



**DE LA DIFFICULTÉ DE TRADUIRE LA
LITTÉRATURE NUMÉRIQUE :
RÉFLEXIONS SÉMIOTRADUCTOLOGIQUES**

Sahar SAMIR YOUSSEF

Professeur Adjoint

**Département de langue et de littérature françaises et
d'Interprétation**

Université Al Azhar

**DE LA DIFFICULTÉ DE TRADUIRE LA LITTÉRATURE
NUMÉRIQUE : RÉFLEXIONS SÉMIOTRADUCTOLOGIQUES**

About The Difficulty of Translating the Digital Literature : Semiotraductological Reflections

Sahar Samir Youssef

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

Email : saharibrahim.fr56@azhar.edu.eg

Abstract :

This paper presents a twofold reflection that attempts to identify, on a semiotraductological basis, the challenges of the revolution that digital technology is operating in the nature of translating practices when it does not assist translation but offers it its source text. As technology continues to develop rapidly, new forms of literary creativity – largely shaped by ICT (Information and Communications Technology) – emerges and develops rapidly on the web. This study aims to better understand the nature of this unusual and exceptional textuality made of a superposition of semiotic systems and elements in perpetual dynamic activity. The main characteristics of this literature certainly relativize the concept of the source text and radically change the conditions of transfer. In such a context, it is appropriate to describe firstly how complex is the creation of meaning and how specific is the mechanism of its perception. Secondly, digital literature is questioned from the point of view of its rhetoricity. Animation and manipulation figures – that can bring out changes in the meaning and poses serious problems and challenges for the translator – are discussed. By analyzing this case where the very possibility of translating is to be discussed, this modest

**DE LA DIFFICULTÉ DE TRADUIRE LA LITTÉRATURE
NUMÉRIQUE : RÉFLEXIONS SÉMIOTRADUCTOLOGIQUES**

work aims to open new perspectives in the field of translational studies.

Keywords : Digital literature – semiotraductology – hypertext – interactivity -ergodic and noematic readings – semiotic gaps – visual and cognitive illusions.

صعوبة ترجمة الأدب الرقمي : رؤية سيميائية و ترجمة.

سحر سمير يوسف

قسم اللغة الفرنسية و آدابها و الترجمة الفورية، كلية الدراسات الإنسانية ،
جامعة الأزهر ، القاهرة، جمهورية مصر العربية.

البريد الإلكتروني : saharibrahim.fr56@azhar.edu.eg

الملخص:

يتناول هذا البحث بالتحليل رهانات الثورة التي أحدثتها التطور الرقمي الهائل في الممارسات الترجمة و أثر ذلك التطور على عملية النقل من لغة/ ثقافة الى أخرى في حال لم تأت التكنولوجيا الرقمية كعامل مساعد على الترجمة و انما وفرت لتلك الأخيرة النص الأصلي موضوعها. ظهرت، في ظل التطور التكنولوجي الهائل الذي يعيشه العالم المعاصر مؤخرًا ، ألوان من الابداع الأدبي نشأت و تشكلت اعتمادا على تكنولوجية المعلومات والاتصالات الحديثة قبل أن تنتشر بسرعة كبيرة على الشبكة العنكبوتية ، مثل الأدب الرقمي. تسعى الدراسة ، من خلال اعتماد مقارنة ثنائية الشق - سيميائية و ترجمة - الى فهم طبيعة هذا اللون الاستثنائي من النصوص الذي يتألف من نظم سيميائية مختلفة و متراكبة بالإضافة الى عناصر تتميز بالديناميكية و التغير الدائم مما يضفي اختلافات جذرية على عملية النقل و يستدعي اعادة النظر في مفهوم النص المصدر. تعمد الدراسة أولا الى بيان مدى تعقيد عملية خلق المعنى في هذا النوع من النصوص و مدى دقة و خصوصية اليات تصويره و ادراكه من منظور سيميائي براجماتي . ثم تعكف الدراسة، في المرتبة الثانية ، على الجانب البلاغي للأدب الإلكتروني حيث يتم تحليل الصور البلاغية الخاصة بهذا النوع - مثل تحريك الصور و معالجة الأشكال - و التي من شأنها استحداث تغيرات

**DE LA DIFFICULTÉ DE TRADUIRE LA LITTÉRATURE
NUMÉRIQUE : RÉFLEXIONS SÉMIOTRADUCTOLOGIQUES**

هامة على مستوى المعنى و بالتالي خلق مشكلات و صعوبات في عملية النقل والترجمة. تطمح هذه الدراسة اذن ، من خلال بحث صعوبات ترجمة الادب الرقمي و التي ترقى أحيانا الى استحالة النقل، الى فتح افاق جديدة في مجال الدراسات الترجمية.

الكلمات المفتاحية: الأدب الرقمي ، السيميائيات و علم الترجمة ، النص الشعبي ، مفهوم التفاعلية ، القراءة الذهنية و الارجودية ، الهوة السيميائية، الأوهام البصرية و المعرفية.

DE LA DIFFICULTÉ DE TRADUIRE LA LITTÉRATURE NUMÉRIQUE : RÉFLEXIONS SÉMIOTRDUCTOLOGIQUES.

RÉSUMÉ :

Cette étude propose une réflexion à double volet qui tente d'identifier, sur une base sémiotraductologique, les enjeux de la révolution qu'opère le numérique dans la nature des pratiques traduisantes lorsqu'il ne vient pas en aide à la traduction mais lui offre son texte de départ. Dans le contexte d'ébullition technologique que nous vivons, de nouvelles formes de la créativité littéraire – largement façonné par les NTIC – font surface et se déploient très rapidement sur la toile. Nous tâcherons de mieux comprendre la nature de cette textualité singulière faite d'une superposition de systèmes sémiotiques et d'éléments en état de perpétuelle activité dynamique, et dont les caractéristiques essentielles relativisent le concept du texte source et changent radicalement les conditions du transfert. En premier lieu, il est opportun de souligner la complexité du processus d'engendrement du sens et la spécificité des mécanismes de sa perception. En second lieu, l'œuvre numérique est interrogée du point de vue de sa rhétoricité. Il est question des figures d'animation et de manipulation susceptibles d'apporter des changements au niveau du sens et de poser – par conséquent – de sérieux problèmes aux actants de la traduction. En analysant ce cas où la possibilité même de traduire est à discuter, cette modeste étude a l'ambition d'ouvrir des perspectives inédites en matière d'études traductologiques.

Sahar SAMIR YOUSSEF

Professeur adjoint en linguistique et traduction

Département de langue et de littérature françaises et d'interprétation.

Faculté des Sciences Humaines – Université Al Azhar. Caire. Egypte.

Courriel : saharibrahim.fr56@azhar.edu.eg

Mots clés : littérature numérique – Sémiotraductologie –

Hypertexte – interactivité – Activité noématique et ergodique –

Fossé sémiotique - illusions cognitives.

DE LA DIFFICULTÉ DE TRADUIRE LA LITTÉRATURE NUMÉRIQUE : RÉFLEXIONS SÉMIOTRADUCTOLOGIQUES

Depuis que la prémonition de l'intellectuel Canadien Marshall Macluhan s'est réalisée et que le globe s'est transformé en un petit village planétaire, littérature et traduction ont connu de nombreuses évolutions. En raison de la révolution technologique – générant de nouveaux modèles de production et de réception de l'information et déployant un répertoire de matériaux et supports hétéroclites pour sa communication – de nouvelles formes d'écriture font surface et, en conséquence, les activités de traduction deviennent de plus en plus complexes.

Dans l'ère moderne, la réalité numérique fait partie d'une série complexe de pratiques qui jalonnent désormais notre quotidien. Blogues, réseaux sociaux, créations collectives et plateformes. Autant de formats qui mettent en relief l'effet envahissant voire dévastateur qu'ont eu sur le monde internet, numérisation, portabilité, robotisation et tout autre outil ou service de l'intelligence artificielle ?

Au cours des quelques dernières décennies, les transformations au niveau de la communication de l'information et du transfert interculturel surviennent à un rythme si effréné que les appréhensions exprimées quant au remplacement de l'homme par la machine n'ont plus rien d'étonnant. Jamais les outils du traducteur n'ont été confrontés à une telle vitesse d'obsolescence et à une telle accélération de l'innovation. La traduction, qui devient dans les années 70 assistée par ordinateur, risque – t – elle, à la fin de la deuxième décennie du nouveau millénaire, d'être relégué au second rang pour céder la place à ce géant qui devient le support essentiel d'un grand nombre d'activités humaines ?

En 2016, dans son important ouvrage intitulé *When digital becomes human*, Steven van Belleghem – Professeur et expert en l’avenir du marketing dans un monde digitalisé – met en garde contre l’accélération de l’adoption par les utilisateurs, un peu partout dans le monde, des outils technologiques. Il va jusqu’à prédire que « Nous approchons du point où la vitesse du changement dépassera l’entendement humain ».

