



# Littérature numérique : une littérature communicante ?

Serge BOUCHARDON<sup>1</sup>  
Université de Technologie de Compiègne

Les œuvres de littérature numérique constituent des objets intéressants pour étudier les rapports entre littérature et communication : elles proposent un contrat de communication renouvelé avec le lecteur, communiquent sur elles-mêmes mais aussi sur la littérature. Œuvres évolutives, œuvres processuelles, elles occupent une place à part dans la littérature. Encore peu reconnues, elles doivent communiquer sur leur existence (diffusion), leur mode d'emploi (réception), leur légitimité (valorisation). Mais en conjuguant de la sorte actes communicationnels et actes littéraires, elles jouent un rôle de révélateur : elles mettent en exergue le fait que, dans une œuvre littéraire, l'acte littéraire n'est pas coupé d'actes communicationnels. La littérature numérique nous permet par là même de saisir l'articulation et l'intrication du littéraire et du communicationnel.

**MOTS-CLÉS : LITTÉRATURE NUMÉRIQUE ; INTERACTIVITÉ ; CONTRAT DE COMMUNICATION ; ÉNONCIATION ÉDITORIALE ; PARATEXTE.**

Digital literary works which propose a renewed communication contract with the reader, inform us not only about themselves but also about literature. They constitute interesting objects for the study of the relationships between literature and communication. As evolutive and processual works, they have a place apart in literature. Still not much acknowledged, they have to communicate on their existence (diffusion), their playability (reception), their legitimacy (valorisation). But while conjugating communicational and literary acts, they play a revealing role : they emphasize the fact that, in a literary work, literary acts can't be separated from communicational acts. Therefore digital literature allows us to apprehend the articulation and intricacy of the the literary and the communicational.

**KEYWORDS : DIGITAL LITERATURE ; INTERACTIVITY ; COMMUNICATION CONTRACT ; EDITORIAL ENONCIATION ; PARATEXT.**

---

<sup>1</sup> Serge Bouchardon, agrégé de lettres modernes, chef de projet pendant six ans dans l'industrie du multimédia éducatif, est actuellement maître de conférences en sciences de l'information et de la communication. Parmi ses champs de recherche : l'écriture interactive et multimédia, la création numérique. Dernier ouvrage paru : *Littérature numérique : le récit interactif*, Hermès Lavoisier, Paris, décembre 2009.

## Introduction

La littérature numérique s'inscrit dans des lignes généalogiques connues : écriture combinatoire et écriture à contraintes, écriture fragmentaire, écriture sonore et visuelle (Bouchardon, 2009). Qu'il s'agisse de fictions hypertextuelles, de poèmes cinétiques ou encore d'œuvres faisant appel à la génération automatique de textes, la création littéraire numérique est actuellement florissante, notamment en ligne. Pour les auteurs, il s'agit de concevoir et de réaliser des œuvres spécifiquement pour l'ordinateur et le support numérique, en s'efforçant d'en exploiter les caractéristiques : technologie hypertexte, dimension multimédia, interactivité. Même des auteurs consacrés par l'imprimé, tels que François Bon<sup>2</sup>, y voient une occasion d'expérimenter de nouvelles formes littéraires. Si ces créations se présentent comme des œuvres, elles se situent souvent à l'articulation du littéraire et du communicationnel. Tout d'abord parce qu'elles proposent un type de communication original avec le lecteur : c'est notamment le cas des œuvres dites « interactives ». Mais aussi parce que, pour être lues – ou jouées – elles doivent communiquer sur leur mode de fonctionnement. Enfin parce que, pour exister face à un champ littéraire qui ne les reconnaît pas – ou peu – elles doivent communiquer sur leur existence. Il apparaît ainsi que les œuvres de littérature numérique s'avèrent pertinentes pour interroger les rapports entre littérature et communication. En quoi proposent-elles de nouveaux modes de communication du littéraire ? Nous analyserons cette question selon trois axes.

