

*ARTICLE :*

---

« La littérature numérique, existe-t-elle? »

Marcello Vitali-Rosati

*Digital Studies / Le champ numérique*, 2015,

[[http://www.digitalstudies.org/ojs/index.php/digital\\_studies/article/view/289/356](http://www.digitalstudies.org/ojs/index.php/digital_studies/article/view/289/356)].

Pour citer cet article :

VITALI-ROSATI, Marcello, « La littérature numérique, existe-t-elle? », *Digital Studies / Le champ numérique*, 2015,

[[http://www.digitalstudies.org/ojs/index.php/digital\\_studies/article/view/289/356](http://www.digitalstudies.org/ojs/index.php/digital_studies/article/view/289/356)].

## MARCELLO VITALI-ROSATI

### La littérature numérique, existe-t-elle?

**Résumé** : Cet article essaie d'analyser la définition de "littérature électronique" donnée par l'Electronic Literature Organization et de comprendre le rapport entre littérature électronique et littérature numérique. La thèse défendue ici est que ce changement d'adjectif cache un changement du statut théorique de l'objet que l'on essaie de définir. Il y a encore quelques années, la définition de la littérature électronique s'axait sur les outils utilisés pour produire les œuvres littéraires et les analyses critiques se concentraient alors sur des objets produits à l'aide de nouvelles technologies. Le passage à l'adjectif "numérique" détermine un changement de perception : désormais, on se réfère davantage à un phénomène culturel qu'aux outils technologiques et, dans cette perspective, l'enjeu n'est plus d'étudier les œuvres littéraires produites grâce à l'informatique, mais de comprendre le nouveau statut de la littérature à l'époque du numérique. Pour démontrer cette thèse, l'article propose l'analyse d'un exemple littéraire récent : la trilogie *1984* d'Éric Plamondon.

**Abstract** : This article attempts to analyze the definition of "electronic literature" as given by the Electronic Literature Organization and to understand the relationship between electronic literature and digital literature. The thesis defended here is that this change of adjective hides a change in the theoretical status of the object that it attempts to define. The definition of electronic literature once concentrated on the tools used in the production of literary works and the critical analysis concentrating on the objects produced with the aid of new technologies. The move to the adjective "digital" marks a change in perception: now, from this perspective, the challenge is no longer to study works produced thanks to computers, but to understand the new status of literature in the age of the digital. To demonstrate this thesis, the article proposes to analyze one recent literary example: the *1984* trilogy by Eric Plamondon.

**Mots-clés** : Littérature numérique, littérature électronique, interactivité, hypertexte, Plamondon, littérature québécoise.

## INTRODUCTION

Qu'est-ce que la littérature électronique? – se demandait en 2007 Katherine Hayles (Hayles 2007). Peut-on donner une définition de ce que l'on entend avec l'expression "littérature électronique"?

À cette question s'en ajoute aujourd'hui une autre : qu'est-ce que la littérature "numérique"? Y a-t-il une différence ou un rapport entre l'électronique et le numérique? Le mot "numérique" est désormais omniprésent dans nos usages et cet adjectif semble, depuis quelques années, avoir remplacé le premier (Vitali-Rosati 2014, Doueihy 2013).

La thèse que je veux démontrer dans cet article est que ce changement d'adjectif cache un changement du statut théorique de l'objet que l'on essaie de définir. Il y a encore quelques années, la définition de la littérature électronique était axée sur les outils utilisés pour produire les œuvres littéraires et les analyses critiques se concentraient alors sur des objets produits avec de nouvelles technologies. Le passage à l'adjectif "numérique" détermine un changement de perception : désormais, on se réfère davantage à un phénomène culturel qu'aux outils technologiques et, dans cette perspective, l'enjeu n'est plus d'étudier les œuvres littéraires produites grâce à l'informatique, mais de comprendre le nouveau statut de la littérature à l'époque du numérique.

## 1- LA LITTÉRATURE ÉLECTRONIQUE

Définir un objet tel que la littérature électronique est une tâche très ardue. Comme pour plusieurs concepts, on peut citer l'adagio augustinien sur le temps : si l'on ne demande pas une définition, tout le monde sait de quoi l'on parle, mais, dès que l'on veut essayer de formaliser une définition, personne n'est capable de savoir de quoi il s'agit (*Confessions* livre XI chapitre XIV).

Une telle définition est, très probablement, impossible, ou, tout du moins, elle implique des paradoxes et des apories. Une des définitions plus claires a été donnée par l'Electronic Literature Organization. Mais, comme toute définition, elle présente des aspects problématiques. Je commencerai par l'analyser en soulignant ces aspects.

Electronic literature, or e-lit, refers to works with important literary aspects that take advantage of the capabilities and contexts provided by the stand-alone or networked computer. (<http://eliterature.org/what-is-e-lit/>)

Ce texte tente, en fait, de donner une réponse à deux questions : d'une part, il essaie de séparer ce qui est littéraire de ce qui ne l'est pas dans les expériences électroniques, de l'autre, de circonscrire la littérature électronique à l'intérieur de la littérature en général. En d'autres termes, il faut simultanément identifier des pratiques électroniques qui peuvent être considérées comme de la littérature et des pratiques littéraires que l'on peut appeler "électroniques".