Sur le plan littéraire, il s’agit d’une grande mutation des pratiques créatives, une déstabilisation même du cadre conventionnel de l’écriture, qui nous met devant des écrits issus d’autres modes sémiotiques et soutenus par les supports et outils technologiques les plus divers. Alexandra Saemmer pointe cette importante métamorphose en soulignant que « *la virtualisation des pratiques littéraires suppose une transformation en profondeur de la notion d’œuvre.* »¹

Il est donc opportun d’identifier les nouveaux enjeux des deux activités susmentionnées (écrire et traduire) dans ce contexte d’ébullition technologique que nous vivons. Pour ce faire, nous tenterons d’explorer un nouveau paradigme et de nouvelles formes de potentialité de la créativité littéraire qui se déploient très rapidement sur la toile, tout en interrogeant ses caractéristiques susceptibles de poser problème aux actants de la traduction. De nouveaux espaces d’analyse s’ouvriraient et de nouvelles approches seront adoptées afin de questionner la littéarité de ces textes qui imposent une

¹ Gervais, B. & Saemmer, A. « Présentation » : *Esthétiques numériques. Textes, structures, figures*. In *Protée*, 39(1), (2011). Pp 5–8, (P. 6).

DE LA DIFFICULTÉ DE TRADUIRE LA LITTÉRATURE NUMÉRIQUE : RÉFLEXIONS SÉMIOTRADUCTOLOGIQUES

démarche différente pour comprendre et savourer leur contenu ; car il ne fait aucun doute que le numérique change notre façon d'observer, de percevoir et de penser les choses.

En raison de la dimension polémique qui a caractérisé son émergence, en raison aussi de la très grande complexité de la tâche qu'elle impose à son traducteur, nous nous proposons d'avancer une modeste réflexion autour de la difficulté de traduire la littérature numérique.

Il ne s'agit point d'étudier la littérature numérique en tant que spécialiste du SIC ou des NTIC² – d'autres l'ont fait et le feront toujours bien mieux que nous – mais de mesurer, sur une base sémiologique et traductologique, les enjeux de la révolution qu'opère le numérique dans la nature des pratiques traduisantes lorsqu'il ne vient pas en aide à la traduction mais lui offre son texte de départ.

Mais avant d'aller au vif de notre sujet, identifions tout d'abord le cadre conceptuel et le contexte historique qui forment un terreau indispensable à une lecture correcte de la littérature numérique.

² SIC : Sciences de l'information et de la communication. NTIC : Nouvelles technologies de l'information et de la communication.

I. www.littérature@numérique.net

La littérature numérique est définie par Philippe Bootz comme « *toute forme narrative ou poétique qui utilise le dispositif informatique comme un médium et met en œuvre une ou plusieurs propriétés spécifiques à ce médium* »³.

Pour Serge Bouchardon, la littérature numérique naîtrait de la tension entre la dimension littéraire et la dimension numérique. Il ne faut pas penser cette tension en termes d'oppositions mais en termes d'interaction : la littérature numérique est l'«*ensemble des créations qui mettent en tension littéarité et spécificités du support numérique* ».⁴

Aussi appelée littérature électronique, littérature digitale, littérature informatique ou cyberlittérature, la littérature numérique n'est point à confondre avec l'œuvre littéraire numérisée. Pour Bootz, l'œuvre numérique se distingue radicalement de celle numérisée : elle est nativement conçue par et pour le numérique, et en exploite toutes les potentialités. À ce propos, il précise qu' « *un texte littéraire "mis sur ordinateur" ne peut être qualifié de "littérature numérique" que s'il utilise au moins une de ses propriétés en tant que contrainte, c'est-à-dire si l'œuvre fait fonctionner cette propriété de façon*

³ BOOTZ, Ph., « *Qu'est-ce que la littérature numérique ?* », Publié sur www.olats.org, décembre 2006, (consulté le 10 février 2017)

⁴ BOUCHARDON, S., *La Valeur heuristique de la littérature numérique*, Hermann éditeurs, Paris, 2014, (p. 75). Publié sur www.costech.utc.fr (consulté le 19 décembre 2018)

**DE LA DIFFICULTÉ DE TRADUIRE LA LITTÉRATURE
NUMÉRIQUE : RÉFLEXIONS SÉMIOTRADUCTOLOGIQUES**

constructive »⁵. De son côté, Katherine Hayles précise aussi que la littérature électronique exclut généralement les productions imprimées ensuite numérisées. Elle est exclusivement créée sur ordinateur pour être essentiellement lue sur un écran.

Revenons un peu sur la genèse de cet art exceptionnel. Un bon nombre de théoriciens situe ses origines à l'époque de l'apparition de l'image numérique à la fin des années 40. Le célèbre article d'Alexandra Saemmer, dans *Universalis*, situe les débuts de la littérature numérique dans les années 1950. Pour d'autres théoriciens, les débuts sont parfois attribués à de grands hommes de lettre comme Julio Cortázar qui publie en 1966 un roman combinatoire intitulé *Marelles* ou aussi Raymond Queneau pour la publication, en 1967, d'un hypertexte de papier intitulé *Un conte à votre façon*.

Partout dans le monde, avec l'essor du web et l'apparition des ordinateurs dits personnels, les années 1980-1990 furent marquées par l'explosion de l'art numérique dans tous ses domaines et l'affirmation de l'existence d'une littérature spécifiquement numérique. Longtemps portée par les avant-gardes – qui voyaient en elle à la fois un moyen de révolutionner les manières « traditionnelles » de raconter et de poétiser la langue, tout en bouleversant le système littéraire – c'est à partir des années 80, qu'elle a quitté les cercles restreints des laboratoires scientifiques pour donner lieu à une

⁵ BOOTZ, P., « *La littérature numérique en quelques repères* », in Claire Bélisle (dir.), *Lire dans un monde numérique*, Villeurbanne: Presses de l'Enssib, 2011, collections «Référence», p. 206-253, (p. 224).

profusion de propositions créatives sur la toile. En 1985, le premier roman hypertextuel voit le jour aux États-Unis. Il s'agit de *Afternoon, a story* de Michaël Joyce.

Dans l'un de ses travaux, Philippe Bootz essaie de démontrer que la mise en relation entre le numérique et la textualité littéraire a eu lieu exactement à la même époque aux USA et en France via le développement de l'informatique aux USA et celui de la robotique en France. Toutefois, ce n'est qu'en 1989 qu'apparaît le premier numéro de la revue ALIRE, première revue de poésie électronique et d'écrits animés. Et en 1996-1997, furent publiées les deux premières œuvres de fiction hypertextuelle en langue française : *20% d'amour en plus* de François Coulon et *Sale Temps* de Frank Dufour.

Une troisième phase qui a marqué l'Histoire de la créativité numérique débute avec le nouveau millénaire, comme le montre Saemmer dans un article ultérieur où elle tente de tracer l'évolution de cette littérature. Nous y lisons : « *Depuis 2000, la littérature numérique est entrée dans une nouvelle phase, marquée par l'émergence de listes hiérarchisées et la mise en place d'anthologies* ». ⁶

Du côté du monde arabe, le Jordanien Mohammed Sanajleh, le fondateur d'une théorie sur la réalité digitale, fut pionnier en ce domaine lorsqu'il publie, pour la première fois, en 2001, le premier roman numérique arabe intitulé *Ombre de l'amoureux* (Zilal al `ashiq) suivi de *Chat* (Shat) et *Gelée* (Şaqi'). D'autres écrivains de

⁶ SAEMMER, A., « *La littérature numérique entre légitimation et canonisation* », in *Culture & Musées*, n°18, 2e sem. 2011. Le récit dans la médiation des sciences et des techniques. pp. 201-223. (p. 201).

différentes régions du monde arabe suivirent ses pas et l'on ne peut, par exemple, ignorer des œuvres comme (Qisa rob` mokhifa) et (Qisa tukmilha anta) d'Ahmed Khaled Toufik, ou *Causerie d'un cadavre* (Ḥadith al jotha) et *Danse de Bacchus* (raqsat bakhous) du marocain Mohammad Aslim.

II. L'œuvre numérique à l'épreuve de la traduction

Depuis son apparition, le texte numérique a exercé une sorte d'attraction due à une grande aisance de consultation en libre accès et une souplesse séduisante de l'exploration ergonomique sur la toile. Mais en réalité, toutes les propriétés de la littérature numérique – ses modalités, ses outils et les formes qu'elle revêt – représentent autant de contraintes à la traduction. L'on se laisse facilement charmer par ces écrits cybernétiques et lorsqu'on s'aventure à les traduire l'on se trouve à devoir affronter un texte plein d'embûches.

Notre réflexion se veut un peu heuristique puisque nous nous mettons à la place d'un traducteur qui se trouve impliqué à accomplir la tâche de traduire une œuvre numérique sans avoir forcément d'importantes compétences techniques ou même des connaissances basiques en langage XML, HTML, ou Java.

Jusqu'ici, en dépit de l'importance croissante du phénomène, les études traitant la problématique de la traduction de la webature se font très rares. Dans le monde arabe, elles sont même inexistantes.

