

**La littérature numérique dans
les mondes occidental et arabe :
définition, enjeux et perspectives**

Géhane Mamdouh Ahmed El Sobky
Professeur-adjoint au Département de langue,
de littérature françaises et d'interprétation
Faculté des Sciences Humaines. Université Al-Azhar

الأدب الرقمي في العالمين الغربي والعربي : تعريف، تحديات وآفاق

جيهان ممدوح أحمد السبكي

قسم اللغة الفرنسية وآدابها والترجمة الفورية. كلية الدراسات الإنسانية. جامعة الأزهر. القاهرة. جمهورية مصر العربية.

البريد الإلكتروني: gehane.mamdouh@azhar.edu.eg

الملخص:

يعتبر القرن الحادي والعشرون هو قرن الرقمنة خاصة بعد جائحة فيروس كورونا التي أصابت العالم في عام ٢٠٢٠ وأدت الي فرض التبادلات الرقمية في شتي بقاع الأرض. وقد أثار هذا التحول الهائل العديد من الأسئلة حول وضع الأدب الغربي والعربي في هذا العصر الرقمي الجديد خاصة وهو معروف بتأصله في عالم الورق. إن دراسة الأدب الرقمي قد أظهرت نشأته منذ منتصف القرن العشرين بمسميات مختلفة أدت الي احداث بعض الخلط فيما يتعلق بتعريفه وتحديد مجالات دراسته. ولذا فإن الدراسة الحالية قد اهتمت أولاً بتعريف الأدب الرقمي مع توضيح الفروق بين مختلف المسميات وماينجم عنها وكذلك بيان أهم الأنواع الأدبية الرقمية الغربية مثل الأدب التوليدي والأدب الترابطي النصي والأدب المتحرك. كما اهتم البحث بدراسة الإسهامات العربية في الأدب الرقمي وذلك من خلال تحليل بعض الأعمال لأشهر الأدباء الرقميين العرب ومقارنتها بالانتاج الغربي. ثم انتقلت الدراسة لتوضيح أهم التحديات التي تواجه الأدب الرقمي في العالمين الغربي والعربي ونقاط القوة لهذا الأدب وآفاقه خاصة في مجالات التعليم والتعلم مع بيان العلاقة بينه وبين الكتابة الأدبية علي فيسبوك وتويتر. إن هذه الدراسة تتيح التعرف بشكل أفضل علي الأدب الرقمي الغربي والعربي ومن ثم تفتح باباً للإفادة من هذا المضمار بمختلف إمكانياته.

الكلمات المفتاحية: الأدب الرقمي - الأدب الإلكتروني - الأدب التوليدي - الترابط النصي - الأدب المتحرك - تويتر - الكتابة علي فيسبوك - التفاعلية - أعمال رقمية عربية.

**The digital literature in the western and the Arab worlds:
definition, challenges and perspectives**

Géhane Mamdouh Ahmed El Sobky.

Department of French language, literature and simultaneous
translation. Faculty of Humanities. Al-Azhar University.
Cairo. Egypt.

E-mail: gehane.mamdouh@azhar.edu.eg

Abstract :

The 21st century is confirmed to be the digital century especially after the Covid pandemic took the world over in 2020 and imposed a digital exchange all over the world. In view of such major transformation, it became so important to ask questions about the place of the western and the Arabic literature, being well anchored in the tradition of paper literature, in this new era. A close study of the digital literature confirmed that it appeared in the middle of the 20th century with different names creating some confusion about its perception and the delimitation of its field of study. Consequently, the current study examines the differences between these names, the most known types of this literature, such as generative literature, hypertextual literature and animated literature. We also study the digital literature in the Arab world, relying on examples of the most famous authors analyzing some of their output compared to the western ones. We, then, present the main challenges facing digital literature in both the western and Arab worlds and its strengths especially in the field of teaching-learning emphasizing the possible links with Facebook literature and twitterature. By presenting a better knowledge of this literary field in the western and Arabic context, the present study opens the way to an adapted exploitation of its various potentials.

Keywords : digital literature- electronic literature- generative literature- hypertext- animated literature- twitterature- writing on Facebook- interactivity- digital Arab productions.

La littérature numérique dans les mondes occidental et arabe :définition, enjeux et perspectives

Géhane Mamdouh Ahmed El Sobky

Professeur-adjoint au Département de langue, de littérature françaises et d'interprétation. Faculté des Sciences Humaines. Université Al-Azhar. Le Caire. L'Egypte.

Adresse électronique : gehane.mamdouh@azhar.edu.eg

Résumé :

Le XXI^e siècle est par excellence celui du numérique surtout avec la pandémie de la Covid survenue en 2020 imposant l'échange numérique à l'échelle planétaire. Face à une si importante transformation, des questions s'imposent concernant la place de la littérature, occidentale aussi bien qu'arabe, si ancrée dans la tradition papier, dans cette nouvelle ère numérique. Un examen de près de la littérature numérique, révèle sa genèse depuis le milieu du XX^e siècle, et son expansion sous différentes appellations créant une certaine confusion quant à sa perception et à la délimitation de son champ d'étude. C'est pourquoi, la présente étude traite la distinction entre ces appellations, les types les plus connus en Occident tels, la littérature générative, la littérature hypertextuelle et la littérature animée. Nous abordons aussi la littérature numérique dans le monde arabe, en nous appuyant sur des exemples des auteurs les plus connus dans ce domaine et en analysant certaines de leurs productions par rapport à celles occidentales. Nous traitons ensuite les principaux enjeux de la littérature numérique dans les deux mondes occidental et arabe aussi bien que de ses atouts à l'ère actuelle surtout dans le domaine de l'enseignement-apprentissage en soulignant les liens possibles avec la littérature sur Facebook et la twittérature. En permettant une meilleure connaissance de ce champ littéraire dans les contextes occidental et arabe, la présente étude ouvre la voie à une exploitation adaptée de ses différentes potentialités.

Mots-clés : littérature numérique- littérature électronique- littérature générative- hypertexte- littérature animée- twittérature- interactivité- écriture sur Facebook- productions numériques arabes.

Si le XX^e siècle a été le siècle du progrès et de la révolution technologique, le XXI^e siècle est par excellence celui du numérique. L'intégration au monde numérique s'est faite certes depuis le siècle passé, mais c'est au XXI^e siècle, que le numérique a témoigné d'une expansion significative. L'année 2020, en particulier, a été une année décisive dans le passage obligatoire au numérique à l'échelle mondiale en raison de la pandémie de la Covid et du confinement qui en a résulté. Cette crise sanitaire universelle a instauré un nouveau mode de vie imposant le numérique dans toutes les activités quotidiennes (enseignement, travail, etc.) et menant ainsi bon gré mal gré à une sorte de déménagement social aussi bien que culturel et intellectuel du réel au virtuel. Au-delà des moyens et des finalités, c'est toute une vie qui prend place devant les écrans.

Qu'en est-il alors de la littérature ? Dans quelle mesure, le monde littéraire si ancré dans la tradition ancestrale du papier s'est-il adapté à cette nouvelle ère technologique et ce passage obligé aux médiums numériques ?

Il serait intéressant de souligner que la littérature s'est vu attribuer le qualificatif de « numérique » vers la moitié du siècle passé et est ainsi pionnière dans le passage à l'ère numérique.

Mais que recouvre exactement cette appellation ? Quelles sont les caractéristiques de cette littérature dite numérique ? Revêt-elle une seule forme ou plusieurs ? Le développement de la littérature numérique est-il le même partout dans le monde ? Quels sont ses enjeux et quel apport introduit-elle dans la vie littéraire ? Comment est-elle accueillie par le public et par les critiques ?

Pour répondre à ces questions, nous allons tenter de donner un aperçu sur la littérature numérique, la problématique de sa définition, ses principales caractéristiques, sa place dans le monde littéraire occidental et arabe en se basant sur certains exemples avant de

conclure par les principaux enjeux et atouts de ce nouveau domaine littéraire.

I-Définition de la littérature numérique.

« Littérature numérique », « littérature électronique », « littérature informatique », « littérature digitale », « cyberlittérature », ou « écrits numériques » sont autant d'appellations qui dénotent une certaine confusion à propos de ce phénomène littéraire mais aussi la diversité des théories qui s'y rattachent et des prismes sous lesquels cette littérature est étudiée. Ainsi, le terme « informatique » met l'accent sur la programmation informatique du produit littéraire, le terme « électronique », répandu surtout dans le monde anglo-saxon, rend compte du mode de transfert de cette littérature se distinguant ainsi du « numérique »- avec lequel il est souvent confondu- qui désigne l'œuvre produite elle-même. Les différences quoique subtiles sont tangibles et apparaissent dans la pratique.

En effet, par « littérature électronique » ou aussi « littérature numérisée », on désigne des œuvres de littérature traditionnelle présentées sur des supports technologiques. Ainsi, *Le Père Goriot* de Balzac, présenté sur un écran d'un ordinateur ou d'une tablette est un produit de la littérature électronique et non numérique. C'est là le projet de la bibliothèque numérique Gallica¹, rattachée à la Bibliothèque Nationale en France et qui renferme les grands classiques de la littérature française sous forme numérisée, ou encore les livres téléchargeables sur E-book. Il peut aussi s'agir d'œuvres publiées sur papier, mais qui, une fois numérisées, sont enrichies ou augmentées par des fonctions d'annotation, de partage, de recherche, ou d'autres formes d'expressions sémiotiques comme les vidéos, les sons et les images. Ce genre d'œuvres dont les modalités d'écriture

¹ -Une initiative de la Bibliothèque Nationale visant à mettre en place en accès libre, dans la bibliothèque numérique Gallica, une collection des classiques français enrichis. 1500 pages sont numérisées chaque jour.

et de lecture restent les mêmes que dans les approches classiques s'inscrivent dans la lignée de la littérature traditionnelle.

Quant à la littérature numérique, elle englobe les œuvres conçues, au moment de leur écriture même, par et pour des outils technologiques uniquement. L'impression sur papier, même si elle se fait parfois par certains, abîme l'œuvre en ce qu'elle lui ôte quelques-unes de ses spécificités l'inscrivant dans la sphère du numérique. Certains théoriciens vont même jusqu'à préciser qu'une œuvre numérique est inimprimable. La littérature numérique étant axée autour d'un contenu, fait avec un codage binaire et d'un support par opposition à celle électronique se limitant au mode de présentation. Encore, faut-il souligner, que tout écrit électronique n'est pas forcément littéraire et que par conséquent, il faut distinguer ce qui relève du domaine littéraire de ce qui n'en fait pas partie. C'était, dans la littérature traditionnelle, le rôle joué par les librairies et les maisons d'édition.

Il y a ainsi une double confusion, la première concernant la distinction entre les divers types d'écrits électroniques, et la deuxième, entre la littérature électronique et la littérature numérique.

La profusion des appellations a rendu difficile une définition étanche de cette forme littéraire dont les limites sont difficiles à cerner : faut-il y voir une nouvelle forme du champ littéraire ou une manifestation des arts numériques ? La réponse n'est pas facile puisque la littérature numérique existe pleinement dans un espace d'intersection entre plusieurs disciplines. En l'absence donc de toute définition académique, les différents auteurs, se basant sur leurs expériences, ont essayé de lui en attribuer quelques-unes qui convergent, selon Bouchardon, dans la précision de deux composantes essentielles : l'exploitation des spécificités numériques des supports (programme, structuration par liens, multimédia) et la

dimension littéraire se basant sur le langage, le texte, une forme narrative ou poétique (Bouchardon, 2012 : 60)

Mais qu'est-ce que le numérique ? Il s'agit à l'origine d'un mode d'enregistrement des sons, des images et des vidéos en informatique où l'information est présentée sous forme de codes 0 et 1. Le terme s'est élargi au fil des années, notamment avec l'expansion d'Internet dans les années 90, pour recouvrir les activités liées au Web. À l'heure actuelle, le numérique n'est plus un moyen de codification des informations, mais tout un monde qui détermine notre culture, nos perceptions, bref, tout notre rapport au monde.

Traditionnellement, dans la définition la plus basique du Petit Robert (1995), la littérature est représentée par « *Les œuvres écrites, dans la mesure où elles portent la marque de préoccupations esthétiques ; les connaissances, les activités qui s'y rapportent.* » Elle est associée dans les esprits aux œuvres littéraires rédigées par de grands auteurs, imprimées par des maisons d'édition qui les classent et les commentent parfois, et lues par des lecteurs. Dès lors, comment comprendre cette juxtaposition entre « littérature » et « numérique » ?

Si la littérature numérique semble être à la frontière entre littérature, arts numériques et jeux-vidéos, le support numérique s'avère un facteur certain d'identification. Cependant au moment où Bouchardon propose la définition suivante de la littérature numérique : « *ensemble des créations qui mettent en tension littérarité et support numérique* » (Bouchardon, 2012, 60), Bootz soutient qu'elle « *désigne toute forme narrative ou poétique qui utilise les caractéristiques spécifiques d'un dispositif informatique.* » (Bootz, 2011 : 213). La définition de Bootz s'apparente à celle proposée par l'Organisation de la Littérature

La littérature numérique dans les mondes occidental et arabe : définition, enjeux et perspectives

Électronique *ELO (Electronic Literature Organization)*² : « *Qu'est-ce que la littérature électronique ? Le terme fait référence à des œuvres qui ont une forte dimension littéraire et qui tirent avantage des possibilités et des contextes de l'ordinateur, seul ou en réseau.* » (Bouchardon, 2012 : 38)

Pour cette définition qui semble parler de la littérature électronique et non de celle numérique, l'ELO donne une précision en parlant « d'œuvres nativement numériques » et en identifiant comme facteur primordial la co-présence du support numérique avec toutes ses spécificités et de la composante littéraire (le texte, la narration) qui en tire profit. Elle délimite enfin quelques traits définissant cette tendance littéraire tels, l'hypertextualité, l'interactivité, l'algorithmicité, et l'animation.

Cependant, pour certains, ces procédés ne semblent pas être l'apanage du monde littéraire numérique. Un retour en arrière permet d'en trouver des traces dans des formes littéraires traditionnelles datant d'avant l'ère du numérique. Saemmer révèle que les premiers textes de littérature numérique sont ceux de Theo Lutz, *Stochastische Texte*, parus en 1959 (Saemmer, 2011 : 201). Vitali-Rosati cite aussi des œuvres de Borges, *La Bibliothèque de Babel* (1957), *Pierre Ménard auteur de Don Quichotte* (1957), qui présentent une réflexion sur l'algorithmicité ou sur la collaborativité. (Vitali-Rosati, 2015 : 6).

L'algorithmicité est elle-même une des caractéristiques essentielles des travaux de l'Oulipo, créé en 1961 par Raymond Queneau et François Le Lyonnais à partir d'auteurs et de mathématiciens ayant pour objectif d'explorer les structures formelles linguistiques

² -Une organisation internationale à but non lucratif, créée en 1999, en Illinois aux États-Unis. Elle a pour mission de promouvoir et développer l'écriture, l'édition et la lecture de la littérature numérique.

possibles à travers une approche mathématique et algorithmique de la littérature. Leurs travaux s'inscrivent ainsi dans la lignée de la littérature générative combinatoire, surtout avec l'œuvre *Cent mille milliards de poèmes*, de Queneau, se basant sur de multiples programmations informatiques, qui en feront une référence pour la littérature numérique.

Outre le mouvement de l'Oulipo, le Nouveau roman, connu par sa démarcation du projet littéraire traditionnel (destruction des structures temporelles et causales traditionnelles, infraction à la linéarité du récit, ambiguïté des personnages et brouillage du lecteur) semble inspirer, du côté de la narration, les premières productions numériques. C'est pourquoi plusieurs théoriciens soutiennent que « 1959 marque [...] le début d'une période d'expérimentations sur un support nouveau permettant plus de libertés aux auteurs que le papier, car offrant la possibilité d'aller plus loin dans les facultés de production et de génération. » (Henry, 2018 : 11) En effet, la période qui va des années 60 aux années 2000 constitue une sorte de laboratoire et d'expérimentations autour de nouvelles formes de création littéraire qui seront marquées dans les années 90 par le Web et qui seront les prémices de la littérature numérique actuelle.

