

## Structure de la séance

1. Littérature électronique, des générations de littérature génératives : *étudier l'émergence d'une nouvelle littérature*
2. Littératures hypertextuelles
3. Les Interactivités littéraires
4. Discussion « Du récit hypertextuel au récit interactif » (Bouchardon 2012)
5. Figures du livre numérique

## 1. Littérature électronique, des générations de littérature générative

### Terminologie

- Littérature électronique : littérature qui s'étend des années 1950 aux années 1990 et qui s'axe sur une perspective générative littéraire, se définissant comme expérimentale, en rupture, et radicale.

### Littératures combinatoires

*comment automatiser la production des textes littéraires ?*

#### **OULIPO** *Ouvroir de Littérature Potentielle*

- groupe littéraire, 1960 par François Le Lionnais et Raymond Queneau
- réunion Littératures et Mathématiques
- méthode créative de la contrainte
- extension informatique : ALAMO par Braffort et Roubaud (1981-2020)

#### **Exemple : Cent mille milliards de poèmes, Queneau 1961**

- Livre animé de poésie combinatoire publié aux Éditions Gallimard, Robert Massin
- 10 feuilles, 14 bandes horizontales/feuille, 1 vers/bande

Ce petit ouvrage permet à tout un chacun de composer à volonté cent mille milliards de sonnets, tous réguliers bien entendu. C'est somme toute une sorte de machine à fabriquer des poèmes, mais en nombre limité ; il est vrai que ce nombre, quoique limité, fournit de la lecture pour près de deux cents millions d'années (en lisant vingt-quatre heures sur vingt-quatre). (Queneau, 1985)

En comptant 45 s pour lire un sonnet et 15 s pour changer les volets à 8 heures par jour, 200 jours par an, on a pour plus d'un million de siècles de lecture, et en lisant toute la journée 365 jours par an, pour 190 258 751 années plus quelques plombs et broquilles (sans tenir compte des années bissextiles et autres détails). (Queneau, 1985)

## Générateurs de texte

Seule une machine peut apprécier un sonnet “écrit” par une autre machine. (Turing)

### Machine de Stratchey (1952)

- Premier générateur de lettre d’amour : début de la littérature électronique et début de la littérature électronique queer
- Fonctionnement : 1 structure de lettre, 1 structure de phrase, 1 lexique
- [Recomposition 2014](#), Nick Monfort

### Machine de Baudot (1964)

- [La Machine à écrire mise en marche et programmée par Jean A. Baudot](#) : conception et documentation d’un générateur de texte littéraire avec des commentaires de littéraires, linguistes, mathématiciens, informaticiens, poètes
- Fonctionnement : dictionnaire de mots, algorithme combinatoire, règles syntaxiques
- 1 modèle avec le *Manuel de français de quatrième année* et 1 modèle avec des extraits de Victor Hugo

### Approches génératives

- Générateur de texte : 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.
- Générateur combinatoire : générateur de texte qui combine selon des règles algorithmiques spécifiques des fragments de textes préconstruits.

### Générateurs modernes

- *Mémoire d’un (mauvais) coureur*, Bernard Magné, 1995 : générateur combinatoire de maximes avec système de phrases à trous
- *Sintext* de Pedro Barbosa avec Abilio Cavalheiro, 1993 : *SINtetizador de TEXTos*, application en Java pour générer des générateurs
- *Contre-Haïkus*, Jean-Pierre Balpe, 2015 : générateur de poésie
- *50 Nuances de générateur*, Philippe Castelneau, 2017 : génération à partir de *50 nuances de Grey*

### Modélisation littéraire

Ce qui m’intéresse dans la génération, ce n’est pas le texte qui s’affiche. Ce texte-là est un moment comme un autre, on s’en fout. [...] Ce qui m’intéresse, c’est cette capacité à produire à l’infini et à générer un univers que je ne suis pas capable de faire. C’est donc un autre substitut qui transmet une pensée qui dit. Peut-être est-ce un fantasme d’éternité. [...] Écrire n’est plus produire un texte donné, mais établir des modèles abstraits de texte. L’originalité ne réside plus dans le produit, mais dans les modalités de production. (Balpe, 1991)

### **Implications théoriques**

- Déplacement du sens de la littérature
- Déplacement du statut d'auteur
- Déplacement de la fonction du lecteur