Nous tâcherons, dans ce qui suit, de recenser les difficultés intrinsèques à ce genre de traduction qui reste jusqu'à présent de l'ordre de l'expérimental. Et dans un but plus large, de montrer comment ce nouveau texte littéraire – largement façonné par les NTIC - influence les gestes professionnels du traducteur et risque même de transfigurer son métier.

La nature de la littérature numérique se caractérise par une imbrication de formes (écrit, multimédias, et technologique) et une interrelation entre signes de différents systèmes. De ce fait, un texte numérique ne saurait être réduit à une unique dimension linguistique. Il convient donc de l'appréhender dans une perspective pluridisciplinaire qui jouerait à la fois sur ses trois dimensions principales : sémiotique, technologique et psychologique.

L'apport de la sémiotique sera important pour mieux cerner la dimension de la production du sens en mesurant la tension entre la fonction référentielle des figures⁷ et leur fonction sémantique, tandis que la psychologie cognitive nous permettra de reconstruire le contexte de réceptivité dans lequel va s'inscrire la compréhension du message.

Cette analyse bipartite (en production comme en réception) va permettre d'examiner la situation en tenant compte de l'intégralité des séquences et des éléments qui interviennent dans la communication que l'œuvre numérique instaure entre l'auteur et le lecteur et non le

⁷ Nous expliquerons plus loin dans l'étude de quelle figure il s'agit.

seul résultat observable que procure ce genre de production singulière.

Dans les parties qui vont suivre, nous allons donc balayer toutes ces dimensions afin d'établir une réflexion sur la possibilité même de traduire cette nouvelle forme scripturaire et tracer des pistes pour des travaux de recherche ultérieurs.

III. Une traduction de la littérature numérique est-elle possible ?

Notre propos étant maintenant clairement délimité dans sa portée, nous proposons – dans ce qui suit – une étude regroupant, sous le terme "difficulté", deux volets problématiques, liés à ce nouveau paradigme de la créativité littéraire, dans l'espoir de pouvoir fournir des éléments de réponse à l'interrogation proposée dans le titre de cette section.

Nous examinerons, en premier lieu, les difficultés engendrées par les caractéristiques technotextuelles de l'œuvre numérique. Il s'agit d'introduire certains principes conceptuels ainsi que le système d'exploitation et les dispositifs d'accès aux textes afin de souligner la complexité du processus d'engendrement du sens et la spécificité des mécanismes de sa perception. En second lieu, l'œuvre numérique est interrogée du point de vue de sa rhétoricité. Nous explorerons alors, de manière critique, la dimension esthétique d'un tel texte représentée par ses caractéristiques rhétoriques tout en soulignant la complexité des réseaux de cohérence lors de sa lecture et des figures d'animation et de manipulation

susceptibles d'apporter des changements au niveau du sens et de poser – par conséquent – de sérieux problèmes aux actants de la traduction.

III.1. Difficultés sémio-pragmatiques :

Concevoir la littérature numérique comme étant tout ce que l'imagination, aidée par un ensemble de dispositifs et de logiciels, peut produire serait tout simplement restreindre l'étendue de ce qui a été décrit comme un « véritable atelier à ciel ouvert ».⁸

D'importantes dimensions sont à explorer pour mieux cerner les contours de l'univers de la webature⁹ et mieux comprendre la nature de cette textualité singulière. En tête de liste devraient apparaître les dimensions **programmée** et **combinatoire**. Dans ses importants travaux sur la question, Serge Bouchardon met toujours en avant le fait que l'œuvre numérique est à appréhender comme une installation ; elle est "programmée". Une domination est exercée par les algorithmes d'une application sur le matériel littéraire. L'œuvre à l'écran est régie par des procédés de programmation spécifiques, tels

⁸ Ainsi Alexandra Saemmer décrit la littérature numérique dans son célèbre article dans Universalis.

⁹ Le terme est inventé par Pierre Olivier Fineltin qui a écrit, en 2001, son célèbre « Manifeste de la Webature » mis en ligne sur e-critures.org. Il y affirme l'existence de la littérature du web et en dénombre les principaux aspects. « *Oui, il existe une forme d'œuvre textuelle propre au web. Oui, cette forme possède une structure différente du roman en livre. Oui, cette forme est vécue différemment par le lecteur. Oui, l'élément fondamental est le lien hypertexte. J'appelle cette forme : Webature.* » (26 juin 2001).

DE LA DIFFICULTÉ DE TRADUIRE LA LITTÉRATURE NUMÉRIQUE : RÉFLEXIONS SÉMIOTRADUCTOLOGIQUES

que : la génération automatique des énoncés (principe génératif), l'affichage dynamique (principe de dynamicité), la temporalité programmée, l'imaginaire non-séquentiel (principe de l'irrégularité), le récit fragmentaire observé en temps réel (principe de fragmentation) ...etc.

De son côté, Bootz¹⁰, lui-aussi, estime que la programmation constitue un matériau très important que le créateur met en relation avec l'inspiration et la langue d'écriture pour travailler son œuvre. Dans la revue *Alire*¹¹, il explique que l'œuvre programmée (qu'il appelle aussi œuvre procédurale) est une sorte de traduction de l'intention créatrice dans une infrastructure technologique structurée et organisée.

Au sujet de cette programmation, il met également l'accent sur le rôle du contexte technologique en matière d'œuvre programmée en soulignant que ce contexte peut soit modifier soit compléter le projet de l'auteur lors de l'exécution. Il écrit : « *Ce contexte joue le rôle de "tiers-auteur" représentant l'intention technologique des sujets*

¹⁰ Philippe Bootz est un grand spécialiste de la littérature numérique à qui l'on doit un nombre d'ouvrages théoriques de base en la matière.

¹¹ Créée en 1989 à Paris par l'équipe L.A.I.R.E., *Alire* est considérée comme la plus ancienne revue de littérature numérique, elle publie hypertextes, poèmes combinatoires, générateurs automatiques, littérature assistée par ordinateur, textes animés, multimédias ou interactifs sur CDROM, y compris des œuvres HTML conçues pour le WEB.

techniciens dans le processus d'inscription du transitoire observable. »¹²

En plus de la programmation, le principe combinatoire est à la base de la textualité numérique faite, elle-même, d'une superposition de systèmes sémiotiques : visuel, sonore, dynamique et linguistique. Ceci nous renvoie impérativement à un autre concept majeur de la webature qu'est la multimodalité. Les processus algorithmiques du programme sont essentiellement destinés à produire des énoncés par combinaison d'énoncés fragmentés.

Ce mécanisme de ralliement est observable à plus d'un niveau comme le fait remarquer Bootz lorsqu'il écrit :

« Les formes programmées concernent des relations et non seulement des structures figées. Relation de l'auteur à la machine pour certaines, de l'auteur au concept même de texte pour d'autres. Relations également, bien sûr entre l'auteur et le lecteur via l'œuvre, voire relations des lecteurs entre eux ou encore relation réflexive du lecteur à lui-même à travers l'œuvre. Elles peuvent aussi porter sur des interrelations internes que les composantes autonomes programmées entretiennent entre elles ou sur les relations sémiotiques qu'entretiennent les divers médias. »¹³

Or, ces corpus hétéroclites que l'œuvre intègre posent problème au sujet traduisant même quand ils obéissent au

¹² BOOTZ, Ph., «Vers de nouvelles formes en poésie numérique programmée?», in *RiLUnE*, n. 5, 2006, pp. 19-35, (p. 24).

¹³ BOOTZ, Ph., *ibid.*, p. 21.

**DE LA DIFFICULTÉ DE TRADUIRE LA LITTÉRATURE
NUMÉRIQUE : RÉFLEXIONS SÉMIOTRADUCTOLOGIQUES**

principe combinatoire ; car les relations entre les fragments sont fonction de liens activés au moyen d'un clic qui diffère d'un lecteur à l'autre. Il est donc presque impossible d'en receler l'organisation générale. De même, ces œuvres nées d'un système génératif – développant un langage indifférent au sémantisme ainsi qu'aux impératifs syntaxiques – représentent certes une énorme difficulté à tout traducteur œuvrant selon des méthodes traditionnelles et préoccupé en principe par des questions purement de signifiante. La programmation constitue donc parfois une contrainte. Voici comment Bootz explique cette difficulté en tirant au clair une notion fort importante : celle du fossé sémiotique.

« L'œuvre peut creuser un fossé sémiotique entre l'auteur et le lecteur, fossé lié à la méconnaissance que le lecteur a du programme : il ne le voit pas et ne peut que s'en faire une idée. Le programme peut manifester des intentions de l'auteur qui ne se traduisent pas par des propriétés observables chez le lecteur. Elles se traduisent techniquement par des paramétrages, des mesures et des conditions logiques appliquées sur les algorithmes du programme. »¹⁴

Ce fossé – n'ayant pas exclusivement pour origine un manque de compétences de la part du sujet traduisant – laisse son impact sur la réception du message et par conséquent sa restitution ; puisqu'une partie de l'intention de l'auteur se trouve masquée (par le programme), au moins pendant un certain temps. Cette réalité est en rapport direct avec l'un des principes fondateurs de cette littérature ; à savoir : la performativité.

¹⁴ BOOTZ, Ph., *ibid.*, (p. 24).

