

Vurm, Petr

Sur quelques potentialités de la littérature virtuelle

Études romanes de Brno. 2011, vol. 32, iss. 2, pp. [87]-101

ISSN 1803-7399 (print); ISSN 2336-4416 (online)

Stable URL (handle): <https://hdl.handle.net/11222.digilib/114770>

Access Date: 17. 02. 2024

Version: 20220831

Terms of use: Digital Library of the Faculty of Arts, Masaryk University provides access to digitized documents strictly for personal use, unless otherwise specified.

PETR VURM

SUR QUELQUES POTENTIALITÉS DE LA LITTÉRATURE VIRTUELLE

Il n'est pas trop osé d'affirmer que nous assistons à une véritable révolution électronique. L'arrivée massive des ordinateurs et surtout du réseau dans nos vies a révolutionné presque tous les aspects de notre vie quotidienne, y compris celui de la création artistique. De nouveaux courants artistiques naissent chaque jour sous nos yeux, qui pourraient tous porter l'étiquette générale de *Net art 2.0*. Logiquement, cette révolution touche aussi la littérature et la rédaction de textes. Pourtant, peut-être à cause d'un certain conservatisme lié à la longue tradition de l'imprimé, les changements prennent plus de temps à s'imposer en littérature qu'ailleurs. À côté de la littérature traditionnelle, imprimée, une littérature alternative s'annonce sur le web où se côtoient poésie kinétique, algorithmique ou holographique, narration générative ou combinatoire, romans interactifs, géofiction, récits hypertextuels, œuvres d'art associant le mot, l'image et la musique dans un *Gesamtkunstwerk* électronique. Malgré le progrès ultrarapide de la technologie qui nous offre pratiquement tout ce qui est imaginable dans l'espace des multi- et hypermédias, des réflexions théoriques sur les nouvelles littératures restent à l'écart de l'attention des chercheurs littéraires. Cependant, ces bouleversements technologiques touchent directement les concepts théoriques établis et canonisés par la critique littéraire, tels que la narratologie, la poétique et l'esthétique de la lecture.

Or, cette littérature qui se constitue n'a pas encore adopté un nom défini. Elle est désignée parfois sous l'étiquette de littérature électronique, littérature hypermédiatique, littérature en ligne, e-littérature aux États-Unis ou *Netzlitteratur* en Allemagne, chaque terme comportant en soi une série de connotations différentes. Dans cet article, nous proposons d'envisager un autre terme, moins répandu, celui de *littérature virtuelle*, et de réfléchir à ce qu'une telle étiquette peut englober. Comme nous allons l'explicitier plus loin, une appellation pareille a plusieurs avantages : d'abord il s'agit d'un terme plus général que les autres, moins lié aux médias électroniques, dont la composante « virtuelle » est féconde du point de vue sémantique : virtuel peut comporter un champ sémantique très vaste mais aussi très restreint. Le virtuel est en même temps assez proche du concept de la virtualité informatique que nous discuterons dans le développement suivant. Les sujets à réflexion étant nombreux, nous nous limiterons à esquisser les traits fondamentaux qui accompagnent cette littérature avec l'arrivée de l'ordinateur et du réseau.

Hormis son aspect électronique, cette littérature interactive, hybride, combinatoire ou générative, n'est pas nouvelle. En littérature française, nous croyons entrevoir ses débuts avec les Grands Rhétoriciens de la fin du XVe siècle, poètes qui affirment leur virtuosité technique et explorent la potentialité de la langue et de la poésie dans des poèmes complexes et surchargés, pleins de jeux poétiques et d'invention formelle. Dans une lignée analogue, quelques siècles plus tard, nous retrouvons la poésie de Stéphane Mallarmé et surtout son livre *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard* (1897). Dans son cas il s'agit avant tout d'une poésie graphique et kinétique qui caractérise également les *Calligrammes* (1918) d'Apollinaire. Ensuite, les surréalistes et leur engouement pour le hasard et les associations oniriques pourraient présager de l'apparition de la littérature aléatoire. Mais le plus grand mérite, pour plusieurs raisons, est celui de l'Oulipo. Ce mouvement littéraire français bien connu est formé par un groupe international de littéraires et de mathématiciens qui se réunissent régulièrement depuis 1960 jusqu'à nos jours pour réfléchir sur la notion de la contrainte et pour en créer de nouvelles. Ce groupe a enrichi la littérature du concept de potentialité, c'est-à-dire une littérature qui n'a pas encore été écrite mais qui pourrait l'être selon telle ou telle contrainte. Parmi leurs activités, nous trouvons également des rapprochements entre la littérature, les mathématiques et ultérieurement l'informatique (groupe affilié ALAMO, créé par les Oulipiens Braffort et Roubaud en 1981). N'oublions pas non plus les continuateurs actuels, tels que Bernard Magny (*Mémoires d'un (mauvais) coucheur*, 1995) ou Jean-Pierre Balpe, poète et chercheur dans le domaine de la relation entre la littérature et l'informatique. Dans le contexte anglo-saxon, il y aurait une pléthore de noms à mentionner, surtout les précurseurs ou les fondateurs de la cyberculture, qui apportent une contribution importante à l'art virtuel : Buckminster Fuller, Marshall McLuhan, Gregory Bateson, William Gibson, pour ne nommer que les plus célèbres.