### **Vers la littérature numérique**

- Culture de l'écran, Culture du Web : littératures hypermédias, littératures hybrides ([chronologie](#))
- Études littéraires du statut de la littérature dans la culture numérique
  - définition Bootz : hybridation des valeurs et médias littéraires
  - définition Hayles : jeu avec la tradition littéraire
  - définition Bouchardon : herméneutique particulière

## **2. Littératures hypertextuelles**

### **Hypertexte**

*plus loin, au-delà, dehors*

### **Hypertexte littéraire**

texte littéraire dérivé par rapport à un autre qui lui est antérieur et lui sert de modèle ou de source, d'où des phénomènes de réécriture possibles comme le pastiche ou la parodie. (Genette, 1992)

**Hypertexte numérique** Précurseur : Le Memex, Bush, 1945 pour *Memory Extender*, « As We May Think » (bureau électromécanique)

Let me introduce the word 'hypertext' to mean a body of written or pictorial material interconnected in such a complex way that it could not conveniently be presented or represented on paper. (Nelson)

- en lien avec le projet Xanadu : hypertexte global pour une littérature mondiale

### **Littérature hypertextuelle : structure éditoriale et poétique sur le principe d'hypertexte**

#### ***afternoon : a story* (Joyce, 1987)**

- Une journée dans la vie d'un homme qui tente de retrouver sa mémoire
- Création avec StorySpace (1980, logiciel pour la rédaction d'hypertexte de fiction)
- Fonctionnement par déplacement d'un noeud à un autre (539 noeuds, 950 liens)

***Patchwork Girl (Jackson, 1995)***

- Suite de Frankenstein : recomposition de la fiancée du monstre par Mary Shelley
- 1 noeud = 1 partie du corps (du monstre et du texte)
- Création avec StorySpace
- Publication par Eastgate Systems

***SKIN : A Story Published on the Skin of 2095 Volunteers (Jackson, 2003)***

L'écrivaine Shelley Jackson invite les participants à participer à une nouvelle œuvre intitulée "Skin". Chaque participant doit accepter de se faire tatouer sur le corps un mot de ce récit. Le texte ne sera publié nulle part ailleurs et l'auteur ne permettra pas qu'il soit résumé, cité, décrit, mis en musique ou adapté pour le cinéma, le théâtre, la télévision ou tout autre support. Le texte intégral ne sera connu que des participants, qui peuvent, mais ne sont pas tenus, d'établir une communication entre eux. [...] À partir de ce moment, les participants seront connus sous le nom de "mots". Ils ne sont pas considérés comme des porteurs ou des agents des textes qu'ils portent, mais comme ses incarnations. Par conséquent, les blessures aux textes imprimés, telles que la dermabrasion, la chirurgie au laser, le travail de tatouage ou la perte de parties du corps, ne seront pas considérées comme altérant le travail. Seule la mort des mots les efface du texte. À mesure que les mots meurent, l'histoire change; lorsque le dernier mot meurt, l'histoire est également morte. L'auteur fera tout son possible pour assister aux funérailles de ses mots.

***desordre.net (de Jonckheere, 2001)***

- Constante réédition
- Structure mouvante
- Articulation entre combinatoire et hypertexte

***Tentative d'épuisement de Tentative d'épuisement d'un lieu parisien de Georges Perec***

- Version hypermédiatique de Tentative d'épuisement d'un lieu parisien (Perec 1974)

**Transmédialité : déploiement d'une oeuvre dans plusieurs réseaux et formes médiatiques.**

**Intermédialité : articulation de plusieurs formes médiatiques dans une même création.** exemple : [Fenêtre Open Space](#), Savelli

### 3. Les Interactivités littéraires

l'interactivité repose sur une programmation informatique prévoyant les interventions matérielles du lecteur (Bouchardon)

exemple prénumérique : *Composition no1* de Saporta, *Si par une nuit d'hiver un voyageur* de Calvino

#### Types d'interactivité

- Récits hypertextuels : arborescence en boucle
- Récits cinétiques : mouvement et jeu
- Récits génératifs : écriture automatique
- Récits collectifs : communauté d'écriture

#### Déprise de Bouchardon et Volckaert

- Déclinaison de mécanismes interactifs
- New Media Writing Prize 2011.