De ce point de vue, il ne s'agit pas donc d'une rupture catégorique entre le traditionnel et le numérique, mais d'une continuité de certaines pratiques qui prennent plus d'ampleur avec le dernier. C'est ce qu'affirme Vitali : « *Les caractéristiques qui semblent identifier l'écriture numérique ne sont pas déterminées par « la technologie », elles sont plutôt inscrites dans la continuité d'une longue histoire.* » (Vitali, 2016 : 33)

Pour pouvoir analyser la véracité de cette hypothèse, il serait important de tracer ce qui constitue le socle principal de la production littéraire numérique et par suite, déterminer ses rapports avec le traditionnel.

II-Aspects caractéristiques de la littérature numérique et son rapport avec le traditionnel.

Les grands spécialistes de la littérature numérique ont adopté une classification de ses types dominants. La première est celle de Philippe Bootz qui distingue trois types : la littérature générative, la littérature hypertextuelle et la littérature animée. La seconde est celle de Jean Clément : le lisible (faisant référence aux œuvres de génération textuelle), le visible (s'approchant de la poésie animée de Bootz) et le scriptible (exigeant une participation active de la part du lecteur et englobant ainsi les œuvres interactives en général). Quant à Serge Bouchardon, il répartit les différents écrits numériques en écrits hypertextuels et algorithmiques, en récits cinétiques et en récits collectifs et participatifs tout en admettant que l'interactivité caractérise toute la littérature numérique.

Les trois typologies se référant presque aux mêmes réalités, pour l'étude présente, nous adopterons celle de Philippe Bootz.

A) *La littérature générative.*

Il s'agit d'un générateur de texte, c'est-à-dire un programme créant des textes à partir de certaines règles grammaticales et d'éléments préconstruits. On note deux domaines principaux : la génération automatique et celle combinatoire. Cette dernière, considérée comme la première et la seule forme explorée en littérature numérique jusqu'aux années 70, est basée sur un « *générateur de texte qui combine selon des règles algorithmiques spécifiques des fragments de textes préconstruits.* » (Bootz, 2011 : 211-212)

Pour l'écriture combinatoire, Bootz fait remonter sa genèse au Moyen âge avec *Litanies de la Vierge* (1461-1464) de Jean Meschinot, où certains poèmes sont construits de manière à pouvoir en produire d'autres en combinant des vers différents ou en lisant un même vers dans le sens inverse, par exemple, le vers « D'honneur

sentier, confort sûr et parfait », pouvant se lire : « Parfait et sûr confort, sentier d'honneur ». (Bootz, 2006). L'année 1964 se distingue par la parution de *La machine à écrire* de Jean Baudot, le premier à avoir produit une poésie assistée par ordinateur. Baudot a conçu un programme générant des poèmes imprimés ensuite dans un recueil³.

Dans l'œuvre *Cent mille milliards de poèmes* (1961) de Queneau, le lecteur se trouve face à dix sonnets, dont chaque vers est écrit sur une languette, et les dix sonnets sont rédigés successivement sur 10 pages, ce qui donne un ensemble de 14 lignes par page et chacune de ces 14 lignes est constituée de 10 languettes. Ce processus fait émaner une énorme quantité de poèmes suivant les choix du lecteur. Le passage de cette œuvre à l'ordinateur a facilité une lecture multiple, comme l'entendait son créateur, néanmoins les versions enrichies y ont ajouté des dimensions non prévues et non voulues par Queneau. En effet, dans les versions augmentées, ce sont les effets visuels et sonores qui captent l'attention « *au détriment de la pureté littéraire de la forme du sonnet et de la rigueur algorithmique du « calcul linguistique » de Queneau.* » (Bootz, 2006)

À travers les exemples cités, il s'avère que la poésie est le champ d'expérimentation par excellence de cet algorithme caractérisant ce genre de littérature générative revêtant de multiples formes. La poésie permettant des associations de mots éloignés auxquelles on peut attribuer une signification. Parmi les exemples de générateurs de poèmes, figure le générateur Oupoco à travers lequel le lecteur peut personnaliser une multitude de poèmes à son goût en opérant un choix parmi les contraintes offertes. Le fonctionnement est simple : sur l'interface, le lecteur trouve un casier lui permettant de s'approprier le poème en lui attribuant un titre et un nom d'auteur.

³ -L'œuvre est consultable sur le site <https://archive.org/details/xfoml0001/mode/2up> où le lecteur pourra écouter les vers qu'il choisit du recueil.

La littérature numérique dans les mondes occidental et arabe : définition, enjeux et perspectives

Ensuite parmi une liste de contraintes, le lecteur choisit le type de sonnet, le ou les auteur(s) dont il souhaite insérer les vers, le ou les thème(s), avec l'époque voulue et le type de rimes souhaitées. Dès que le lecteur appuie sur « mettre à jour », le poème est généré à partir de la base de données figurant dans le programme.

The interface is divided into several sections:

- PERSONNALISER LE POÈME, LUI DONNER**: Fields for "un titre" and "un auteur".
- METTRE À JOUR**: A button to generate the poem.
- Masquer les contraintes**: A dropdown menu.
- TYPE DE SONNET**: A list of sonnet types (franciscain, marotique, etc.).
- AUTEURS**: A list of authors with checkboxes, including Heredia, Leconte de Lisle, Stéphane Mallarmé, etc.
- DATES**: A list of date ranges (1800-1830, 1831-1850, etc.).
- THÈMES**: A list of themes (beauté, amour, spirituel, mort, nature, autre) with checkboxes.
- TYPE DE RIME (1)**: A dropdown menu for "5 niveaux (voir la doc)".
- Rime pauvre**, **Rime suffisante**, **Rime riche**: Radio buttons for rhyme type.
- METTRE À JOUR**: A button at the bottom right.

L'interface du générateur. Les vers sont de différents poètes.

The interface shows a generated sonnet with the following lines:

- Il faut, dans ce bas monde, aimer beaucoup de choses,
- La rose qui cruelle ou déchirée et lasse
- Comme furtive d'elle et visible je sens
- Les femmes, les chevaux, les lauriers et les roses.
- Il faut fouler aux pieds des fleurs à peine écloses ;
- Lorsque du maître à tous la vieille hardiesse,
- Jalouse d'apporter je ne sais quel espace
- Et l'effet qui s'en va nous découvrir les causes.
- Et pourtant elle est éternelle,
- Et ceux qui se sont passés d'elle
- Chez tous broutant les vœux et bêlant aux délires,

Pop-ups show the author and date for the highlighted lines:

- Alfred de Musset 1830 A. M. V. H.
- Stéphane Mallarmé 1887 Sonnet

Le poème généré après les changements des contraintes comme indiqué par les cases cochées. Les vers sont de Mallarmé et de Musset. En plaçant le curseur sur le vers, apparaissent le nom du poète et l'année de parution.

Un autre exemple est le générateur Emotepoem de Peter Howard qui sert à générer des poèmes à base de sept thèmes (violence, érotisme,

matérialisme, beauté, calme, gloire, surréalisme). Le lecteur n'a qu'à préciser le degré d'intensité de chaque thème avant de générer son poème⁴.

Si la poésie tient le monopole des productions combinatoires, il ne faut pas omettre de citer les travaux de Bernard Magné dans *Mémoires d'un (mauvais) coucheur* (1995) où il recourt au procédé de phrases à trou pour générer des maximes. Ainsi, il commence par une phrase telle « je me suis couché comme » que le lecteur complète de manière aléatoire à travers des phrases des textes de Baudelaire, de Balzac, de Flaubert et d'autres grands noms groupés dans une banque de données. (Bootz, 2006)

Les pratiques oulipiennes, vaste champ de jeux littéraires, continuent à générer, même sans ordinateur, des formes bien intéressantes d'écrits. Citons, comme exemple, le projet intitulé « Les Clous de l'Esplanade », « Une promenade des mots », inauguré à Rennes, en 2010⁵. Il s'agit de 170 clous insérés dans le sol de l'esplanade Charles de Gaulle au centre-ville, leur large tête portant chacun un mot à associer aux mots lisibles à proximité afin de former des textes selon les contraintes oulipiennes. On trouve huit entrées, ou huit branches qui se déploient à partir d'un point central correspondant au centre de l'esplanade. Ces huit itinéraires partent ou arrivent de chacun des quatre côtés de la place. Ce qui veut dire que chacun des côtés possède deux accès⁶. Ces branches permettent de suivre des

⁴ -Un exemple insiste sur le site de ALN /NT2 : Chaire de recherche du Canada sur les arts numériques et les littératures numériques. Le Laboratoire de recherche sur les œuvres hypermédiatiques, rattaché à l'UQAM (Université du Québec à Montréal), <https://nt2.uqam.ca/fr>.
(<https://nt2.uqam.ca/repertoire/emotepoem>)

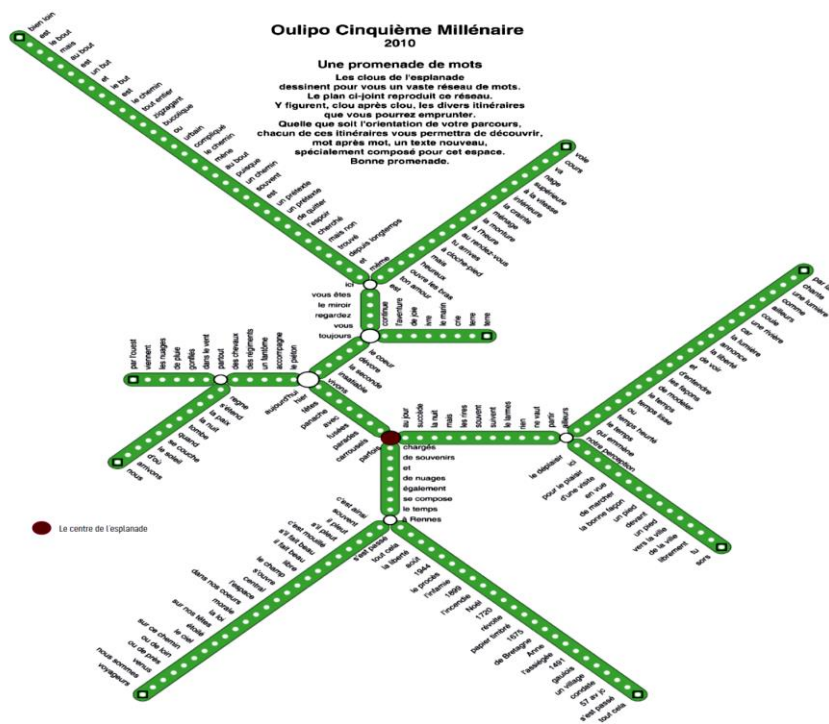
⁵ -C'est une œuvre conçue par six auteurs de l'Oulipo dont Jacques Roubaud, et mise en place par l'Agence Nicolas Michelin.

⁶ -Une neuvième, correspondant à l'accès du parking souterrain.

La littérature numérique dans les mondes occidental et arabe : définition, enjeux et perspectives

phrases, à raison d'un mot par clou, celles-ci étant des palindromes. Cinq clous constituent les mots pivots pour suivre différentes voies⁷.

Ce projet se détachant évidemment de l'esprit de la littérature numérique axée sur l'ordinateur, offre toutefois une illustration de l'ancrage de l'écriture générative dans les pratiques littéraires depuis sa genèse et jusqu'à présent.



Les Clous de l'Esplanade, Rennes, 2010.

⁷ -Les contraintes oulipiennes dans ce projet sont de quatre types : « Contrainte de multiplicité : un texte lisible pour chacun des neuf itinéraires, sachant que ces textes se croisent. Contrainte de réversibilité : que le texte puisse être lu dans un sens ou dans un autre (palindrome de mots). Contrainte de lisibilité : pour pouvoir être lu par tous, le texte est gravé deux fois sur le clou, une fois dans un sens, une fois dans l'autre. Contrainte de pertinence : le texte fait une place aux thèmes de la rencontre et de la fête. Les Oulipiens ont ajouté le thème de l'amour, du climat, de la pluie, de l'histoire, de la marche... », Georges Guitton.

Dans la lignée de l'Oulipo, l'ALAMO (*Atelier de littérature Assistée par la Mathématique et les Ordinateurs*) a été créé en 1982. Bien que cet atelier n'ait pas donné lieu à des œuvres littéraires, il a été considéré en France comme spécialisé dans la relation entre informatique et littérature. C'est sous le prisme de cet atelier que le public percevra pour longtemps la littérature numérique comme une simple pratique combinatoire. (Bootz, 2006)

Le départ de Jean-Pierre Balpe de l'Alamo lui permet de s'orienter à la génération automatique de texte qui annonce la littérature numérique en France. La génération automatique donne lieu à une infinité de productions puisqu'à chaque lancement du processus, le générateur puise dans une énorme base de données lexicologiques et crée une œuvre selon des critères syntaxiques et sémantiques prédéfinis. Dans ce type de génération, c'est la machine qui prend la place de l'auteur n'ayant plus aucune emprise sur le texte. Il le découvre autant que son lecteur. C'est aussi une des caractéristiques de la génération combinatoire sauf que dans cette dernière, les textes préconstruits ont été rédigés par des auteurs qui en assument la responsabilité.

L'écriture combinatoire serait-elle le reflet du fantasme du livre infini comme le notent Bouchardon et Saemmer ? (Bouchardon, Saemmer, 2012 : 229) Quelle que soit la réponse à cette question, ces modalités de production, où l'accent est mis sur le programme plutôt que sur l'œuvre, ouvrent le débat sur la littérarité des œuvres numériques. Clara Henry résume cette problématique : « *L'auteur ne compose plus, il code : est-ce que programmer peut être considéré comme de la littérature ?* » (Henry, 2018 : 22)

Si coder n'équivaut pas à créer, il faut admettre que l'écriture à contraintes, composante de la génération, comporte une dimension créative en traçant une nouvelle relation entre l'auteur, le lecteur et le produit littéraire. L'intégration des calculs algorithmiques dans

des textes en vue d'en faire ressortir de nouveaux produits demeure une belle prestation expérimentale. Les résultats de mouvements tels l'Oulipo ont suscité une révolution indéniable dans l'approche du texte littéraire et les travaux de l'Alamo ont révélé les horizons auxquels l'ordinateur peut faire accéder la littérature. Quant à la génération automatique, elle donne naissance à une œuvre originale à partir de règles codifiées, même si elle est le fait d'un programme puisque ce dernier est conçu par un « créateur » et que cette production ne manque pas de surprendre à la fois l'auteur et le lecteur. (Rucar, 2015 : 12)

Cette originalité dans les rapports Auteur-lecteur prend plus d'ampleur avec la littérature hypertextuelle, notée comme le deuxième genre de la littérature numérique. La littérature hypertextuelle se fait voir notamment dans la production romanesque qui a pleinement profité du développement technologique.

B) La littérature hypertextuelle

L'hypertexte est un des éléments qui ont contribué à l'enrichissement de l'œuvre littéraire. Ce concept est-il une invention numérique ?

Dans *Poétique du roman*, Vincent Jouve, traitant de la transtextualité, les renvois intertextuels marquant l'énonciation dans le roman, en cite cinq types : l'intertextualité, la paratextualité, la métatextualité, l'architextualité et l'hypertextualité. Cette dernière, il la définit comme une technique qui « *recouvre tous les types de transformation qu'un texte A peut faire subir à un texte B sur lequel il se greffe.* » (Jouve, 2010 : 139) La pastiche, la parodie, ainsi que tout type de transposition et d'imitation d'un texte « l'hypotexte » (le texte d'origine), relèvent alors de l'hypertexte. Pour Ted Nilson, le premier à avoir créé le terme d'hypertexte en 1965, le terme

désigne un document qui contient des unités d'information liées entre elles par des hyperliens, ce qui confère une lecture non linéaire.

Selon la définition de Jouve, *La Modification* de Butor, est une œuvre hypertextuelle puisque dans son incipit qui se déroule dans un compartiment de train, Butor greffe le texte sur d'autres récits notamment *Boule de Suif* de Maupassant et *L'Idiot* de Dostoïevski. *Madame Bovary* de Flaubert, est un autre exemple d'hypertextualité où l'héroïne mène une vie inspirée de celles déjà lues dans d'autres romans d'amour ; de même Don Quichotte reproduit tout ce qu'il a pu voir et vivre dans les romans de chevalerie. Quant à *Afternoon, a story* (1987), de Michael Joyce, cité comme la première fiction hypertextuelle, il est représentatif de la définition de Nelson. Le roman, fait à l'aide du logiciel storyspace, est composé de pages interreliées par des liens dans une sorte de fragmentation du texte. Cette fragmentation existe dans les brouillons de nombreux écrivains, tels Proust juxtaposant des fragments avant de les tisser dans un contenu narratif linéaire. Vitali ancre les racines de la fragmentation dans des manuscrits datant du X^e siècle, comme l'Anthologie platine, structurée en fragments classés par thèmes (Vitali, 2016 : 34).

