

<REVISTA TEXTO DIGITAL>

ISSN 1807-9288

- ano 2 n.2 2006 -

<http://www.textodigital.ufsc.br/>

POUR UNE METHODOLOGIE D'APPROCHE CRITIQUE DES ŒUVRES DE LITTERATURE INFORMATIQUE FOR A METHODOLOGY OF CRITICAL APPROACH APPLIED TO DIGITAL LITERARY WORKS

Xavier Malbreil

Université de Toulouse II

www.0m1.com

www.livredesmorts.com

Une première version de cet article a paru dans la revue RiLUne

<http://www.rilune.org/mono5/litnumerique.htm>

RESUME: Parmi les objets esthétiques nouveaux nés avec l'informatique, certains s'inscrivent résolument dans le champ des arts plastiques, tandis que d'autres explorent de nouveaux espaces musicaux, et que d'autres encore, parce qu'ils accordent une importance tout particulière au texte, sembleraient appartenir au champ de la littérature. Ces œuvres à visée littéraire sont tout à la fois lisibles et visibles et leurs procédures d'interactivité invitent à les regarder d'une façon tout à fait particulière. Une méthodologie d'approche critique des œuvres de littérature informatique doit voir le jour, des outils particuliers doivent être créés pour rendre compte de ce que l'on peut considérer comme un nouveau champ, à l'intérieur du méta-champ de l'art verbal.

MOTS-CLE: littérature, littérature informatique, lisibilité, visibilité, interactivité, réception, méthodologie, critique.

ABSTRACT: In this article, Xavier Malbreil put the focus on some questions about electronic literature and try to establish the prolegomens for a criticism methodology. Is the electronic literature a new literary genre, or a new area ? First of all, we must answer to this question about electronic literature, if we want to establish a criticism methodology. Secondly, we must ask us what is really specific in electronic literature and how we could use the new technologies tools to appreciate this specificity. Last of all, we must create a criticism vocabulary.

KEYWORDS: Literature, Digital Literature, legibility, visibility, interactivity, reception, methodology, critic.

Plan de l'article

page 2 Introduction

Page 4 La littérature informatique, genre ou champ

Page 8 Prolégomènes à une méthodologie d'approche critique des œuvres de littérature informatique.

Page 10 Analyse immédiate

- L'URL
- L'ouverture de la page d'accueil
- Les balises Head
- Le format de l'œuvre

Page 14 Analyse médiatisée

- le moteur de recherche Touchgraph©
- le moteur de recherche Kartoo©

Page 17 Conclusion des prolégomènes

Page 20 Vers une méthodologie d'approche critique des œuvres de littérature informatique

Introduction

Parmi les objets esthétiques nouveaux nés avec l'informatique, certains s'inscrivent résolument dans le champ des arts plastiques, tandis que d'autres explorent de nouveaux espaces musicaux, et que d'autres encore - parce qu'ils accordent une importance tout particulière au texte, soit comme substrat, soit comme horizon final - sembleraient appartenir au champ de la littérature.

Ces œuvres à visée littéraire, dont il faudra préciser pourquoi elles sont appelées œuvres de « littérature informatique », nous posent un certain nombre de questions parce qu'elles sont tout à la fois lisibles et visibles, et parce que des procédures d'interactivité nous invitent à les regarder d'une façon tout à fait particulière. Un certain nombre de critères nous les font rapprocher de la littérature, et c'est pourquoi nous les désignons sous le terme de « littérature informatique » en français et Letteratura elettronica ou letteratura digitale en italien.

Devant ces objets esthétiques nouveaux, nous sommes quelque peu démunis, et privés pour l'instant d'un vocabulaire approprié. Il n'est besoin que de rappeler comment nous sommes gênés pour qualifier l'acte de lecture - étant donné qu'il s'agit davantage que d'une lecture : tout à la fois nous lisons des mots, nous voyons des images, et nous interagissons avec l'écran grâce à des périphériques comme la souris, le clavier, ou encore la webcam. Certains ont proposé « écrilecture » pour désigner « les nouveaux modes de fusion des actes de l'écriture et de la lecture que l'on a découverts. »^[1]. D'autres ont parlé de lect-acteur^[2] pour désigner celui qui lit et qui interagit. Pour ma part, je privilégie le terme d'**hyperlecteur**, pour désigner celui qui lit des œuvres contenant des liens hypertextes. Là n'est pas le plus important pour l'instant.

Il ne faut pas douter qu'un langage critique se formera, qui sera élaboré peu à peu, par les uns et par les autres, en France, en Italie, au Canada, et dans tous les pays où l'on se pose ce genre de questions. L'exemple du cinéma, qui a dû se dégager pas à pas des références au théâtre, pour trouver d'abord son langage propre, sa propre voie, nous montre que d'autres arts ont déjà connu le même cheminement. Quand il s'est agi de trouver un langage critique pour le cinéma, c'est l'écueil représenté par la très forte mainmise de la critique littéraire qu'il a fallu éviter et c'est en se focalisant sur ce qu'il avait de proprement spécifique que le cinéma a forgé son langage critique.