#### Interactivités sociales

- Récits sur les réseaux sociaux : intrication réel et fiction
- Récits géolocalisés en temps réel : espace et déplacement

#### Défis éditoriaux

- Conciliation narrativité et interactivité
- Accompagner la lecture en la laissant libre
- Réinventer la lecture : dépasser l'usure de la lecture après la 1ère expérience

#### Maux d'archives

9 avril 2003 : Un jugement à l'emporte-pièce de free.fr qui confond l'expansion de mon site avec celle des sites de l'Entretien et de Barbara Crane les conduit à supprimer de leur serveur tous les fichiers du site. Je bricole en toute hâte une page index pour rassurer tout le monde, le désordre existera bientôt ailleurs : [www.desordre.net](http://www.desordre.net), jeu de mots troué aux mites, mais même dans l'adversité, on ne se refait pas.

12 avril 2003 : Tout rentre dans l'ordre, si vous me passez l'expression, le site est désormais hébergé professionnellement par online.fr (c'est tout moi, qui radicalement voulais absolument partir de free.fr, réflexe vengeur, et qui donc s'inscrit pour un hébergement payant et quand la note est réglée de m'apercevoir que online.fr et free.fr, c'est bonnet blanc et blanc bonnet). (de Jonckheere)

### **Soutiens à l'archivage**

- [ELMCIP](#)
- [Le Répertoire des écritures numériques](#)
- [Le Répertoire du NT2](#)
- [UbuWeb](#)

### **Communauté éditoriales littéraires**

#### **Publie.net, 2008**

- Coopérative d'écrivains francophones
- Portail de mise en vente (littérature contemporaine, ateliers, blogs, etc.)
- Communauté littéraire

#### **Manifold, 2012**

- Plateforme de publication numérique : pour le partage en accès libre de contenus académiques et littéraires, création EPUB
- Portail convivial : fonctionnalités interactives (commentaires, annotations), personnalisation, collaboration
- [Instance CUNY](#) : pour les projets d'édition

## **4. Discussion « Du récit hypertextuel au récit interactif » (Bouchardon 2012)**

## **5. Figures du livre numérique**

La fin de l'écriture linéaire est bel et bien la fin du livre. (Derrida)

- Imaginaire de la fin du livre : figures du livre et pratiques illittéraires (Gervais, 2016)

*hybridations du livre qui participent à faire passer le livre d'une culture du papier à une culture de l'écran ou qui reprennent une esthétique de l'écran sur le papier*

### **Frontières multimédiales**

- Livre phagocyté : *Holy Bible*, Broomberg et Chanarin (2013) reprenant la thèse de la violence intemporelle d'Adi Ophir
- Livre d'artiste : *A Humument, A Treated Victorian Novel*, Tom Phillips (1970) qui est un recouvrement de *A Human Document* (Mallock)

## **Livre et défilement**

*graphisme d'une culture numérique*

- *Nox*, Anne Carson (2010, New Directions) : livre relié-accordéon de 20 mètres, numérisation d'un carnet personnel, jeu de remédiation par transparence de la page
- *House of Leaves*, Mark Z. Danielewski (2000, Pantheon Books) : jeu typographie avec navigation hypertextuelle, décodage d'une histoire délinéarisée et multimédiales
- *VAS : An Opera in Flatland*, Steve Tomasula (2004, UCP) : design par Steven Farrell, récit satirique où les formes géométriques organise la narration

## **Livre-application**

*What they speak when they speak to me* de Jason Edward Lewis et Bruno Nadeau

- Poème-calligrammes : remédiation livre pour Ipad
- Dispositif interactif

## **GitLittérature**

*Abrüpt*

- Éditions multiples avec repo git : HTML, PDF
- Exemples : *Cosmos expérimental*; *La fin des temps ne vient pas*; *La langue de la girafe*
- *Antilivres* : index des créations disponibles

## **Lexique**

- *ALAMO* : pour *Atelier de Littérature Assistée par la Mathématique et les Ordinateurs*, groupe qui suit l'OULIPO concentré sur une perspective purement informatique.
- *générateur combinatoire* : générateur de texte qui combine selon des règles algorithmiques spécifiques des fragments de textes préconstruits.
- *générateur de texte* : 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.
- *hypertexte* : texte qui renvoie à un autre texte (hypotexte) par des liens ou des références, créant ainsi une relation intertextuelle.
- *interactivité* : capacité pour un utilisateur à interagir avec un texte ou un contenu, influençant ainsi son expérience de lecture ou de navigation.
- *intermédialité* : articulation de plusieurs formes médiatiques dans une même création.