Dans l'œuvre numérique, Le passage à d'autres textes se fait par l'intermédiaire d'un lien qu'on appelle un hypertexte. Si le lecteur choisit de cliquer sur le lien, une nouvelle fenêtre supplante celle actuelle et amène le lecteur à un autre texte en rapport avec l'original. Les liens peuvent être statiques (c'est le même fragment qui apparaît toujours en cliquant sur le lien), ou dynamiques (en cliquant un même lien, des fragments différents apparaissent à chaque fois). L'hypertexte mobilise la réflexion et l'interactivité du lecteur amené à choisir entre cliquer ou non le lien et par la suite modifier le cours de sa lecture. La lecture linéaire traditionnelle est ainsi abolie.

La notion du texte, comme propriété de l'auteur seul, est mise en cause puisque le lecteur, par ses déplacements facultatifs dans les hyperliens, participe à une certaine signification de l'œuvre. Dans ce contexte, on ne parle pas d'une interprétation pour un lecteur mais d'interprétations possibles selon l'ordre dans lequel le lecteur choisit à chaque fois de suivre le fil du récit. C'est en avançant dans la lecture de l'ouvrage que les hypertextes dévoilent ce qu'ils ont en commun et que l'intrigue principale se cristallise. Notons que la nouvelle fenêtre peut, elle aussi, contenir des textes avec des hyperliens qui renvoient chacun à des textes différents pouvant ou non ramener le lecteur à son texte de départ. C'est un système de références qui casse la linéarité du texte et favorise la lecture fragmentée.

Ces rebondissements peuvent avoir une fonction illustrative ou explicative ou enrichissante selon le genre de l'ouvrage écrit, le style d'écriture et la mise en forme graphique du texte. Ainsi certains liens nous offrent une explication d'un événement, un portrait physique ou moral des protagonistes, une description d'un paysage. Ces liens, appelés « liens-incises », ralentissent le déroulement de l'action à l'instar des passages descriptifs dans les textes traditionnels, leur suppression n'abîme pas la structure narrative du récit.

À côté de ces liens, Saemmer cite encore les « *liens-catalyses* » ceux qui comblent l'espace entre deux propositions narratives de base ; les « *liens-informants* », ceux qui confèrent un lieu et un temps à l'intrigue ; les « *liens-indices* », ceux qui impliquent une activité de déchiffrement, de reconstruction. » (Saemmer, 2007 : 115) S'ajoutent aussi les « liens analeptiques » et les « liens proleptiques » qui, comme le nom l'indique, renvoient à des événements ayant eu lieu avant ou après l'action de l'intrigue.

Certains voient dans tous ces liens une ramification déroutante dans la trame narrative du récit, les multiples fragments pouvant conduire

même à une explosion de l'intrigue surtout que la relation sémantique entre les différents fragments n'est pas souvent explicite. Cependant, il faut souligner que les fragments analeptiques, proleptiques, descriptifs ou autres, sont utiles dans la compréhension de l'intrigue. Avec leurs diverses fonctions et selon l'ordre de leur activation, ils conditionnent les différents parcours narratifs choisis par le lecteur. Ce dernier peut avoir juste une explication ou être amené vers d'autres récits ayant eux aussi des hyperliens ouvrant la voie à une suite multiple du texte original. Le lecteur peut y retourner à la fin ou parfois au milieu de son cheminement. Bootz rappelle que cette forme d'hypertextualité s'apparente plus à la conception américaine où se multiplient les nœuds et les liens. (Bootz, 2011 : 220)

Un des exemples de cette littérature hypertextuelle où les ramifications se multiplient est l'œuvre de Ahmed Slama, *Remembrances* (2017). Il s'agit d'un récit en hyperliens, comme le souligne l'auteur, qui, racontant ses souvenirs d'enfance, entraîne le lecteur dans un labyrinthe de récits enchevêtrés où les limites du temps et de l'espace sont abolies et où l'attention est portée aux minimes détails. Ainsi, le lecteur se trouve déplacé, au beau milieu d'une phrase, tantôt en avant, tantôt en arrière, scrutant un objet, suivant une action ou se perdant dans un lieu évoquant un souvenir d'enfance. Les textes s'enlisent les uns dans les autres et une phrase écrite dans un style peut être achevée, dans un autre texte de style différent, racontant une nouvelle scène dans un autre cadre spatiotemporel.

Au début du récit, parlant de ses cheveux non coupés contrairement à ses habitudes, l'auteur dit : « *Libres, elles [les mèches], ondulent, abolissent le carcan capillaire hérité de l'enfance [7], réappropriation de mes boucles née non pas d'une volonté d'affirmation quelconque, cette lassitude sans doute, celle de se rendre au coiffeur, ménager une trouée temporelle, attendre son tour*

à l'échoppe, converser avec l'artisan au moment de l'exécution... » (Slama, 2017 : 6) Dans ce paragraphe, le lecteur se trouve au milieu de la phrase, après le mot « enfance » invité, selon ses propres choix, à suivre l'hyperlien du numéro indiqué (7). En le suivant, il se trouve dans une autre page intitulée « coiffeur d'enfance », et la phrase se lit ainsi : « *le carcan capillaire hérité de l'enfance → échoppe du coiffeur en bas de l'appartement familial [22], premier week-end du mois mon père m'y amenait par-devers moi...* » (Slama, 2017 : 7) Dans cette nouvelle phrase, le lecteur choisissant de cliquer le lien se trouvera dans une autre scène intitulée « Appartement familial ». La suite sera : « *... face à l'entrée cette porte, boisée à deux battants, peinte de blanc, vous y entrez, séjour, on y passe de ces matinées duveteuses [9], il y a ce tapis, rêche, émaillé de quelques coussins, une bibliothèque aussi, toute diaprée de livres [33], couvertures précieuses, meuble qu'engrosse le monstre télévisuel...* » (Slama, 2017 : 22)

De cadre en cadre, le lecteur se trouve enlisé dans un récit très fragmenté qu'il est amené à reconstituer en fonction de ses choix afin de rétablir le tableau des souvenirs d'enfance de l'auteur. Cet enchaînement brisant la notion du temps et du lieu, n'est pas un simple jeu, il traduit la profusion et la non-linéarité des souvenirs peuplant le monde de l'écrivain.

La même technique qualifie le roman policier *Apparitions inquiétantes* de Anne-Cécile Brandebouger. Il s'agit d'un récit hypertextuel qui raconte l'assassinat du Docteur Marbella dans une ambiance inquiétante, tel que décrit sur la page d'accueil : « *Une longue histoire à lire dans tous les sens, un labyrinthe de crimes, de mauvaises pensées et de plaisirs ambigus ...* »⁸ Sur le site du récit, l'auteure propose au lecteur quatre entrées principales, chacune s'ouvrant sur une partie du récit où se multiplient les hypertextes. Si

⁸ -http://www.anacoluthie.be/index_passe.html.

le lecteur choisit de cliquer sur un lien, il se trouve entraîné dans d'autres récits qui remplissent les fonctions déjà mentionnées.

Ainsi par exemple, dans la phrase : « *Sans se douter qu'au même moment, **un voyeur** ajustait ses jumelles et l'observait attentivement, Hélène défait la ceinture de son peignoir de bain et l'envoya au diable.* »⁹, en cliquant sur « un voyeur », le lecteur passe de l'autre côté de l'écran pour découvrir qui est ce voyeur : « *Pour Bob Wafelson, la propriété du Docteur Marbella était une vraie mine d'or. La caverne d'Ali Baba. Chaque jour, le spectacle était différent. **Les femmes défilaient**, se suivaient mais ne se ressemblaient pas.* »¹⁰. Il s'agit donc d'un lien explicatif dans lequel le fait de cliquer sur « les femmes défilaient » mène le lecteur à des illustrations de diverses femmes. Chaque lien mène alors à une « surprise », comme le soutient l'auteur dans le guide de navigation de l'ouvrage¹¹. Cette surprise peut être un proverbe, une citation ou juste une phrase explicative. Le lecteur se déplace alors entre les personnages et les histoires avec toujours une possibilité de revenir au point de départ par le biais d'une icône en haut de l'écran¹².

⁹-<http://www.anacolthe.be/bulles/apparitions/inquietantes/blafard.html>

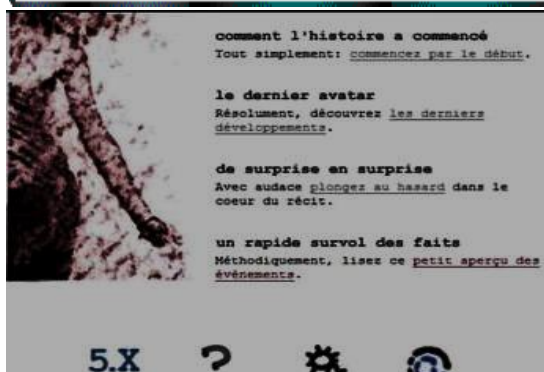
¹⁰-<http://www.anacolthe.be/bulles/apparitions/inquietantes/voyeur.html>

¹¹-Le guide est consultable sur :

<http://www.anacolthe.be/bulles/apparitions/navigation.html>

¹²-La version définitive du roman, né en 1998, a vu le jour le 11 février 2000, sous le titre de *La malédiction du parasol*, et a été imprimée. Conçu au départ comme un roman-feuilleton, le travail progressait en séquences portant chacune le nom de « Avatar ».

La littérature numérique dans les mondes occidental et arabe : définition, enjeux et perspectives



Interface de *Apparitions*

Inquiétantes

Les hypertextes et la variété des effets visuels et sonores qui y sont utilisés, contribuent à renforcer pleinement l'ambiance inquiétante qu'affiche le titre du récit. L'enchevêtrement de tous ces éléments imprègne la lecture et met le lecteur dans une situation d'ambiguïté puisque dans sa liberté même de cliquer un tel lien ou un autre, il se trouve toujours enfermé dans la sphère créée par l'auteure au point de ne plus savoir s'il trace sa propre trajectoire de lecture ou s'il est manipulé par l'écrivaine. Une technique d'écriture déjà entamée par Butor, Robbe-Grillet et Nathalie Sarraute chez qui l'intrigue et les personnages sont souvent décomposés et les événements ne sont pas liés obligatoirement par des relations de cause à effet.

Il s'avère ainsi que ni le concept de fragmentation, ni les hypertextes avec leurs fonctions ne sont une invention de la littérature numérique. Certains vont jusqu'à dire que les notes infrapaginales peuvent constituer des exemples d'hypertextes illustratifs, tandis que les commentaires des éditeurs ou des critiques, mettant en valeur le contenu de l'œuvre ou éclaircissant le contexte historique ou social de l'écriture sont de l'ordre des hypertextes explicatifs. En somme, la technique des hypertextes s'avère une forme d'enrichissement du texte originel qui, parfois, participe au fantasme du livre infini à l'instar des œuvres générées. Les fragments peuvent engendrer une

multitude de textes à travers des combinaisons possibles respectant des contraintes préétablies.

Cette « polyphonie textuelle », comme l'appelle Bakhtine, revêt dans l'univers numérique une dimension particulière puisque les références hypertextuelles, traditionnellement insinuées dans les œuvres écrites, se concrétisent au moment de la lecture dans celles numériques : « *le texte numérique change de statut pour devenir un lien, un espace de dialogue entre des contenus différents et non un monologue fixe.* » (Mayer, 2012 : 26) Les hyperliens, enrichissant l'ouvrage, doivent toutefois se garder de brouiller la lecture en détournant, par leur abondance, l'attention du lecteur de l'intrigue principale. C'est un des reproches adressés à l'hypertextualité dans les ouvrages numériques où le lecteur chemine dans un labyrinthe d'hypertextes sans prévoir de fin et est moins préoccupé de ce qu'il lit que de savoir s'il a tout lu. (Henry, 2018 : 24).

Or les enrichissements hypertextuels sont essentiellement conçus pour être au service du récit et créer une dynamique d'interactivité avec le lecteur qui vit une expérience de lecture différente, parfois ludique. L'interaction stimulée par les hypertextes, comme par les autres formes de littérature numérique, change la donne des rapports entre les différents actants de la création littéraire : l'auteur, le lecteur, la narration. En effet, dans un processus traditionnel, l'auteur est censé raconter une histoire complète à son lecteur, alors que dans l'œuvre interactive, l'auteur donne à son lecteur la possibilité de manipuler l'histoire par des choix de lecture ou des pratiques d'écriture participative. À la place du lecteur, on parle parfois d'un « utilisateur-roi » et d'une perte d'autorité de l'auteur.

Au-delà des choix de lectures hypertextuelles, le lecteur peut passer à l'écriture collaborative s'il est invité à augmenter le texte par des annotations, des commentaires ou des rédactions d'une fin probable. Si les annotations et les commentaires ne relèvent pas d'une

collaboration dans l'écriture du texte, la rédaction d'une autre fin ou d'un autre sort pour un des personnages fait entrer le lecteur de plain-pied dans la conception de l'œuvre. Toutes ces formes d'interaction permettent de créer des liens entre l'auteur et les lecteurs et entre les lecteurs eux-mêmes qui se regroupent en communautés autour de sujets communs. Ces différentes collaborations qui s'interfèrent, puisque les lecteurs peuvent s'inspirer les uns des autres, rappellent, selon Mayer, les expériences des surréalistes avec notamment le procédé du cadavre exquis¹³ pratiqué par André Breton, Yves Tanguy et Paul Eluard. (Mayer, 2012 : 46)

Le récit intègre ainsi un univers de fins ouvertes et de péripéties conditionnées par l'apport de chaque lecteur, sa propre vision, son empathie envers les personnages, ses convictions. Le récit reste donc inachevé et se transforme en Des récits. Dans ce type de littérature numérique, le lecteur entre dans une sorte de communication directe avec l'auteur. Nous sommes devant une « *modification des socialités par les nouvelles technologies* » (Lacelle et Lieutier, 2014, 57), et « *un contrat de communication renouvelé* » (Bouchardon, 2011)

Les hypertextes ne renvoient pas uniquement à des fragments textuels mais peuvent bien aboutir à d'autres types de médias comme des vidéos, des chansons, une bande sonore, une iconographie. Il s'agit ici d'hypermédias. Mayer parle plutôt d'extratextualité prévalant surtout dans les blogs mobilisant des outils multimédias d'enrichissement du texte et de sa trame narrative. Cela donne lieu au troisième genre de littérature numérique, à savoir la littérature animée dans toutes ses formes.

¹³ -C'est un procédé qui consiste à faire passer un papier entre plusieurs personnes où chacune écrivait une partie de phrase que les autres ne voyaient pas. Il en résulte des phrases surprenantes auxquelles, il s'agissait d'attribuer des significations.

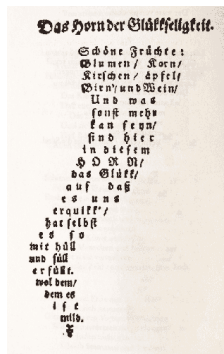
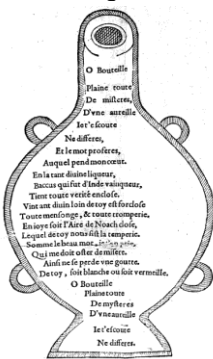
C) *La littérature animée*

L'avancée technologique importante de la fin du XX^e siècle a renouvelé les pratiques d'écriture en associant aux signes écrits d'autres médiums d'expression faisant de l'œuvre une production multimodale. Cette multimodalité, comme le soulignent Lacelle et Lieutier « *complexifie nécessairement, malgré les apparences, notre rapport au sens, en général, ainsi que notre rapport particulier au contenu des innombrables messages qui envahissent désormais notre existence.* » (Lacelle et Lieutier, 2014, 56) Le lecteur est en face d'œuvres hybrides qui conjuguent texte, image, son, vidéo.