Bien évidemment le premier enjeu n'est pas le cœur du problème pour l'Electronic Literature Organization : la définition n'a pas comme objectif de définir ce qui est littéraire. Pour répondre à la première question, la définition prend donc une forme récursive : la littérature électronique doit être, bien évidemment, de la littérature. On fait référence, donc, à une idée commune et partagée de littérature qu'il n'est pas nécessaire de définir. Mais il est intéressant de remarquer que la définition cite cet aspect : toutes les pratiques

électroniques ne sont pas de la littérature, la littérature numérique doit donc avoir des "d'importants aspects littéraires". En effet, l'explicitation de ce problème n'est pas sans intérêt et nous aide à comprendre plus profondément les enjeux de la définition. À l'époque des technologies numériques, différencier ce qui est littéraire de ce qui ne l'est pas n'est pas banal. Cela met l'accent sur le fait que les modèles de circulation de contenus rendus possibles par Internet ont tendance à mélanger, dans un seul environnement, des objets qui auparavant circulaient par des canaux bien distincts. Par exemple, un roman se trouve dans la section littéraire d'une librairie et est publié par une maison d'édition dans une collection dédiée à la littérature : tout cela nous aide à placer l'objet dans une catégorie. Que faire quand l'œuvre littéraire se trouve dans le même environnement que celui d'une recette de cuisine ou d'un journal, ou encore d'un compte en banque? Différents, tous ces objets se trouvent pourtant l'un à côté de l'autre, à distance d'un clic sur le même support, à différence, par exemple de différents livres dans une librairie, qui peuvent être isolés en tant qu'objets séparés.

Pour répondre à la seconde question, cette définition se concentre sur les outils. Une pratique littéraire est électronique si elle se sert des capacités et des contextes rendus possibles par un ordinateur, connecté ou non. Avec cette formulation, on essaie de délimiter ce que signifie "électronique" à un outil en particulier : l'ordinateur. Or, évidemment, cette délimitation est en même temps trop vague et trop stricte. Trop vague car il est difficile d'imaginer, aujourd'hui, une littérature produite sans l'utilisation d'un ordinateur. Déjà en 1985, John Varley écrivait une nouvelle épistolaire humoristique, intitulée *The Unprocessed Word* (Varley 1986) dans laquelle un écrivain déclarait que seul la littérature "naturelle" était digne de ce nom. La littérature naturelle serait celle produite sans l'aide d'un logiciel de traitement de texte, mais avec une authentique et naturelle machine à écrire. Je ne crois pas me tromper en disant que la totalité de la littérature à laquelle nous pouvons avoir accès aujourd'hui "se sert d'un ordinateur" : soit au moment de la production – les écrivains utilisent un ordinateur pour écrire, pour chercher des informations, pour communiquer avec les éditeurs... –, soit lors du processus éditorial – mise en page, impression... – ou de diffusion – achat en ligne, publicité... Trop vague donc, et trop rigide, disais-je : imaginons par exemple une œuvre produite et diffusée avec un téléphone intelligent. Il s'agit d'un outil électronique qui n'est pas un ordinateur, mais l'on s'accorderait facilement à dire qu'il s'agit d'une œuvre "électronique". On pourrait objecter que l'expression "take advantage of" ne signifie pas : "se servir de", mais plutôt avoir un avantage. Dans ce sens on pourrait dire qu'est électronique la littérature qui ne pourrait pas exister sans un dispositif électronique. Mais même cette formulation prête à des doutes. Commentaire la distinction entre ce qui serait ou ne serait pas possible sans ordinateurs? Est-ce que sans un logiciel de traitement de texte on écrirait exactement de la même manière? Est-ce que sans la possibilité de consulter le web on produirait les mêmes récits? Il est clair qu'aujourd'hui l'ensemble de notre vie et de notre culture sont touchés par le fait numérique : comment distinguer ce qui en relève de ce qui n'en est pas touché? Bien évidemment, intuitivement, nous pouvons comprendre ce à quoi l'Electronic Literature Organization fait référence. Mais il est clair que, comme pour toute définition, il y a des difficultés lorsqu'on essaie de saisir les limites exactes qu'elle trace. C'est le vieux problème logique du nombre de grains de sable qu'il faut pour pouvoir dire qu'on est devant un tas de sable.

À cause de ces difficultés, l'Electronic Literature Organization a ressenti le besoin de préciser sa définition en donnant des exemples :

Within the broad category of electronic literature are several forms and threads of practice, some of which are :

1. Hypertext fiction and poetry, on and off the Web
2. Kinetic poetry presented in Flash and using other platforms
3. Computer art installations which ask viewers to read them or otherwise have literary aspects
4. Conversational characters, also known as chatterbots
5. Interactive fiction
6. Novels that take the form of emails, SMS messages, or blogs
7. Poems and stories that are generated by computers, either interactively or based on parameters given at the beginning
8. Collaborative writing projects that allow readers to contribute to the text of a work
9. Literary performances online that develop new ways of writing (<http://eliterature.org/what-is-e-lit/>. *Je numérote les exemples, qui sont uniquement listés dans le texte original, pour les besoins de l'analyse qui suit*).