Ce qu'il avait de spécifique, c'était évidemment la caméra. La caméra qui capte l'image, mais aussi qui sert à écrire l'image. C'est quand on a commencé à parler du zoom, du plan américain, du champ/contrechamp, du plan séquence, du montage, que l'on a vraiment pu parler de ce qui se passait à l'écran, que l'on a vu ce que le cinéma nous apportait de réellement nouveau.

Concernant la critique en littérature informatique, le chemin sera certainement le même. Tout d'abord, la littérature informatique devra se détacher de la littérature et/ou des arts plastiques, afin de trouver sa dialectique propre, puis elle devra trouver son langage critique spécifique, en n'oubliant jamais quels sont les outils qui lui permettent d'exister.

Mais avant de poser quelques éléments de cette recherche, il faudrait essayer de définir ce qu'est la littérature informatique - en n'oubliant jamais de se demander si elle existe vraiment, ou si elle n'est qu'une chimère inventée par quelques universitaires.

La littérature informatique, genre ou champ ?

Une œuvre de littérature informatique, et je veux parler ici de la littérature de création, puisque n'entrera pas dans mon propos tout ce qui pourrait ressembler à l'adaptation d'une œuvre antérieure, que l'on ferait migrer d'un support papier vers un support écran, une œuvre de littérature informatique, donc, peut se lire, se regarder, s'observer pour l'heure sur un écran. Elle est l'actualisation par un lecteur mécanico-électronique d'un ensemble fini[3], ou infini de fichiers numériques liés entre eux.

Pour qu'une œuvre de littérature informatique puisse exister il faut que le schéma suivant soit réalisé :

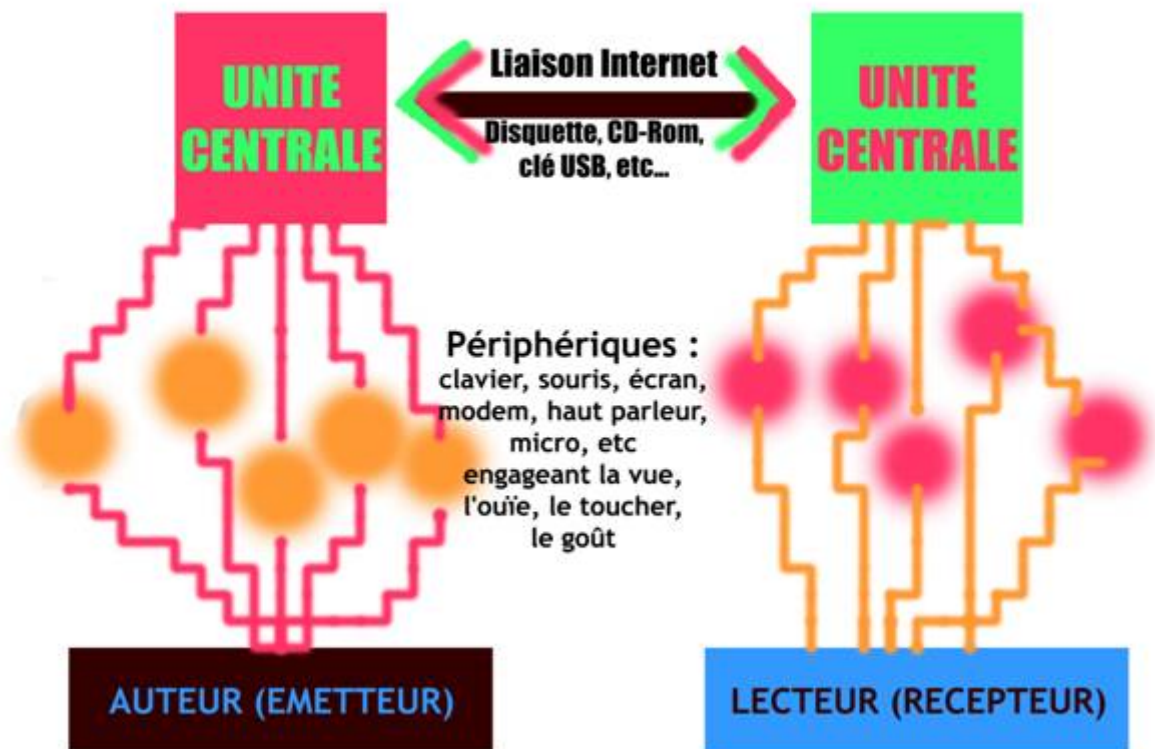


Schéma émetteur/récepteur

Nous voyons là qu'une œuvre de littérature informatique suppose un auteur et un lecteur dans la même disposition de moyens. C'est une spécificité unique pour l'heure dans le domaine des arts, que de mettre le récepteur et l'émetteur dans quasiment la même situation en face de l'œuvre : il faut impérativement un ordinateur pour créer une œuvre de littérature informatique comme pour y accéder. Mais de plus il faut que l'ordinateur de lecture soit compatible avec l'ordinateur d'écriture.