Pour éviter une confusion, précisons dès le début les aspects que nous n'envisagerons pas. Il s'agit de ces aspects de l'électronique et de la communication qui ne changent pas le paradigme de la création et du fonctionnement du texte littéraire. Notamment, toute technologie qui concerne le e-book (ou livrel) en français, même si la dualité entre un livre classique et un livre électronique est la plus discutée dans ce domaine aujourd'hui, car le changement de support du texte ne présente pas un grand intérêt pour la critique littéraire. Également, nous ne prendrons en considération aucun outil informatique qui sert à la rédaction du texte en tant que tel – éditeurs de texte, échanges de textes littéraire par courriel ou leur distribution sur le réseau.

L'ère de la virtualité

Avant de discuter les aspects clés de la littérature virtuelle, précisons ce que nous entendons par «virtuel». Il comporte plusieurs sens fondamentaux. Ceux qui nous intéressent ici relèvent de deux domaines – philosophique et infor-

matique. Une utilisation massive et superficielle de ce mot masque un concept riche et subtil que Gilles Deleuze a explicité dans *Différence et répétition* (1968). Deleuze apporte ce jugement crucial qui se distingue des approches de Gilles-Gaston Granger (*Le probable, le possible et le virtuel*, 1995), Philippe Quéau (*Le virtuel, vertus et vertiges*, 1993) et Pierre Lévy (*Qu'est-ce que le virtuel ?*, 1995) : « le virtuel n'est pas soumis au caractère global affectant les objets réels. Il est, non seulement par son origine, mais dans sa nature propre, lambeau, fragment, dépouille. »¹ En tant qu'objet considéré dans le contexte psychanalytique, l'objet virtuel est conçu comme un support du manque et il apparaît en lui-même comme en manque de sa propre complétude. Le virtuel est ce qui n'est pas entièrement en soi-même. Dans une perspective rhétorique, le virtuel intervient chez Deleuze comme notion du manque plutôt que comme concept riche en signification. Deleuze invoque également le virtuel d'Henri Bergson qui propose d'opérer une scission virtuel/actuel dans la saisie de l'objet réel. Celui-ci se dédouble en une image-perception et une image-souvenir. Cette dernière constitue l'objet virtuel que Deleuze définit comme « lambeau de passé pur. »² Lambeau parce que l'objet virtuel pose comme manquante ou comme absente une moitié de lui-même, passé pur parce que l'image-souvenir se démarque du présent et lui préexiste : « C'est du haut de ma contemplation des foyers virtuels que j'assiste et préside à mon présent qui passe, et à la succession des objets réels où ils s'incorporent. Le virtuel est toujours un 'était', auquel il manque l'étant. »³ Plus loin, au chapitre intitulé « Synthèse idéale de la différence », Deleuze pose le virtuel comme ressort essentiel de l'*Idée* pensée comme multiplicité. Il faut pour faire valoir la multiplicité que « ses éléments n'aient ni forme sensible ni signification conceptuelle, ni dès lors fonction assignable. Ils n'ont même pas d'existence actuelle, et sont inséparables d'un potentiel ou d'une virtualité. »⁴ Le virtuel comme « indétermination rend possible la manifestation de la différence en tant que libérée de toute subordination. » Ainsi le virtuel est-il d'abord conçu par Deleuze comme préalable à la structure. C'est ce nuage qui préexiste à la formation stellaire. Dans la suite, Deleuze fait le tour des grandes structures des diverses sciences, et, chaque fois, il y constate le virtuel à l'œuvre. Le langage, pris lui aussi comme exemple, fait apparaître des éléments différentiels et des rapports différentiels entre ces éléments, et les uns et les autres possèdent un « caractère inconscient, non actuel, virtuel. »⁵ En linguistique, la plus proche de la littérature examinée, on retrouve l'idée de Saussure du langage comme virtuème, dont les discours ou les textes constituent l'actualisation.

Pour simplifier quelque peu ces positions philosophiques, disons brièvement que le virtuel est tout phénomène que nous approchons comme s'il existait en

¹ Deleuze : 1968, p. 133

² Idem, p. 135

³ Idem, p. 135

⁴ Idem, p. 237

⁵ Idem, p. 237

réalité. Gilles Deleuze utilise le terme de virtuel pour renvoyer à un aspect de la réalité qui est idéal mais en même temps qui est réel. Ce concept de la philosophie du virtuel a deux aspects : premièrement, nous pouvons dire que le virtuel est un effet de surface produit par les interactions causales qui apparaissent au niveau matériel. L'autre aspect du virtuel sur lequel insiste Deleuze est sa nature générative. Le virtuel est conçu comme une espèce de potentialité qui prend sa forme dans la réalité. Nous pouvons ainsi résumer ce qui est crucial pour nous : le virtuel est tout ce qui n'est pas réel mais qui présente les qualités du réel au sens de l'actualité et non de la potentialité. Un exemple prototype serait le reflet d'un objet dans le miroir – il existe réellement, que nous le voyions ou non, ce reflet n'attend pas son actualisation par le perceuteur.

Le système informatique travaille d'une façon analogue à ce reflet dans le miroir. Le cerveau humain est habitué à travailler avec les représentations des objets réels comme s'il s'agissait *vraiment* des objets réels. Par exemple, la représentation d'une page web sur l'écran de l'ordinateur est virtuelle – elle a tous les aspects d'une page imprimée mais elle est volatile – elle est *rendue* réelle grâce au fonctionnement des circuits informatiques. L'important, c'est que nous la considérons équivalente à une page imprimée jusqu'au moment où par exemple une coupure de courant en trahit la nature virtuelle. Plus précisément encore, la métaphore du virtuel a pris encore un sens bien défini en informatique, à savoir, tout ce qui est *simulé* dans le logiciel (software) au lieu d'exister réellement dans le matériel (hardware). Le matériel (hardware) est ici l'équivalent du monde réel. Ainsi, une imprimante virtuelle est celle qui est « imitée, émulée » par la logique de l'ordinateur – l'utilisateur peut y accéder de la même manière qu'à une imprimante matérielle, par exemple y envoyer une page à imprimer : cette page imprimée sera sauvegardée dans un fichier au lieu d'être portée sur papier. En même temps, l'outil virtuel est plus universel grâce à sa virtualité : il remplit toutes les fonctions de l'outil matériel hormis celles liées à la matérialité, mais il peut être dédoublé, déplacé ailleurs sans empêchement, sa mémoire peut être agrandie.