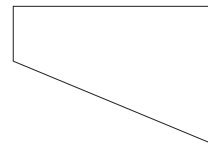
Dans la mesure où les œuvres interactives prétendent proposer des modes de communication différents avec le lecteur, en quoi s'agit-il d'un *contrat de communication* renouvelé par rapport à celui d'une œuvre imprimée ? Par ailleurs, les conventions de lecture et d'écriture de la littérature numérique étant en grande partie en cours de constitution, comment les créations communiquent-elles sur elles-mêmes et sur la façon dont elles peuvent être reçues ? Enfin, si cette littérature communique sur la littérature numérique, elle communique également sur la littérature elle-même en questionnant son rapport au littéraire et à la littérarité .

Dans cet article, nous nous penchons sur les œuvres de littérature numérique consultables en ligne, sans pour autant ignorer l'existence d'œuvres qui sont accessibles hors ligne, par exemple les créations figurant sur des CD-Rom ou DVD-Rom<sup>3</sup>, celles qui font l'objet d'une installation<sup>4</sup> ou encore celles qui sont présentées dans le cadre de « performances » .

2 <http://www.tierslivre.net/>

3 Citons par exemple la revue sur CD-Rom *Alire*, éditée depuis 1989 (<http://motsvoir.free.fr/>).

4 Par exemple les installations de Grégory Chatonsky, <http://gregory.incident.net>



## Communication avec le lecteur

### Des œuvres interactives

Parmi les créations de littérature numérique, les œuvres dites *interactives* prétendent proposer un *contrat de communication* original avec le lecteur. Trois grands types d'action peuvent être proposées au lecteur : accéder (à un nouveau contenu), manipuler (un contenu existant), produire (Bouchardon, 2009).

Les œuvres hypertextuelles jouent avant tout sur l'accès. Une création hypertextuelle propose ainsi une lecture non-linéaire de fragments textuels reliés par des liens. Dans un récit hypertextuel, la navigation peut permettre à chaque lecteur de suivre un parcours unique. Les liens peuvent en effet être statiques mais ils peuvent également être dynamiques : si le lecteur clique à plusieurs reprises sur un même lien hypertextuel, soit au cours d'un même parcours de lecture, soit lors d'une lecture ultérieure, il ne verra pas forcément le même fragment textuel s'afficher.

Les œuvres cinétiques ou animées exploitent conjointement dimension temporelle et dimension multimédia. La notion de mouvement est au cœur de ces créations. Le travail sur la matérialité du texte et le jeu sur le signifiant (mode d'apparition, animation, déformation) sont notamment particulièrement présents. Ces créations peuvent être interactives : les médias (texte, image, son, vidéo) qui apparaissent à l'écran proposent dans ce cas différentes formes de manipulation au lecteur.

Enfin, certaines œuvres contributives peuvent faire appel à une autre forme d'interactivité qui relève plus du *produire*. Du texte peut être tapé au clavier par le lecteur et intégré dans l'œuvre. Il s'agit d'une interactivité qui n'est pas de navigation ou de manipulation, mais d'une interactivité d'introduction de données, qui correspond à une *introduction de texte* dans l'œuvre.

### Un contrat de communication renouvelé ?

Toutes les œuvres de littérature numérique ne sont pas interactives : un poème cinétique, par exemple, peut se dérouler sans aucune intervention du lecteur, sur le mode de l'audiovisuel<sup>5</sup>. Concernant les œuvres interactives, l'interactivité peut prendre, nous l'avons vu, des formes très diverses. Mais dans quelle mesure peut-on parler d'un *contrat de communication* renouvelé ?

---

<sup>5</sup> Cf. Stefans Brian Kim, *The Dreamlife of letters*, 2000, [http://collection.eliterature.org/1/works/stefans\\_the\\_dreamlife\\_of\\_letters/dreamlife\\_index.html](http://collection.eliterature.org/1/works/stefans_the_dreamlife_of_letters/dreamlife_index.html)

Écriture fragmentaire et lecture non-linéaire sont souvent mises en avant par les théoriciens<sup>6</sup>. La déconstruction de la fiction qu'opèrent notamment les œuvres hypertextuelles, n'est pourtant pas nouvelle. Des débuts du roman (Sterne, Diderot) jusqu'à la *modernité littéraire* (Joyce, Borges, Saporta, Queneau, Perec, Calvino, Roubaud), certains auteurs ont déjà tenté de rompre avec la linéarité. Pourtant, le numérique propose pour la première fois un système intrinsèquement délinéarisé. D'un point de vue théorique, le numérique se caractérise en effet par le fait de manipuler un système d'unités discrètes indépendantes les unes des autres par des règles formelles de type algorithmique. D'emblée, le système est hypertextuel avant d'être textuel ; il s'agit d'une hypertextualité qui peut être abordée localement comme une textualité. Le support numérique permet aux auteurs de reprendre des problématiques anciennes et de concrétiser des tentatives que le support papier ne permettait pas de voir parfaitement aboutir.