Soulignons d'abord que le fait de compléter une définition par des exemples affaiblit la fonction même de la définition. Une définition devrait être universelle, c'est à dire elle devrait être l'outil permettant de discerner, pour tout objet donné, son appartenance ou non à la catégorie définie. Une liste d'exemples réduit la fonction déductive d'une définition (de l'universel au particulier) à une fonction inductive (du particulier à l'universel). Si les exemples ont le mérite de donner une idée plus précise de ce dont on parle, ils amoindrissent également la compréhension de l'essence de l'objet défini. Cette liste est-elle exhaustive? Non, bien évidemment. Mais alors, comment savoir quels exemples ajouter et quels exemples ne pas considérer comme pertinents?

Une analyse plus approfondie est donc nécessaire. Remarquons d'abord que la quasi-totalité des exemples cités tente de répondre aux deux questions identifiées plus haut : distinguer ce qui est littéraire de ce qui ne l'est pas, et ce qui est électronique de ce qui ne l'est pas. Certains de ces exemples se basent sur l'énumération d'outils particuliers, d'autres font référence à des caractéristiques plus générales de l'électronique. Les exemples 2 et 6 nomment des outils : Flash, les SMS, les courriels, les blogues. D'une part, l'évolution et l'obsolescence rapide des outils empêchent de s'y référer à des fins définitives. De l'autre, l'ensemble des outils mentionnés pourrait être à la base d'une production littéraire très classique, qu'il serait difficile d'identifier comme étant "électronique" : imaginons par exemple un roman épistolaire construit à partir de courriels ou de SMS.

Plus intéressants sont les exemples qui essaient de nommer des structures ou des pratiques caractéristiques des environnements électroniques en général : l'hypertextualité (exemple 1), l'interactivité (exemples 5 et 9), la collaborativité (exemples 4 et 8) et l'algorithmicité (exemple 7).

Ces caractéristiques, déjà étudiées par plusieurs auteurs (Audet 2011, Archibald 2009, Balpe 1991, Jenkins 2008, Hayles 2007 et 2012.), ont le mérite de ne pas être limitées à un outil particulier ou à une pratique spécifique : elles semblent faire partie d'un univers culturel qui a produit, ou du moins renforcé, certaines structures. Il s'agit du

passage du terme électronique à la notion, moins axée sur les outils et plus généralement culturelle, du numérique.

Si l'on se concentre sur ces structures, l'étude de la littérature électronique se transforme en une analyse théorique de ce qu'est la littérature à l'époque du numérique. Cette analyse théorique a un sérieux avantage : outre le fait d'accroître la connaissance de nouvelles pratiques littéraires, elle nous permet une meilleure compréhension de ce qu'est notre culture en général à l'époque du numérique.

## 2- QU'EST-CE QUE LE NUMÉRIQUE?

Initialement, le mot "numérique" est utilisé pour caractériser le mode d'enregistrement des sons, images ou vidéos en opposition à l'analogique. Le numérique est un échantillonnage du flux continu du réel : l'analogique est continu, le numérique est mathématiquement discret.

Or, si cette explication peut rendre compte du sens original du mot "numérique", elle n'est pas suffisante pour comprendre sa généralisation ni sa récente grande fortune : on parle désormais d'"environnements numériques", de "natifs numériques", d'"humanités numériques" et même de "culture numérique".

On peut raisonnablement affirmer que cet emploi croissant du mot, ainsi que sa valeur sociale et culturelle ont été avant tout déterminés par la naissance et la diffusion d'Internet ou, pour être plus précis, du web, à partir des années 1990. Plus que la simple présence des ordinateurs, le web a engendré un bouleversement de nos pratiques et de notre rapport au monde en produisant de nouveaux modèles de production, de diffusion et de réception du savoir.

Avec l'omniprésence du web dans nos vies, le numérique est désormais partout. Il y a encore quelques décennies, on pouvait considérer les technologies informatiques comme des outils puissants et éclectiques capables d'aider les hommes dans divers champs de la production industrielle et culturelle. Aujourd'hui, cette définition serait du moins réductrice sinon complètement fautive : le numérique est l'espace dans lequel nous vivons. Il ne s'agit plus d'outils au service des pratiques anciennes, mais d'un environnement dans lequel nous sommes plongés, qui détermine et façonne notre monde et notre culture.

Essayons d'approfondir le sens de cette expression : "culture numérique". Que veut-on dire, exactement, par là ? Que signifie de revendiquer un aspect proprement "culturel" au numérique?

Comme nous venons de le suggérer, il s'agit de trouver une expression capable de signifier que le numérique n'est pas qu'un ensemble d'outils : il n'est pas seulement un ensemble de dispositifs techniques permettant de mieux faire ce que nous faisons avant. Il ne peut être considéré comme une voiture qui nous permet de faire plus rapidement la route que nous étions jusque là habitués à faire à pied.