La surface de réception, l'écran, entre en ligne de compte dans cette ébauche de définition de façon contingente, car on peut fort bien imaginer une littérature informatique s'écrivant sur un mur, ou sur la surface de nos lunettes de vision, ou encore en trois dimensions, dans l'air. Ce qui importe davantage, c'est le mode de traitement de l'information et la capacité de stockage, sous forme de données numériques, sur lesquelles on s'appuie. Au risque de la tautologie, la littérature informatique est une littérature née avec l'informatique, qui pour l'heure se donne à lire sur un écran.

Doit-elle être intégrée dans le champ de la littérature, ou bien recouvre-t-elle un champ inédit, c'est une question que l'on peut se poser. Sans vouloir trancher de façon définitive, on fera remarquer, avec Jean Marie Schaeffer[4], dans son article sur la littérature orale, comme le terme « Littérature » désigne par son étymologie ce qui ressort des « lettres », et pourrait sembler exclure toute production artistique non uniquement fondée sur l'écriture et la reproduction de corpus formés de « lettres ». Mais, de même que Jean Marie Schaeffer montre que le terme de « littérature orale » est finalement le plus adapté à désigner ce qu'il désigne, quand bien même le phénomène recouvert n'est pas constitué par des corpus de lettres, mais par des pratiques orales, de même pourra-t-on utiliser le terme de « littérature informatique », quand bien même les corpus envisagés seront composés de lignes de codes numériques binaires assemblées entre elles, formant un tout cohérent et opérationnel. On pourra tout de même préciser

que tous les assemblages de lignes de code ne sont pas des œuvres de littérature informatique - et qu'il y faut bien une présence du texte dans la restitution visible à l'écran pour que l'œuvre en question soit identifiée comme faisant partie d'un méta-champ de l'art verbal incluant littérature orale, littérature écrite et littérature informatique[5]. Il y faut la présence du texte, du texte lisible de préférence et, comme il faut à la littérature orale pour se distinguer du babil quotidien à la fois une préoccupation esthétique et une différenciation à l'intérieur du flux de paroles quotidien, marqué soit par une intonation, un niveau de langue spécifique, soit par un cadrage (framing) manifesté par des formules d'introduction et de clôture, il faudra de même à la littérature informatique les préoccupations esthétiques qui la différencient de corpus utilitaires, ainsi que ce fameux cadrage - qui pourra prendre des formes multiples, dont la première est l'URL.

Mais l'URL ne serait toujours pas suffisant pour assurer que le corpus numérique en question est bien d'une nature artistique et ne ressortit pas, par exemple, à l'intérieur d'un même URL au genre de la paraphrase, du commentaire, ou du méta-discours. On pensera par exemple aux sites comme www.e-critures.org, ou <http://transitoireobs.free.fr/to/>, ou au site anglophone de l'Electronic Literature Organization, <http://www.eliterature.org/>, qui réunissent sous le même nom de domaine à la fois des textes relevant du méta-discours et des œuvres de littérature informatique.

A la question première et dernière de savoir ce qui pourrait différencier un corpus de littérature informatique de tout autre corpus numérique, nous pourrions emprunter rapidement à Gérard Genette, dans « Fiction et Diction » [6], la comparaison entre poétique essentialiste et poétique conditionnaliste, pour remarquer que si la poétique essentialiste nous semble intellectuellement plus satisfaisante, parce qu'elle suppose un rattachement générique des œuvres, et n'impose pas de suivre les goûts d'un critique, ou les inclinations d'une mode - ce qui est le cas d'une poétique conditionnaliste - il n'en reste pas moins que la littérature informatique est encore très mal,

voire pas du tout, formalisée en genres, sous-genres, catégories. Bref, elle n'est pas institutionnalisée. Aucune académie pour en certifier l'existence, ni pour décider de l'appartenance ou non des œuvres à leur champ.

Mais retenons quand même que la poétique essentialiste avance deux critères de littérarité : par le contenu fictionnel et par la forme poétique. Sous peine de quelques aménagements, ces deux critères pourraient facilement être repris pour décider de l'appartenance ou non des œuvres à la littérature informatique. Encore resterait-il à décider de ce que peut être une « forme poétique » concernant la littérature informatique. Remarquons encore que le champ de la littérature informatique est en cours de formation, et que des sites comme www.e-critures.org, ainsi que ceux cités plus avant, des répertoires émanant de centres universitaires, comme celui de l'Université Ouverte de Catalogne[7], ou encore l'initiative présente de l'Université de Bologne[8], concourent à cerner son existence.

Voilà pour une définition sommaire, mais suffisante pour l'instant de la littérature informatique.