Il y a deux considérations à ajouter à nos réflexions précédentes. La première concerne la potentialité, concept clé de l'Oulipo, qui reste par maints aspects proche de la virtualité. Les deux concepts se rencontrent dans l'actualisation, car nous pouvons parler de plusieurs dichotomies : virtuel/actuel, potentiel/actuel ou potentiel/réel avec, chaque fois, une délimitation différente du concept. Quelle est la relation de la littérature potentielle et de la littérature virtuelle ? La potentialité, selon l'Oulipo, est enfermée dans la contrainte. Selon la règle posée par la contrainte, nous pouvons générer un espace littéraire de configurations possibles, par exemple tous les romans écrits sans la lettre *e*. La contrainte sépare cet espace de l'anti-espace, celui des états interdits par la contrainte. Ainsi, la potentialité est liée à l'espace paradigmatique qui, dans son actualisation concrète, syntagmatique, fournit un poème, une narration ou un dialogue concret. Selon les Oulipiens, nous pouvons prévoir ce qui peut se produire lors de l'actualisation mais nous ne savons pas si cela va se produire au moment déterminé. Ce principe est proche de celui de la virtualité dans une des acceptions du terme virtuel : la virtua-

lité en tant que réalisation possible du réel. Pourtant, comme nous avons essayé de le signaler, la virtualité d'un phénomène *a'* est pour nous surtout une chose qui est déjà actualisée dans le phénomène potentiel *A'*, qui correspond à un autre phénomène *réel a* comme si *a'* était un reflet (virtuel) du *a* (réel) dans le miroir.

La confusion définitoire consiste surtout dans le fait que l'utilisation courante du terme est floue, comportant à la fois l'algorithme de la création d'un texte ainsi que la réalisation concrète du texte qui se trouve à l'écran. Une autre confusion pourrait relever du fait qu'en littérature, nous parlons souvent de fiction qui contraste avec le texte-document. Dans l'ensemble, nous aurions donc une littérature classique (pour ne pas dire littérature «matérielle») qui s'oppose à la littérature virtuelle (électronique) et le texte-document qui s'oppose à la littérature fictive. La plupart des créations que nous considérons ici relève de la littérature artistique et ludique, donc forcément fictive; même si ce n'est pas une règle générale, il existe des sites web présentant un journal intime sous forme virtuelle, hybride, sans parler des blogs qui à leur tour peuvent être considérés comme de la littérature virtuelle.

Or, à la lumière de ces réflexions, l'utilisation du terme littérature virtuelle, croyons-nous, fait sens. Nous pouvons même profiter quelque peu de ces confusions. Par littérature virtuelle, nous entendrons alors toute littérature qui diffère de la littérature classique d'abord par son support - emploi d'outils électroniques sans lesquels il serait impossible ou extrêmement difficile de créer cette littérature. Cette constatation a pour corollaire qu'il existe un algorithme qui décrit de manière déterministe la production d'une actualisation concrète, sans pour autant restreindre le nombre possible des réalisations qui reste potentiellement infini. La littérature virtuelle comprend alors l'algorithme et les actualisations potentielles produites par cet algorithme dans le réseau ou dans l'ordinateur. En parlant de la virtualité, nous pensons à la fiction ou aux textes imaginés, nous excluons tout texte de nature documentaire. L'idée de la virtualité des textes fictionnels serait à discuter et approfondir, pour l'instant nous supposons qu'il s'agit du point de vue le plus «banal» du reflet dans le miroir d'un monde réel ou imaginaire.

La virtualité ainsi définie comporte plusieurs conséquences pour le fonctionnement du texte virtuel.

L'auteur à l'épreuve du test de Turing

Dans chaque type de création effectuée ou assistée par ordinateur ou toute autre technologie automatique, la première chose que nous devons considérer est l'origine du texte. A-t-il été écrit par un humain ou un ordinateur? Même en dehors des textes littéraires, dans la vie quotidienne, il devient de plus en plus difficile de distinguer si nous avons affaire à une machine (traductions, voix automatiques, pages web dynamiques, etc.). Cette difficulté va être de plus en plus marquée avec la perfection de l'intelligence artificielle qui va un jour, croyons-nous, rejoindre (et dépasser?) l'intelligence humaine. Vu la difficulté de la défini-

tion de l'intelligence au niveau cognitif, l'un des meilleurs moyens de distinction entre l'auteur humain et robotique est le test de Turing. Décrit par Alan Turing en 1950 dans sa publication *Computing machinery and intelligence*⁶, ce test consiste à confronter d'une manière verbale un humain avec un ordinateur et un autre humain à l'aveugle. Si l'homme qui engage les conversations n'est pas capable de dire si son partenaire est un ordinateur ou un être humain, on peut considérer que le logiciel de l'ordinateur a passé avec succès le test. Cela signifie que l'ordinateur et l'homme essaieront d'avoir une apparence sémantique humaine. Pour conserver la simplicité et l'universalité du test, la conversation est limitée à un échange textuel entre les protagonistes.