Dans ce contrat de parole littéraire renouvelé, on peut également souligner les manipulations requises du lecteur pour que l'œuvre se déroule. Certes, il existe de nombreux exemples d'œuvres littéraires qui requièrent des interventions de la part du lecteur, à commencer par les *Cent mille milliards de poèmes*<sup>7</sup> de Raymond Queneau. Espen Aarseth a avancé le terme de « littérature ergodique » pour les désigner : « *en littérature ergodique, un effort non trivial est requis du lecteur pour qu'il traverse le texte* » (Aarseth, 1997). Ce qui est nouveau avec un dispositif informatique, c'est la dimension calculatoire. Par nature, un texte sur un support numérique est un texte dynamique dans la mesure où il est le résultat d'un calcul. Il y a du calcul entre une forme d'enregistrement et une (ou plusieurs) forme(s) de restitution (Bachimont, 1998). C'est d'ailleurs le calcul qui donne la possibilité au lecteur de manipuler lui-même des inscriptions. Autant que texte donné à lire, le texte numérique est un texte donné à manipuler<sup>8</sup>. C'est cette dimension qui est mise en avant dans beaucoup d'œuvres interactives.

Dans les récits littéraires interactifs, les auteurs sont confrontés à une difficulté : comment concilier narrativité et interactivité, ou plutôt comment les faire advenir en même temps ? La narrativité consistant à prendre le lecteur *par la main* pour lui raconter une histoire, du début à la fin. L'interactivité, quant à elle, consistant à *donner la main* au lecteur pour intervenir au cours du récit. Les récits littéraires interactifs permettent ainsi au lecteur d'intervenir à différents niveaux : dispositif de lecture, histoire, narration. Cette interactivité permet de déplacer les fonctions dans le dispositif narratif en jouant sur les frontières entre, d'une part, le lecteur et, d'autre part, l'auteur, le narrateur et le narrataire (Bouchardon, 2008). C'est sans doute dans ce jeu que le contrat de communication paraît renouvelé.

6 Par exemple : Vandendorpe, Christian, 1999. *Du papyrus à l'hypertexte*. Montréal : Éditions de la Découverte.

7 Queneau Raymond, 1961. *Cent mille milliards de poèmes*. Paris : Gallimard.

8 Cf. Ghitalla, Franck, Boullier, Dominique et alii, 2004. *L'Outre-lecture*. Paris : Centre Georges Pompidou.

Enfin, l'interactivité liée à l'introduction de données permet au lecteur d'apporter une contribution à la production du texte. Ces œuvres autorisent un autre rapport entre lecteur et auteur, voire entre lecteurs. Certaines œuvres contributives s'efforcent de réaliser un rêve très ancien : « faire participer le lecteur à l'élaboration de l'œuvre » (Clément, 1995). Les œuvres de littérature numérique, en permettant au lecteur de communiquer et d'interagir de façon originale avec l'œuvre, mais aussi parfois avec l'auteur ainsi qu'avec d'autres lecteurs, proposent ainsi par certains aspects un contrat de communication renouvelé.

## Communication sur l'œuvre

Alors que les œuvres de littérature numérique sont dans l'ensemble des œuvres *communic-actives* avec leurs lecteurs, on constate qu'elles communiquent également beaucoup sur elles-mêmes.

### Texte et paratexte

Les conventions de lecture et d'écriture de la littérature numérique sont en grande partie en cours de constitution. Les genres ne sont pas établis. Les œuvres doivent donc communiquer sur elles-mêmes, notamment sur leur mode de fonctionnement, mais aussi pour construire un horizon d'attente. Plus que dans d'autres œuvres, le paratexte<sup>9</sup> joue ici un rôle crucial.