Selon Bootz, «*Ce côté performatif du texte est joué par le programme qui détient en procuration une partie de l'intentionnalité de l'auteur.* »¹⁵

Suivant ce caractère performatif, l'énonciation, dans un discours numérique, n'est pas l'occasion pour constater une action ou relater une situation, mais constitue elle-même une action à part entière. Nous sommes tout simplement devant des cas où "dire, c'est faire".

Décidément, l'œuvre numérique est une situation de communication particulière qui met tous ses éléments en état de perpétuelle activité dynamique¹⁶. Le programme n'est pas le seul « tiers-actant » dans l'énonciation du message avec "*l'intentio auctoris*" puisque le lecteur est lui-aussi, sans cesse, appelé à réagir face au contenu qui lui est présenté, dans un rapport interactif constituant un des pierres angulaires de tout univers littéraire numérique.

La multiplicité et l'ouverture sont donc les deux règles de base de cette sphère communicative singulière : une multiécriture émise par plusieurs destinateurs mettant en œuvre des mécanismes multimodaux et sollicitant l'interaction à l'infini d'un public de destinataires illimité.

¹⁵BOOTZ, Ph., *ibid.*, (p. 20).

¹⁶ Principe de la dynamicit  sur lequel nous reviendrons plus tard.

III.1.1. Surfer pour traduire.

En cas de traduction ordinaire, le plus grand nombre de problèmes se situe normalement du côté de la réexpression du message. Il existe certes des difficultés en phase de compréhension et de déverbalisation que le traducteur réussit, le plus souvent, à contourner ou du moins à en réduire l'intensité. Toutefois, les plus sérieux et qui mettent en péril le transfert du message sont envisagés au moment de la réexpression. D'ailleurs, nombreux sont les cas où le labeur du traducteur s'est soldé par le fameux aveu d'impuissance portant l'étiquette « intraduisible ».

À l'inverse de cela, dans le cas de la littérature numérique, le nombre de difficultés qui se rattachent aux toutes premières phases du processus traductif est tellement important que la possibilité même de traduire est à discuter ; car comment transférer un message en permanente gestation ? L'interprétation par le geste donnerait – elle lieu à une reformulation objective stable ? Et quelle trace garderait – on de l'original lorsqu'on est amené à " surfer pour le traduire " ¹⁷ ? Ces "œuvres ouvertes" (la notion d'Umberto Eco n'a jamais paru aussi pertinente ¹⁸) peuvent-elles être traitées comme un objet transmissible ?

¹⁷ Nous pensons ici au contexte - qui maintenant devient classique - dans lequel la condition posée pour traduire était : interpréter ! cf. D. Seleskovitch et M. Lederer, *Interpréter pour traduire*, Les Belles Lettres, Préface de J.-R. Ladmiral, (1^{re} édition, 1984).

¹⁸ C'est Alexandra Saemmer qui le souligne dans la présentation d'un numéro spécial consacré au numérique. Gervais, B. &

Avant d'essayer de répondre à ces interrogations, précisons que la singularité des phénomènes accompagnants ce genre d'œuvres nous force à employer une taxinomie différente en passant en revue les étapes du processus traductif et qui revêtent une nature très différente pour ce cas. On serait alors tenté d'employer observation plus que lecture, et perception plus que compréhension.

III.1.2.Observabilité et perception.

En réalité, l'originalité de la traduction de la littérature numérique relève avant tout de l'expérience perceptive – tout aussi singulière – qui sous-tend et inaugure le travail du traducteur. Elle en est même le socle. Une œuvre numérique n'est pas un texte à proprement dit mais un système génératif, programmé et dynamique qui nécessite une approche exceptionnelle. Le traducteur se trouve submergé par la complexité des caractéristiques structurelles et organisationnelles du médium ainsi que par l'amoncellement des éléments sémiologiques et technologiques. Sa tâche est particulièrement ardue. Le message – qu'il est appelé à capter – est fait d'un langage naturel traité en un code computationnel. La "mise en discours"¹⁹ du sens ne se réduit pas à un simple agencement de mots ou de phrase mais est constituée d'un ensemble de processus physiques. Et l'œuvre devient, pour lui, un espace ouvert dans lequel il va naviguer, déambuler pour "pointer et

Saemmer, A. Présentation : Esthétiques numériques. Textes, structures, figures. In *Protée*, 39(1), (2011).Pp 5–8, (P. 5).

¹⁹ Pour employer les termes des sémioticiens.

DE LA DIFFICULTÉ DE TRADUIRE LA LITTÉRATURE NUMÉRIQUE : RÉFLEXIONS SÉMIOTRADUCTOLOGIQUES

constater", comme le souligne Bootz. Il a donc un rôle actantiel et son rapport à l'objet à traduire change radicalement.

Le schéma ci-dessus montre comment on pourrait représenter la situation sous son nouvel aspect.

1- Sujet opérateur → 2- lancement de l'objet-œuvre
→ 3- observation de l'œuvre engendrée à l'écran →
4- performance (manipulation du programme,
émergence d'un nombre de contraintes et d'éléments
perturbateurs et interaction) → 5- perception du
contenu → 6- éventuelle réexpression.

Une grande importance est à accorder au processus même d'engendrement du récit, ainsi qu'à l'aspect physique de l'exécution de l'œuvre en temps de consultation réel. Une difficulté majeure est représentée par cet "ici et maintenant"²⁰ qui conditionne l'accessibilité de l'œuvre. Faute d'avoir perçu un élément lors de son apparition sur l'écran, le déchiffrement du message est compromis, et le sens amputé.

Mais qu'est-ce qui pourrait perturber les processus perceptifs et cognitifs qui orientent le récepteur du message (le traducteur en l'occurrence)? L'on serait vraiment tenté à dire tout. En réalité, dans une œuvre engendrée, tous les éléments constitutifs (parfois appelés textons) agissent en tant qu'éléments perturbateurs. Livrés en lot, et parfois même pêle-mêle à la perception du lecteur, ils suscitent, chez lui, le vertige devant l'apparition et la réapparition du même et du différent.

²⁰ L'expression est de Bootz, dans «*Vers de nouvelles formes en poésie numérique programmée?*», op.cit., (p. 22).

Les théoriciens ne se plaisent-ils pas à l'appeler "*la littérature de l'illisibilité revendiquée*"²¹?

Décidément, "*la présentation sur écran reconfigure le texte*" (Chartier, 2012). Cette reconfiguration prend forme de corpus hétéroclites (vidéos, blogs, capsules web, hyperliens vers d'autres sites ...etc.) qui se déploient autour du texte et en interaction avec lui. C'est une situation qui délègue à chaque récepteur la liberté – mais aussi la responsabilité de définir ce qui lui semble constituer l'essentiel du contenu. Le sens de progression de la lecture et son rythme se réorganisent nécessitant un processus de lecture différent, comme le souligne Pierre Assouline en 2012.

Or, cette lecture n'est pas seulement différente, elle constitue même la problématique centrale du transfert de la littérature numérique. Contrairement à la lecture ordinaire – appliquée sur un texte imprimé sur papier et considérée comme le premier élément d'attraction – celle d'une œuvre numérique est vécue comme une navigation dans des flots d'information consultables. Au fil des cliques, la découverte d'informations nouvelles bâtit le sens. Et une perception totale du message ne semble possible qu'à travers ces étapes de découverte. Toutefois, cette situation d'ouverture cybernétique semble favoriser les conditions d'une surabondance informationnelle qui risque fort de transformer cet élément séducteur (la lecture) en une difficulté majeure et qui mettrait en péril la réception du message.

²¹ CLÉMENT, J., SAEMMER, A., « *Littérature numérique* », Encyclopédie Universalis [en ligne], consulté le 22 février 2020. URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/litterature-numerique/>

**DE LA DIFFICULTÉ DE TRADUIRE LA LITTÉRATURE
NUMÉRIQUE : RÉFLEXIONS SÉMIOTRADUCTOLOGIQUES**

Devrait – on croire à la maxime disant " trop d'informations tue l'information " ? L'aspect sémiologique tue – t – il l'aspect esthétique de l'œuvre numérique ?

Tout dépend, en fait, de la façon de lire cette littérature.

Faudrait – il un lecteur empirique capable d'intégrer effectivement la pluralité de composantes dont parle A. Saemmer qui précise que « *la construction de la signification ne peut évidemment être séparée de la signification du texte ou de l'image sur lesquels le mouvement est appliqué, ni du contexte multi (et) hypermédia d'une création numérique, ni des habitudes et connaissances du lecteur.* »²²

En réalité, construire le sens en présence de ces multiples facteurs peut constituer une contrainte qui repose sur une opposition entre les deux activités noématique et ergodique²³ du lecteur. Une idée que Bootz résume comme suit : « *Les actions nécessaires à la lecture gênent cette même lecture, la rendant difficile.* ».²⁴ Ceci rejoint le célèbre adage de la revue *Alire* : "la lecture interdit la lecture."

²² SAEMMER, A., « *De la confirmation à la subversion : Les figures d'animation face aux conventions du discours numérique* », in *Protée*, Volume 39, numéro 1, printemps 2011, Esthétiques numériques. Textes, structures, figures, pp. 23–36, (p. 27).