Ce test, déjà ancien, comporte l'avantage d'être facilement applicable à la littérature parce que l'aspect textuel représente l'essence de sa définition. Conçu d'abord pour séparer l'intelligence artificielle de l'intelligence humaine, sa portée est plus générale: il peut devenir le critère de distinction entre la création à la machine (artistique ou autre) et humaine. Pour l'instant, il peut paraître hardi de prétendre que l'ordinateur serait capable de rédiger des romans ou des poèmes profondément originaux, mais si nous regardons le domaine de la poésie surréaliste ou formaliste⁷, nous trouvons qu'il est déjà assez difficile de déterminer l'auteur. Nous proposons au lecteur de cet article un test semblable, sous forme de deux poèmes – l'un qui a été écrit par un homme, l'autre qui a été généré par l'ordinateur. Il faut souligner que ni l'un ni l'autre n'aspire au Parnasse poétique, la seule différence est que l'un a été rédigé par la machine, l'autre par un être humain.

Marie en Guadeloupe

Les reflets noisettes de l'océan pacifique
 M'évoquent tes beaux yeux et leur douce caresse
 Les constellations, le ciel électrique,
 Tes cheveux châtons en sont la forteresse.
 Je pose mon oreille contre un beau coquillage
 J'entends ta voix, insolente, aérienne...
 Un vol rouge s'enfuit loin de sa cage,
 Mais c'est de toi, Pénélope, que mes yeux se souviennent...
 Pierre, rêveur de tes yeux...

Promenade

Les échos vibrants des plages des tropiques
 Me rappellent tes yeux et leurs belles tendresses
 Les feux et les chants, les fleurs exotiques
 Tes cheveux châtons en sont la forteresse
 J'écoute la mer mourir sur le rivage
 Et c'est ta voix qui chante, ma fine Reine
 Un aigle noir entame son voyage

⁶ <http://blog.santafe.edu/wp-content/uploads/2009/05/turing1950.pdf>

⁷ <http://www.unpeudamour.com/poemes/exorimes.php>

Mais c'est avec toi, ma douce
Que je me promène....⁸

Ces deux exemples esquissent déjà quelques sujets élémentaires de la problématique de la création assistée par ordinateur. D'abord, c'est l'incertitude quant à la « subjectivité » de l'auteur. Est-ce une âme ou un circuit électronique qui a cherché les rimes ? En corollaire, cette question a plusieurs conséquences : il n'est pas du tout évident que la dichotomie humain/machine soit valable. Après tout, c'est encore l'humain qui est le créateur d'abord de la machine, ensuite du programme qui génère les poèmes. La conclusion provisoire pourrait consister en ceci que les poèmes « à la machine » seraient écrits de façon mécanique et trop régulière, sans la subjectivité et l'intentionnalité de l'humain. Cette question se trouve à notre avis au cœur de toutes les considérations théoriques. Car même en nous appuyant sur l'évidence de la subjectivité de l'auteur qui était à l'œuvre lors de la création du « poème humain », le test de Turing démontre qu'il n'est pas du tout facile de reconstruire les traces du sujet à partir de la seule trace du procédé créateur qu'est le poème imprimé. Le problème devient encore plus épineux si nous admettons que la création peut être hybride – ce n'est pas la machine toute seule qui génère le texte du début à la fin, elle assiste l'humain lors du processus de la création : c'est donc l'humain qui dirige la machine mais il emploie un vérificateur d'orthographe, un dictionnaire de synonymes⁹, un « générateur d'idées ». La frontière entre l'humain et la machine est de plus en plus floue aujourd'hui. Sans juger ce fait positivement ou négativement, la critique littéraire devrait le prendre en considération si elle parle des œuvres littéraires.

Pour résumer cette section, nous constatons que la notion d'auteur sera de plus en plus remise en question par les nouvelles technologies. Les pessimistes vont y voir la mise en question de l'homme et de ses capacités, les optimistes par contre vont relever les nouveaux horizons et des potentialités de créations originales. Quoi qu'il en soit, la réserve la plus grande faite par les détracteurs de la création automatique sera celle de la subjectivité créatrice. Un algorithme, aussi sophistiqué soit-il, serait toujours mécanique et incapable de traduire l'âme et l'esprit de celui qui tient le stylo.

Le règne du lecteur

Une autre chose, liée à la précédente, repose sur la relation entre l'auteur et le lecteur. Or, ce rapport subit un changement substantiel. Dans le modèle d'écriture classique, c'est le plus souvent un seul auteur concret qui s'adresse à un groupe potentiel de lecteurs. L'auteur ne connaît pas son groupe-cible ; pourtant, il peut faire quelques prévisions sur son lectorat potentiel selon la thématique adoptée,

⁸ <http://jmf75.over-blog.com/article-6361764.html>

⁹ Les dictionnaires synonymes sont souvent compilés par des ordinateurs.

le style de ses livres mais surtout les prévisions deviennent plus fines lorsqu'il connaît le fonctionnement de l'institution littéraire – la maison où son livre est publié, l'édition concrète où le livre apparaît, etc. Avec la littérature virtuelle, les choses ont changé. Même si beaucoup de créations ont toujours un seul auteur, il y en a d'autres qui incitent à la création en groupe¹⁰ : un internaute peut inscrire une bribe de texte – message, poème à l'œuvre collectif global, poème collectif qui sera réutilisé dans le texte proposé à un autre internaute qui vient après lui et ainsi de suite. Mentionnons également Wikipedia, un immense projet de rédaction collective.