La préface est un élément paratextuel de première importance. Elle oriente la réception en remplissant deux fonctions : l'incitation à la lecture et la programmation de la lecture. Il s'agit d'expliquer au lecteur *pourquoi* et *comment* il doit lire. Prenons l'exemple du récit *NON-roman*<sup>10</sup>, publié de 1997 à 2000 sous forme d'épisodes par la revue en ligne *Synesthésie*.

Sur la page d'accueil figure un texte : « *Lucie de Boutiny vous dit tout ce que vous voulez savoir sur ce site* ». Si l'on clique, une autre fenêtre du navigateur s'ouvre alors, proposant notamment un descriptif thématique et technique des épisodes, un dossier de presse et un « dossier littérature hypertexte » comprenant des textes de théoriciens, y compris des textes de Lucie de Boutiny elle-même. Le paratexte concurrence ainsi le texte lui-même au niveau du nombre d'écrans. Dans le cas des œuvres de littérature numérique, le paratexte est conçu comme faisant partie intégrante du projet littéraire et occupe de ce fait une place bien plus importante que dans un paratexte classique.

Ce qui peut paraître également nouveau, c'est la volonté de guidage du lecteur dans un autre *mode de lecture* dans le sens où, techniquement, il s'agit d'une pratique de lecture différente. La préface a deux fonctions classiques : obtenir la

---

9 Le paratexte désigne le discours d'escorte qui accompagne tout texte (Genette, 1987).

10 Boutiny Lucie (de), *NON-roman*, 1997-2000, <http://www.synesthesie.com/boutiny/>

lecture mais aussi l'orienter. Tout se passe comme si l'on ne pouvait obtenir la lecture qu'en la justifiant par un argument d'autorité en légitimant l'écriture hypertextuelle par des écrits théoriques et comme si l'on ne pouvait l'orienter qu'en exposant les aspects techniques et en déconstruisant au préalable les rouages discursifs avant de les remonter dans l'œuvre.

L'importance du paratexte serait ainsi une constante des œuvres de littérature numérique. Dans nombre de cas, il semble que celle-ci ne puisse fonctionner sans son paratexte. Dans certains récits interactifs, le paratexte fait même à ce point partie du récit qu'il peut se confondre avec la fiction (Bouchardon et Ghitalla, 2003). Car souvent l'œuvre est autant dans le paratexte que dans le texte, ou plutôt dans l'interaction des deux. En termes de structure, cela entraîne un effacement de la frontière entre texte et paratexte.

L'auteur peut alors être tenté de dévoiler à son lecteur les coulisses de la production. Si de nombreux auteurs lèvent le voile sur les outils de réalisation, certains permettent également à leur lecteur de *jouer* avec leurs outils de production. C'est le cas des œuvres génératives qui donnent l'opportunité au lecteur de tester le générateur de texte<sup>11</sup>. La monstration du dispositif et du travail d'écriture de l'auteur constituent à la fois un acte littéraire mais aussi communicationnel sur les œuvres.

### Énonciation éditoriale et autopublication

Selon Emmanuël Souchier (Souchier, 2002), l'« énonciation éditoriale » fonde l'identité de l'œuvre et conditionne sa réception<sup>12</sup>. Les sites web d'auteur, qui proposent des œuvres à la lecture, se présentent en même temps comme des dispositifs de communication mettant en œuvre une « énonciation éditoriale » spécifique. En effet, l'auteur y tient souvent également un rôle d'éditeur, assumant par là même les différentes caractéristiques de celui-ci : médiateur, vulgarisateur et critique<sup>13</sup>. C'est le cas sur le site de l'auteur Xavier Malbreil<sup>14</sup>. Celui-ci construit et organise l'appareil critique autour de son œuvre. Parmi les articles critiques, certains sont de sa main, d'autres sont écrits par des théoriciens sur ses créations. Figurent également sur le site un ensemble de liens vers d'autres sites (rubrique « Divers »). Les œuvres s'insèrent ainsi dans un réseau d'autres œuvres, mais aussi de revues en ligne. Le site prend place au sein d'un territoire numérique<sup>15</sup>,