Nous retiendrons surtout que la littérature informatique, constituée par des lignes de codes assemblées entre elles, ne peut pas être assimilée à un genre spécifique à l'intérieur d'un champ plus général, qui serait celui de la littérature ou des arts électroniques mais qu'elle recouvre bien davantage un champ nouveau à l'intérieur d'un méta-champ de « l'art verbal ». Littérature orale, littérature écrite et littérature informatique, par ordre d'apparition, sont les trois versants d'une même volition de signifier par les mots, mais pas seulement par les mots, une part de l'humaine condition sous une forme dite *poétique*.

Prolégomènes à une méthodologie d'approche critique des œuvres de littérature informatique.

Avant même d'esquisser une méthodologie, nous devons poser comme préalable la question de la possibilité même d'une critique des œuvres de littérature informatique. En reprenant l'objection formulée par Edmond Couchot [9] dans son ouvrage « L'art numérique », nous pouvons considérer que l'œuvre numérique étant par nature instable, puisque son actualisation par un lecteur mécanico-électronique, désigné communément sous le nom d'ordinateur, lui-même actionné par un lecteur humain, est à chaque fois différente, la question du regard critique se pose de façon tout à fait légitime. Le critique ne voyant pas la même chose que le lecteur, et pour certaines œuvres même, à lecture unique, leur non-reproductibilité étant certaine, nous sommes en limite d'une possibilité d'acte de communication.

A cette remarque d'Edmond Couchot - mais nous aurions pu également citer Jean Pierre Balpe[10] dans les mêmes termes - nous pouvons apporter plusieurs objections, dont nous citerons les principales.

Une œuvre de littérature informatique en ligne, puisque nous nous concentrerons pour l'heure sur les œuvres en ligne, est composée d'un ensemble de fichiers numériques reliés entre eux et accessibles grâce à un ou plusieurs URL. Nous voyons donc que deux éléments bien distincts composent l'œuvre, que nous pouvons analyser de différentes façons, avant même de commencer une lecture critique de l'œuvre. Ces données, l'URL et le fichier numérique de l'œuvre sont des données certaines sur lesquelles une critique raisonnée peut se construire, à l'intérieur d'un protocole qui prendra soin de noter scrupuleusement la date et les conditions d'examen de l'œuvre.

D'autre part, l'existence d'outils analytiques automatisés, moteurs de recherche et méta-moteurs, qui balaient les URL

, en dehors de toute action dirigée de la part du lecteur critique, sera un début de réponse : l'œuvre de littérature informatique peut certes se manifester de façon si contingente qu'elle mette en péril tout acte critique, mais il n'en reste pas moins que son programme, ainsi que sa localisation sur le net, sauf exception, sont stables. A ceux-ci nous pouvons accéder, ou du moins pouvons-nous visualiser les traces laissées par ce programme, ce site, traces accessibles par le biais d'autres programmes, sans intervention de la subjectivité humaine.

Nous sommes donc en mesure de proposer les prolégomènes d'une méthodologie d'approche critique des œuvres de littérature informatique qui se décomposerait ainsi :

- analyse immédiate de l'URL, des codes-source et de la manifestation visible d'une partie de l'œuvre
- analyse médiatisée de l'URL de l'œuvre

Analyse immédiate

Avant même d'ouvrir une œuvre de littérature informatique, avant même de la parcourir, et de tracer un parcours de lecture singulier, qui dans certains cas pourra être tellement singulier qu'il désignerait une œuvre unique, impossible à voir par tout autre lecteur, le lecteur critique pourra analyser des données certaines - certaines à une date « x » soigneusement consignée au sein d'un protocole - dont nous donnons ici les principales :

- L'URL, titre et fonction éditoriale
- Ouverture de l'œuvre : la page d'accueil
- Les balises Head
- Le format des œuvres

Expliquons rapidement le sens de notre démarche.

L'URL[11] de l'œuvre, c'est-à-dire son adressage sur le réseau Internet, sans quoi nous ne pourrions y accéder, est la première chose qui « parle » pour l'œuvre de littérature informatique en ligne. C'est grâce à l'URL que nous prenons connaissance de l'existence de l'œuvre de littérature informatique - soit parce que des liens nous l'aurons signalé, soit parce qu'une recherche aura inclus l'URL de l'œuvre parmi les résultats de notre recherche. L'URL est donc la première chose qui parle pour l'œuvre, c'est à la fois un message (« ce qui me passe par la tête » pour l'œuvre contenue dans l'URL www.cequimepasseparlatete.com[12]) et une adresse, l'endroit où l'on peut la trouver.

Ainsi, pour chaque œuvre analysée, il sera intéressant d'effectuer au préalable une analyse sémantico-syntaxique de son URL.

On pourra ainsi remarquer que certaines œuvres sont éponymes avec leur URL, comme www.trajectoires.com, www.cequimepasseparlatete.com ou encore www.livredesmorts.com .