Du côté du lecteur, la situation est encore plus ambiguë. Une grande partie des sites de littérature virtuelle exigent une participation plus ou moins grande du lecteur. Que ce soit au début du récit – le lecteur fournit une information personnalisée – ou pendant celle-ci – le lecteur dirige le déroulement de l'histoire, la composition du poème, etc. Souvenons-nous de la remarque devenue classique du prière d'insérer de *Gueule de pierre* de Raymond Queneau :

Pourquoi ne demanderait-on pas un certain effort au lecteur ? On lui explique toujours tout au lecteur. Il finit par être vexé de se voir si méprisamment traité, le lecteur.¹¹

Ce n'est pas un hasard si nous avons cité Raymond Queneau, fondateur de l'Oulipo. C'est exactement ce groupe littéraire qui a déplacé l'effort de la création de l'auteur vers le lecteur. Selon cette conception, l'auteur serait dédoublé en deux personnalités – l'inventeur et le poète. L'activité de l'inventeur, métier « plus noble », consisterait à inventer des contraintes, principes de nouvelles formes littéraires. Le poète illustrerait ces contraintes ensuite par des réalisations littéraires concrètes, mais une grande partie de la création serait réservée également au lecteur qui pourrait à son tour s'amuser à appliquer la contrainte oulipienne telle que le lipogramme ou la méthode S+7.

Les créations en ligne se trouvent ainsi au prolongement des activités de l'Oulipo. Les auteurs des sites de littérature virtuelle ne font souvent qu'inventer et programmer l'algorithme de production du texte (l'algorithme informatique étant en quelque sorte coextensif avec le principe de la contrainte, vu son caractère précis et déterministe), c'est au lecteur de jouer avec le site et de se « forger » des créations individuelles.

De plus, les créations littéraires peuvent cibler leur lecteur beaucoup plus précisément. Les lecteurs avides de ces créations les trouvent selon des mots clés proposés par le créateur des pages web, il existe également de nombreux outils de ciblage et de sondage de visites de pages web individuelles. L'espace de la créa-

¹⁰ Par exemple, dans l'œuvre d'Andrew Badr <http://www.yourworldoftext.com/>, chaque internaute est appelé à ajouter des caractères ASCII (*American Standard Code for Information Interchange*, ou Code américain normalisé pour l'échange d'information) sur une immense toile blanche que les autres internautes pourront visualiser en temps réel.

¹¹ Queneau, R. (1934), prière d'insérer

tion en ligne s'annonce ainsi comme un «spectacle» du grand village planétaire où l'auteur peut s'adresser à des spectateurs choisis.

Ecriture statique ? Ecriture dynamique ? Interactivité.

Phénomène allant de pair avec ce rapport ambigu entre l'auteur et le lecteur, cette création a un caractère éminemment dynamique. La distinction entre le statique et le dynamique, empruntée à l'informatique, sied le mieux à la nature «programmée» de la création de textes. Sur Internet, il existe des pages web statiques, c'est-à-dire qui ne changent pas entre deux visites à une adresse web concrète. Par contre, la visite d'un site dynamique met en marche le serveur qui compile un texte «sur demande», d'après les paramètres fournis par l'utilisateur ou le moteur de recherche.

En création littéraire, on peut facilement imaginer un site semblable, interactif, qui rédige des textes dynamiques à la base des données fournies par le lecteur. Grâce à ce principe, nous arrivons alors à un autre concept clé de la création virtuelle : l'interactivité avec le lecteur. Beaucoup de sites jouent avec le caractère personnalisable de la lecture. Par exemple, le site web de la maison d'édition Penguin *Once Upon a Time*¹² offre un conte de fées dans lequel l'auteur peut choisir les noms des personnages, les animaux qui y figurent, etc. Ensuite, le texte généré contient les éléments choisis par le lecteur potentiel du récit. Un site français, plus élémentaire, sert à générer des polars sur mesure, il suffit de remplir les blancs – noms du héros, compagnies, armes, etc. :

«... qui avait tué sa femme.» Point Final. Après huit mois de travail, je venais enfin de mettre un terme à mon roman. Il était tard, les mains me démangeaient, je n'avais qu'une seule envie : nager et aller me coucher. Gogo avait enfin découvert qui avait sauvagement mutilé Marise à grands coups de couteau. Ce salaud de Cussard, vice-président de BMP Corp. était maintenant sous les verrous, et je pouvais enfin les oublier tous, les abandonner au fond de mon ordinateur jusqu'à ce qu'un éditeur daigne leur prêter attention. Les yeux fermés, je goûtai ce moment de tranquillité tant attendu lorsque le téléphone sonna. Surpris, je m'empressai de décrocher : «Petr Vurm?» - oui, c'est moi - Espèce de vieille vache, tu vas payer cher ... On n'envoie pas Cussard si facilement sous les verrous. BMP Corp a beaucoup de contacts, tu dois le savoir... Regarde derrière l'arbre la prochaine fois que tu sors... au cas où quelqu'un t'attendrait.» Cussard racrocha. Je restai pantois... Etais-ce une mauvaise blague d'un ami ivre? Ou était-ce l'heure tardive et les 44 Malibu que je m'étais enfilé pour clore ce torchon? Je me redressai, arrêtant momentanément de nager. Je secouai la tête pour me débarrasser de la torpeur qui m'envahissait. Se pouvait-il que mes personnages soient réels... que ce vieux fantasme de tout écrivain ait curieusement pris corps pour moi? Je me retournai vers mon écran pour y apercevoir le visage goguenard de Gogo. A suivre...»¹³

¹² <http://wetellstories.co.uk/stories/week3/>

¹³ <http://www.blogg.org/blog-2072--offset-60.html>

Un autre site, le francophone *UnTitre*¹⁴, permet de créer des couvertures aléatoires de livres personnalisés, avec le nom de l'auteur au choix. Pour la génération de couvertures, il existe dans le programme un réservoir de photos ainsi qu'un générateur du type génitif *X de Y*. Ce qui est aussi intéressant, c'est souvent une certaine correspondance entre le titre du livre et l'image. Dans cette perspective, l'idée de «générer» un roman automatique, y compris la couverture et la quatrième de couverture plein d'éloges de journaux littéraires divers n'est pas si loin.