- *littérature électronique* : littérature qui s'étend des années 1950 aux années 1990 et qui s'axe sur une perspective générative littéraire.
- *littérature hypertextuelle* : forme de littérature qui utilise des éléments d'hypertexte pour permettre des expériences de lecture non linéaires et interactives.
- *littérature numérique* : ensemble des œuvres littéraires créées, diffusées et expérimentées à travers des supports numériques, intégrant souvent des éléments interactifs et multimédias.
- *OuLiPo* : pour *Ouvroir de Littérature Potentielle*, groupe littéraire qui explore les possibilités de création littéraire à travers des contraintes formelles (souvent mathématique).
- *transmédialité* : déploiement d'une oeuvre dans plusieurs réseaux et formes médiatiques.

## Ressources

Déprise

ELMCIP

Oulipo

Le Répertoire CRCEN

Le Répertoire NT2

## Bibliographie

Audet, René, et Simon Brousseau. 2011. « Pour une poétique de la diffraction de l'oeuvre littéraire numérique : l'archive, le texte et l'oeuvre à l'estompe ». *Protée* 39 (1) :9-22. <https://doi.org/10.7202/1006723ar>.

Bouchardon, Serge. 2012. « Du récit hypertextuel au récit interactif ». *Revue de la BNF* 42 (3) :13-20. <https://viahtml.hypothes.is/proxy/https://www.cairn.info/revue-de-la-bibliotheque-nationale-de-france-2012-3-page-13.htm>.

Bouchardon, Serge, Eduardo Kac, et Jean-Pierre Balpe. 2006. *Formules # 10 : La Littérature numérique et caetera*. Paris : Agnès Vienot éditeur.

Dacos, Marin. 2010. « Read/Write Book : Le livre inscriptible ». In *Read/Write Book : Le livre inscriptible*, 13-16. Read/Write Book. Marseille : OpenEdition Press. <http://books.openedition.org/oep/136>.

Dionne, Charles. 2012. « Dématérialisation de l'objet livre ». *Spirale : arts • Lettres • Sciences humaines*, n° 239 :10-11. <http://www.erudit.org/fr/revues/spirale/2012-n239-spirale06/65851ac/>.

GENETTE, GERARD. 1992. *Palimpsestes*. Paris : POINTS.



- Gervais, Bertrand. 2016. « Imaginaire de la fin du livre : figures du livre et pratiques illittéraires ». *Fabula-LhT*, janvier. <https://www.fabula.org:443/lht/16/gervais.html>.
- Hayles, N. Katherine. 2002. *Writing Machines*. A Mediawork pamphlet. Cambridge : Mediawork.
- Ingarden, Roman. 1983. *L'œuvre d'art littéraire*. L'âge d'homme. <https://www.lagedhomme.com/ouvrage/s/roman+ingarden/l%27%C5%93uvre+d%27art+litteraire/210>.
- Jean A. Baudot. 1964. *La machine à écrire : mise en marche et programmée par Jean A. Baudot*. Les Éditions du Jour. <http://archive.org/details/xfoml0001>.
- Le Lionnais, François. 1973. « La LiPo. Le premier manifeste ». In *Oulipo, la littérature potentielle (créations re-créations récréations)*, 19-21. Paris : Gallimard.
- Le Tellier, Hervé. 2006. *Esthétique de l'OULIPO*. Bègles : le Castor astral.
- Magné, Bernard, et Jean-Pierre Balpe, éd. 1991. *L'Imagination informatique de la Littérature*. L'Imaginaire du texte. Saint-Denis : Presses universitaires de Vincennes. <https://books.openedition.org/puv/1160>.
- Monjour, Servanne, Marcello Vitali Rosati, et Gérard Wormser. 2016. « Le fait littéraire au temps du numérique ». *Sens Public*, décembre. <http://www.sens-public.org/article1224.html>.
- Oulipo. 1988. *La Littérature potentielle : créations, re-créations, récréations*. Collection Folio 95. Paris : Gallimard.
- Queneau, Raymond. 1961. *Cent mille milliards de poèmes*. Édité par François Le Lionnais. Paris : Gallimard.
- Saemmer, Alexandra. 2015. « Hypertexte et narrativité ». *Critique* n° 819-820 (8) :637-52. <https://www.cairn.info/revue-critique-2015-8-page-637.htm>.
- Théval, Gaëlle. 2018. « Une poétique en retravail ». *Acta Fabula*, n° vol. 19, n° 5. <https://www.fabula.org:443/revue/document10991.php>.
- Vitali-Rosati, Marcello. 2015. « La littérature numérique, existe-t-elle? » *Digital Studies/Le champ numérique* 0 (0). <https://doi.org/10.16995/dscn.42>.