Le numérique modifie nos pratiques et leur sens. De quelle manière modifie-t-il la littérature? Il est évident que, s'il s'agit d'un phénomène culturel général (Doueïhi 2008), c'est le statut même de la littérature qui est mis en question : cette mutation culturelle touche non seulement les expériences littéraires qui ne seraient pas possibles sans l'emploi des technologies électroniques, mais aussi la littérature papier.

### 3- RUPTURE OU CONTINUITÉ

Revenons maintenant aux caractéristiques identifiées dans la définition de l'Electronic Literature Organization : l'hypertextualité, l'interactivité, la collaborativité et l'algorithmicité.

Les prendre en compte en tant que structures culturelles nous permet de ne pas parler d'une rupture nette entre ce qui relève du domaine numérique et ce qui existait avant. Je m'explique. L'émergence d'une structure culturelle se fait toujours dans la continuité : il n'est pas possible d'identifier une date ou un évènement isolé qui déclencherait son apparition. On peut ainsi comprendre les remarques de K. Hayles (Hayles 2007 et 2012) lorsqu'elle souligne que plusieurs de ces structures étaient déjà présentes dans la production littéraire avant l'arrivée des outils électroniques. Plus qu'une opposition, il s'agit, entre numérique et non-numérique, d'une ligne continue, définie par des caractéristiques plus ou moins présentes dans les textes littéraires. Un texte – indépendamment de l'époque et des modalités de sa production – pourra être plus ou moins hypertextuel, plus ou moins interactif, collaboratif et algorithmique.

On peut ainsi citer des œuvres précédant le développement des technologies informatiques et pourtant profondément façonnées par des idées qui pourraient sembler propres à la culture numérique.

Les textes de Borges, par exemple, nous offrent une réflexion profonde sur l'algorithmicité ou sur la collaborativité. Dans *La bibliothèque de Babel* (Borges 1957), l'écrivain argentin imagine une bibliothèque composée de tous les textes possibles. Ces textes sont produits sur une base combinatoire (en épuisant toutes les possibilités de combinaisons). Dans *Pierre Ménard auteur du Don Quichotte* (Borges 1957), Borges nous parle d'un auteur qui écrit à nouveau le *Don Quichotte* avec les mêmes mots que ceux de Cervantes, tout en produisant en même temps un texte original : se pose déjà de façon précise la question de la distinction entre ce qui relève de la créativité d'un individu et ce qui apparaît grâce à une convergence de pratiques collectives.

La résonance de ces textes borgesiens avec les caractéristiques du numérique a poussé la chercheuse Perla Sassón-Henry (2007) à considérer Borges comme un précurseur de la culture numérique. Mais cette interprétation semble moins pertinente si l'on considère que ces structures peuvent être identifiées, de façon plus ou moins marquée, dans une multitude de textes. Que l'on pense notamment au *Cent milles milliards de poèmes* de Raymond Queneau, pour l'algorithmicité, ou, pour revenir à des topoi borgesiens et parler de collaborativité, à la constitution d'un texte comme l'Iliade, dont Gianbattista Vico (Vico 1732) disait déjà qu'il s'agissait du conglomérat de la sensibilité d'un peuple entier.

Ces résonances démontrent que le numérique ne produit pas une rupture puisque ses matrices culturelles sont des caractéristiques que l'on peut retrouver, en différentes mesures, dans tous les textes littéraires.

Le numérique se manifeste comme phénomène lorsque l'ensemble des structures le caractérisant convergent dans une série élevée de textes et d'expériences.

#### 4- L'EXEMPLE D'ÉRIC PLAMONDON

Pour soutenir cette thèse et l'illustrer avec un exemple, je propose d'analyser la trilogie *1984* d'Éric Plamondon, publiée au Quartanier (Plamondon 2011, 2012, 2013). Il s'agit de livres qui n'ont, à première vue, rien de numérique. Mais, si l'on peut, en effet, affirmer qu'ils ne peuvent être considérés comme de la littérature électronique, je vais essayer de démontrer qu'ils sont des exemples très significatifs de ce que devient la littérature à l'époque du numérique.

Les trois livres racontent l'histoire de trois personnages réels : Johnny Weissmuller (*Hongrie-Hollywood Express*), Richard Brautigan (*Mayonnaise*) et Steve Jobs (*Pomme S*). Chaque livre est composé de 113 textes courts – comme des fragments – dont le lien n'est pas toujours évident : pourtant, même si cela se fait de façon non-linéaire – caractéristique typique de l'hypertexte –, trois histoires sont racontées et une unité ainsi qu'une cohérence profondes relient les trois livres.

Il ne s'agit pas ici de proposer une analyse exhaustive de cette œuvre : je vais me limiter à identifier et discuter certaines de structures littéraires – formelles et thématiques – qui la caractérisent dans le but de démontrer son rapport à la culture numérique.