Il y a dans ce cas une confusion entre l'œuvre et son support, ce qui n'est pas toujours le cas, loin s'en faut.

Les stratégies d'auteur pourront avec profit être analysées à l'aune de leur choix d'URL.

Qu'il s'agisse encore de l'œuvre des artistes anglais David Crawford, Stopmotion Studies[13], ou Jackson Shelley, My Body[14], on ne pourra que remarquer comment leur URL fait tout à la fois office d'adressage et de paratexte.

L'ouverture de l'œuvre consistera à inscrire l'URL de l'œuvre dans un navigateur[15] et à rendre compte de ce que nous voyons. Cette procédure peut se comparer à un préambule de test, puisque la première chose que l'on pourra observer sera l'affichage effectif de la page d'accueil de l'œuvre – et sa compatibilité avec l'appareil de réception en possession du lecteur critique. La première page qui s'ouvre, quand on lance un URL dans le navigateur, est dite « page d'accueil » du site quand l'œuvre se confond avec l'URL, comme dans le cas de www.cequimepasseparlatete.com. Dans le cas où le site et l'œuvre ne se confondent pas cette première page sera dite « page d'accueil de l'œuvre ». Quel que soit le contenu des sites, la première page requiert toujours une importance capitale, et c'est pourquoi elle doit être traitée de façon particulière. La première page – peut-on parler d'incipit ? ce qui poserait aussitôt la question de l'excipit de l'œuvre...pour le coup bien difficile à trouver ! – d'une œuvre de littérature informatique est particulièrement importante, dans la mesure où c'est elle qui contient les informations les plus décisives, que ce soit de manière visible, ou de manière cachée, dans le code HTML.

La première page, du moins sommes-nous sûrs que chacun la découvrira de la même façon, à l'intérieur des limites énoncées.

La première page, enfin, ouvre le champ des possibles. Elle détermine le parcours de lecture qui sera accompli à l'intérieur de l'œuvre. Ainsi, nous aurons à déterminer si la première page d'une œuvre donne ou non la possibilité de rentrer dans l'œuvre en n'importe quel endroit – comme c'est le cas pour le Non-Roman, qui affiche d'emblée tous les chapitres disponibles en ligne et propose une navigation

libre - ou bien si elle n'autorise qu'un seul parcours défini à l'avance, comme c'est le cas pour certaines œuvres de littérature informatique à navigation contrainte.

Les **balises**^[16] **Head** renferment des informations particulièrement stratégiques concernant l'œuvre. C'est presque toujours l'auteur qui détermine le texte figurant à l'intérieur de ces balises, et plus particulièrement les balises « Title » (Titre de la page), « Author » (nom de l'auteur de l'œuvre), « keywords » (mots-clés à destination des moteurs de recherche) et « description » (courte description de l'œuvre) qui sont lues par les moteurs de recherche. Nous précisons que pour extraire les balises Head d'un site, il faut faire un clic droit sur la page d'accueil et sélectionner l'option « Afficher la source ». On obtient dès lors le code-source de la page, dont on extrait les balises Head. Dans la mesure où il est presque impossible que ce ne soit pas l'auteur d'une œuvre de littérature informatique en ligne qui remplisse ces balises, il sera important d'analyser leur contenu - comme étant la marque de l'intentionnalité de l'auteur.

Les mots-clés contenus dans les balises Head peuvent être considérées comme un message implicite de l'auteur en direction des moteurs de recherche d'une part, en direction de lecteurs avertis d'autre part. Des stratégies d'auteur pourront y être découvertes.

Format : L'analyse du format de l'œuvre nous a semblé utile dans la mesure où dans un premier temps il était important de noter que les œuvres ont un format : cela n'avait rien d'évident. Mais qu'est-ce qu'un format ? Cela demandera à être précisé. Très rapidement, le format est le langage de programmation dans lequel l'œuvre est écrite. Ce format influe largement sur la nature de l'œuvre elle-même. Nous avons détecté la présence de trois formats principalement utilisés : HTML + Javascripts, de façon majoritaire ; HTML + PHP ; Flash, célèbre logiciel de Macromédia.

Le HTML est un format dit ouvert, c'est-à-dire que nous pouvons facilement accéder au code de l'œuvre, le recopier,

pour éventuellement modifier l'œuvre. Les Javascripts sont des additifs de programmation qui s'installent derrière des balises HTML. Les Javascripts sont faciles à utiliser et permettent de gérer avec beaucoup de souplesse l'interactivité de l'œuvre. Le PHP, lui, est utilisé pour mettre en place des bases de données - ce qui permet par exemple de proposer une navigation contrainte. Enfin, le Flash est un format dit fermé, ou propriétaire, que l'on ne peut pas modifier. Le format Flash est utilisé par les infographistes, entre autres, pour ses facultés à générer des animations, à intégrer du son, de la photo, de la vidéo. Mais, s'il permet de réaliser un certain nombre de scènes graphiques, proches de l'animation, le format Flash a pour défaut de formater les œuvres selon une esthétique assez reconnaissable. L'auteur saura-t-il tirer parti de ces paramètres, ou bien sera-t-il prisonnier de ce format, c'est la question que l'on pourra se poser.