11 Prolix de Petchanatz (dans *alire* 6, Mots-voir, 1992) a été le premier générateur «jouable».

12 La notion d'« énonciation éditoriale » d'Emmanuël Souchier met l'accent sur « la forme du texte, son image », que Souchier nomme « texte second ». *Étudier un objet littéraire, c'est alors étudier conjointement le « texte premier » et le « texte second ».*

13 Souchier, Emmanuël, 1998. *Lire & écrire : éditer – des manuscrits aux écrans – autour de l'œuvre de Raymond Queneau. Habilitation à diriger des recherches, Université Paris 7.*

14 <http://www.om1.com>

15 Cf. les travaux de Franck Ghitalla, <http://www.web-mining.fr/methodes/territoires-numeriques>

qu'il contribue à constituer. Dans ce site, les actes présentés comme littéraires et ceux qui le sont comme communicationnels sont intriqués et en interaction les uns avec les autres.

Signalons toutefois que certains sites d'auteur proposent un autre type d'énonciation éditoriale. C'est le cas du site *Mandel.brot*<sup>16</sup>. Aucune information sur la biographie ni sur les activités des auteurs, aucun contact par mail ni aucun lien vers un autre site ne figurent sur ce site. Néanmoins, la grande majorité des sites d'auteur communique sur les œuvres et leurs auteurs<sup>17</sup>.

Ces sites constituent des dispositifs d'autopublication<sup>18</sup>. Au sens strict, l'autopublication désigne la mise à disposition publique d'une œuvre au moyen d'un dispositif de publication fabriqué par l'auteur lui-même. Dans un sens plus large (Chartron et Rebillard, 2004), l'autopublication peut être définie comme la « mise en forme d'un contenu préalablement sélectionné, en vue de sa diffusion collective », faisant appel à l'autoproduction (création du contenu, mise en page), à l'autoélection (évaluation du contenu, anticipation sur sa pertinence pour autrui) ou encore à l'autodiffusion (mise en ligne, référencement). Evelyne Broudoux parle d'« autoritativité en ligne » pour désigner « une forme du *devenir auteur* qui rend publiques des œuvres sans passer par l'assentiment des instances traditionnelles de référence » (Bouchardon et alii, 2007). Les auteurs de littérature numérique qui proposent des sites d'autopublication construisent ainsi eux-mêmes les conditions de leur reconnaissance sur internet. La communication sur les œuvres est orchestrée par les auteurs eux-mêmes. Dans ces dispositifs en ligne, actes littéraires et actes communicationnels sont étroitement liés. L'œuvre littéraire n'est plus seulement l'œuvre au sens strict du terme : elle comprend l'ensemble du dispositif communicationnel.

## Communication sur la littérature

Le domaine de la littérature numérique semble être en pleine expansion, notamment sur le web. Néanmoins le champ littéraire, qui s'est structuré autour de l'objet livre, éprouve des difficultés à *incorporer* cette littérature. De fait, le champ littéraire communique peu sur les œuvres de littérature numérique. Certaines marques de reconnaissance commencent néanmoins à être perceptibles, comme le « prix multimédia » ainsi que les journées thématiques sur la littérature numérique organisées par la SGDL (Société des gens de lettres). Mais de façon générale, la littérature numérique doit prendre en charge sa propre communication.

---

16 Ce site présente des créations d'Alexandra Saemmer et de Bruno Scoccimaro : <http://www.mandelbrot.fr/>

17 Citons par exemple les sites de Patrick Burgaud ([www.aquoisarime.net](http://www.aquoisarime.net)), John Cayley ([www.shadoof.net/in](http://www.shadoof.net/in)), Stuart Moulthrop ([iat.ubalt.edu/moulthrop](http://iat.ubalt.edu/moulthrop)), Stephanie Strickland ([www.stephanies-trickland.com](http://www.stephanies-trickland.com)), Judd Morrissey ([www.judisdaid.com](http://www.judisdaid.com)) ou encore Rui Torres ([telepoesis.net](http://telepoesis.net)).

18 Cf. le numéro de la revue *Réseaux* intitulé « Autopublications », coordonné par Dominique Cardon, vol.24, n°137, Hermès, Paris, 2006.

## La recension des œuvres

L'une des difficultés de réception des œuvres en lignes est l'absence de contexte. Comment savoir si l'on s'apprête à vivre une expérience littéraire ou artistique ? Les entreprises de constitution de répertoires d'œuvres en ligne, notamment celles qui proposent un appareil critique, permettent toutefois de *contextualiser* les œuvres.