Pourtant, une question cruciale est suscitée par les générateurs automatiques. Dans son approche la plus générale, cette question tourne autour de la signification. Comment l'auteur de l'algorithme littéraire peut-il imposer du sens à ce qui est généré de façon combinatoire? Même s'il est facile de produire une quantité énorme de textes par la machine, le plus grand défi consiste à choisir ceux qui enrichissent le lecteur du point de vue esthétique, intellectuel, narratif, etc. Pour les genres lyriques, il s'agirait surtout de maintenir une isotopie de l'énonciation totale qui s'allie à l'originalité de la combinaison des rimes, pour les genres narratifs, c'est surtout le respect de la chronologie et de la causalité qui pose des problèmes.



Couvertures de livres «taillés sur mesure»

¹⁴ <http://www.omerpesquer.info/untitre/index.php>

Ceci dit, l'écriture virtuelle devient à son tour interactive, elle implique la subjectivité du lecteur qui fournit les paramètres de son choix et dirige la composition et le déroulement de l'œuvre littéraire. Nonobstant, ces créations taillées sur mesure du lecteur individuel renferment un enjeu compositionnel grave qui met en cause les limites d'une telle écriture. Car l'interactivité doit être automatisée dans le sens des combinaisons potentielles des états dans lesquels l'œuvre peut se retrouver et l'auteur est incapable de prévoir tous ces états possibles. En entrant dans la combinatoire, il est évident que certaines combinaisons auront plus de sens que d'autres. Dans les poèmes combinatoires, on risque d'obtenir des rencontres surréalistes mais également des compositions sans aucun intérêt, en narration, les récits manqueront de causalité ou de cohérence.

Ici encore, l'auteur est indispensable pour gérer l'œuvre comme un univers unique cohérent. Il s'agit en même temps d'un défi parce que cet enjeu combinatoire est un problème grave, mais il n'est pas insurmontable. Il s'agit, dans le cas idéal, de restreindre le nombre de combinaisons possibles et les revoir toutes avant la publication. Sinon, on risque de créer un univers surréaliste aux combinaisons parfois insolites, parfois sans aucun sens.

Hubris ou hybridité

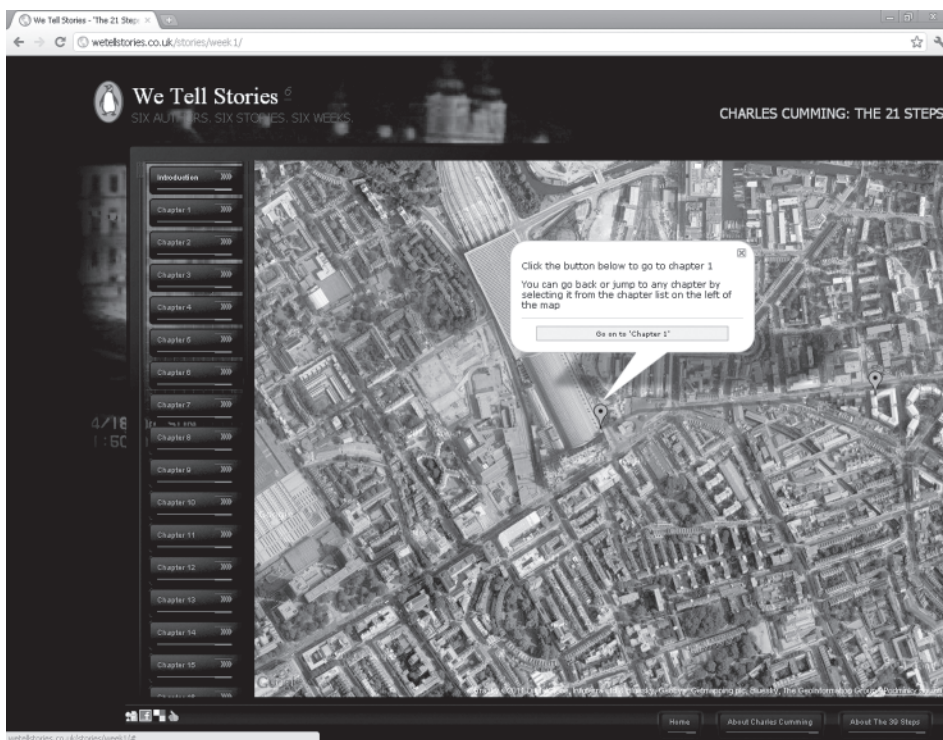
Un phénomène qui accompagne la littérature virtuelle est celui de l'hybridité et l'interpénétration naturelle de divers médias, y compris le texte. Par sa nature même, l'ordinateur est une machine destinée au traitement de l'information quelle que soit sa nature. Pour le processeur d'un ordinateur, le caractère des données ne joue aucun rôle, il s'agit au fond de signaux électriques symbolisant logiquement les 0 et les 1. La grande différence par rapport à la galaxie Gutenberg réside au fait que la signification du texte est, du point de vue informatique, plutôt négligeable – le texte occupe beaucoup moins d'espace que les autres médias. Par contre, le texte garde une place spécifique aussi – les instructions régissant l'ordinateur continuent à être codées dans un langage informatique sous forme textuelle et le texte (ou plus généralement le code) est à peu près le seul média sur lequel nous pouvons effectuer des recherches (comparons cela avec la situation où nous voudrions chercher sur Internet toutes les photos de Charles Baudelaire).