Analyse médiatisée

D'ores et déjà nous pouvons poser que cette analyse - réalisée au moyen d'outils disponibles en ligne pour lesquels nous formulerons toutes les réserves nécessaires - ne saurait en aucun cas tenir lieu de discours critique. Elle n'en est qu'un préambule, qui ne saisit que la forme générale de l'œuvre, à l'intérieur d'un ensemble toujours en mouvement, le Web, pour ce qui concerne les œuvres disponibles en ligne. Pour ce qui concerne les œuvres de littérature informatique sur support CD-Rom, la réponse devra être différente et les outils d'analyse appropriés.

Comme nous l'avons déjà avancé, le recours à l'analyse humaine ne pourra jamais être occulté. Les automates d'analyse ne pourront nous donner qu'une masse de données à interpréter qui, si elles ne nous donnent aucune conclusion, nous éviteront du moins de faire totalement fausse route. Pour procéder à l'analyse médiatisée d'œuvres de littérature informatique en ligne, nous avons pour l'heure sélectionné deux méta-moteurs de recherche : www.touchgraph.com et www.kartoo.com

Cartographie Touchgraph : la cartographie des œuvres de littérature informatique, avec l'outil en ligne www.touchgraph.com permet de créer des cartes au centre desquelles figure le site cartographié. Nous pouvons ainsi relever les liens de premier rang reliant notre site aux sites liés. L'outil Touchgraph se comporte comme un métamoteur de recherche qui analyse la présence des liens sur le Web. La seule action possible du lecteur critique est de taper le nom du site voulu dans la fenêtre de requête puis d'envoyer la requête. On peut donc dire que Touchgraph n'est pas influencé par une lecture pré-définie. Seuls les sites effectivement reliés à celui dont on demande la cartographie sont relevés. Quels enseignements pouvons-nous tirer de ces cartographies ? En premier il faudra différencier les liens entrants (bleus) des liens sortants (roses). Nous constaterons également que certains liens sont réciproques, entrants et sortants. Un site qui émet des liens vers les autres sites est dit un « hub ». Un site vers lequel pointent d'autres sites est dit « authority »^[17].

Dans un travail de méthodologie d'approche critique des œuvres de littérature informatique, il sera intéressant de lister les liens entrants et sortants, ainsi que les liens réciproques. Les liens sortants pourront être considérés comme la manifestation de l'intention de l'auteur, qui désigne des sites portails, ou des œuvres, ou des textes théoriques, dont il estime que son œuvre est proche, ou dont il veut se rapprocher en la liant. Les liens entrants pourront être considérés comme signe de reconnaissance de la part de sites plus ou moins proches qui référencent l'œuvre en installant un lien vers elle. Mais comme le note Kleinberg [18] dans son étude, le poids de chaque lien n'est pas le même : si un site est une « authority » particulièrement représentative (par le nombre de connexions constatées, ou par le nombre et la qualité des citations qui lui donnent sa qualité de « authority ») le lien qu'il émettra en sera d'autant plus important. Pour la pertinence de nos cartographies, il sera intéressant de pouvoir mesurer la qualité (ranking) des sites qui pointent vers l'œuvre dont nous voudrions dresser la cartographie. En résumé, la cartographie d'une œuvre avec Touchgraph nous permettra de situer l'œuvre à l'intérieur d'un **environnement numérique hiérarchisé**[19]. Pour que cette carte soit vraiment signifiante, il faudra lister les liens entrants et sortants, et établir la qualité de ces liens. Nous nous garderons toutefois d'en tirer la moindre conséquence sur une qualité littéraire ou artistique des œuvres étudiées. L'établissement de la cartographie de l'URL d'une œuvre avec Touchgraph nous permettra simplement de l'affiner. Quant aux conclusions à en tirer, cela fera l'objet de discussions en temps utile.

Il pourra être de quelque profit, dans le cadre d'une méthodologie d'approche critique des œuvres de littérature informatique, de consigner la cartographie du site ou de l'œuvre étudiée, en ayant soin de noter sa date de réalisation. La suite de notre travail de recherche nous permettra de préciser toutes les conclusions à tirer de ce travail d'approche avec Touchgraph, mais nous pouvons déjà noter qu'une intertextualité peut déjà se donner se dessiner, une intertextualité médiatisée. Précisons enfin que nous

avons testé la fiabilité de cet outil de recherche, en répétant à un mois d'intervalle la même opération, et que les résultats obtenus ont été très sensiblement identiques.

Cartographie Kartoo : l'outil de cartographie en ligne www.kartoo.com est également un méta-moteur de recherche qui transcrit à la façon d'une carte l'analyse d'un URL.