À la demande de recension des œuvres répond notamment la constitution du « répertoire des arts et littératures hypermédiateques »<sup>19</sup> du laboratoire NT2 (nouvelles technologies nouvelles textualités) de l'UQAM<sup>20</sup>. Ce répertoire en français identifie et catalogue les expérimentations artistiques et littéraires sur le Web. Il propose actuellement plus de 3000 fiches à consulter. Les descriptions contiennent aussi des perspectives historiques et stylistiques : bibliographie critique, biographie de l'artiste, captures d'écran commentées, séquence vidéo d'une navigation dans l'œuvre.

De son côté, l'*Electronic Literature Organization*<sup>21</sup> (ELO) souhaite apporter également des éléments de solution. Il s'agit d'une organisation à but non lucratif qui, depuis 1999, s'attache à promouvoir et développer l'écriture, l'édition et la lecture de la littérature numérique. Le projet *ELO Library of Congress/ Archive-It* permet à tout internaute, via un dispositif wiki<sup>22</sup>, de référencer et d'accéder à des œuvres en ligne de littérature numérique. Il s'agit donc de s'appuyer sur l'ensemble de la communauté pour recenser les œuvres. Mais l'ELO souhaite également mettre en avant une activité éditoriale et critique. Ainsi le site de l'ELO propose un répertoire (*Electronic Literature Directory*<sup>23</sup>) avec un appareil critique sur différentes œuvres sélectionnées par un comité éditorial.

Le laboratoire NT2 comme l'association ELO ont donc tous deux le souci de contextualiser les œuvres en apportant une documentation critique. C'est sans doute de cette critique spécifique naissante dont les œuvres de littérature numérique ont actuellement besoin. En effet, la critique participe de la constitution d'un champ dans la mesure où elle contribue à formaliser un principe de hiérarchisation couplé à des dispositifs institutionnels. Mais les instances de légitimation restent encore en grande partie à construire, ainsi que les modes de valorisation sociale.

19 <http://www.labo-nt2.uqam.ca/observatoire/repertoire>

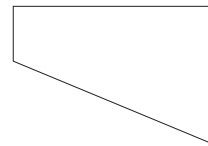
20 L'Université du Québec à Montréal (<http://www.uqam.ca/>).

21 <http://www.eliterature.org/>

22 [http://eliterature.org/wiki/index.php/Main\\_Page](http://eliterature.org/wiki/index.php/Main_Page)

23 <http://directory.eliterature.org/>





### Un champ en émergence ?

La façon dont la littérature numérique communique peut-elle contribuer à construire un champ ? La non reconnaissance par le champ littéraire d'un côté, la sollicitation des arts numériques de l'autre, contribuent à la séparation de la littérature numérique et de la littérature *traditionnelle*.

On peut donc se demander si l'on va assister, par rapport au champ littéraire, à la naissance d'un nouveau champ, ou bien s'il s'agira d'une fraction expérimentale du champ littéraire. Dans cette seconde hypothèse, il s'agirait, pour les acteurs de la littérature numérique, avant tout de *places* à se faire dans le champ littéraire. Mais si l'on fait l'hypothèse d'un champ en émergence, on peut dès lors se demander si la théorie de Pierre Bourdieu reste opératoire (Bourdieu, 1992). Sans doute faudrait-il faire appel à des approches plus *émergentistes* comme celle de Michel Callon et Bruno Latour – notamment l'ANT, *actor network theory* – pour rendre compte de ce qui se passe actuellement dans la littérature numérique. Par ailleurs, Pierre Bourdieu analyse le processus d'autonomisation du champ littéraire au XIX<sup>ème</sup> siècle par rapport aux pouvoirs politique et économique. Mais l'analyse de Bourdieu peut-elle s'appliquer à un processus d'autonomisation du champ de la littérature numérique par rapport au champ littéraire lui-même ?