##### 4.1- FRAGMENTARITÉ

La structure fragmentaire de l'ouvrage est le premier élément qui apparaît. Aucun des 339 textes ne dépasse les trois pages, la plupart tient sur une ou deux. Or le fragment a été identifié comme étant une forme typiquement numérique : notre pratique de lecture sur écran démontre que nous lisons moins facilement de longs textes numériques. Cette fragmentarité de la lecture numérique a été notamment souligné par Nicholas Carr (2011) qui en a déduit une difficulté pour l'attention de concentrer sur un sujet complexe demandant un développement plus étendu. D'autres chercheurs (Doueihi 2011) ont étudié, dans la même perspective la structure anthologique du numérique. La question qui se pose dans les environnements numériques est comment rendre possible, dans une structure fragmentaire, une construction de parcours de sens plus complexes. C'est semble-t-il la même question que se pose Plamondon en produisant un ouvrage relativement long (trois volumes, pour un total d'environ 600 pages) qui se lit par petits textes. Le rapport entre ces fragments n'est pas toujours évident : on passe d'un sujet à l'autre sans solution de continuité, dans une non-linéarité extrême et assumée. Par exemple, le texte 63 de *Mayonnaise* (p. 118) parle du tunnel du boulevard Geary à San Francisco, le texte suivant de la recette industrielle de la mayonnaise, puis le suivant de la pension El Fernet d'Alicante... Quel est le rapport entre ces trois sujets? Apparemment aucun. On pourrait les lire dans n'importe quel ordre sans changer leur signification. Mais, en avançant dans la lecture, on retrouve des thématiques récurrentes, des résonances qui produisent un sens et font apparaître une histoire. On découvre que Brautigan – le personnage principal de *Mayonnaise* – a longtemps habité sur le boulevard Geary et l'on comprend que la mayonnaise est justement une émulsion qui doit réussir à tenir ensemble des fragments différents et hétérogènes n'ayant apparemment aucun rapport. Le web pourrait être lui-aussi considéré comme une mayonnaise, capable de faire lier ensemble, en un seul produit compact, des fragments disparates.

Le lien avec la culture numérique est rendu d'autant plus évident par le type de lecture suggérée par ces textes : la référence à des événements et des anecdotes relatifs à des personnes existantes pousse le lecteur à chercher une confirmation de la véracité des faits sur Internet. C'est comme si Plamondon prenait en compte, dans son écriture, les recherches qu'effectuera son lecteur sur Google ou sur Wikipedia pour approfondir de manière non linéaire les sujets qu'il aborde : d'autres liens peuvent s'ajouter lors de la réception de l'œuvre, d'autres histoires peuvent être produites. Ces pratiques de lecture ajoutent un aspect interactif au rapport avec le texte.

#### 4.2- LES PARCOURS

Passer d'un lien à l'autre, d'un clic à l'autre, détermine la production d'un parcours. Ces parcours n'existent pas avant d'être effectués : il n'y a pas un chemin à parcourir, mais une route à créer. Nos pratiques sur le web le démontrent : nous passons d'un lien à un autre sans suivre un parcours prédéterminé. Faisant ainsi, nous produisons quelque chose de nouveau : un ensemble de liens qui devient un parcours de sens et qui peut, par exemple, être exploité par un algorithme publicitaire enregistrant notre navigation dans le but de nous proposer des marchandises. Plamondon semble errer dans une immense quantité d'informations, d'anecdotes, d'histoires. Mais son errance, une fois terminée, laisse un chemin sensé, qui permet au lecteur l'empruntant d'apprendre une histoire. La non-linéarité n'est donc pas synonyme de manque de direction : elle est une démarche heuristique ouverte, qui ressemble en tout à une recherche d'informations sur le web.

Cette structure formelle est confortée par une résonance thématique : le voyage est un sujet central des trois ouvrages et relie entre eux les différents personnages. On raconte celui de Gabriel Rivages – le personnage qui incarne l'auteur et dont le nom lui-même évoque le voyages – du Québec à la France, celui inverse de Johnny Weissmuller de la Roumanie aux États Unis, celui du père de Steve Jobs...

#### 4.3- LE RÔLE DES MATHÉMATIQUES

Pour nous orienter dans la masse de données sur Internet, nous avons recours à des algorithmes qui réduisent les informations à des chiffres et sont ainsi capables de produire du sens. L'algorithmicité est l'une des caractéristiques de la littérature électronique. Dans les textes de Plamondon, les mathématiques et l'algorithmicité ont une place centrale. D'un point de vue thématique, d'une part : il est question de la création des premiers ordinateurs, de la mécanisation des processus de production (par exemple, le texte dédié au métier à tisser dans *Pomme S*, 94), de la représentation mathématique du monde proposé par Fou-Hi (*Pomme S*, 66). D'autre part les chiffres sont aussi des repères qui permettent de naviguer dans le texte : la numérotation des chapitres et la régularité du nombre de textes (113 x 3), la liste de dates, élément récurrent qui permet de relier des événements entre eux (par exemple, à la page 105 d'*Hongrie-Hollywood Express*, nous est fournie une liste des champions olympiques de natation avec la date de leurs victoires), la présence du langage informatique (le texte à page 72 de *Pomme S* transcrit un programme en Basic), la liste des

valeurs mathématiques des unités de mesure informatiques (octet, kilo, méga, giga, etc.) (*Pomme S*, 88).