Ces œuvres sont connues aussi sous le nom d'œuvres cinétiques ou animées qui « *exploitent conjointement dimension temporelle et dimension multimédia. La notion de mouvement est au cœur de ces créations.* » (Bouchardon, 2011) La matérialité du texte y prend toute son importance et les moyens de présentation sont mis en avant. D'où l'intérêt accordé au processus de création parfois plus qu'au produit même. Ainsi, les animations et tous les jeux visuels et sonores qui forment le signifiant du texte sont mis au service d'une expérience différente du lecteur qui les manipule. C'est pourquoi toute analyse de ce genre d'ouvrages, appelé « hybride », ne doit pas se limiter à la langue mais s'étendre à toutes les autres combinaisons sémiotiques telles l'image et le son.

Pour Bootz, « *on parle de littérature animée lorsque les mots, les lettres, les phrases, c'est-à-dire les constituants linguistiques du texte, subissent des transformations temporelles à l'écran : déplacements, modifications, morphings, changements de couleur ou d'opacité.* » (Bootz, 2011 : 230) Les signes accompagnant le texte sont multimodaux : ils appartiennent à l'univers musical, graphique, photographique ou autre. Tous ces éléments sont en mouvement. Bootz distingue ainsi entre la poésie animée impossible à imprimer sur papier et la poésie cinétique, constituée de passages achevés en mouvement et donc imprimables.

Il est important de noter qu'en 1989, le collectif français LAIRE fut le premier à promouvoir la production visuelle à travers sa revue *alire*, une première dans la littérature numérique. Les œuvres de ce collectif, présentées d'abord sur CD, ne sont plus accessibles actuellement du fait de l'incompatibilité des logiciels utilisés. Néanmoins, l'intérêt pour les œuvres visuelles remonte, en Occident, à la fin du XIX^e siècle et le début du XX^e siècle, avec des œuvres comme *Nadja* de Breton, ou les calligrammes d'Apollinaire. Certains attribuent la genèse des œuvres visuelles aux écritures figurées du Moyen âge, représentées par *La dive bouteille* (1565) de Rabelais et *La corne de la béatitude* (1653) de Johann Steinmann. Dans le monde arabe, elles datent de l'époque Mamelouke (du XIII^e au XVI^e siècles) avec la « poésie dessinée », ou « poésie géométrique » (Younes, 2020 : 25).



1-La dive bouteille de Rabelais 2-La corne de la béatitude de Steinmann 3-Calligramme d'Apollinaire



Exemples de la poésie géométrique mamelouk

De tels ouvrages relèvent de quatre domaines : la littérature, la peinture, la calligraphie et aussi la philosophie. Grâce à l'attention qu'elle accorde au symbole et au travail esthétique, la poésie s'avère le genre précurseur et privilégié de la littérature animée axée sur le visuel. En effet, dans les œuvres animées, il s'agit surtout de voir. Les outils scénographiques et les techniques cinématographiques mis au service de la littérature numérique la rapprochent du théâtre et du cinéma. La mobilité de l'écran conférant au récit un caractère transitoire, la multiplication des sens due au contenu instable, sont caractéristiques des œuvres animées. Le sens se construit avec le mouvement de l'écran et l'œuvre n'est plus ce produit figé stable, mais un événement qui se construit devant les yeux du lecteur/spectateur. C'est une ancienne aspiration de la littérature contemporaine qui désireait s'ouvrir aux autres arts. La richesse de l'œuvre ne se mesure qu'à la symbiose entre le « dit » et le « vu ».

Saemmer rapproche la littérature animée à une œuvre d'art plastique. (Saemmer, 2007 : 126) Ceci confirme la dominance du caractère matériel de l'œuvre et incite Henry à soutenir que « *Le but de la poésie animée n'est en effet pas de raconter mais de tester, d'expérimenter les possibilités données par les dispositifs.* » (Henry, 2018 : 23) Certains se demandent aussi s'il convient de continuer à appeler « texte », un récit dont les éléments extratextuels constituent la charpente. Mais Mayer confirme que ce contenu extratextuel ne remet pas en cause le texte lui-même, puisqu'il en constitue une partie intégrante : « *Le texte n'a pas besoin d'être un monopole ni besoin d'être un monologue pour être véritablement un texte littéraire : la tradition esthétique, au contraire, en a depuis longtemps fait un dialogue de médiums et de textes.* » (Mayer, 2012 : 28)

Les métaphores ou les comparaisons dans le texte traditionnel prennent corps dans les textes numériques. On parle parfois de

« métaphores animées ». Certains y voient une perte de sens du texte visuel puisque l'attention du lecteur est portée plus sur l'image mobile que sur le sens qui s'en dégage. Certains critiques y voient un recul de la valeur esthétique du texte : « *Un tel mouvement a pour aboutissement une désagrégation de la charge sémantique au profit d'un passage au premier plan des traits iconiques.* » (Rucar, 2015 :154). Notons que cet effet de perte de sens, de confusion peut être un effet recherché par l'auteur, d'autant plus que cette concrétisation du texte se fait selon des critères esthétiques. Il ne s'agit pas seulement de faire voir, mais de rendre beau ce qui est vu. Les effets visuels et sonores n'illustrent pas uniquement le texte mais lui confèrent de nouveaux horizons de significations.

Ces caractéristiques rendent nonobstant l'œuvre tributaire du temps et de l'espace de l'exécution du programme. Il ne s'agit plus d'une œuvre immuable, mais d'une production instable, incontrôlable par le lecteur même. Celui-ci face à un écran en plein mouvement peut être amené à faire des choix parmi les informations présentées avant de construire une signification d'ensemble. Bootz voit dans ce mode de lecture, une « lecture en zapping », où seules les informations retenues dans la rapidité de l'enchaînement, multilinéaire et labyrinthique, des contenus, donneront leur signification à l'ouvrage qui ne serait certainement pas la même selon les lecteurs.

Le texte n'est pas préconstruit, il se tisse au fur et à mesure de la lecture, c'est un texte en devenir. Bootz explique que la construction syntaxique linguistique dépend à l'oral de l'ordre de l'apparition des mots dans l'énoncé, et à l'écrit de l'ordre de leur apparition dans l'espace de l'énoncé. Cette distinction revêt une importance quand le texte est animé puisque si la phrase essentielle « Jean tue Paul » se présente à l'oral comme à l'écrit, dans le texte animé, l'ordre de disposition des mots et leur apparition peut mener à un sens opposé tel : « Paul tue Jean ». (Bootz, 2011 : 235) Il en est de même pour les effets d'agrandissement de certaines lettres dans un mot qui peuvent,

selon le contexte et la réception du lecteur, véhiculer le sens de « grandeur », « courage », « persistance », ou au contraire, « peur », « inquiétude », « danger ». Il s'ensuit que les animations participent pleinement à la signification du texte dont le sens est multiple.

Devant l'œuvre animée, le lecteur tient ainsi une double position. Il est passif dans le sens où il suit la mise en scène se déroulant devant ses yeux, et actif lorsqu'il tente de déchiffrer les sens véhiculés par les effets visuels et sonores en vue de reconstruire le sens de l'œuvre. Sa réceptivité devient une action lorsque, dans un deuxième temps, il est invité à interagir avec l'œuvre en changeant le cours des événements. C'est pourquoi, face aux textes mobiles, le lecteur doit se doter de certaines compétences telles, la lecture par soubresauts en avant et en arrière, la perception des mots comme des objets à trois dimensions, la capacité de manipuler l'image en l'agrandissant ou en pénétrant dans des liens, le fait d'écouter les sons accompagnant les images et l'aptitude à déceler l'esthétisme des outils mobilisés pour déchiffrer le sens du texte. (Rucar, 2015 : 156)

Si l'utilisation des outils d'animation n'est pas nouvelle en soi, leur conjugaison, à travers un programme, avec un texte littéraire dans un seul et même ouvrage est un atout de la littérature numérique animée dont l'univers sémantique se trouve enrichi et diversifié.

Suite à ce parcours rapide dans les diverses œuvres numériques, il semble pertinent de se demander s'il y a Une littérature ou Des littératures numériques. Le vaste terrain d'expérimentation qu'offre la littérature numérique est-il exploité de la même façon dans toutes les littératures du monde ? Il est évident que les exemples cités appartiennent presque exclusivement à la littérature anglophone et francophone mais qu'en est-il de la littérature arabe ? Quelle place tient la littérature numérique dans le champ littéraire arabe ?

III-La littérature numérique dans le contexte littéraire arabe

Un regard rapide sur la scène littéraire arabe permet de remarquer que la littérature numérique a vu le jour longtemps après son développement dans le monde occidental. Au moment où on évoque des productions occidentales remontant aux années 80, la première expérience littéraire numérique en arabe date de 2001 avec *Zilal Al-wahed* de l'écrivain jordanien Mohammed Sanajleh, considéré comme le pionnier de la littérature numérique arabe et un des rares écrivains s'y intéressant¹⁴. La littérature arabe témoigne d'une faible production au niveau des œuvres numériques aussi bien qu'aux études critiques et académiques qui y sont rattachées.

Si Sanajleh se présente comme le pionnier de cette littérature, force est de souligner que le montant de ses productions numériques atteint cinq œuvres uniquement : *Zilal Al Wahed* (2001), *Chat 2005*, *Saqi` (Gelée)* 2007, et *Zilal Al `Achiq* (L'ombre de l'amoureux) 2016, en plus d'un ouvrage théorique, *Rwayet Al-Waqe`ya Ar-raqameya* (Le roman du réalisme numérique) 2003. À côté de Sanajleh, on compte un nombre assez restreint d'écrivains numériques dont l'écrivaine et critique maghrébine Labiba Khmer, le poète maghrébin Ahmed El Hajjam, le poète iraquien Moshak `Abbas Ma`n et le romancier égyptien Ahmed Khaled Tawfiq. La création en 2005, en Jordanie, de l'Union des Écrivains Arabes sur Internet sous l'égide de Sanajleh et d'autres écrivains comme Ahmed Fadel Shabloul (poète et critique égyptien) a certes contribué à donner à la littérature numérique un cadre académique et par la suite à susciter l'attention des critiques et des chercheurs. En revanche, la production critique ou littéraire en termes d'œuvres, est loin d'égaliser celle en littérature traditionnelle. Nous remarquons que ce champ disciplinaire reste

¹⁴ -Mohammad Sanajleh est également le fondateur de l'Union des Écrivains Arabes sur Internet (Arab Union for Internet Writers) fondé en 2005 , et son président actuel. Il est aussi le rédacteur en chef de Middle-East online et ex-rédacteur en chef de la société Erem news. (<https://twitter.com/sanajleh>)

méconnu d'une grande partie des lecteurs arabophones mais aussi des chercheurs et des écrivains.

Face à ce faible intérêt à l'égard d'une littérature en harmonie avec l'air de son temps, vu son aspect technologique en vogue, il semble indispensable de nous interroger sur les raisons de ce décalage par rapport au monde occidental. Pour ce, nous tenterons d'examiner quelques exemples de productions numériques arabes dans les deux genres romanesque et poétique et de voir en quoi ces œuvres répondent ou non aux caractéristiques des œuvres numériques susmentionnées.

Aperçu de quelques exemples de la littérature numérique arabe

1-Mohammed Sanajleh

En évoquant la littérature numérique arabe, s'imposent au premier plan les œuvres de Mohammad Sanajleh dont, la plus récente, *Zilal Al-`Acheq. A-Tarikh As-serry le Kamouch* (L'ombre de l'amoureux. L'histoire secrète de Kamouch), parue en 2016, en deux versions électroniques, l'une sur CD et l'autre sur le site interactif consacré à l'œuvre¹⁵. L'œuvre est téléchargeable et lisible en format zip.



¹⁵ -<http://sanajleh-shades.com/>

L'interface de *Zilal Al-`Acheq* (L'ombre de l'amoureux) dans le site interactif de l'œuvre.¹⁶

Par son interface, *Zilal Al-`Achiq* fait déjà preuve d'œuvre numérique avec les rubriques qui y figurent et qui interpellent le lecteur pour une lecture différente de l'œuvre et son interaction par un commentaire ou un message à l'auteur ou à des personnages du roman auquel, l'auteur promet de répondre. Il est à noter que de 2016 jusqu'à nos jours, un seul message est écrit, ce qui dénote une très faible interaction de la part des lecteurs nonobstant le nombre élevé de visiteurs de la page atteignant les 268 884 personnes. L'auteur appelle son lecteur à une écriture collaborative à travers les rubriques : « Rédige une autre fin » et « Rédige ton propre roman (ton jeu) ».

Cette dernière dévoile la perception de l'auteur pour le roman comme un jeu narratif dont il ne tient ni le monopole ni le contrôle. La dernière scène du roman viendra confirmer cette dimension de jeu. La rubrique « Une autre lecture différente » entraîne le lecteur vers une entrée différente dans le roman. Dans cette interface, l'auteur munit son lecteur d'outils l'aidant à appréhender la littérature numérique à travers une rubrique sur les études faites à l'œuvre. Le lecteur est invité aussi à donner sa propre critique de l'œuvre et à contacter l'auteur sur sa page Facebook ou son compte Twitter.

Sur le plan du contenu, l'œuvre de Sanajleh se présente comme une œuvre hypertextuelle parsemée d'animations visuelles et sonores. Celles-ci représentent des scènes réelles de guerres et d'autres cinématographiques, des parties de jeux vidéo, des images, une chanson du chanteur jordanien Abdou Moussa et une musique qui

¹⁶ -<http://sanajleh-shades.com/>

transmet l'ambiance de l'histoire ainsi que des liens vers de parties de textes bibliques et sacrés.

Les événements de l'œuvre, se réclamant du réalisme numérique, racontent la guerre, surtout en Jordanie, à travers le temps. Ils commencent dans l'an 750 avant J.-C. par le siège imposé par le roi des Hébreux au royaume de Moab et se terminent en 2015 par les guerres de Daesh et leur assassinat de l'aviateur jordanien Moaz Al-Kasabeh. Sanajleh y présente les ravages causés par les guerres et condamne toutes les formes de violence émanant du fanatisme et de l'esprit guerrier qui continuent à sévir partout dans le monde.

Afin de sensibiliser son lecteur à son message, l'auteur recourt, dès la couverture du roman, à une vidéo de combattants munis d'épées, parcourant, sur leurs chevaux, le désert avec, comme arrière-fond, une musique de la guerre de Troie. La vidéo cède la place ensuite à une partie d'un des jeux vidéo de la guerre qui met en scène le siège de Moab. Apparaît ensuite le titre animé du roman en rouge, donnant l'effet des gouttes de sang qui coulent. La scène du combat reprend et l'on voit des personnes tomber sous l'effet des arcs lancés avant que l'écran ne s'obscurcisse pour signifier la tombée de la nuit sur fond de feu, de cadavres noirs et de corbeaux s'abattant sur les proies. Une carte de la partie où se trouve la Jordanie s'affiche avec un texte qui résume la prise de Moab par les Hébreux.

Dans ce début conjuguant l'image, le son et le texte, les couleurs utilisées sont porteuses d'une charge sémantique forte servant le thème de l'œuvre. Ainsi le jaune du désert reproduit le milieu et évoque la sécheresse et la maladie¹⁷, le rouge représente la violence et la mort, le bleu, couleur préférée des Juifs représente la vie, la paix, la sérénité, alors que le noir et le blanc symbolisent respectivement la mort et la pureté. (Kalach, 2017 : 37-39)

¹⁷ -Dans la culture arabe, le jaune est signe de pâleur et de maladie.

Si la couleur a une fonction sémiologique considérable dans le texte de Sanajleh, le son ne joue pas un rôle moindre. Sanajleh a eu recours à plusieurs bandes sonores (musique locale, musique internationale) transmettant l'ambiance générale du texte et suscitant différentes émotions chez le lecteur. Hadia Kalach a longuement étudié les différents usages de la musique révélant par exemple que la première des bandes sonores, celle de la guerre de Troie, transmet avec les images de la guerre, la douleur et les lamentations résultant des pertes humaines. Lors des scènes de combat, la musique se transforme en un retentissement de tambours ou cris d'encouragement. La chanson de Abdou Moussa appartenant au patrimoine jordanien traduit l'esprit patriotique et résume le roman. (Kalach, 2017 : 24-27)

Les images aussi sont au service du texte puisque la carte apparaissant au début vise à ancrer l'histoire du roman dans la réalité. Le bras sur lequel est écrit le nom de la Palestine et brandissant son célèbre foulard fait référence à la cause palestinienne et constitue un appel à l'union entre les pays arabes contre l'agression et la violence (Kalach, 2017 : 31) Le roman se termine par l'image d'un jeune garçon jouant au jeu vidéo, à qui lui apparaît soudainement « Game over », et qui doit choisir entre sortir du jeu ou le recommencer. L'auteur surprend le lecteur et lui insinue que son roman n'est qu'un simple jeu.