Chaque URL relié au site analysé apparaît sous forme d'îlot relié à d'autres îlots par des chemins, des voies, qui déterminent des thématiques. Des agrégats textuels apparaissent le long de ces voies, qui permettent d'affiner une recherche, et définissent un « environnement thématique » autour de l'œuvre. Kartoo fonctionne avec des algorithmes qui estiment la fréquence d'apparition des mots, et les sélectionne en fonction de critères statistiques – après avoir éliminé au maximum les articles, prépositions, conjonctions, etc . Dans la perspective d'une méthodologie d'approche critique des œuvres de littérature informatique, il sera intéressant de relever les mots liés à l'œuvre étudiée. Toutefois, il faut souligner comme le travail d'interprétation devra recourir à de nombreuses précautions. Une cartographie d'une œuvre avec Kartoo ne saurait en aucun cas tenir lieu d'analyse critique, mais constituer un préambule à l'analyse.

Conclusion des prolégomènes

Notre travail préparatoire à une méthodologie d'approche critique des œuvres de littérature informatique nous laisse pour l'heure aux frontières de l'œuvre.

Pour ne pas faire de contresens, pour ne pas forcer l'analyse, et pour tenir compte du fait que la littérature informatique, avant de proposer un contenu, se présente sous un format nouveau, qui n'est pas celui du livre, ni de l'œuvre picturale, ni de l'installation, ni de tout autre format connu précédemment, nous devons donc tenter de

trouver de nouveaux moyens d'approche, tout spécialement adaptés à ce nouvel objet d'étude.

C'est ce que nous avons commencé de faire. Avant d'utiliser des outils de recherche basés sur des programmes informatiques, nous avons fait usage de tout ce que la simple lecture, par le truchement d'un ordinateur relié au réseau, mais une lecture raisonnée sous protocole, pouvait nous livrer.

Une œuvre de littérature informatique se définit par un adressage électronique, ou par tout autre contenant qui pourra être analysé. Pour l'heure, nous nous sommes concentrés sur l'adressage électronique, l'URL, qui a pour particularité d'être alphabético-numérique - et cela, pour une étude située à l'intérieur du méta-champ de l'art verbal ne devait requérir que des capacités propres aux sciences du langage. Nous nous sommes donc rendus compte qu'effectivement un URL pouvait être analysé, de façon sémantico-syntaxique, et pouvait être signifiant, avant même que l'œuvre ne soit parcourue. Il était particulièrement important de noter cela avant toute manipulation sur l'œuvre parce qu'aussi bien l'adressage de l'œuvre pouvait changer, voire disparaître, et qu'une étude méthodologique devait aussi rendre compte, au sein d'un protocole, du devenir des œuvres, jusqu'à l'évolution dans le temps de leur nom de domaine.

Voilà pour ce qui devrait rester comme le premier temps d'une méthodologie d'approche critique des œuvres de littérature informatique.

Par la suite, nous avons posé trois autres critères d'analyse des œuvres, qui eux aussi ne requerraient aucunement l'usage d'outils d'analyse informatisés : l'analyse des balises Head, l'analyse de la page d'ouverture, et enfin l'analyse du format. Ces trois données sont constitutives de l'œuvre, sont fixes au jour de l'analyse, et donc doivent pour le moins être notées au sein d'un protocole, avant de chercher à les interpréter.

Mais nous avons vu que très facilement - et toujours pour la raison que ces œuvres sont écrites dans un langage de programmation alphanumérique, le HTML, langage dit de « balise » parce qu'il met chaque instruction derrière une balise accessible à la simple lecture, nous pouvions déduire un certain nombre de choses des balises de mots-clés, par exemple, dont nous savons qu'elles sont écrites par l'auteur lui-même - tout comme un auteur écrit souvent la quatrième de couverture de son livre. Les balises de mots-clés organisent la visibilité de l'œuvre sur le réseau Internet et manifestent en quelque sorte l'intentionnalité de l'auteur. A ce titre, nous pourrions les analyser comme nous analyserions n'importe quelle source, c'est à dire en les mettant en doute, en les questionnant.

Ce que l'auteur veut dire, la destinée que l'auteur cherche à donner à son œuvre, n'est pas forcément conforme avec ce qu'elle est, ni avec ce que le public décidera qu'elle soit.

L'analyse de la page d'ouverture relève quant à elle de deux démarches : une démarche descriptive, qui devra s'appuyer sur la reproduction de l'image de la page en question, grâce à une capture d'écran, pour donner à tout le moins un compte-rendu technique des conditions de réception de l'œuvre et une démarche interprétative, qui devra s'appuyer sur ce que l'analyse sémiotique a pu nous apprendre du travail de lecture des images et des mots. Mais nous savons aussi que la nouveauté de ces œuvres de littérature informatique est d'être parcourues par des réseaux de sens nouveaux, les liens hypertextes. Est-ce que les liens sont visibles ou non, quelles interactions créent-ils avec les images, avec le texte, voilà quelques-unes des questions que l'on pourra se poser au cours de ces lectures inaugurales, qui outrepasseront pour le coup la lecture de la seule page d'accueil.