#### 4.4- L'INDEX, LA LISTE ET L'HYPERLIEN

L'environnement numérique est rendu habitable grâce référencements, aux index et aux listes qui produisent des liens – et des hyperliens – entre les contenus disséminés en réseau. L'apparition des moteurs de recherche, à partir de 1994 (Yahoo), puis leur perfectionnement ont profondément façonné nos comportements. L'ouvrage de Plamondon est largement composé de textes ayant clairement la fonction d'index : le même index que nous propose Google et ces algorithmes de recommandation, comme celui d'Amazon ou de Facebook. Le texte 14 de *Pomme S* s'intitule "1984" : il porte le titre de la trilogie. Le voici :

En 1984, Johnny Weissmuller meurt de vieillesse. Richard Brautigan se tire une balle dans la tête et Gabriel Rivages perd sa virginité. C'est aussi l'année où Apple lance Macintosh. La fonction de ce court texte est claire : il s'agit d'une clé de lecture, d'un index qui nous donne accès à l'ensemble de l'ouvrage et qui relie ses quatre personnages et leurs histoires. Il nous donne l'interprétation du titre de la trilogie et produit, tout à la fois, un lien hypertextuel avec le roman de George Orwell. Tout comme une liste de résultats dans un moteur de recherche, ce texte produit un parcours et explicite son sens. Et exactement comme une recherche sur le web, cet index n'est pas le seul possible : il y en a mille autres, autant que de lectures et d'interprétations possibles, autant que de lecteurs qui traverseront le texte. Prenons l'exemple du texte 98 de *Mayonnaise*, intitulé "I love Japan". Celui-ci fournit une liste de personnages connus ayant épousé une japonaise (Borges, Balthus, Brautigan...). Il nous propose un autre parcours de lecture, mais aussi, poussant plus loin l'analyse, d'écriture : le roman pourrait accueillir d'autres textes parlant par exemple de Borges ; le lien serait déjà fait. Prenons également l'exemple du texte 105 de *Pomme S*, intitulé "Quel est le rapport" qui propose une liste de sujets traités dans le livre en réitérant la question : "Quel est le rapport?". Le texte se conclut par l'affirmation : "Le rapport, c'est que tous ces objets et tous ces gens font partie de la même histoire." L'index crée le lien de sens, le rapport : l'histoire est l'ensemble de ces relations. La vertige de la liste, comme l'appelle Umberto Eco (2009), est un topos de l'ouvrage et est également une caractéristique indéniable de l'environnement numérique. Cette importance de la liste dans *1984* est soulignée dans le premier texte de l'œuvre "Dernière chance", une longue anaphore dans laquelle le personnage-auteur Gabriel Rivages raconte sa vie : "Je viens d'avoir quarante ans... j'ai eu de l'acné, je suis allé à l'université, j'ai eu du cul..." (*Hongrie-Hollywood Express*, 9) La liste est aussi source d'autorité et de fiabilité. À la page 78 de *Pomme S*, le texte souligne la réussite de Steve Jobs en argumentant que "aujourd'hui, quand on tape 'Apple' sur Google, il n'y a plus de fruit ; il ne reste que la compagnie."

#### 4.5- LE COPIER-COLLER ET L'INTERTEXTUALITÉ

La mise en question du rôle de l'individu dans la production littéraire était un autre élément saillant de la définition de la littérature électronique. La collaboration est une des pratiques

qui semblent émerger dans l'environnement numérique et qui questionne l'idée d'originalité. La pratique du copier-coller est mise en scène dans *1984* : plusieurs textes semblent copiés d'une encyclopédie comme Wikipédia, et Plamondon arrive à donner une valeur esthétique profonde à ce type d'écriture. Puisqu'il s'agit de fragments, l'originalité est dans le parcours et non dans la singularité des textes. Très souvent, les textes se présentent comme de pures informations. C'est le cas du chapitre 41 de *Pomme S* qui fournit la définition du mot ordinateur donnée par le Larousse. L'originalité n'est plus une préoccupation : comme le Pierre Ménard de Borges, Plamondon réécrit *La pêche à la truite en Amérique* de Brautigan (Brautigan 1967, dont s'inspire l'ouvrage), recopie des articles de dictionnaires, reproduit – ou fait semblant de le faire – des textes trouvés sur Wikipédia : voir l'exemple du texte "Pourquoi do re mi fa sol la si do" (*Hongrie-Hollywood Express*, 83), ou "Les épreuves olympiques de natation", (109).

Le copier-coller est l'escamotage qui permet aussi le tissage d'une intertextualité (Kristeva 1969) profonde. Le réseau de textes, d'images, de dates, de personnages est la thématique centrale de l'ouvrage. Que ce soit dans les références à Orwell, Brautigan, Shakespeare, Platon, Melville..., dans les films cités – *Annie Hall*, *Sur les quais*, *Batman*, *Blanche Neige*... – ou les publicités – Macintosh.