Les outils multimédias dans le roman de Sanajleh peuvent en faire un roman d'animation, ils sont, cependant, tous limités à des représentations dont le lecteur a accès à travers des hypertextes ce qui ancre le roman davantage dans la littérature hypertextuelle.

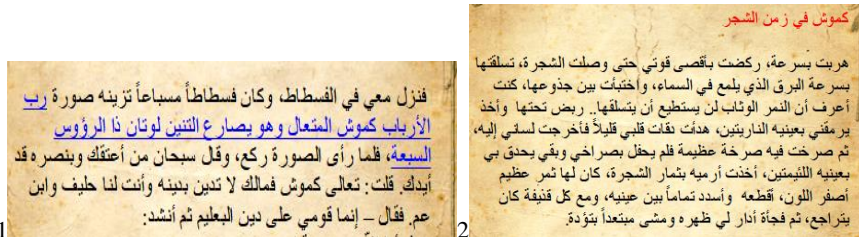
Sanajleh a varié les liens hypertextes, certains sont des annotations du texte faisant référence aux sources de la partie citée, à un

événement historique, aux dires d'un personnage historique répondant à la vocation historique et réaliste de l'œuvre.



Exemples d'annotations hypertextuelles dans le roman de Sanajleh.

D'autres hyperliens nous amènent à des récits explicatifs, descriptifs ou narratifs concrétisant ainsi les fonctions « illustrative, explicative ou enrichissante » déjà citées par Saemmer. Nous trouvons aussi des hyperliens analeptiques et d'autres conduisant au début du roman. Tous ces hypertextes servent à condamner la violence dans toutes ses formes depuis l'antiquité et jusqu'à nos jours. L'auteur, par la variation des outils mis en œuvre, offre à son lecteur des possibilités d'une multi-lecture et brise la linéarité du récit. (Kalach, 2017 : 50)¹⁸



En appuyant sur le l'hyperlien de la figure 1, on obtient le texte de la figure 2

L'œuvre de Sanajleh paraît ainsi répondre aux caractéristiques de la littérature hypertextuelle multimodale interactive et collaborative. Le lecteur n'est pas seulement invité à choisir son parcours de

¹⁸ -Pour une étude approfondie du rôle de chaque hypertexte et de son effet sur le lecteur, cf, Kalach, Hadia, *At-Tachkil A-Raqami At-Tafa'oli wal Loghawi wa-Ta'bit `a al `onf. Zilal Al'Achiq Onmouzajan, (La formation numérique interactive et linguistique et l'expression de la violence. Exemple :Les ombres de l'amoureux)*, (thèse de magistère en arabe), Université de Beyrouth, 2016-2017.

lecture, à réfléchir sur les significations des multiples outils mobilisés par l'œuvre et aux liens qui les unissent pour dégager l'intrigue essentielle, mais aussi à commenter le texte, à correspondre avec les personnages et l'auteur, voire à rédiger une autre fin. On remarque aussi un mélange des genres puisque la poésie s'entremêle avec les récits historiques qui se mélangent avec la narration romanesque.

Faut-il donc déduire que la littérature arabe a pu tracer sa voie dans la littérature numérique ?

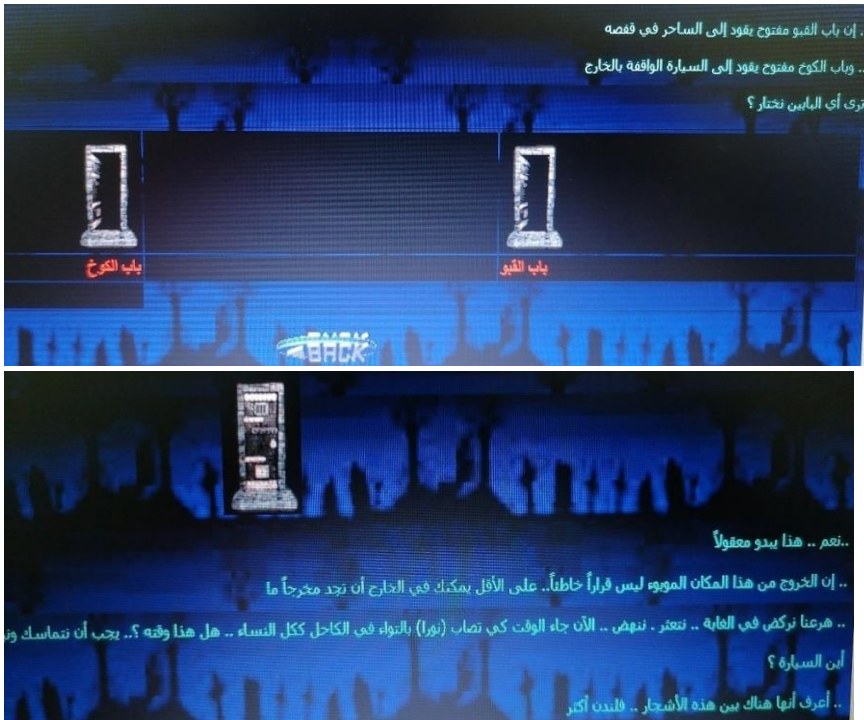
Si Sanajleh peut se flatter d'être un des écrivains de la littérature numérique, son œuvre seule ne peut pas juger de la présence de la littérature arabe dans le monde numérique. Un regard sur d'autres exemples présentés comme des productions numériques semble indispensable.

2-Ahmed Khaled Tawfiq, Labiba Khmer et d'autres

Parmi les noms célèbres qui ont décidé d'intégrer la littérature numérique figure celui du romancier égyptien, Khaled Tawfiq avec sa nouvelle « Qessa Rob` mokhifa » (une histoire à moitié terrifiante)¹⁹ publiée en 2005. La nouvelle de Tawfiq est une nouvelle d'horreur fictive, racontant une petite aventure du héros et de sa femme dans le monde de la magie noire. Elle se présente comme un récit interactif qui, dès le début, après exposition du contexte de l'histoire, propose au lecteur de choisir de lire le récit ou de s'en abstenir. Au cas où le lecteur choisit de ne pas entamer cette expérience littéraire, il se trouve dirigé vers le site de Walt Disney avec des propositions d'animations plus agréables, selon l'auteur.

¹⁹ -Le titre du roman est plutôt (une histoire à quart terrifiante) mais comme cette expression n'existe pas en français, nous avons opté pour l'expression « à moitié ».

Cette sollicitation du lecteur se répète à maintes fois durant le récit où le narrateur qui n'est autre que l'auteur, s'adresse à son lecteur, lui fait part de tous les détails de la progression de l'histoire, prend son avis parfois et l'interpelle pour prendre avec lui telle ou telle décision et puis la commente. Par exemple, dans une phase du récit où le protagoniste se trouve face à deux portes entre lesquelles, il doit choisir pour continuer son chemin, nous le voyons adresser ainsi la parole à son lecteur : « *Voyons donc, laquelle des deux portes choisissons-nous* » ? (Tawfiq, 2005) Le lecteur est donc de plain-pied dans l'action du récit et dans le jeu du protagoniste assumant avec lui ses choix qui mènent à des suites différentes de l'histoire mais aussi à des fins différentes. En somme, le récit reste inachevé sur le plan de la narration puisque le lecteur ne connaît le sort d'aucun des personnages, tous ayant disparu.



Capture d'écran de « Qessa rob`mokhifa » de Ahmed Khaled Tawfiq.

Au niveau de la technique, Tawfiq a utilisé des hyperliens dont un illustratif révélant le contenu d'un message, des images comme celle des yeux du monstre figurant au tout début du récit et illustrant le premier mot « Les Yeux » qui jouent un rôle primordial dans ce texte, puisqu'il s'agit des yeux terrifiants du monstre, noyau de l'œuvre. Tawfiq a eu recours également à des effets visuels, à travers des photos de crânes, de cadavres et de portes s'ouvrant sur des lieux sombres, et à la symbolique des couleurs, bleue, noire, rouge, le tout évoquant le monde noir de la magie, le mystère et le sang. Ces effets se conjuguent aux descriptions faites par le narrateur des forêts sombres avec des arbres géants comme des monstres ou du sous-sol baignant dans l'obscurité avec des sons de chauves-souris. La terreur est ainsi concrétisée par divers moyens. Dans la version consultée²⁰, il n'y avait pas d'effets sonores et les effets visuels se limitent à ceux cités.

Nous sommes donc devant une production hypertextuelle et animée même si l'auteur n'abonde pas dans l'utilisation des hypertextes. L'atout majeur de cette œuvre est la dimension interactive qui est une des caractéristiques de la littérature numérique.

Avec Sanajleh et Tawfiq, le nom de Labiba Khmer²¹ est un de ceux qui s'imposent sur la scène littéraire numérique arabe, grâce à un

²⁰ -Nous insistons sur ce point car dans son étude de ce récit, Dr. Abdel Hafiz Mohammed Hassan cite la présence d'effets sonores variant selon les scènes, comme il fait référence à une scène d'ouverture animée que nous n'avons pas visionnée. Il a pourtant consulté le même site auquel nous nous sommes référée. Cela est peut-être dû à un logiciel tombé en désuétude ou à l'absence d'une certaine configuration ou à des changements survenus au récit. Cf. Hassan Abdel Hafiz Mohammed, *Le roman numérique. L'exemple de « Quessa Rob` Mokhifa » de Ahmed Khaled Tawfiq*, in *Sardiyat*, v. 8, n. 27, mars 2018, pp. 31-54. https://journals.ekb.eg/article_89125.html (consulté le 11 avril 2022).

²¹ -Écrivaine marocaine et administratrice de la page Facebook Lina (Littérature numérique arabe), consacrée à la diffusion des nouvelles productions dans ce domaine ainsi qu'aux articles et études s'y rattachant.

nombre d'ouvrages, pour la plupart des nouvelles, placés sous la rubrique de littérature numérique. Citons à titre d'exemple, « *Darbet Hob* » (Un coup d'amour) et « *Heya wal Hamam* » (Elle et les pigeons), ouvrages consultables sur Youtube ainsi que sur la page Facebook de l'auteure, ou encore sur son blog dédié au recueil « *Ghoraf wa maraya* » (Des chambres et des miroirs). Ce sont tous des vidéos formées d'images sur fond musical et un texte s'affichant de diverses façons.

L'œuvre « *Darbet Hob* » (Un coup d'amour), illustre la technique de Khmer. Les quelques lignes qui forment le texte sont racontées par une femme jetée par la mer sur la plage et qui, reprenant vie, découvre que son corps n'est plus le même et qu'elle s'est transformée en une sirène couverte de sang. À côté d'elle, gise un homme, absorbé dans sa lecture (ses passions) qui semble coupé du monde. Nous pensons que l'auteure désire décrire la souffrance d'une femme anéantie par l'oubli et l'indifférence. La vidéo s'ouvre sur une scène d'une plage avec le son des vagues et puis l'image s'envole comme par l'effet du vent laissant la place à un fond d'écran grisâtre avec une photo d'une sirène en sable. Ensuite, les mots du texte déferlent, lettre par lettre, comme une vague sur la plage.



Des captures d'écran de la micronouvelle « *Darbet Hob* » de Khmer²².

²² - https://www.youtube.com/watch?v=_S2pUC4zmuw

Cet ouvrage, quoique se limitant à des mises en scène, s'inscrit dans le répertoire de la littérature numérique puisque d'après l'ELO, les productions littéraires numériques sur ou en dehors d'Internet, la poésie animée, les blogs artistiques exigeant l'interaction des internautes ainsi que les romans présentés sous forme de vidéos alliant l'image, au son et au texte, font partie du vaste domaine de la littérature numérique. Dès lors, il devient plausible de considérer l'œuvre de Khmer comme une production numérique animée. Cependant, en se limitant à une vidéo et en occultant l'interaction du lecteur, elle reste une forme bien précoce de ce genre, en comparaison avec la production occidentale qui peine à trouver sa voie au public. En témoigne le très faible taux de réaction des lecteurs qui a atteint 65 spectateurs dont deux seulement ont marqué « J'aime ».

Ce rechignement peut s'expliquer au niveau du contenu par l'absence d'intrigue, mais surtout au niveau de la forme par des effets visuels et sonores répétitifs et un texte se défilant avec une lenteur ennuyante. L'absence de toute possibilité de participation du lecteur à l'expérience de l'auteure, pourtant une des caractéristiques essentielles de la littérature numérique, rend l'œuvre inerte.

« Heya wal Hamam » (Elle et les pigeons) est une autre nouvelle de Khmer racontant l'histoire d'une fille indépendante qui déteste les hommes et s'acharne à détruire les œufs des pigeons après avoir appris que les pigeons mâles sont fidèles. L'auteure recourt à la même technique de mise en scène du texte en choisissant trois images comme fond d'écran, une scène d'un film et une musique de fond. Le texte se défile de deux manières différentes et à la fin de la

vidéo, l'auteur cite les sources de ses animations visuelles et sonores²³.



La couverture de « Heya wal Hamam » de Khmer.



Les images et les modes de défilement du texte.

En examinant d'autres productions de l'auteure, il s'avère que cette technique caractérise tous ses ouvrages. Elle met en scène parfois des poèmes et des textes d'autres écrivains comme le poème « Az-Zel wal Achyaa » (L'ombre et les choses) de Gamal Khayry²⁴, ou le poème « As-Samt » (Le silence) de Ismail Al-Bouihyaoui²⁵, ou encore le texte de Sanajleh « An takoun al wahed » (Être l'un)²⁶. Pour certaines de ces œuvres, le texte est présent en entier au-dessous de la vidéo, ce qui, en quelque sorte, présente un accroc au concept

²³ -La musique est Nostalgia de Giovanni Marradi et la scène est celle de « Plastic bag » du film « American Beauty », https://labibameroires.blogspot.com/p/blog-page_18.html.

²⁴ - <https://www.youtube.com/watch?v=Gr48v184xyg>.

²⁵ - <https://www.youtube.com/watch?v=kmGrc9qA4XA>

²⁶ - <https://www.youtube.com/watch?v=AR8hbMQ05n4>.

de la littérature numérique où le texte ne peut être séparé de son contexte animé.

La même technique, nous la trouvons dans l'œuvre du poète marocain Ahmed El Hajjam dont « Khotta leltamwih » (Un plan de camouflage). L'auteur y recourt également à une mise en scène avec la seule différence que le texte est lu sur fond musical²⁷.

À travers les quelques exemples cités, il est évident que l'expérience numérique arabe est encore à ses débuts. Les productions passées en revue ont le mérite de vouloir dépasser le cadre de la littérature traditionnelle et intégrer les nouveaux horizons qu'ouvre le numérique. Pour ce, elles ont tenté des techniques variées les inscrivant dans le monde du numérique sans pour autant leur permettre de toucher à ses fines particularités. Au moment où certains auteurs ont réussi à faire de grands pas dans des productions respectant en grande partie les conditions des œuvres numériques, d'autres sont restés cantonnés dans des mises en scènes répétitives de textes préalablement écrits.

L'effort déployé dans la conjugaison des effets visuels (mouvement du texte, couleurs, images) et sonores est certes indéniable, mais le produit final reste, à bien des égards, inférieur à la production numérique occidentale caractérisée par des avancées au niveau de la programmation et de la génération. Même les textes présentés ne semblent pas tous à la hauteur d'œuvres littéraires numériques. L'œuvre perd ainsi toute attraction pour le lecteur qui se dirige vers les productions occidentales où son interaction peut conduire à un changement des paradigmes de l'œuvre au moment même de sa lecture, créant une expérience de lecture riche et diversifiée. La prise

²⁷ - El Hajjam Ahmed, « Khotta lel tamwih », (Un plan de camouflage), <https://www.youtube.com/watch?v=F49GG7ht63g>, le 19 octobre 2019.

en compte du lecteur n'est pas encore bien ancrée dans les œuvres arabes.