²³ L'activité noématique du lecteur est son activité percepto-cognitive tandis que l'activité ergodique du lecteur est son action physique et manuelle.

²⁴ BOOTZ, Ph., « *Vers de nouvelles formes en poésie numérique programmée?* », in *RiLUnE*, n. 5, 2006, p. 19-35. (p. 30).

Dans le cas du traducteur, ceci pourrait bien s'expliquer par le fait que la réussite de sa performance, en tant que récepteur, dépend principalement de sa compétence technique (capacité à utiliser les outils support du texte) et du degré de sensibilité qu'il a envers le matériau sémiotique offert par l'œuvre. L'accès au contenu et la structuration du sens représentent un vrai défi auquel est confronté le traducteur sans cesse heurté à des problèmes afférents au modèle du texte procédural dont des caractéristiques essentielles comme la variabilité, la jouabilité, l'imprévisibilité et l'incertitude relativisent le concept du texte source et changent radicalement les conditions du transfert.

En l'absence d'un texte source fixe, la lecture pratiquée par le traducteur de la littérature numérique est une lecture de l'hésitation. L'apparition progressive du message réorganise constamment le sens, change les attentes du lecteur-traducteur et manipule le processus d'interprétation à chaque clique.

Comment repérer la forme finale d'un texte qui s'anime, se meut dans l'espace de l'écran, se métamorphose et acquiert une dimension temporelle non-conventionnelle faite d'apparitions et de disparitions ? Comment établir des niveaux cohérents d'observations et détecter des agencements du sens lorsque planent des incertitudes sur le sujet, le locuteur et autres éléments ?

La fragmentation du récit ralliée à sa dynamicité et à son instabilité plonge le traducteur dans un contexte de spéculations compliquant sa tâche. Les théoriciens du numérique affirment pourtant que les phénomènes de désagrégation et d'éparpillement des fragments – en œuvre procédurale – font office de signes et proposent des équivalences sémantiques.

Ainsi, Bootz met l'accent sur une démarche importante qu'il baptise "la double lecture". Cette démarche consiste – pour le lecteur d'une œuvre interactive – à se pencher sur les mécanismes de construction du sens qu'il a mis en œuvre dans sa lecture. Une première lecture est alors axée sur une perception globale, provisoire et révisable du contenu tandis qu'une deuxième permet de reconnaître les figures. Or, la mise en application de cette pratique n'est point envisageable dans tous les cas ; le lecteur d'une œuvre engendrée étant le plus souvent asservi à la temporalité du déroulement préétabli par le créateur et le programme. C'est ce qu'on appelle la "logique du flux". Une fois le programme mis en route, le lecteur passe la main à la machine. Il est soumis à un temps de lecture réglé par le dispositif numérique. Un autre cas de figure est représenté par les œuvres numériques répondant au principe de l'interactivité. Ce genre de textes non seulement propose au lecteur des parcours variables de lecture, mais permet également, grâce à un dispositif génératif, de suggérer des propositions de lecture à partir d'une matrice centrale. Le lecteur a donc la possibilité de se soustraire à la lecture – d'avance programmée – pour aller à sa guise suivant le curseur et donnant ses propres ordres au programme. Il est dans une lecture non-linéaire, aussi appelée "lecture à sauts et à gambades"²⁵. Seul l'ordre dans lequel se présentent les séquences du texte est variable tandis que leur succession créée par l'auteur est certes contingente et arbitraire. Ceci peut bien être perçu comme une liberté donnée au lecteur dans la reconstruction de la disposition du texte lui-même mais, en vérité, cela représente une

²⁵ Comme l'écrivait Montaigne.

charge décisionnelle supplémentaire pour le lecteur-traducteur.

Si dans un contexte de traduction ordinaire, le sujet traduisant est appelé à prendre des décisions au niveau de la réexpression, dans celui de la littérature numérique ses décisions commencent à prendre une dimension importante déjà à la phase de lecture. Il choisit le rythme et le sens de sa lecture et participe ainsi à la construction du message.

Cela dit, cette ouverture à la collaboration du lecteur est en elle-même très problématique si l'on envisage de traduire une œuvre numérique car il y aurait autant de trajectoires qu'il y aurait de lecteurs. Chaque choix, chaque décision suivi d'un geste (clic ou manipulation) dessine un parcours personnalisé pour le récit et stabilise un contenu qui est par sa nature instable. Un simple geste est déjà un acte d'interprétation et la subjectivité est à son plus haut degré dans de telles situations.

En réalité, l'inverse de cela est plus compliqué encore puisque l'on se heurte à une difficulté majeure caractérisant la réception de ce genre d'œuvres ; à savoir : l'imprévisibilité du comportement des récepteurs. Pour un traducteur, préfigurer toutes les interprétations et manipulations des éventuels lecteurs est simplement impossible. Et par conséquent, ce message virtuel – chargé de significations à l'infini et de représentations mentales illimitées – reste, dans une certaine mesure, insaisissable. Surtout que la réception des œuvres reste aussi tributaire des états des logiciels chez chaque lecteur et non l'état premier de l'œuvre. Si la compatibilité entre ce dernier et le dispositif utilisé par le lecteur est mise en échec ; le contenu du message sera certainement affecté.

DE LA DIFFICULTÉ DE TRADUIRE LA LITTÉRATURE NUMÉRIQUE : RÉFLEXIONS SÉMIOTRADUCTOLOGIQUES

Dans le numérique, d'autres problèmes perturbent encore la perception, bloque l'accès au sens et, en conséquence, réduisent les chances de son transfert. Avant d'en énumérer quelques-uns, nous aimerions faire zoom sur un tandem fort intéressant qui régit le contexte numérique ; à savoir : le cognitif/l'émotif. D'ordinaire, le traducteur est souvent invité à ne pas privilégier le linguistique au détriment du cognitif. Dans le cas des œuvres numériques, l'émotif est au même degré d'importance que le linguistique et le cognitif ; voire même plus important encore puisque la dimension du sensible (contact avec les sens) précède la dimension de l'intelligible (rapport cognitif avec les choses) lors de l'observation d'une œuvre procédurale. Le caractère exceptionnel de ce cas vient du fait qu'il s'agit d'un contact irréfléchi et immédiat avec un *stimulus*. Le texte procédural obéit à un modèle intégrant plusieurs dispositifs comme nous l'avons déjà expliqué. Chacun de ces dispositifs (visuel, sonore et dynamique) peut créer une situation non-optimale pour l'observation créant ainsi une perception défectueuse. L'encombrement sur l'écran d'éléments épars détachés de tout contexte – et devenant soudainement des objets autonomes et dynamiques – engendre un nombre de phénomènes affectant notablement l'attention du récepteur. Impossible d'échapper, par exemple, au filtrage sensoriel, à l'atténuation, à la sélection tardive ou encore à des illusions perceptives comme la cécité au changement.²⁶

²⁶ En psychophysiologie, le filtrage sensoriel désigne la modulation, par les centres nerveux, des messages sensoriels aux différents relais de leur trajet centripète. <https://carnets2psycho.net/dico/sens-de-filtrage.html>. La cécité au changement (en anglais: change

Aussi, dans cette "situation-problème"²⁷, le traducteur se trouve dans un état de surcharge visuelle et mentale qui requiert un effort cognitif doublé, car comme le note Michel Politis : « *Le traitement simultané et combiné de plusieurs informations est la source du phénomène de la surcharge mentale qui, à partir d'un certain moment, entrave ou empêche le traitement efficace des informations en mémoire de travail lors de la traduction.* »²⁸

Lors de ce genre d'acte traductionnel, le fonctionnement du système mnésique se trouve donc lourdement affecté. La capacité de stockage du cerveau humain étant limitée, un lecteur-traducteur ne peut

blindnes) est l'échec à détecter des changements non triviaux dans le champ visuel. Le terme "cécité au changement" a été introduit par Ronald Rensink en 1997. Des changements dramatiques dans le champ visuel ne sont souvent pas remarqués qu'ils soient amenés graduellement, apparaissent et disparaissent, ou surgissent brusquement à divers intervalles. L'implication semble être que le cerveau requiert peu de détails pour nos représentations visuelles; le cerveau n'enregistre pas des dizaines de détails pour lesquels il peut comparer les changements. La cécité au changement est due à l'efficacité de notre système visuel qui ouvre aussi la porte à ce type d'erreurs. Dictionnaire Les Sceptiques du Québec <https://www.sceptiques.qc.ca/dictionnaire/changeblindness.html>.

(Simons and Levin: 1998) Psychonomic Bulletin & Review, 1998, (4), pp. 644-649.

²⁷ Terme employé par Michel Politis pour décrire le processus traductionnel d'une manière générale, et qui – selon nous – s'appliquerait pertinemment bien mieux à celui de la traduction de la littérature numérique.

²⁸ Politis, Michel. « *Rapport de la psychologie cognitive à la didactique de la traduction* », in *Meta*, vol 52, issue I, mars 2007, pp. 156 -163. (p. 161).