La production de sens se fait dans cette convergence hypertextuelle, comme si le texte prenait naissance dans la collaboration d'un nombre infini de personnes qui parviennent à rendre saillant l'esprit d'une époque.

À cette hypertextualité s'ajoute un aspect multimédia, ou intermédial (Méchoulan 2010), une autre des caractéristiques de la culture numérique. Le mélange de formes médiatiques différentes est très présent dans le texte de Plamondon. Je me limiterai à l'exemple du texte "MCMLXXXIV", (*Pomme S*, p.13) qui transcrit, plan par plan, la publicité du Macintosh sortie en 1984.

#### 4.6- LE MÉLANGE DE NIVEAUX D'HISTOIRE

"Sur Internet on trouve tout et n'importe quoi" : cet adage cache sans doute une vérité. Les contenus sur Internet sont très hétérogènes : le même environnement accueille des documents disparates. La multiplicité de sujets produit en même temps l'entremêlement de plusieurs horizons jusqu'alors distincts dans les publications papier. Ce mélange, on l'a vu, caractérise aussi l'ouvrage de Plamondon.

Je m'attarderais, plus particulièrement, sur l'amoindrissement de la différence entre privé et public et entre ce que j'appellerais trois niveaux différents de l'histoire : une Histoire avec un grand H, celle des grands événements historiques, l'histoire populaire, celle des anecdotes et l'histoire privée, celle de l'intimité.

Le fait que, sur Internet, cohabitent dans une proximité extrême ces trois niveaux d'histoire réduit notre sensibilité à cette différence. La frontière entre public et privé est moins nette. L'histoire racontée dans *1984* est un mélange de ces trois histoires. Dans un premier temps de grands événements historiques – les migrations, la guerre, l'arrivée de Champlain au Canada... À côté de cette histoire, nous trouvons une histoire plus populaire : la biographie d'un acteur, Johnny Weissmuller, et la saga de Tarzan, la vie privée de Brautigan et de Steve Jobs ; des récits de magazines des potins qui deviennent des parts fondamentales du

parcours narratif. Et, pour finir, la véritable vie intime, celle supposée des personnages existants, et celle du personnage-auteur Gabriel Rivages.

## 5- CONCLUSION

Le cas de *1984* d'Éric Plamondon n'est qu'un exemple – d'excellente qualité littéraire – parmi une grande quantité de textes littéraires qui présentent ces caractéristiques. Certains de ces textes – comme celui de Brautigan, de Queneau et de Borges que nous avons cités – précèdent l'avènement et le développement de ce que nous avons appelé la "culture numérique". Il est cependant indéniable qu'à partir de la fin des années 1990 ces caractéristiques se font plus présentes : le numérique a touché à l'ensemble de notre culture et donc de notre littérature. On pourrait proposer une analyse semblable en partant de textes comme *La théorie de l'information* d'Aurélien Bélanger – en prenant en compte les thématiques très numériques vu qu'il s'agit de l'histoire d'un pionnier des technologies en France –, de certains textes de Michel Houellebecq – notamment *La carte et le territoire*, pour sa forme et son caractère intertextuel –, ou d'un ouvrage comme *Mr. Penumbra's 24 hours bookstore* de Robert Sloan (2012) – pour sa façon de s'interroger sur le statut de la connaissance à l'ère de Google.

Pour interpréter ce phénomène, nous devons nous concentrer sur le rapport complexe entre continuité et discontinuité des structures littéraires : le numérique n'est pas une révolution, mais la convergence de plusieurs éléments culturels qui, depuis longtemps, existent séparément.

La littérature numérique est ce phénomène culturel où convergent l'écriture populaire d'Homère, l'intertextualité des œuvres médiévales, l'algorithmicité de l'Oulipo, la fragmentarité de la poésie...

Étudier la littérature numérique demande une étude approfondie des topoi que l'on retrouve dans notre culture contemporaine, depuis leur apparition dans l'histoire des idées. Il faut donc, dans un premier temps, comme l'affirme Milad Doueïhi (Doueïhi 2013), analyser et comprendre les textes qui ont jeté les bases de l'informatique : Turing, Bush, Nelson, von Neuman...

Ensuite, il faut s'interroger sur l'histoire littéraire afin de rechercher la présence des structures qui semblent caractériser la culture numérique. Comprendre, par exemple, l'histoire des notions d'auteur et d'originalité permettra de saisir la relation étroite entre la crise de la fonction auctoriale déterminée aujourd'hui par le numérique et la façon dont cette notion a été envisagée à d'autres époques, notamment, au Moyen Âge, ou à l'Antiquité. Étudier le rôle du lecteur dans l'histoire de la littérature permettra de mieux comprendre le sens de l'interactivité numérique et son rapport avec des pratiques préexistantes. Étudier les différentes formes d'intermédialité permettra également à une compréhension plus profonde de la continuité de la rémédiation (cf. Bolter et Grusin 1999) dans le domaine du numérique avec d'autres formes antérieures de rémédiation.