Si l'expérience numérique arabe n'a pas encore atteint le stade de maturité requis pour sa reconnaissance mondiale, le monde occidental a encore un long trajet à parcourir pour assurer au numérique une place semblable à celle dont jouit la littérature traditionnelle.

C'est un des multiples enjeux qu'affronte la littérature numérique et que nous essaierons de présenter dans la partie suivante en évoquant sa réception dans les deux contextes occidental et arabe ainsi que les atouts qui peuvent en faire un domaine de prédilection.

IV-Réflexions sur les enjeux, la réception, les difficultés et les atouts de la littérature numérique

- *Enjeux*

Le premier grand enjeu de la littérature numérique est son appellation et sa définition. Dans la première partie du présent travail, nous avons exposé les différents noms qui lui sont attribués, ainsi que les différentes définitions qui accentuent chacune un aspect différent allant du rapport au langage, à la notion du programme, au dispositif de communication. Malgré ces efforts, les frontières entre littérature numérique et littérature numérisée ne sont pas toujours si étanches puisque des œuvres traditionnelles ont été numérisées avec l'ajout de certaines fonctionnalités comme les liens hypertextes, ou des annotations ou des suggestions de participations des lecteurs. Cependant, comme indiqué, le titre de « numérique » a été retenu pour ce qui est conçu par et pour ordinateur uniquement sans possibilité de transmission sur papier.

Le deuxième enjeu est le rapport de la littérature numérique à la littérature traditionnelle présenté très fréquemment sous le prisme de

la dualité où l'une devrait supplanter l'autre. Vitali affirme que « *le discours qui souligne la rupture entre numérique et papier exprime très souvent un jugement de valeur : le numérique est soit meilleur soit moins bien que le papier.* » (Vitali, 2016 : 34). C'est un discours tenu par des spécialistes (écrivains, chercheurs, critiques), ou par le public. Rares sont ceux qui voient dans la littérature numérique une discipline méritant une attention à part.

La littérature numérique du fait de son nom, s'est vue ainsi assujettie aux lois de la littérature traditionnelle, alors que, pour certains, on pourrait parler de deux disciplines différentes. Il est vrai que les deux se partagent l'écriture littéraire mais la littérature numérique se distingue nettement par le support informatique, le lien hypertexte, par le programme, des éléments totalement absents de la littérature traditionnelle et pourtant primordiaux dans l'œuvre produite. Le texte littéraire numérique s'appréhende de manière différente du texte littéraire sur papier puisqu'il est en corrélation avec les outils techniques et le médium informatique.

Bouchardon évoque les avis jugeant qu'il s'agit plutôt d'un art numérique devant s'inscrire dans les SIC (Les sciences de l'information et de la communication). Entre ceux qui adoptent l'approche littéraire en analysant la littérature comme un fait de communication et ceux qui analysent les médiations et les médias avec une méthodologie inspirée des études littéraires, Bouchardon favorise un rapprochement tenant en compte la tension entre les deux domaines : « *D'une certaine façon, mon travail sur la LN consiste en une médiation : éprouver [...] la présence de ce que l'analyse littéraire connaît dans toute textualité et de ce que l'analyse communicationnelle connaît dans tout dispositif médiatique.* » (Bouchardon, 2012 : 25) Pour Bouchardon, cette tension est plus créatrice que conflictuelle.

En fait, dans la littérature numérique, le texte est l'objet de modifications par le programme ou le dispositif numérique, repris ensuite par le lecteur/utilisateur. L'œuvre n'est pas une entité construite une fois pour toutes et présentée au lecteur mais elle est en développement continu. Cette différence substantielle a incité les théoriciens à penser que l'analyse des œuvres numériques fait appel à plusieurs disciplines telles, la théorie littéraire, les sciences de l'informatique et les études, sociales, anthropologiques et culturelles. C'est la vision adoptée par le projet européen ELMCIP (*Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice*), à l'UTC (Université de Technologie de Compiègne), sous l'égide de Bouchardon. Pour lui, il y a une « *nécessité d'adopter une approche pluridisciplinaire, voire interdisciplinaire (en cela, les sciences de l'information et de la communication me paraissent proposer un cadre très fécond), mais aussi de proposer des méthodologies et des outils d'analyse.* » (Bouchardon, 2012 : 19)

L'absence d'un cadre légitime reconnu ainsi que d'outils précis et d'approches appropriées pour définir, délimiter, analyser les œuvres de la littérature numérique participent à son blocage et entravent son expansion. Bouchardon note : « *Il s'agit d'œuvres [numériques] dont ni la matérialité, ni la rhétorique, ni la réception ne peuvent être étudiées (ou du moins pas seulement) avec les outils traditionnels de l'analyse littéraire, filmique ou musicale.* » (Bouchardon, 2012 : 19) Pour lui, seuls les travaux de narratologie de Gérard Genette traitant de l'ordre, de la vitesse et du point de vue dans un récit, pourraient être applicables aux œuvres numériques mais demeurent en même temps insuffisantes. Le monde arabe tâtonne aussi dans le numérique en raison du manque de grands modèles littéraires, de l'évolution incessante des dispositifs informatiques et de l'inexistence d'une théorie littéraire numérique. (Belawdmo, interview avec Mohamed Aslim) Bouchardon ajoute la diversité des créations et leur caractère expérimental, leur contemporanéité et donc l'absence du recul nécessaire pour valoriser

les œuvres et les mettre en rapport les unes avec les autres. (Bouchardon, 2012 : 34-35)

À ces facteurs, s'ajoute le caractère immatériel du texte numérique qui rend l'élaboration de toute théorie critique une tâche ardue et indécise. C'est pourquoi, à la place de « littérature numérique » isolée, Aslim et Bouchardon parlent de « culture numérique » englobant des connaissances dans la technologie, la culture, la société, l'économie, le droit, etc. La déficience dans cette culture explique la faiblesse du contenu de la critique arabe concernant la littérature numérique. En effet, ceux qui s'intéressent à ce domaine sont presque exclusivement des spécialistes en langue et littérature ou écrivains d'œuvres sur papier alors qu'en Occident, ils sont consacrés à ce domaine et que les études rattachées à la littérature numérique sont parrainées par les départements, d'art, de média et de communication et non ceux de langue et de littérature.

L'exemple de la critique numérique de Mohammad Nagib Al-Talawy pour l'œuvre de Sanajleh²⁸ prouve, malgré l'utilisation des hypertextes et l'étude analytique des divers aspects numériques du roman, qu'une vraie critique des productions numériques exige des compétences et des connaissances dépassant largement le cadre littéraire traditionnel. Pour ce, existent en Occident, des structures visant à développer ces connaissances comme le dispositif en ligne « *e-critures* ». Il s'agit d'une liste de discussions et sites Web où les membres s'interrogent sur le statut et les pratiques des écrivains numériques, sur « *la définition et l'inscription dans un champ, sur la constitution d'une critique, sur l'émergence de genres mais aussi sur*

²⁸ -Professeur égyptien dans la faculté des Lettres, Université de Minia. Il rédige une critique intitulée « Tohfet an-nezara fi `agae'b al `emara » pour l'œuvre de Sanajleh `Agae'b Al `emara, (Les merveilles de la principauté), 2016. Talawy est l'auteur de la critique et dr. Amr Hassan Fattouh en est le metteur en scène. <https://5fb5c7ef8975c.site123.me/%D8%AA%D8%AD%D9%81%D8%A9-%D8%A7%D9%84%D9%86%D8%B8%D8%A7%D8%B1%D8%A9>.

l'appartenance des œuvres produites à la littérature. » (Bouchardon, 2012 : 90) Ce dispositif, formé de spécialistes en SIC, prône le passage de la critique d'un texte à celle d'un dispositif, de la notion de genre à celle de format et enfin l'émergence d'une esthétique de la matérialité.

Pourrions-nous alors parler d'un modèle universel de la littérature numérique ? Bouchardon souligne que l'expérience occidentale est très diverse, chaque pays ayant privilégié un type de la littérature numérique, par exemple la génération de texte en France, les liens hypertextuels aux États-Unis, la poésie numérique s'intéressant aux rapports intersémiotiques entre le texte, l'image et le son au Brésil. Serait-il alors plausible de parler de LA littérature numérique ou DES littératures numériques ? Bouchardon répond : « *La LN se fonde sur une certaine conception -spécifique à chaque pays- de la littéarité et sur une conception du rôle du support numérique, mais surtout sur une conception des relations entre les deux. Ce qu'il y a de commun entre les différentes littératures numériques de chaque pays, c'est la mise en évidence d'une tension entre littéarité et support numérique.* » (Bouchardon, 2012 : 79)

Les questions sur la littéarité de l'œuvre numérique constituent un troisième enjeu, car même s'apparentant, pour certains, aux arts numériques, la littérature numérique porte toujours le nom de LITTÉRATURE et donc appelle à l'examen de la littéarité de ses productions.

Une œuvre littéraire est le produit d'un certain agencement de signes linguistiques qui ne semblent pas garder toujours le même statut dans la littérature numérique où l'image, le son viennent concurrencer la suprématie du texte. Avec un « *texte non établi ni figé, [une] dimension multimédia, [des] interventions matérielles du lecteur* » (Bouchardon & Saemmer, 2012 : 234), nous sommes loin des critères classiques de la littéarité de l'œuvre. Le propre du numérique est de

briser le monopole du texte et de faire intervenir au même pied d'égalité des dimensions extratextuelles comme les outils sonores et visuels, le tout participant à la littérarité de l'œuvre.

La lecture du texte est aussi un facteur qui détermine la littérarité de l'œuvre : « *Si le texte est considéré dans la création comme un phénomène linguistique à interpréter, on peut parler de LN. Si le texte devient un objet visuel d'interaction [...], il s'agit plus d'un art numérique.* » (Bouchardon, 2012 : 54) Dans tous les cas, la présence du texte pèse, avec des proportions différentes, sur sa perception comme œuvre littéraire. C'est pourquoi, il faut se garder de dévaloriser une production numérique parce que le texte n'a pas une grande valeur littéraire selon les critères du texte sur papier. Il importe de juger de l'apport sémantique des autres moyens d'expression.

Soulevant le problème de la valorisation de l'expression iconique et sonore étant donné leur caractère très récent et très évolutif, Bouchardon voit que « *C'est [...] la confrontation, l'interpénétration, avec toutes ses tensions entre littérature et numérique qui construit la littérarité de la LN. Ou plutôt faudrait-il parler d'expérience littéraire plus que- de façon essentialiste- de littérarité.* » (Bouchardon, 2012 : 59) Cette expérience tient compte de deux composantes majeures inhérentes : la première, l'exploitation des spécificités du support, de toutes les potentialités numériques (hypertextes, multimédias) et la deuxième littéraire se portant sur le langage, le texte, la forme narrative.

Rappelons que la littérature numérique doit être considérée comme un champ disciplinaire à part entière avec ses propres outils, ses propres théories, sa propre littérarité et aussi son propre code de la relation entre l'auteur et le lecteur.

La relation Auteur-lecteur constitue le quatrième enjeu de la littérature numérique évoquant chez plusieurs des craintes et des fantasmes de voir une littérature sans écriture mais aussi sans auteur. L'interaction, caractérisant le numérique, casse les conventions du récit puisque le lecteur ne suit plus l'auteur mais prend part à la création de l'histoire. C'est déjà une première ambiguïté dans le rapport : Auteur-Lecteur. Bouchardon définit les trois formes d'interactivité du lecteur : « *l'interactivité de navigation, de manipulation et d'introduction de données.* » (Bouchardon, 2012 : 133). Par les outils techniques qui lui sont proposés, il agit sur le contenu du texte, modifie le cours des événements, change les fins et trace parfois sa propre fin. L'auteur devient un metteur en scène ou un organisateur de l'œuvre. Les frontières se brouillent ainsi entre l'auteur et le lecteur qui reçoit d'autres appellations comme « lecteur-spectateur », « lecteur interactif », « lect-acteur » ou « aucteur » ou « écrit-lecteur » ; le processus de lecture se transforme en une « écritecture ». On ne parle plus de statuts indépendants mais de rôles différents dans la situation de communication.

La lecture interactive implique un grand investissement du lecteur tenu à lire, écouter, voir, manipuler et ensuite donner des interprétations à une œuvre, parfois très incohérente. Il réfléchit autant à ce qu'il lit qu'à ce qu'il ne lit pas. Le lecteur joue l'œuvre avant d'en devenir le co-auteur. Cependant, ce jeu se fait selon les contraintes posées par l'auteur qui reste le créateur de l'univers ou des univers dans lesquels se déplace le lecteur. La lecture devient une véritable expérience où le lecteur, face à la profusion de signes linguistiques et extralinguistiques, risque de perdre sa concentration, c'est pourquoi, il doit être doté d'une certaine culture et d'une formation à ce genre d'ouvrages.

Si le statut du lecteur se fortifie, celui de l'auteur semble s'affaiblir. Certains rappellent la théorie de Barthes sur la mort de l'auteur.

Celui-ci, autrefois maître absolu de son œuvre, se trouve dépossédé de ses pouvoirs et obligé d'accepter des bifurcations du texte qui lui échappent et des interventions dont il ne peut contrôler l'issue. Dans la lecture contributive, l'auteur se soumet aux participations du lecteur qui peuvent aller jusqu'à créer un texte détaché du premier originel. Le recul du statut de l'auteur varie selon le genre d'interaction sollicité du lecteur. Pour les textes que le lecteur augmente par les annotations, l'auteur tient toujours le monopole du texte ; au contraire, pour les textes soumis à l'intervention du lecteur dans la phase de leur déroulement, l'auteur s'efface peu à peu jusqu'à disparaître parfois complètement.

Un autre aspect de la mort de l'auteur se fait voir dans les productions numériques qui s'approprient et mettent en scène des textes déjà existants. (Aslim, interview avec Belawdmo) Cette pratique suscite la problématique des droits d'auteur, comme le cas du poème *La`eb an-nard* (Le joueur de dés), de Mahmoud Darwich, présenté en version animée, abrégée et traduite, par la metteuse en scène égyptienne Nesma Rochdy qui a supprimé 38 strophes du poème affectant ainsi la version originale. (Younes, 2020) Dans cet exemple, nous pouvons nous interroger sur l'auteur légitime du travail. Est-ce le poète Darwich, le créateur du texte originel, ou Rochdy, la créatrice de la version numérique ? À quel point, la production numérique permet-elle de s'approprier des œuvres existantes et de leur faire subir des changements quitte à les déformer ? Quelles sont les limites des productions numériques et celles de la création ? Tant de questions qui concrétisent l'impasse dans laquelle se trouve parfois la littérature numérique et qui expliquent la réception craintive qui lui est réservée au niveau du public et des spécialistes.

- ***Les impasses de la littérature numérique***

La littérature numérique a suscité, dès sa naissance, un torrent de réactions très diverses et parfois fort contradictoires allant d'un

soutien inconditionnel à un rejet total : « *La littérature numérique a fortement choqué l'opinion publique et a fait naître crainte, rejet et incompréhension, réactions qu'on peut encore rencontrer aujourd'hui. Née dans le sillage de la cybernétique [...], elle a produit des préjugés issus, pour certains, de l'imaginaire technofuturiste pessimiste que la science-fiction a forgé...* » (Vokeng Ngnintedem, 2020 : 436)

La place dominante de la technologie en plus des changements radicaux qu'elle a opérés au niveau de l'œuvre, du rôle du lecteur, du statut de l'auteur, ont occasionné une réception réticente de la littérature numérique paraissant comme une menace à la littérature traditionnelle. La liaison entre « numérique » et « littérature » a apparue, pour certains comme dévalorisante de l'instance littéraire puisque le « numérique » avec ses manifestations est associée au ludique, ou au rapide, alors que la littérature est associée à un travail d'esprit, une profondeur d'analyse.

Cette vision un peu sombre n'est pas complètement dénuée de sens puisque la singularité de l'œuvre littéraire traditionnelle est contredite par certaines pratiques numériques comme l'écriture collaborative ou participative. L'œuvre n'est plus ce produit singulier de l'auteur, mais une palette d'œuvres construites par des compétences fort divergentes qui peuvent altérer négativement l'œuvre initiale. Si Balzac, Hugo, Flaubert sont devenus des noms consacrés dans la littérature française, ce n'est que grâce à des compétences et des aptitudes qui leur sont propres. Permettre à d'autres d'intervenir dans leurs œuvres, c'est leur ôter leur singularité qui est le propre du travail littéraire.