Ainsi, dire littérature virtuelle veut dire simultanément employer des images, de la musique ou des vidéos qui accompagnent le texte. Pour ne citer que quelques exemples de sites actuels¹⁵, nous nous sommes permis d'inclure des sites non seulement francophones, mais qui présentent en même temps un intérêt théorique :

- Le site *Sacrée montagne* est un projet de l'écrivaine et journaliste Hélène de Billy et du photographe Gilbert Duclos. Il s'agit d'une flânerie interactive sur le Mont Royal, situé au cœur de Montréal, qui aborde la question de « la persistance du sacré dans notre société laïque ». Les formes d'interac-

¹⁵ Nous reprenons ces brièves descriptions du site québécois nt2.uqam.ca.

- tivité proposées par Sacrée montagne sont nombreuses. Dès qu'il accède à l'œuvre, l'internaute entend en trame sonore des témoignages audio de personnes racontant des souvenirs et des anecdotes reliés au Mont Royal.¹⁶
- Cette œuvre pose l'internaute devant une ville créée de toute pièce grâce à des poèmes d'auteurs qui, majoritairement, ont vécu ou vivent à Montréal. Les poèmes choisis, provenant de la plume de Naïm Kattan, Dany Lafférière, Hélène Dorion, Cécile Cloutier et plusieurs autres, tapissent les édifices translucides d'un Montréal stylisé. L'internaute est invité à naviguer dans l'un des deux univers présenté en trois dimensions, à savoir *Hurler sans bruit* ou bien *Les océans des siècles*.¹⁷
 - *Peoples* crée des personnages imaginaires à partir d'un générateur de textes et d'images prises sur Flickr. L'œuvre s'ouvre sur une photographie sur fond noir d'une foule sur une place pavée. Les gens sont vêtus d'imperméables ou portent des parapluies. Dans le coin supérieur gauche s'affiche un nombre en blanc, qui devient plus élevé à chaque fois que l'œuvre est activée en cliquant sur l'image.



21 steps – exemple de géofiction

¹⁶ <http://interactif.onf.ca/#/sacreemontagne>

¹⁷ <http://www.revuebleurange.org/bleurange/01/dyens/>

- *The 21 Steps* est une oeuvre hypermédiate adaptée par Charles Cumming à partir du roman de John Buchan *The 39 Steps*. Cumming reprend la même intrigue: un meurtre a été commis et le protagoniste est accusé à tort, s'en suit alors une fuite éperdue à la fois du vrai tueur, mais aussi de la police. L'oeuvre se base sur une interface tirée de Google Maps, où se dessine le parcours du personnage principal à travers l'Ecosse.¹⁸
- *100 mots pour la folie* est une expérience de vidéoclip interactif créé par l'Office national du film du Canada. Sur une chanson de Malajube (« Contrôle »), l'internaute est invité à répondre à une série de questions: écrivez un mot qui exprime la peur, écrivez un mot qui exprime l'amour, écrivez un mot qui exprime la folie, etc. Les réponses sont saisies dans des cases prévues à cet effet. Lorsque l'internaute soumet chacune de ses réponses, des nuages de mots en mouvement apparaissent à l'écran; il s'agit des réponses des internautes précédents, parmi lesquelles se trouve aussi les siennes.

Tous les exemples mentionnés présentent une haute forme d'hybridité littéraire. Chaque site travaille sa création à partir du texte – d'un récit, d'une biographie, d'un poème et pourtant, c'est le côté multimédia et hypermédia qui accompagne la présence de ce texte. Ces sites artistiques se servent également des ressources disponibles sur Internet dans un procédé nommé *mash-up* qui consiste à mélanger les informations de sites publics différents. Pour sa propre création, on peut utiliser les images publiques disponibles sur Flickr ou les cartes de Google Maps. Cependant, la plus grande objection à faire après avoir revu ces exemples est la suivante: le texte a-t-il une place assez large pour qu'on puisse parler de littérature? Ne s'agirait-il pas plutôt d'un art au sens d'art visuel? La réponse n'est pas facile, nous croyons ici à une définition plutôt large de la littérature qui englobe également les genres liminaires et qui questionne surtout son rapport aux autres arts. En effet, la question fondamentale n'est pas tellement celle de la nouvelle technologie, mais plutôt celle de la littérarité et de la limite de la littérature. La BD ou les textes de chansons, est-ce toujours de la littérature, est-ce de la paralittérature? La paralittérature sera-t-il un jour promue au rang de littérature? Au fond, l'essentiel, c'est la façon dont chaque critique situe les nouvelles littératures. Pour l'instant, nous pourrions nous contenter du fait qu'il s'agirait, dans le cas des nouvelles littératures, d'une paralittérature avec des aspirations parfois frivoles, parfois plus sérieuses.

Il s'agit non seulement de mélanges variés à travers les médias. La postmodernité a imposé une hybridité à travers le même art ou genre: ainsi, il y a des sites web qui s'amuse à mélanger Shakespeare à Poe, procédé fort oulipien, car dans ce groupe la popularité des textes hybrides à toujours été grande. Rappelons le poème hybride créé par le « programme-valise » *Rimbaudelaire* du groupe ALAMO. Il s'agit d'une combinaison du Dormeur du val de Rimbaud avec un lexique glané chez Baudelaire:

¹⁸ <http://wetellstories.co.uk/stories/week1/>

Le Spectacle du bonheur

C'est un roi de campagne où roule une fleur d'ombre
 Accrochant simplement aux ombres des pâtés
 D'amour ; où le regret de la mémoire sombre
 Boit : c'est un ancien bonheur qui brille de côté

Un démon nombre, haine obscure, taille noire
 Et la langue baignant dans le roux ravin blanc
 Pleut ; il est incliné dans l'ombre, sous la moire,
 Noble, dans son val froid où la poitrine ment.