Toute œuvre littéraire à une composante d'interactivité – pensons au lecteur de Umberto Eco (1985) –, d'algorithmicité, d'hypertextualité, etc. Toute œuvre littéraire est marquée par la présence d'éléments qui semblent être propres à la culture numérique. Ces composantes "numériques" sont plus ou moins importantes. En d'autres mots, il ne s'agit pas de savoir si une œuvre est ou non interactive, algorithmique et hypertextuelle, mais

combien elle l'est. Ce n'est pas une opposition binaire (présence/absence), mais une relation continue (plus ou moins). C'est la convergence de l'ensemble de ces caractéristiques présentes simultanément de façon marquée, qui donne naissance à une œuvre que l'on peut qualifier de "numérique".

Dans ce sens, il est évident que la clé de la compréhension du statut actuel de la littérature se situe dans l'association d'une lecture philosophique transversale, ancrée dans une profonde connaissance de l'histoire des idées et d'un regard critique sur les pratiques numériques.

Si la théorie de la littérature parvient à remplir cette fonction, elle sera le point d'accès à une compréhension globale et critique du phénomène culturel déterminé par le numérique.

## BIBLIOGRAPHIE

Archibald, Samuel. 2009. *Le Texte et La Technique: La Lecture À L'heure Des Médias Numériques*. Le Quartanier.

Audet, René, and 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. doi:10.7202/1006723ar.

Balpe, Jean-Pierre. 1991. *L'imagination informatique de la littérature*. Saint-Denis: Presses universitaires de Vincennes.

Bolter, Jay David, and Richard Grusin. 1999. *Remediation. Understanding new media* 1st ed. The MIT Press.

Borges, Jorge Luis, Roger Caillois, Nestor Ibarra, and Paul Verdevoye. 1957. *Fictions*. Édition : Nouv. éd. augm. Paris: Gallimard.

Brautigan, Richard. 1967. *Trout Fishing in America*. Four Seasons Foundation.

Bush, Vannevar. 1945. "As We May Think." *The Atlantic*, July. <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/>.

Carr, Nicholas. 2011. *Internet rend-il bête?* Paris: Robert Laffont.

Doueïhi, Milad. 2008. *Grande conversion numérique*. Paris: Seuil.

———. 2011a. *La grande conversion numérique ; suivi de Réveries d'un promeneur numérique*. Translated by Paul Chemla. 1 vols. Points. Série Essais, ISSN 1264-5524. Paris, France: Éd. du Seuil.

———. 2011b. *Pour un humanisme numérique*. Paris: Seuil.

———. 2013. *Qu'est-Ce Que Le Numérique?* Paris: PUF.

Eco, Umberto. 2009. *Vertigine della lista*. Bompiani.

Eco, Umberto, and Myriem Bouzaher. 1985. *Lector in fabula Le rôle du lecteur ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*. Paris: Grasset.

Hayles, N. Katherine. 2005. *My Mother Was a Computer, Digital Subjects and Literary Texts*. Chicago: University of Chicago Press. <http://site.ebrary.com/id/10383908>

———. 2007. "Electronic Literature: What Is It?" *The Electronic Literature Organization*. <http://eliterature.org/pad/elp.html>

———. 2012. *How We Think: Digital Media and Contemporary Technogenesis*. University Of Chicago Press.

Jenkins, Henry. 2008. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Revised edition. New York: NYU Press.

Kristeva, Julia. 1969. *Sèmiôtikè*. Paris: Seuil.

Méchoulan, Éric. 2010. D'Où Nous Viennent Nos Idées ? Vlb.

Nelson, T. H. 1965. "Complex Information Processing: A File Structure for the Complex, the Changing and the Indeterminate." In, 84–100. ACM '65. New York, NY, USA: ACM. doi:10.1145/800197.806036.

Plamondon, Éric. 2011. *Hongrie-Hollywood Express*. Le Quartanier.

———. 2012. *Mayonnaise*. Le Quartanier.

———. 2013. *Pomme S*. Le Quartanier.

Rafaëli, S. 1988. "Interactivity : From New Media to Communication." In *Sage Annual Review of Communication Research : Advancing Communication Science : Merging Mass and Interpersonal Processes*, R. P. Hawkins, J. M. Wiemann, et S. Pingree, 16:110–34. Beverly Hills: SAGE Publications Ltd.

Sassón-Henry, Perla. 2007. *Borges 2.0: From Text to Virtual Worlds*. New York: Peter Lang.

Sloan, Robin. 2012. *Mr. Penumbra's 24-Hour Bookstore*. HarperCollins.

Vareley, J. 1986. *Blue Champagne*. ACE.

Vico, Gianbattista. 1732. *La scienza nuova*. édition Mondadori 1998.

Vitali-Rosati, Marcello. 2014. "Pour une définition du « numérique »." *Pratiques de l'édition numérique*. Presses Université de Montréal. <http://parcoursnumeriques-pum.ca/pour-une-definition-du-numerique>.