La littérature numérique brise aussi cette notion de livre construit avec un texte figé, linéaire, stable. Or le texte, pour beaucoup de spécialistes est sacré. Ils rechignent donc toutes les pratiques numériques le soumettant à de perpétuels changements rendant

l'œuvre inachevée voire ludique parfois. Le texte bouge sur l'écran, mais aussi d'une consultation à l'autre, il se trouve développé ou radicalement modifié. Or la stabilité du texte est l'un des garants de la pérennité de l'œuvre, s'il change ou disparaît, il n'y aura plus de production littéraire : « *Le texte, c'est la trace et la preuve d'une œuvre intellectuelle, une trace qui ne bouge pas.* » (Mayer, 2012 : 35)

La lecture délinéarisée qu'offre le numérique participe parfois à l'émiettement du texte : « *Délinéarisé, spatialisé au lieu d'être diachronique, le livre numérique devient recueil. Il est un assemblage de pièces unitaires dont le sens et l'unité globale se constituent peu à peu.* » (Mayer, 2012 : 33) Cette délinéarisation occasionnée par les hypertextes et les effets visuels et sonores peut être dévastatrice en affectant la capacité de concentration et de réflexion. La science a certes averti contre les pratiques de lecture sur écran et contre le déferlement rapide des informations qui influencent négativement la capacité de compréhension profonde et d'analyse sans parler des dédommagements causés aux yeux ce qui influence la lecture.

D'un autre point de vue, le recours parfois abondant aux effets visuels et sonores ou aux techniques favorisant la manipulation du lecteur rapproche le texte des jeux vidéo en lui conférant une dimension ludique, ce qui affecte la valeur de l'œuvre littéraire. Et même si l'œuvre ne tombe pas dans le ludique, sa compréhension nécessite des compétences particulières puisqu'elle conjugue des médias différents : « *La cohabitation des médias sur un même support renégocie les relations de sens qu'ils entretiennent entre eux. [...] Se posent alors des problèmes [...] d'intersémiotisation des médias, c'est-à-dire qui concernent la façon dont les médias font signe et sens entre eux.* » (Bouchardon, 2012 : 186) Ce sont tous des difficultés qui nécessitent une attention particulière du concepteur et du récepteur de l'ouvrage.

Un autre revers de la lecture de la littérature numérique est la limitation de l'imagination du lecteur. Face à une œuvre sur papier, le lecteur était invité à laisser libre cours à son imagination pour se figurer les personnages présentés, les lieux décrits, les métaphores employées, alors que dans les œuvres numériques, tout lui est présenté selon la vision de l'auteur. « *En se rapprochant du film, le texte devient aussi plus totalitaire : il montre tout, il ne suggère rien, et du même coup, il laisse moins de liberté au lecteur dans sa mise en image intérieure.* » (Henry, 2018 : 35)

D'un autre côté, la technologie peut affecter négativement la pérennité de l'œuvre numérique en raison de la désuétude des logiciels ou des dispositifs utilisés. Le monde informatique est en perpétuelle évolution et les logiciels et programmes qui ont jadis servi à la construction d'une œuvre ne sont plus valables actuellement. Ceci entraîne la perte de l'œuvre littéraire qui, dans la littérature traditionnelle, a vécu pour des décennies et continue d'exister. Certaines productions numériques placées sur des serveurs ou des sites qui ont été effacés par leurs propriétaires, n'existent plus. C'est le cas de plusieurs blogs et plateformes abritant un certain nombre de productions littéraires. Notons aussi que certains sites ne sont pas accessibles depuis n'importe quel lieu et que parfois les fonctionnalités d'une œuvre numérique varient d'un appareil à un autre.

Tous ces facteurs avec la fragilité du dispositif rendent précaire l'œuvre numérique et affecte sa reconnaissance par les instances littéraires.

En outre, dans ce collimateur technologique, l'écrivain risque de se détacher de son statut littéraire pour devenir un programmeur, un photographe ou un metteur en scène obligé de développer des compétences extralittéraires afin de combler « le fossé technique » entre lui et la création de l'œuvre numérique. (Bouchardon, 2018).

Dans le contexte arabe, la problématique de l'esthétique, jadis centrée sur celle du langage et actuellement étendue aux autres formes d'expression visuelles et sonores, provoque un rejet de la part des critiques surtout avec le décalage technologique par rapport au monde occidental. Ceci favorise le repli et le refus de toute forme de modernisation. En général, la culture technologique fait défaut dans plusieurs pays arabes. Pour certains, cela est dû aux conditions économiques faibles : connexion Internet assez médiocre ou absence de connexion, logiciels et programmes obsolètes, service Internet coûteux, appareils désuets.

L'« analphabétisme technologique » touche une grande partie du monde arabe où même les institutions éducatives et les centres de recherche peinent à fournir une connexion Internet de haute gamme dans leurs locaux voire à être équipés d'ordinateurs. Les apprenants ainsi que les enseignants n'ont presque pas de culture technologique. Il en résulte des techniques d'enseignement de la littérature très traditionnelles sans intégration de l'apport technologique ou des nouvelles tendances littéraires. Seule l'université Mohammed V au Maroc a intégré, pour la première fois en 2007, la littérature numérique dans son cursus, c'est-à-dire 20 ans après son apparition en Occident. (Younes, 2020).

Avec tous ces obstacles qui s'ajoutent à des conditions politiques difficiles dans certains pays, ainsi que la réticence face à la mondialisation et l'absence de toute institution arabe représentatrice de la littérature numérique, comment s'attendre à voir cette dernière prendre du terrain et se propager dans le monde arabe ?

Telles sont les principales impasses dans laquelle se trouve la littérature numérique au niveau arabe et international. Serait-elle alors un domaine chimérique ?

Si la littérature numérique soulève plusieurs enjeux et affronte des difficultés, nous devons admettre qu'elle a des avantages reconnus par plusieurs et qu'elle présente aussi certains atouts.

- *Atouts et avenir de la littérature numérique*

Plusieurs points suscités comme inconvénients de la littérature numérique sont perçus par un bon nombre de théoriciens comme avantages. Face à ceux qui pensent qu'il s'agit d'une forme mineure de la littérature, Bouchardon souligne que c'est un champ fertile d'expérimentation de nouvelles formes littéraires et par la suite d'un enrichissement. En effet, l'écriture numérique en général a accordé aux auteurs de nouveaux espaces de liberté en rendant le texte plus malléable et en ouvrant des horizons inédits de réflexion et d'imagination. Ainsi, devant des œuvres générées ou programmées qui nécessitent de grands calculs, l'intelligence de l'auteur est suscitée ainsi que ses capacités créatrices. (Rucar, 2015 : 7) L'auteur n'est plus borné par les limites du papier et son histoire peut prendre des ampleurs inédites en réfléchissant, dès sa création, aux capacités que lui fournissent les outils de la littérature numérique.

Cette innovation peut aller jusqu'à engendrer de nouveaux genres littéraires ou moderniser des formes existantes, comme c'est le cas du roman-feuilleton numérique ou le web-feuilleton : « *Littéral, spatialisé et interactif, le genre nouveau qu'est le web-feuilleton tend à favoriser une écriture à suspense, où les phases narratives sont clairement marquées, où l'épisode s'achevant sur un mystère se substitue au chapitre, où le rythme de parution quotidienne ou hebdomadaire, avec la contrainte de fidéliser le lecteur, favorise les retournements et les perturbations.* » (Henry, 2018 : 58)

Si le texte s'est trouvé détrôné dans la littérature numérique et la rhétorique affectée, il faut aussi voir que le champ de l'esthétique s'est trouvé élargi. Au-delà de l'esthétique linguistique, les productions numériques nous amènent à envisager d'autres

esthétiques, comme celle de la photo, du bruit, de la vidéo, de l'instabilité même de l'œuvre. C'est tout un réseau de valeurs esthétiques qui est mis en vigueur dans la production numérique et qui ne peut que l'enrichir davantage. Il ne s'agit pas de freiner l'imagination du lecteur, mais de lui ouvrir de vastes horizons pour la conception de l'œuvre : « *La littérature numérique offre des œuvres qui sont à la fois à lire et à regarder, à manipuler et à écouter.* » (Bouchardon & Saemmer, 2012 : 246) L'interprétation de ces divers systèmes sémiotiques est une entreprise intéressante et enrichissante pour le lecteur.

La disparition des frontières entre auteur et lecteur qui a souvent été critiquée est, d'un autre point de vue, une marque de la démocratisation de l'écriture. Celle-ci n'est pas réservée à des personnes promues par les maisons d'édition, mais exercée par tous. Henry y voit une forme d'« humanisme numérique » : « *L'« Humanisme » au sens classique du terme prône en effet l'accès de tous à la culture, pour l'épanouissement et le développement de l'esprit critique. Et c'est ce que permet le web en soi : un accès égalitaire à la publication et à la lecture, qui permet de s'éduquer, de s'instruire.* » (Henry, 2018 : 35)

D'autre part, les frontières auteur-lecteur bannies, l'œuvre littéraire numérique a occasionné une communication directe entre le lecteur et l'auteur, souvent absente dans la littérature traditionnelle. L'accès à l'œuvre et à l'écrivain ne se fait plus via les maisons d'édition, les articles de presse ou les salons de livre, mais directement sur le site de l'écrivain ou de l'œuvre. Ces échanges garantissent ainsi une jeunesse de l'œuvre.

Quant à la question de l'instabilité des productions numériques, il importe de déplacer le regard de la littérature traditionnelle à ce qui constitue les spécificités des productions numériques et de reconnaître l'instabilité de leurs formes. C'est cette instabilité qui fait l'originalité de la littérature numérique, elle-même le reflet d'une société mouvante axée autour des réseaux et de la communication. Réseaux sociaux, blogs personnels, animations, tout un monde complexe de signes dans une société d'information que ne peuvent traduire que les outils dynamiques de la littérature numérique qu'il importe, comme un champ disciplinaire indépendant de la littérature traditionnelle, de la rattacher aux arts numériques où elle a sa pleine place.

Une fois, la distinction établie, le champ littéraire a manifesté certains signes de reconnaissance vis-à-vis de la littérature numérique à travers « le « *prix multimédia* » et les *journées thématiques sur la LN organisées par la SGDL (Société des Gens De Lettres)*. Certains éditeurs proposent côte à côte dans leur catalogue en ligne des versions téléchargeables d'œuvres littéraires écrites pour l'imprimé (*littérature numérisé*) et d'œuvres de *littérature numérique*. » (Bouchardon, 2012 : 80-81) Il ne faut pas omettre aussi de citer, entre autres, les efforts du laboratoire NT2 et de l'ELO pour publier les œuvres numériques et mettre à jour les informations s'y rattachant. L'ELO a également posé des critères de légitimation et de valorisation des œuvres numériques. Henry rappelle également les efforts de la BNF qui a organisé des événements regroupant des acteurs de la littérature numérique comme « « *Littérature numérique : chercher le texte !* » en 2013, ou encore « *Écrire web, ou comment s'invente la littérature aujourd'hui* » en 2012 ». » (Henry, 2018 : 19)

Quant aux problèmes de la non-pérennité des productions numériques, des mécanismes ont été mis en place pour la préservation de ces œuvres, comme des serveurs, des collections DVD établis en partenariat avec des bibliothèques et des musées. Ce sont tous des efforts louables pour la reconnaissance et l'expansion de ce nouveau champ disciplinaire.

Ces atouts de la littérature numérique prennent toute leur ampleur dans l'enseignement et l'apprentissage, le domaine le mieux apte à intégrer ce domaine et à en montrer ses facettes inédites. Plusieurs projets d'écriture numérique ont été adoptés dans les différentes instances éducatives avec des outils très variés. Nous citons à titre d'exemple, le projet eBalzac²⁹ visant à développer la recherche en humanités numériques à partir de l'œuvre d'Honoré de Balzac. Il comprend trois axes : l'édition numérique, l'étude génétique, l'étude de l'hypertexte³⁰.

Outre le projet d'eBalzac, plutôt de l'ordre de la littérature numérisée, il y a le projet PRECIP (Pratiques d'Écriture Interactive en Picardie), présidé par Bouchardon, dont le but est « *l'apprentissage et la diffusion de pratiques d'écriture numérique innovantes dans l'enseignement du secondaire au supérieur, ainsi qu'en formation tout au long de la vie (notamment via les Espaces publics numériques).* » (Bouchardon & Saemmer, 2012 : 250) Il y a aussi le récit *Inanimate Alice* qui est un récit littéraire interactif avec

²⁹ - Il fut entamé par des chercheurs en littérature et informatique des universités Paris IV Sorbonne, Paris VI Pierre et Marie Curie et de Lille Sciences humaines et sociales.

³⁰ -Le projet met en scène une version inédite en ligne qui intègre les corrections apportées par Balzac sur son exemplaire personnel, puis des études sur les différents textes balzaciens seront comparés à l'aide du logiciel Médite pour voir les principales opérations génétiques et étudier le processus de création chez Balzac, et enfin dans l'étude de l'hypertexte, l'ensemble de l'œuvre balzacienne sera mis en rapport avec un corpus d'écrits contemporains qui ont pu la nourrir. <https://www.ebalzac.com/>

une dimension ludique et une visée de développement des compétences technologiques des étudiants³¹.

L'intérêt de tels projets est de sensibiliser les étudiants au projet de la création littéraire, de leur donner une formation en informatique, de solliciter leur imagination et leur esprit créatif et en même temps de les rapprocher du domaine littéraire, souvent boudé, dans une expérience nouvelle et attirante. Les textes figés sur les papiers se transforment en textes dynamiques avec lesquels l'apprenant interagit avec plaisir. Participant à des projets numériques, les apprenants mobilisent « *des habiletés multimodales tant dans la planification que dans la création des OLN.* » (Florey et autres, 2020) Cela leur permet de réfléchir aux combinaisons multimodales et à leur apport dans la construction du sens.

D'un point de vue pédagogique, l'écriture collaborative ou participative incite les étudiants à la pratique d'écriture- un handicap pour plusieurs- et favorise l'accès à d'autres univers sémiotiques. Cela aide inéluctablement au développement cognitif de l'apprenant. Si la lecture rapide et les longs moments passés devant les écrans affectent les cerveaux des jeunes, force est de constater que la littérature numérique a l'avantage de canaliser l'attention extrême portée par les jeunes aux médias vers un projet utile. D'autre part, l'écriture collaborative a des effets positifs sur l'apprentissage puisqu'elle favorise l'apprentissage par les pairs et développe l'autonomie de l'apprenant.

Les bénéfices de la littérature numérique peuvent aussi être d'une grande utilité pour la littérature jeunesse. En effet, les enfants acquièrent actuellement de grandes connaissances dans les dispositifs numériques à un âge très précoce. Ils manient les outils numériques et sont attirés par les animations sur Youtube, ou les jeux

³¹ -<https://inanimatealice.com/#>

vidéo. Leur interaction avec les modalités mobilisées dans les œuvres numériques dépasse donc, dans sa qualité, largement, celle des adultes. Notons aussi que, dans un certain nombre de pays, occidentaux ou arabes, les tablettes et les smartphones ont supplanté les livres en papier et l'enseignement s'est penché vers le numérique. Cela s'est cristallisé avec la crise de la Covid en 2020 imposant le numérique partout. Tout cela ne peut que participer à la divulgation de la littérature numérique.

À cet égard, les plateformes comme Facebook et Twitter offrent des espaces très propices aux créations littéraires numériques ; la twittérature et la littérature sur Facebook sont des genres littéraires émergents. Chez les apprenants, la manipulation de tels outils se fait le plus aisément possible puisque à travers le monde, ces réseaux sont utilisés très fréquemment par les jeunes, ce qui peut rendre leur expérience littéraire plus intéressante.