**DE LA DIFFICULTÉ DE TRADUIRE LA LITTÉRATURE
NUMÉRIQUE : RÉFLEXIONS SÉMIOTRADUCTOLOGIQUES**

conserver en mémoire des éléments hétérogènes visualisés au début de l'exploration et après l'écoulement d'un laps de temps. Contrairement à un cas traditionnel de traduction, ici le problème est essentiellement de mémorisation et non de compréhension. Inutile de rappeler qu'il existe un clivage systématique – chez tout être humain – entre perception et cognition. Dès que s'arrête la perception, la cognition est en halte aussi.

De surcroît, entre début et fin de l'exploration d'une œuvre, certains ordres préprogrammés opèrent une rupture qui brouille les représentations mentales produites lors de l'observation. D'autres facteurs comme les **pièges à lecture** (absence de bouton de sortie, de flèches de déplacement...etc.) ont pour effet un traitement différé des informations ; chose qui favorise la formation de **simulacres perceptives**. Dans de telles situations, où la saisie du sens est, sans cesse, renforcée par la visualité de l'œuvre stimulant l'imagination du lecteur, tout élément perturbateur de l'observation fraye le chemin à une quasi-perception du dispositif textuel. Ce qui nous pousse à dire que le traducteur des œuvres numériques court plus que ses confrères le danger de « *dire presque la même chose* » et sa besogne présente, plus que toute autre, de vrais problèmes de pertinence. Face à l'imprévisibilité du texte, ce qu'il pratique n'est qu'une lecture de l'hésitation et de l'incertitude. L'action spéculative qu'il mène est complètement à l'opposé de la minutie absolue que le traducteur est tenu d'observer lors de l'exercice de son activité.

C'est à juste titre qu'A. Saemmer rappelle que : « *Grâce à leur caractère atypique, qui est fondé entre autres sur une mise en relation surprenante entre*

les significations du texte ou de l'image et celles du mouvement en fonction du contexte, ces œuvres littéraires numériques remettent en question nos horizons d'attente, nos habitudes et nos réflexes. »²⁹

III.2. Difficultés sémio-rhétoriques :

De retour aux principes fondateurs de l'esthétique numérique, nous nous arrêtons maintenant devant une notion très importante caractérisant l'œuvre procédurale : le couplage entre texte/image et mouvement. « *La véritable spécificité du texte numérique tient sans doute à sa nature dynamique. »³⁰*, rappelle Serge Bouchardon.

III.2.1. Dynamisme et interactivité.

Dans la littérature numérique, l'objet à observer est un point mobile. Et ce caractère dynamique n'a de cesse de s'accroître au cours de la lecture. Une représentation initiale s'amorce au seuil de l'exploration et connaît ensuite une actualisation constante en fonction du matériau disponible et de l'horizon du récepteur. Le sens est en permanente mutation et ceci inquiète la perception du lecteur. Un différentiel se crée entre les attentes de ce dernier et l'état réalisé par l'animation. Le visuel est, en quelque sorte, en conflit avec l'écrit. Des parties du texte

²⁹ SAEMMER, A., « *De la confirmation à la subversion : Les figures d'animation face aux conventions du discours numérique* », in *Protée*, Volume 39, numéro 1, printemps 2011, Esthétiques numériques. Textes, structures, figures, pp. 23–36, (p. 34).

³⁰ BOUCHARDON, S., *Un laboratoire de littérature : littérature numérique et internet*, Paris, Éditions de la Bibliothèque publique d'information du Centre Pompidou, 2007, (p.148).

se dérobe à l'œil sous l'effet des transitions et des superpositions. Le signifié du texte est ainsi opacifié, et dans certains cas, un phénomène palimpsestique conduit à une illisibilité presque totale du texte.

D'autre part, le caractère mouvant des fragments textuels engendre une impression de manque de repères lors de l'observation. Le lecteur-traducteur éprouve une grosse difficulté à localiser les débuts et fins de l'œuvre. Cette difficulté n'est pas à sous-estimer puisqu'elle dénote la possibilité d'un décryptage erroné – ou du moins conjectural – du message transformant le projet du traducteur en une action purement spéculative.

Serge Bouchardon affirme que les propriétés dynamiques d'une œuvre sur support numérique « *transforment profondément les modes de constitution d'une signification.* »³¹ et ont « *des conséquences multiples sur le processus d'interprétation.* »

En effet, le mouvement joue un rôle de confirmation ou d'accentuation du sens mobilisé par le texte. Dans un contexte numérique, la perception du rythme, de la fréquence, de l'amplitude, de la réitération et de l'énergie d'un mouvement sur l'axe du temps correspond à des unités sémiotiques hautement déterminantes.

Saemmer estime qu'une unité sémiotique du mouvement est potentiellement porteuse d'un certain nombre de « traits signifiants », mais ceux-ci sont actualisés en fonction du texte (ou de l'image) sur lequel le mouvement est appliqué, ainsi qu'en fonction du contexte culturel et social d'un lecteur particulier.

³¹ *Ibid.*, (p. 148).

Avant d'aller plus loin, il convient de souligner ici que la dynamicit  des  uvres num riques implique des possibilit s de manipulation, elles-m mes caract ristiques de la communication qui s' tablit entre le lecteur et l'auteur via l' uvre. Il s'agit d'un principe d'interactivit  lui-m me d finitoire de la dynamicit  de l' uvre. Ainsi, Bouchardon  crit :

« Le terme "dynamique" recouvre ici trois acceptions : le texte peut pr senter une dynamique spatio-temporelle, il peut  galement  tre qualifi  de "dynamique" au sens o  il fait l'objet d'une programmation, d'un calcul et d'un affichage en temps r el ; enfin, il est "dynamique" au sens o  il est interactif, o  il attend une action du lecteur. »³²

Pour que s'installe une certaine interactivit  utilisateur/programme, des manipulations sont requises de la part du lecteur. Ce sont des interventions physiques appel es dans l'appareil critique : "lecture ergodique".

Tout comme les actes de mouvement, les gestes qui constituent une manipulation³³ sont consid r s comme des unit s s miotiques distinctives et l'on parle,   cet  gard, de "gestique". Aussi, les th oriciens du num rique appellent "figures" les ph nom nes de sens qui  mergent de la combinaison habituelle ou inhabituelle entre le texte (image) et le mouvement d'un c t , et entre le texte et la manipulation de l'autre.

³² *Ibid.*, (p. 148- 149).

³³ Des gestes comme cliquer – double cliquer – cliquer droit – d placer avec la souris – laisser doigt appuy  – rel cher le doigt – taper sur une touche du clavier et glisser/d poser sont des exemples de manipulation dans une  uvre  lectronique.

Saemmer définit ainsi la notion de "figure" dans le numérique :

« Dans le domaine du discours numérique, le terme "figure" s'est rapidement imposé pour circonscrire certains phénomènes de sens émergeant de la combinaison entre le mouvement, la manipulation et le texte ou l'image. »³⁴

Elle rappelle, un peu plus loin dans la même étude, que les "figures d'animation" et les "figures de manipulation" constituent d'importants facteurs de "littérarité" dans les œuvres numériques. Elles sont les équivalentes des figures de style classiques dans la littérature en version papier. Et sur elles, repose toute l'esthétique d'une œuvre numérique.

Or, ces deux dimensions (animation/manipulation) caractéristiques de la rhétorique numérique semblent très problématiques lorsqu'on envisage de traduire une œuvre cybernétique. Nous rappelons, à cet égard, que l'acte de lecture repose dans ce cas sur la formation de représentations mentales associant le conceptuel et le perceptuel³⁵. Ce rapport est mis en relief par Saemmer aussi qui définit comme suit les figures d'animation :

«Par l'expression figure d'animation, nous désignons une relation – entre des textes ou images et un mouvement – dans laquelle la sémiose est basée sur des

³⁴ SAEMMER, A., « De la confirmation à la subversion : Les figures d'animation face aux conventions du discours numérique », *op.cit.*, (p. 23).

³⁵ Le conceptuel (dimension sémantique), le perceptuel (dimension iconique).

processus d'intersection de traits signifiants associés au mouvement, au texte, à l'image et aux contextes. »³⁶

Dans ces cas, le traducteur est donc amené à extrapoler un message à partir de quelques traits signifiants captés par son cerveau et qu'il tente de rallier à un nombre de représentations mentales qui dépendent de la réception de chaque lecteur et qui sont certes très variables. Tous les lecteurs présumés n'ont sans doute pas les mêmes expériences, ne font pas signifier les mouvements de la même façon et, par conséquent, ne verront pas les mêmes traits signifiants. En fait, c'est pour cette raison que les théoriciens du numérique parlent de "traits signifiants possibles". Ceux-ci sont définis comme suit par A. Saemmer :

« Nous appelons «traits signifiants possibles» les caractéristiques que le «lecteur modèle» (selon la définition d'Umberto Eco) associe à un mouvement parce qu'elles ont été sélectionnées au long des expériences répétées dans une culture. »³⁷

Au sujet des figures d'animation, l'incertitude et l'hésitation accompagnent le lecteur/traducteur tout au long du projet. Une seule figure peut donner lieu à des interprétations diverses sur le plan symbolique grâce aux connaissances de chaque utilisateur. Aussi, chez le même lecteur, il est fort possible qu'un élément – ayant acquis de la signification à un moment donné de son expérience de lecture – qui se présente à nouveau dans d'autres

³⁶ SAEMMER, A., « De la confirmation à la subversion : Les figures d'animation face aux conventions du discours numérique », op.cit., (p. 29).