Nous proposons ici, pour désigner ce champ en constitution, la notion de champ *expérimental*. Cette notion met l'accent sur la façon dont un champ émerge : en faisant un *travail* expérimental. Ce travail expérimental qui rend compte de tensions non encore stabilisées en termes de conventions, se situe aux deux niveaux du littéraire et du communicationnel. Si les dispositifs en ligne prennent en charge une communication sur la littérature numérique, les œuvres communiquent également sur leur rapport au littéraire et à la littérarité. Ces créations, souvent évolutives (texte non figé, dimension contributive, labilité propre aux formats et environnements numériques), mettent l'accent sur l'œuvre comme processus beaucoup plus que comme produit, aussi bien dans le paratexte que dans l'œuvre elle-même, en exhibant les coulisses de la production. C'est ce *paradigme* processuel que la littérature numérique entend valoriser. Par certains aspects, la littérature numérique se présente comme une littérature théorique sur l'activité littéraire, une critique réflexive en actes de la littérature, consacrant ainsi l'intrication du littéraire et du communicationnel.

## Conclusion

Les œuvres de littérature numérique apparaissent comme des œuvres *communicatives* avec leur lecteur et communiquant sur elles-mêmes. Elles sont aussi communicantes avec la littérature traditionnelle (au sens où l'on parle d'un lieu qui communique avec un autre, comme dans l'expression « pièces communicantes »). La littérature numérique permet notamment de mettre à jour des *impensés* d'une certaine tradition des études littéraires. Parmi ces impensés, nous pouvons signaler le poids du dispositif technique dans toute production ou réception littéraire, mais on pourrait évoquer aussi plus largement le rapport entre littérature et technique, l'importance de l'« énonciation éditoriale » ou encore l'aspect *performatif* de la lecture d'une œuvre littéraire. C'est en ce sens que la littérature numérique agit comme *révélateur* : elle permet de *faire retour* sur certains aspects de la littérature *traditionnelle*.

Selon Jean-Pierre Balpe, c'est en fait la question de la *littérarité* que posent nombre d'œuvres de littérature numérique : « La littérature informatique ne s'intéresse qu'à ce qui fait le fondement même de la spécificité littéraire » . Les œuvres de littérature numérique s'emploient à *ouvrir* la littérarité, c'est-à-dire qu'elles nous amènent à considérer comme littéraires des œuvres qui *a priori* ne répondent pas aux critères classiques de littérarité : texte non établi ni figé, dimension multi-média, interventions matérielles du lecteur. En *ouvrant* de la sorte la littérarité, la « littérature numérique » entend annoncer l'émergence d'une nouvelle forme de littérature et potentiellement un nouveau champ.

## RÉFÉRENCES

Aarseth, E. (1997). *Cybertext, Perspective on Ergodic Literature*. Baltimore : John Hopkins University Press

Bachimont, B. (1998). Bibliothèques numériques audiovisuelles : des enjeux scientifiques et techniques. *Document numérique*, 2-3. Paris : Hermès

Bourdieu, P. (1992). *Les règles de l'art. Genèse et structure du champ littéraire*. Paris : Seuil

Bouchardon, S. et Ghitalla, F. (2003). Récit interactif, sens et réflexivité. In Balpe, J-P. et al. *Hypertextes, hypermédias : créer du sens à l'ère numérique*. Actes de H2PTM'03, 26 septembre, Université Paris 8. Paris : Hermès Science Publications, 35-46

Bouchardon, S. (Dir.), (2007). *Un laboratoire de littératures - Littérature numérique et Internet*. Paris : Bibliothèque Publique d'Information / Centre Georges Pompidou, coll. Etudes et recherche

Bouchardon, S. (2008). Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique. *Communication & Langages*. Paris : Armand Colin, 81-97

Bouchardon, S. (2009). *Littérature numérique : le récit interactif*. Paris : Hermès Lavoisier

Chartron, G. et Rebillard, F. (2004). Modèles de publication sur le Web, AS-CNRS 103. Rapport d'activités, disponible sur [http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic\\_00001159.html](http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00001159.html)

Clément, J. (1995). L'hypertexte de fiction, naissance d'un nouveau genre. In Vuillemin, A. et Lenoble, M. (Dir) *Littérature et informatique : la littérature générée par ordinateur*. Arras : Artois Presses Université

Genette, G. (1987). *Seuils*. Paris : Seuil

Souchier, E. (2002). L'image du texte. *Communication & Langages* n°134. Paris : Armand Colin