Les productions sur Facebook et sur Twitter sont nombreuses et méritent un travail à part entière, nous en citerons à titre d'exemple, l'écriture collaborative, *Nouvelles de la colonie*³², et dans le monde arabe, le roman du marocain Abdel Wahed Stitou, «`ala bo`d millimeter wahed faqat » 2013 (À un seul millimètre). Quant à Twitter, il se distingue aussi par la mise en jeu de la créativité de l'auteur dans une écriture à contraintes puisque le nombre de caractères pour un seul post est limité à 140. Une des productions littéraires sur Twitter est « *3eme Droite* » (2017), de François Descraques. Notons que la twittérature a de plus en plus d'amateurs et d'adeptes et l'année 2010 a vu la création de l'Institut de twittérature comparée (ITC) Bordeaux-Québec, visant à promouvoir et développer la twittérature. Il y a également le festival de twittérature tenu pour la première fois en 2012 au Québec.

³² - <https://www.facebook.com/NouvellesDeLaColonie>.

Certaines des productions littéraires sur ces plateformes ont été imprimées comme le roman-feuilleton de Stitou, ce qui fait basculer ces œuvres vers la littérature électronique plus que celle numérique. Cependant, elles présentent toujours une facette de l'écriture numérique interactive pouvant être des prémices pour des œuvres numériques plus sophistiquées.

La littérature numérique doublement riche par son aspect littéraire et sa dimension technologique constitue un vaste terrain, encore inexploité d'expérimentations et d'expériences littéraires aussi bien qu'artistiques. Ses diverses manifestations allant des œuvres générées aux récits hypertextuels ou aux productions animées en font une discipline à part entière qui ne menace nullement la littérature traditionnelle, chacune ayant ses propres codes et ses spécificités.

Cette distinction est primordiale pour assurer la survie d'une littérature qui peine à trouver sa place surtout dans le monde arabe où les frontières entre le traditionnel et le numérique d'une part, et entre le numérisé et le numérique d'autre part, restent assez indécises. La volonté des écrivains arabes d'innover, de découvrir et de créer est ferme, mais nécessite une meilleure connaissance du terrain et le développement de maintes compétences avec un esprit libéré des idées figées. Quant au monde occidental, s'il a déjà fait son entrée dans la littérature numérique, le chemin qui lui reste à parcourir est encore long pour la légitimer pleinement et la rendre accessible au public. Celui-ci, dans sa grande majorité, demeure réticent face aux nouvelles pratiques numériques et à ses multiples enjeux.

Cependant, dans un monde viré vers le numérique dans les prestations les plus simples, l'existence d'une littérature numérique favorisée par l'avancée technologique, ainsi que la profusion des

La littérature numérique dans les mondes occidental et arabe :définition,
enjeux et perspectives

réseaux sociaux pourrait être conçue comme un avantage et une source d'enrichissement notamment dans le secteur de l'éducation.

La littérature numérique saurait-elle s'ancrer dans la vie intellectuelle et artistique et s'ériger en tant qu'institution solide comme c'est le cas pour la littérature traditionnelle ou serait-elle condamnée aux bouleversements et à la disparition à l'image de la technologie changeante qui constitue sa composante essentielle ?

Seul l'avenir pourrait nous fournir une réponse à cette question.

Bibliographie

Corpus

-Apparitions inquiétantes, <http://www.anacoluthe.be/indexpasse.html>, consulté le 19 mars 2022.

-https://labiba-meroires.blogspot.com/p/blog-page_18.html, consulté le 9 avril 2022.

-<https://oupoco.org/fr/generateur-de-poeme/Projet> : Laboratoire LATTICE Direction : Thierry Poibeau, consulté le 12 janvier 2022.

-Sanajleh, Mohammad, *Zilal Al `Achiq (Les ombres de l'amoureux)*, <http://sanajleh-shades.com/>, 2016.

-Slama, Ahmed, *Remembrances (récit en hyperliens)*, éditions Hypallage, Menton, juin 2017.

-أحمد الحجام، قصيدة خطة للتمويه،

٢٠١٩ أكتوبر ١٩، <https://www.youtube.com/watch?v=F49GG7ht63g>

-أحمد خالد توفيق، قصة ربع مخيفة،

٢٠٠٥، <https://www.angelfire.com/sk3/mystory/interactive.htm>

(١١ أبريل ٢٠٢٢)

-ليببية خمار، ضربة حب،

<https://www.youtube.com/watch?v=S2pUC4zmuw>

Ouvrages consultés

-Bouchardon Serge, *La valeur heuristique de la littérature numérique*, Mémoire d'habilitation à diriger des recherches, Laboratoire Costech, UTC, Compiègne, 2012.

-DEBONNET, Sarah, *Les classiques de la littérature française enrichis au format numérique*, Mémoire de master préparé sous la direction de Emeline Mercier, Enssib, Septembre 2017.

<https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/67721-les-classiques-de-la-litterature-francaise-enrichis-au-format-numerique.pdf>.

-HENRY, Clara, *L'archivage de la littérature numérique en ligne*, Master ARN, mémoire, ENSSIB, Lyon, septembre 2018,

<https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/68377-l-archivage-de-la-litterature-numerique-en-ligne.pdf>.

-Jouve, Vincent, *Poétique du roman*, Armand Colin, Paris, 2010, 3^e édition.

-Mayer, Ariane, *L'impact du numérique sur la création littéraire*, Mémoire de recherche (Sous la direction d'Alain Busson), HEC/MAC 2012. (consulté le 2 mai 2021)

-Rucar, Yan, *La littérature électronique : Une traversée entre les signes*. Nouvelle édition [en ligne]. Montréal : Presses de l'Université de Montréal, 2015, mis en ligne 2017, (généré le 21 septembre 2021). Disponible sur <http://books.openedition.org/pum/2483>>. ISBN : 9782821895065. DOI : <https://doi.org/10.4000/books.pum.2483>.

Articles/Sitographie

-Baudot, Jean, *La machine à écrire*, site <https://archive.org/details/xfoml0001/mode/2up>

-BOOTZ, Philippe. *Chapitre VI. La littérature numérique en quelques repères*, in BÉLISLE, Claire (dirigé par), *Lire dans un monde numérique* [en ligne]. Villeurbanne : Presses de l'enssib, 2011, mis en ligne en 2017, (généré le 01 février 2021). (consulté le 9 juin 2021)

Internet : <<http://books.openedition.org/pressesenssib/1095>>.

-Bootz, Philippe, *Qu'est-ce que la littérature générative combinatoire ?*

http://archive.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/10_basiquesLN.php, décembre 2006, (consulté le 2 janvier 2022)

-Bouchardon, S. *Littérature numérique : une littérature communicante ?*, *Médiation et Information*, n. 33 (MEI), L'Harmattan, Paris, pp. 141-152.

https://www.researchgate.net/publication/270216644_Bouchardon_S_2011_Litterature_numerique_une_litterature_communicante_Mediation_Et_Information_n_33_MEI_Paris_L'Harmattan_141-152, (consulté le 2 mai 2021)

-Bouchardon, Serge, *Littérature numérique : 10 marches à franchir ? Mind the gap ! 10 gaps for Digital Literature ?*, le

- colloque international ELO (*Electronic Literature Organization*) organisé à Montréal en août 2018, <http://www.elo2018.org/>.
- Bouchardon, Serge ; Saemmer, Alexandra, *Ouverture, la littérature numérique*, in, D'Atabekia et autres, *Guide TICE pour le professeur de français*, Collection Repères pour agir|disciplines & compétences, <https://www.weblettres.net/guidetice/complements/p227-250.pdf>, 2012, pp. 227-250. (consulté le 5 juillet 2021).
- Brousseau, Simon, *L'art génératif, quand la création flirte avec la programmation*, <https://nt2.uqam.ca/fr/dossiers-thematiques/lart-generatif>, décembre 2008. (consulté le 11-1-2022)
- Colloque Littérature numérique et performance, 27-28 mai 2015, Université Lyon 3-Villa Gillet, https://www.fabula.org/actualites/colloque-litterature-numerique-et-performance-universite-lyon-3-villa-gillet-27-28-mai-2015_65839.php.
- Côté, Annie, *Twittérature et genres*. In Québec français,(173), 74–75. (2014), <https://www.erudit.org/fr/revues/qf/2014-n173-qf01579/72948ac.pdf>. (consulté le 9 juin 2021)
- Debeaux, Gaëlle, *Littérature numérique- Point de repère (3)*, <https://acolitnum.hypotheses.org/36>, 1-2-2016 (consulté le 31-1-2022)
- Florey, Sonya ; Jeanneret, Sylvie ; Mitrovic, Violeta ; *Littérature numérique et production multimodale : quel potentiel pour l'enseignement du français ?*, www.forumlecture.ch | www.leseforum.ch | www.forumlettura.ch – 2/2020, (consulté le 9 juin 2021).
- Fréchette, Jean-Yves & Côté, Annie, *Qu'est-ce que la twittérature ?*, 2013, in Québec français, (168), 42-45, <https://www.erudit.org/fr/revues/qf/2013-n168-qf0476/68659ac.pdf>. (consulté le 9 juin 2021)
- Gagnon-Hamelin, Marie-Philippe, *La Twittérature : tout un défi!*, <https://ecolebranchee.com/la-twitterature-tout-un-defi/>, le 16 octobre 2010, Modifié le 27 février 2015 consulté le 9-6-2021.

- Guillot, Christelle, *la littérature numérique*,
<https://www.pedagogie.ac-nantes.fr/lettres/bibliotheque/la-litterature-numerique-749150.kjsp?RH=OR>, (consulté le 11-2-2022).
- Guitton, Georges, *Le savant mystère des clous de l'esplanade*,
<http://www.placepublique-rennes.com/article/Le-savant-mystere-des-clous-de-lesplanade-1>, Novembre-Décembre 2010.
- Lacelle, Nathalie et Lieutier Prune, *Littérature numérique : typologie, caractéristiques et écriture collaborative*, Québec français, (173), 2014, pp.56-57,
<https://www.erudit.org/en/journals/qf/1900-v1-n1-qf01579/72941ac.pdf>
- La Twittérature : un art littéraire numérique méconnu*,
<https://journalmetro.com/societe/tech/737519/la-twitterature-un-art-litteraire-numerique-meconnu/>, le 16 mars 2015. (consulté le 9-6-2021)
- Longhi, Juien, *Pratiquer la twittérature à travers la twittécriture : position théorique, mise en pratique et retours d'expérience. Le numérique dans les pratiques d'écriture créative à l'université*, Herman, 2015. hal-01005566, <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01005566>, publié le 12 Juin 2014. (consulté le 9 juin 2021)
- MONJOUR Servanne, VITALI-ROSATI Marcello, WORMSER Gérard, *Le fait littéraire au temps du numérique : pour une ontologie de l'imaginaire*, in Sens public, Revue internationale Internatioanl Web Journal, <http://sens-public.org/article1224.html>, publication de l'article en ligne 2016/12 (consulté le 9 juin 2021)
- OLJ, Qu'est-ce qu'exactly la twittérature ?,
<https://www.lorientlejour.com/article/810349/quest-ce-que-cest-exactement-la-twitterature-.html>, le 17 avril 2013. (consulté le 9-6-2021)
- Saemmer, Alexandra, *Lire la littérature numérique à l'université : Deux situations pédagogiques*, in Klincksieck | « Éla. Études de linguistique appliquée »

2010/4 n°160, pages 411 à 420, <https://www.cairn.info/revue-ela-2010-4-page-411.htm>

-Saemmer Alexandra, *La littérature numérique entre légitimation et canonisation*, in Cultures et Musées, n.18, 2011. Le récit dans la médiation des sciences et des techniques. Pp. 201-223., www.persee.fr/doc/pumus_1766_2923_2011_num_18_1_1635. (consulté le 6-1-2022)

-Saemmer Alexandra, *Littératures numériques : tendances, perspectives, outils d'analyse*, in Études françaises, *De Proust aux littératures numériques : lectures*

Volume 43, numéro 3, 2007, pp. 111–131.

<https://doi.org/10.7202/016907ar> (consulté le 9 juin 2021)

-Toussaint, Lucie, *Storytelling digital : et si on osait la twittérature ?*, <https://www.indexel.com/edition/storytelling-digital-et-si-on-osait-la-twitterature>, le 15 février 2018, (consulté le 9-6-2021)

-Tramier, Germain, Ahmed Slama-Remembrances, Un « dédale des sens »,

<https://unematineedansleau.wordpress.com/2020/02/19/ahmed-slama-remembrance/>, 19-2-2020 (consulté le 8-2-2022)

-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.

-Vitali, M. (2016). *Littérature numérique : changements et continuité*. TicArtToc,(7), Automne 2016, PP. 32–35.

<https://www.erudit.org/en/journals/ticarttoc/1900-v1-n1-ticarttoc03196/86460ac.pdf> (consulté le 9 juin 2021)

-Vokeng Ngnintedem, Guilio Merlain, *Littérature numérique : rupture ou continuité ?*, in Akofena n. 001, Université de Maroua – Cameroun, Mars 202, pp. 435-444,

<https://fr.readkong.com/page/litt-rature-et-num-rique-rupture-ou-continuit-9325668> (consulté le 9 juin 2021)

مصادر باللغة العربية

- الأدب خارج الورق، <https://www.alittihad.ae/article>، الأربعاء ٢٤ أغسطس ٢٠١٦. (١١-١-٢٠٢٢)
- أول تجربة في نقد الأدب الرقمي العربي بطريقة تفاعلية
الدكتور محمد نجيب التلاوي ي دشّن عهداً جديداً في نقد الأدب الرقمي العربي من خلال استخدام وسائل وأدوات تفاعلية معلوماتية في دراسة رواية سناجلة 'تحفة النظارة في عجائب الإمارة'، الأربعاء ٢٤/٠٢/٢٠٢١. <https://middle-east-online.com>
- إيمان يونس، الأدب الرقمي العربي الواقع، التحديات والتطلعات، <https://diwanalarab.com>، الأربعاء ٤ نوفمبر ٢٠١٥. (١١-١-٢٠٢٢)
- إيمان يونس، الأدب الرقمي العربي: الواقع، التحديات، الآفاق، مجلة جيل الدراسات الأدبية والفكرية العدد ٥٨ الصفحة ٢٥، <http://jilrc.com/>، ٢٠-٢٠٢٠. (١١-١-٢٠٢٢)
- جهاد أبو هاشم، الأدب الرقمي .. رؤية جديدة للنص خارج الورق، https://www.aleqt.com/2019/09/25/article_1682646.html، الأربعاء ٢٥ سبتمبر ٢٠١٩. (١١ يناير ٢٠٢٢)
- جوزيف كلاش، ما هو الأدب الرقمي؟، <https://elakademiapost.com/>، ٣-١٠-٢٠٢٠
- خديجة باللودمو، الأدب الرقمي، مفاهيم ونماذج أولية، مجلة علوم اللغة العربية وآدابها، مجلد ٨، رقم ١٠ ص. ١٣٥-١٤٥.
- خديجة باللودمو (حوار مع)، وضعية الأدب الرقمي في العالم العربي، حوار مع الأستاذ "محمد أسليم" <https://www.aslim.org/?p=2774> (١٠-١-٢٠٢٢)
- عبد الرحمن المحسني، الأدب الرقمي سمة ومستقبل العصر، <https://middle-east-online.com>
- الاثنين ٢٨/١٠/٢٠١٩ (١٠-١-٢٠٢٢)
- عبد الحفيظ محمد حسن، الرواية الرقمية رواية "ربع مخيفة" أحمد خالد توفيق نموذجاً، مجلة سرديات. م. ٨ العدد ٢٧، مارس ٢٠١٨، ص. ٣١-٥٤
https://journals.ekb.eg/article_89125.html
(١١ أبريل ٢٠٢٢)
- محمد نجيب التلاوي، تحفة النظارة في عجائب الإمارة، <https://5fb5c7ef8975c.site123.me/>، ٢٤-١-٢٠٢١ أو ٢٠١٦، (١٧-٤-٢٠٢٢)
- هاديا محمد جمعة كلش، التشكيل الرقمي التفاعلي واللغوي والتعبير عن العنف، "ظلال العاشق" أنموذجاً، (رسالة ماجستير)، بيروت، ٢٠١٦-٢٠١٧، <http://www.arab-ewriters.com/bookDetiles.php?topicId=17>
- ١٠ يناير ٢٠٢٢
- مشارف، عبد الواحد استيتو، ١١-٧-٢٠١٨
- https://www.youtube.com/watch?v=v711T_fkPUk