Les cieus dans les désirs, il pleut. Cet oiseau frêle
 Coulerait un requin alerte, il fuit la grêle :
 Médaille, aime-le tendrement : il est grand.

Les brûlots ne font pas piétiner sa narine ;
 Il pleut dans le grelot, la mer sur sa poitrine,
 Alerté. Il a des cieus nobles au glaïeul lent.¹⁹

L'objectif d'un métissage pareil est d'illustrer les possibilités d'un «pastiche hybride» ou de transition (morphing) entre deux auteurs et d'explorer les possibilités structurelles et lexicales d'une manière ludique. Parmi les littéraires anglo-saxons, il existe tout un genre de la *mashup novel* (roman-mélange) qui combine deux romans de deux auteurs différents, dont le plus célèbre est *Pride and Prejudice and Zombies* de Seth Grahame-Smith, combinaison du roman de Jane Austen et de la fiction de zombie moderne, où Austen est indiquée comme co-auteur. Que penser de ces œuvres *mashup*, comment les analyser ? S'agit-il d'une version informatisée du découpage aléatoire dada ou y a-t-il une esthétique plus avancée de la cyberculture ?

Notre réponse n'est pas définitive. Il est évident que les potentialités de la technologie facilitent une lecture impossible auparavant, nous pouvons combiner à volonté des éléments de textes d'auteurs différents et les mélanger selon des critères avancés. Egalement, des procédés sophistiqués d'analyse auctoriale du texte nous permettent de mélanger les styles individuels de grands auteurs, semblables en cela à des alchimistes, dans un dosage savant du meilleur de chaque auteur. Un autre concept clé jouera un rôle déterminant dans cette hybridité : la réécriture. Imaginons, à l'avenir, des programmes basés sur des analyses statistiques, capables de réécrire *A la recherche du temps perdu* écrit dans le style d'un André Gide, Georges Perec ou Jean-Philippe Toussaint selon le choix du lecteur. Comme déjà évoqué, la question la plus importante touche le sens et la signification générale de l'œuvre littéraire. Le critique littéraire devrait se demander à quoi sert un tel mélange. Son propos est-il purement ludique ou l'auteur a-t-il réussi, grâce au hasard ou au choix méticuleux à aller au-delà des textes-ingrédients qui entrent

¹⁹ Recopié de <http://digitalhumanities.org/dhq/vol/1/1/000005/000005.html>

dans la composition pour exprimer une nouvelle expérience qui nous enrichit? Autant de questions passionnantes pour des réflexions sur la littérature.

Dans cet article, nous n'avons évoqué que quelques concepts théoriques touchant l'écriture virtuelle. Le partage et la création de textes à travers la Toile changent fortement la manière dont nous lisons et, surtout, dont nous allons lire les textes à l'avenir. La position de l'auteur et du lecteur est bouleversée à son tour, ainsi que les limites des genres. En même temps, il découle de ce questionnement que la nature de la littérature virtuelle est toujours incertaine. S'agit-t-il d'une littérature substantiellement nouvelle ou simplement d'un sous-genre de la littérature traditionnelle? Le texte électronique va-t-il peu à peu remplacer le texte imprimé ou vont-ils coexister? Nous croyons que la tradition et le plaisir de lecture empêchent une disparition complète des livres classiques mais que les livres électroniques vont jouer un grand rôle grâce à ces possibilités élargies. La participation du lecteur va jouer aussi un grand rôle au niveau de ce choix et les lecteurs constaterons qu'on leur demande un effort de plus en plus grand (pour revenir à Queneau).²⁰

Bibliographie

- DELEUZE, Giles. *Différence et répétition*. Paris: Presses Universitaires de France, 1968.
 GRANGER, Gilles-Gaston. *Le probable, le possible et le virtuel*. Paris: Editions Odile Jacob, 1995.
 LÉVY, Pierre. *Qu'est-ce que le virtuel?* Paris: La Découverte, 1995.
 LÉVY, Pierre. *Cyberculture*. Paris: Editions Odile Jacob, 1997.
 MILLERAND, Florence; PROULX, Serge; RUEFF, Julien. *Web social. Mutation de la communication*. Montréal: Presses de l'UQAM, 2010.
 QUÉAU, Philippe. *Le virtuel, vertus et vertiges*. Paris: Champ Vallon, 1993.
 QUENEAU, Raymond. *Gueule de pierre*. Paris: Gallimard, 1934.
 SUSSAN, Rémi. *Les utopies posthumaines*. Sophia-Antipolis: Omniscience, 2005.

Abstract and key words

In the light of recent technology progress, traditional and relatively conservative arts such as literature change substantially together with visual arts and other parts of cyberculture. This article provides an overview of general problems and serves as an introduction to the topic. It discusses the category of virtual literature and questions its most important aspects. It takes the possible definitions of the word virtual and virtuality as its starting point and tries to pinpoint the great changes that affect writing assisted by computers and networks. The status of the author, the reader and their interaction are explained on the background of the human/machine interface and Turing's test. The most important stakes of interactivity, combinatorics and generation of text in writing fiction, as well as new facets of post-modern hybridity and mash-ups of literature with various new media.

Virtual literature; cyberculture; virtuality; interactivity; mash-up

²⁰ Il sied de préciser à la fin de cet article que le premier poème a été écrit par une machine et l'autre par un humain.