³⁷ Ibid., (p. 29).

situations ne mobilise pas, au niveau de la cognition chez ce lecteur, la même signification comme au moment initial de l'interprétation ; puisqu'elle se trouve modifiée ou invalidée par les étapes suivantes du processus d'interprétation.

Rien ne garantit alors que le message constituant le fondement du texte numérique consulté et des représentations mentales (très diversifiées, en fait) élaborées au cours de sa lecture soit délivré tel quel lors d'un éventuel transfert interlinguistique.

III.2.2. Figures de manipulation.

Dans ses importants écrits théoriques, Serge Bouchardon met en relief le fait que les créations numériques reposent souvent sur des manipulations de la part du lecteur. « *L'écriture interactive, plus que sur des figures de sens comme les tropes, s'appuie sur des figures de manipulation.* »³⁸, écrit -il.

Selon lui, dans une œuvre numérique, « *le geste acquiert un rôle particulier contribuant pleinement à la construction du sens.* »³⁹. Il propose même un modèle d'analyse sémio-rhétorique en cinq niveaux pour examiner ce rôle.

Or, vue sous l'angle de l'opération traduisante, cette dimension manipulable du texte complique et problématise davantage le processus de transfert pour

³⁸ BOUCHARDON, S., « *Des figures de manipulation dans la création numérique* », in *Protée*, n° 39(1), pp. 37-46, (p.45).

³⁹ *Ibid.*, (p. 38).

maintes raisons. D'abord, une difficulté majeure à laquelle est confronté tout traducteur d'une œuvre interactive est le fait que les gestes de manipulation d'un contenu sont en constante évolution et dépendent, avant tout, du dispositif. Chaque processeur offrant des possibilités inédites de manipulation inexistantes chez d'autres utilisateurs.

Aussi, l'apport du lecteur – pratiquant d'importantes transformations sur la linéarité du récit consulté – nous met face à un phénomène atypique de variabilité du texte source. Ce dernier ne pouvant être identifiable dans sa totalité à aucun moment du processus. L'actualisation, née d'un changement (appelé *shifting* en numérique) qui survient suite à une manipulation, donne lieu à une actualisation du modèle mental et des attentes qui se forment à chaque instant au cours de la découverte du texte. Ceci est aussi une actualisation du message communiqué par le texte.

Comment clore alors, au nom de la traduction, une œuvre si *ouverte*⁴⁰ ?

« *La manipulation du texte par le lecteur ouvre un large champ de possibles dans les créations interactives.* »⁴¹, comme le souligne Bouchardon. Des trajectoires à l'infini se dessinent pour une œuvre en fonction du nombre de lecteurs qui la consulteraient. Et en fait, ce caractère aléatoire de la réception de la littérature électronique peut bien être perçu comme l'un des facteurs rendant son transfert presque impossible. En cours de consultation,

⁴⁰ Au sens théorisé par Umberto Eco.

⁴¹ BOUCHARDON, S., « *Des figures de manipulation dans la création numérique* », op.cit., (p. 37).

**DE LA DIFFICULTÉ DE TRADUIRE LA LITTÉRATURE
NUMÉRIQUE : RÉFLEXIONS SÉMIOTRADUCTOLOGIQUES**

attentif à ses propres gestèmes et actèmes⁴² - qui représentent déjà des actes d'interprétations (actualisés d'ailleurs à chaque nouveau gestème) -, le traducteur d'une œuvre interactive n'est point en mesure de deviner ni de visualiser ceux d'autres lecteurs pour calculer les unités sémiotiques qui en résultent.

Cette rencontre imprévisible entre un processus informatique et les interventions – à caractère humain – d'un utilisateur sur ce processus bloque l'accès à une interprétation précise et définitive du message. Cette situation est bien voulue et fait même partie de l'esthétique numérique. Un état de choses qui n'est pas sans rappeler la pensée d'Umberto Eco qui, dans *L'œuvre ouverte*, parle de l'indétermination des résultats⁴³ comme valeur cultivée par les artistes modernes dans leurs œuvres dans le but de mettre en cause la conception dominante de l'art.

⁴² Serge Bouchardon propose une terminologie pour distinguer cinq niveaux d'analyse de la manipulation en numérique. Selon lui, le "**gestème**" correspond à une unité sémiotique distinctive. C'est le couplage entre une activité physique et une interface d'entrée (ex. déplacer la souris ou appuyer sur une touche du clavier). D'autre part, "**l'actème**" correspond à une séquence de gestèmes. C'est le résultat d'un couplage entre le gestème et le processus sur lequel porte la manipulation. Il existe trois types d'actèmes : Actionneur (changement d'état, paramétreur (processus paramétré) et perturbateur (processus cogéré).

⁴³ ECO, Umberto, *L'œuvre ouverte* (Opera Aperta), traduit de l'italien par Chantal Roux de Bézieux avec le concours d'André Boucourechliev, Paris, Éditions du Seuil, 1965, (p. 10).

Conclusion

Il ressort clairement de l'analyse ci-dessus – des difficultés susceptibles d'entraver le travail du traducteur – qu'une vraie brèche dans la norme scripturaire est pratiquée par les écrivains de cette littérature, par nature, transfigurative. Dans un environnement hautement technologique, le rapport de l'homme au langage connaît certes un changement haletant donnant lieu à une évolution rapide des genres et des formes de création littéraires. Cela implique des pratiques de lecture spécifiques et exige, selon nous, une reconceptualisation cruciale des pratiques traductives. Car comment traduire un texte non conventionnel, transgressif et qui présente un manquement aux règles lui-même programmé ? Qu'attend-on du traducteur dans des situations pareilles ? Que traduire exactement ? Les unités observables sur l'écran ? L'effet inattendu et imprédictible ? Les multiples interprétations par le geste ? Le « presque même » d'une éventuelle interaction de la part du lecteur ?

Tout comme l'écrivain qui ne tient plus stoïquement sa plume en attendant que les muses lui fassent don de l'inspiration, le traducteur ne se contente plus de s'enfermer dans sa tour d'ivoire, se résignant à copier fidèlement le texte de l'autre. D'ores et déjà, « *rien ne lui interdit d'aller chercher son miel hors de sa propre discipline de spécialité* »⁴⁴, comme le fait remarquer Nicolas Froeliger.

⁴⁴ FROELIGER, N., « *Le traducteur face à l'interdisciplinarité* », in *Revue des lettres et de traduction*, n° 5 (1999), pp. 101-112, (p.112).

DE LA DIFFICULTÉ DE TRADUIRE LA LITTÉRATURE NUMÉRIQUE : RÉFLEXIONS SÉMIOTRADUCTOLOGIQUES

Les deux formes de difficultés que nous avons envisagées dans cette étude nous apprennent qu'il est extrêmement difficile, pour un traducteur du numérique, de poursuivre son éternelle quête de fidélité en présence de tant de contraintes pragmatiques générées par la nature même de l'œuvre. Comment pourrait-il, par exemple, surmonter la difficulté qui consiste à mettre en œuvre plusieurs points de vue, attitudes et réactions insondables face à un texte interactif ?

L'obstacle ici est loin d'être essentiellement linguistique. Lorsqu'on passe du lisible au sensible, toute la donne change. La question n'est plus qu'exprime – t – on mais par quel moyen le fait – on. La contrainte n'est point comment réexprimer « fidèlement » un contenu assimilé mais comment parvenir d'abord à trouver l'accès au sens voulu loin d'une subjectivité qui constitue le soubassement de l'activité dans son ensemble.

Au traducteur de la littérature numérique, il faudrait de nouveaux outils, de nouveaux principes éthiques, de nouvelles valeurs, de nouvelles compétences, de nouvelles méthodes de travail, de nouvelles formations à mettre en place et surtout de nouveaux horizons traductifs.

Fidélité et liberté ne sont point mesurables lors du transfert d'un contenu mouvant et manipulable par chaque récepteur. C'est un état de choses qui exigerait plutôt une acuité de l'observation et une pertinence de la perception auxquelles viennent s'ajouter d'autres compétences cognitives, mnésiques et technologiques ; car même s'il fait appel à des spécialistes pour une traduction indispensablement collaborative, le traducteur

du numérique a grandement besoin d'un savoir assez développé en matière de programmation et de code informatique afin de réussir la phase de lecture plus problématique que celle de récréation dans le cas de littérature contributive.

