fait fructueux. La littérature numérique constitue un véritable laboratoire de formes où, loin des contraintes imposées par les « industries culturelles », se trouvent expérimentées les relations les plus audacieuses, surprenantes et troublantes entre manipulation, mouvement et contenus. De futurs concepteurs de sites, chargés de communication ou

29. O. Ertzscheid O. 2005, « Möbius, le web 2.0 et Darwin », <<http://www.boson2x.org/spip.php?article155>>.

30. E. Souchier, dans un mail adressé à l'auteur de cet article le 4/07/2010.

publicitaires y trouvent un réservoir d'idées mettant en question leurs habitudes, et les aidant à se forger leur propre « style ». Une approche rhétorique et sémiotique de ces formes et figures permet notamment d'expliquer ce qui, dans l'hymermédia, relève d'une argumentation conforme à une grammaire émergente (par exemple, l'activation d'un lien sur un mot menant vers une définition de celui-ci), et ce qui relève d'une « poétisation » du discours (par exemple un geste de manipulation rentrant avec le texte manipulable dans une relation « non-conventionnelle »). Comme les « figures » d'animation et de manipulation ne sont pas inhérentes au discours numérique, mais se constituent à travers l'activité de lecture, elles peuvent aider à sonder de façon efficace les habitudes et attentes.

Certaines propositions artistiques mettent par ailleurs l'accent sur l'une des caractéristiques principales du dispositif numérique : sa fragilité. Les formats, les logiciels, les systèmes d'exploitation et la vitesse des ordinateurs changent ; des animations textuelles qui, il y a quelques années, défilaient encore à une vitesse permettant le déchiffrement, traversent aujourd'hui les écrans à une telle vitesse qu'il est devenu impossible de les lire. La littérature numérique thématise depuis longtemps les craintes et les espoirs suscités par la « labilité du dispositif », et avance des propositions esthétiques allant de la réclamation d'un cadre de monstration immuable jusqu'à l'acceptation du caractère éphémère de l'œuvre³¹. Encore une fois, elle se révèle ainsi précurseur, anticipant des réponses que bibliothécaires, archivistes et conservateurs se poseront dans les années qui viennent.

Cristallisant les interrogations, les potentialités et les problématiques du dispositif numérique, la littérature numérique devrait ainsi occuper une place importante dans toutes les formations en TIC et en Sciences de l'information et de la communication ; une place dont cet article a permis de tracer quelques contours.

Alexandra SAEMMER
Maître de conférences
Laboratoire Paragraphe, Université Paris 8

31. Voir A. Saemmer, « Aesthetics of surface, ephemeral and re-enchantment in digital literature How authors and readers deal with the lability of the electronic device », *Cyberliteratures of the world*, Neohelicon, 36, 2009, p. 477-488.