Pour conclure, nous soulignons que les difficultés auxquelles est confronté le traducteur de la littérature numérique poussent parfois aux limites de l'impossible le transfert de telles œuvres. Ces difficultés, dont nous n'avons fait qu'esquisser le cadre, mériteraient certes d'être approfondies dans de futures études qui montreraient pourquoi la traduction collaborative n'est plus optionnelle et à quel point la profession du traducteur est devenue protéiforme. Ces futures études répondraient aussi éventuellement à la question suivante : Si la propriété intellectuelle pour la toile est encore boiteuse qu'en serait-il des normes traductives pour un transfert cybernétique ?

BIBLIOGRAPHIE :

AARSETH, E. J., *Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore : John Hopkins University Press, 1997.

AUDET, R. & BROUSSEAU, S., « Pour une poétique de la diffraction de l'œuvre littéraire numérique : L'archive, le texte et l'œuvre à l'estompe », in *Protée*, 39(1), 2011, pp. 9–22.

BALPE, J.-P., *La Génération automatique de textes en langue naturelle*, Paris : Eyrolles, 1986.

, *Contextes de l'art numérique*, Paris : Hermès, 2000.

BÉLISLE, C., « Lire à l'écran : les enjeux de la lecture numérique », in Claire Bélisle et Bertrand Legendre (dir), *La lecture numérique : réalités, enjeux et perspectives*, Villeurbanne : Presses de l'Enssib, 2004, collection « Référence », pp. 137 – 173.

BERGSON, H., *La Pensée et le Mouvant : essais et conférences*, Paris : PUF, 1969.

DE LA DIFFICULTÉ DE TRADUIRE LA LITTÉRATURE NUMÉRIQUE : RÉFLEXIONS SÉMIOTRADOLOGIQUES

BOOTZ, PH., GHERBAN, A., PAPP, T., *Transitoire Observable: texte fondateur*, Paris: Transitoire Observable, 2003.
http://transitoireobs.free.fr/to/article.php3?id_article=1

BOOTZ, PH., *La Littérature numérique*, coll. Les basiques, ouvrage électronique, publié sur :
<http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/biographiePhBoetz.php>, 2006.

, «*Vers de nouvelles formes en poésie numérique programmée?*», in *RiLUnE*, n. 5, 2006, pp. 19-35.

, «*La littérature numérique en quelques repères*», in : *Lire dans un monde numérique* [online]. Villeurbanne: Presses de l'Enssib, 2011, collections «*Référence*», pp. 206-253.

BOUCHARDON, S., «*L'écriture interactive : une rhétorique de la manipulation*», in Saleh I. et alii (dir.), *Collaborer, échanger, inventer : expériences de réseaux*, actes du colloque international H2PTM'07, 29 au 31 octobre 2007, Hammamet (Tunisie), Paris : Hermès-Lavoisier, pp.155-170.

, *Littérature numérique : le récit interactif*, Paris : Hermès Science, 2009.

, «*Des figures de manipulation dans la création numérique*», In *Protée*, 39(1), 2011. pp. 37-46.

, *La Valeur heuristique de la littérature numérique*, Paris : Hermann éditeurs, 2014.

BOURDIEU, P., & CHARTIER, R., «*La lecture, une pratique culturelle*», débat entre Pierre Bourdieu et Chartier Roger, in Chartier Roger (dir.) *Pratiques de la lecture*. Paris: Éditions Rivages, 1985.

BREHM, S., «*Du sens aux sens : les représentations mentales dans l'acte de lecture*», in *Protée*, 39(2), 2011, pp. 107-112. <https://doi.org/10.7202/1007173ar>

BRUCE, V., & GREEN, P., *La perception visuelle. Physiologie, psychologie et écologie*, Grenoble : Presses Universitaires de Grenoble, 1993.

CHATONSKY, G., «*Esthétique du flux*», in *Rue Descartes*, no 55, 2007 (1), pp. 86 à 99. <https://doi.org/10.3917/rdes.055.0086>

CLÉMENT, J., «*L'hyperfiction, naissance d'un nouveau genre ?*», in A. Vuillemin et M. Lenoble (dir), *Littérature et informatique, la littérature générée par ordinateur*, Arras : Artois Presses Université, 1995.

, « *Cyberlittérature* », in J.-P. Balpe (dir), *L'Art et le numérique*, Paris : Hermès Science, 2000.

, « *Poétique du hasard et de l'aléatoire en littérature numérique* », in *Protée*, 39, 2011, pp. 67–76.

<https://bdoi.org/10.7202/1006728ar>

DELORME, A., *Psychologie de la Perception*. Paris : Éd. Vigot, 1982.

ECO, U., *Lector in fabula*, Paris : Livre de poche, 1985.

, « *Sémiologie des messages visuels* », in *Communications*, N° 15, 1970. L'analyse des images. pp. 11- 51.
<https://doi.org/10.3406/comm.1970.1213>

, *L'Œuvre ouverte*, Paris : Seuil, 1979.

GERVAIS, B., & GUILLET, A., « *Esthétique et fiction du flux. Éléments de description* », in *Protée*, vol. 39, n° 1, 2011, pp. 89–100.
<https://doi.org/10.7202/1006730ar>

GERVAIS, B., & SAEMMER, A. Présentation : *Esthétiques numériques. Textes, structures, figures*, in *Protée*, 39(1), 2011, pp. 5–8.
<https://doi.org/10.7202/1006722ar>

GHITALLA, F., BOULLIER, D., *L'Outre-lecture : manipuler, (s')approprier, interpréter le Web*, Paris : Éd. du Centre Georges-Pompidou, 2004.

HAUBOIS, X., « *Les Unités Sémiotiques Temporelles : de la sémiotique musicale vers une sémiotique générale du temps dans les arts* », in *Musimédiane* no 5, mars 2010, « *Les Unités Sémiotiques Temporelles : enjeux pour l'analyse et la recherche* », En ligne : <http://www.musimediane.com/>

HAYLES, N.-K., *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*, Indiana : University of Notre Dame Press, 2008.

ILLICH, I., *Du lisible au visible : la naissance du texte, un commentaire du «Didascalicon» de Hugues de Saint-Victor*, Paris : Cerf, 1991.

KLINKENBERG, J.M., *Précis de sémiotique générale*, Paris : Seuil, 1996.

LEVY, P., *Les Technologies de l'intelligence. L'Avenir de la pensée à l'ère informatique*, Paris : Éditions La Découverte, 1990.

, « *L'hypertexte, instrument et métaphore de la communication* », in *Réseaux*, volume 9, 1991, pp.46-47.

, *Qu'est-ce que le virtuel?*, Paris: La Découverte & Syros, 1998.

DE LA DIFFICULTÉ DE TRADUIRE LA LITTÉRATURE NUMÉRIQUE : RÉFLEXIONS SÉMIOLOGIQUES

SAEMMER, A., *Matières textuelles sur support numérique*, Saint-Étienne : Presses de l'Université de Saint-Étienne, 2007.

, « *La littérature numérique entre légitimation et canonisation* », In: *Culture & Musées*, n°18, 2011. Le récit dans la médiation des sciences et des techniques. pp. 201-223.

, « *De la confirmation à la subversion : Les figures d'animation face aux conventions du discours numérique* », In: *Protée*, 39(1), 2011, pp. 23-36. <https://doi.org/10.7202/1006724ar>

SOUCHIER, E., JEANNERET, Y., LE MAREC, J., (dir.), *Lire, écrire, récrire. Objets, signes et pratiques des médias informatisés*, Paris : Bibliothèque du centre Georges-Pompidou, 2003.

SZILAS, N., & RETY, J.-H., (dir.), *Création de récits pour les fictions interactives. Simulation et réalisation*, Paris : Hermès-Lavoisier, 2006.

VANDENDORPE, Ch., « *Lecture et quête de sens* », in *Protée*, vol. 19, no 1, 1991a. pp.95-101.

, « *La lecture entre déchiffrement et automatisation* », dans *L'Acte de lecture*, sous la direction de Denis Saint-Jacques, Québec : Éditions Nota Bene, 1994, pp. 237-253.

, « *De la textualité numérique. L'hypertexte et la fin du livre* », in *RS-SI*, 1998b, vol. 17, pp.271- 286.

, « *Du papyrus à l'hypertexte, Essai sur les mutations du texte et de la lecture* », Paris : Éditions La Découverte, 1999.

ZERILLI, S., « *Alexandra Saemmer, Rhétorique du texte numérique : figures de la lecture, anticipations de pratiques* », in *Lectures* [En ligne], Les comptes rendus, mis en ligne le 22 juillet 2015, consulté le 23 juillet 2019. URL : <http://journals.openedition.org/lectures/18678>

SITOGRAPHIE :

Revue Alire : <https://www.alire.com/>

Collections de l'Electronic Literature Organization :
<http://collection.eliterature.org>

Transitoire observable : <http://transitoireobs.free.fr/to/>

Arab Union for internet Writers : <https://www.arab-ewriters.com/>

Ouvroir de littérature potentielle : <http://www.ouliipo.net/>

L'Atelier de littérature assistée par la mathématique et les ordinateurs
(ALAMO : <http://lapal.free.fr/alamo/>)

**DE LA DIFFICULTÉ DE TRADUIRE LA LITTÉRATURE
NUMÉRIQUE : RÉFLEXIONS SÉMIOTRADUCTOLOGIQUES**