Enfin, l'analyse du format des œuvres nous permettra d'éviter certains contresens dans l'analyse ultime des œuvres.

Voilà pour le premier temps de notre méthodologie. Pour l'heure, l'œuvre aura été ouverte, et nous aurons uniquement noté ce dont nous pouvions être sûr, en dehors de toute action sur l'œuvre, toute interaction, qui introduirait immédiatement une part de subjectivité, et/ou d'aléatoire, rendant caduque notre démarche..

Avant de commencer une analyse de l'œuvre en naviguant à l'intérieur, il restait tout de même une autre façon d'en rendre compte, en l'absence de toute subjectivité.

C'est ce que nous avons voulu faire en sélectionnant deux méta-moteurs de recherche, Kartoo.com et Touchgraph.com. Les résultats obtenus avec l'un et avec l'autre devront être consignés au sein d'un protocole, puis analysés.

D'autres outils de recherche peuvent être utilisés, non seulement pour effectuer le même travail et le compléter, qui repose sur une analyse de l'URL et nous livrent un environnement numérique de l'œuvre, une situation à l'intérieur d'un contexte, ce qui ouvre tout à la fois vers la sociocritique et vers l'analyse sémantique, mais également des outils qui feraient ce travail de cartographie à l'intérieur de l'œuvre.

Une fois donc que ces prolégomènes auront été consolidés, et peut-être complétés, un nouveau travail pourra commencer, qui sera celui de lecture critique des œuvres, une lecture qui dès lors pourra s'appuyer sur des bases certaines.

La navigation sera certainement un des sujets majeurs de toute étude d'œuvre de littérature informatique. Mais également tout ce qui ressort de l'analyse sémiotique, dans la direction que nous avons déjà indiquée, c'est à dire qui tînt compte de la présence des liens hypertextes à l'intérieur des réseaux de sens présents sur la page HTML.

Vers une méthodologie d'approche critique des œuvres de littérature informatique

En premier lieu, nous nous poserons la question de l'œuvre elle-même et de ses limites : l'œuvre de littérature informatique peut-elle être réduite à sa manifestation visible, ou bien faut-il inclure dans l'œuvre son code-source, qui reste en principe invisible, mais qui n'en recèle pas moins des informations capitales, comme notre analyse des mots clés a pu nous le montrer. A ce titre, nous pourrions nous demander si le préalable à toute étude d'une œuvre de littérature informatique ne sera pas constitué par sa mise à disposition, code-source y compris, pour le lecteur critique. Une aspiration des URL, avec les outils appropriés, pourra donc être tentée, en analysant les problèmes légaux que cette démarche pourrait soulever.

Dans la continuité de cette analyse de la part cachée des œuvres, nous nous préoccuperons d'une analyse systématique des liens hypertextes à l'intérieur des œuvres de littérature informatique. Sont-ils visibles d'emblée par le lecteur, ou bien ce dernier doit-il balayer la surface de l'œuvre avec son curseur pour les découvrir ? Cette démarche heuristique induit-elle une lecture particulière de l'œuvre ? Peut-on catégoriser les liens hypertextes, selon qu'ils s'ancrent sur un mot ou sur une image, selon qu'ils pointent sur un autre mot, un groupe de mots, une image, un site extérieur, selon qu'ils déclenchent des actions contextuelles ?

Cette catégorisation des liens hypertextes peut-elle amener vers une catégorisation des œuvres de littérature informatique, selon qu'elles privilégient tel ou tel type de lien (vers une image, vers un mot, vers une action contextuelle, vers un autre URL) ?

En élargissant notre propos, nous serons amenés à nous demander si une analyse systématique de l'écran pourrait être proposée, une analyse qui tînt compte aussi de tests effectués auprès de lecteurs témoins. Comment un écran est-il lu, comment le regard peut-il s'accommoder du mélange de

signes verbaux et non-verbaux, comment le dispositif particulier propre à la littérature informatique peut-il être appréhendé, comment la présence sous-jacente des liens hypertextes peut-elle influencer la lecture, voilà quelques-unes des questions que nous pourrions aborder.

D'autre part, comment qualifier les liens hypertextes d'un point de vue d'une analyse sémiotique ? Sont-ils des signes, des images, des éléments de contextualisation, des éléments déclencheurs d'une métaphore ?

Tout la problématique d'une approche critique des œuvres de littérature informatique tient au fait qu'ils s'agit non seulement d'œuvres mixtes, composées pour certaines de texte, d'image, de son, mais plus encore d'œuvres reposant sur l'interactivité avec le lecteur. Doit-on dès lors se soucier en premier de problèmes liés à la réception de l'œuvre, ou bien doit-on les étudier en fonction de la multiplicité des possibles permise par leur code-source.

Pour l'heure, nous privilégierons une approche systématique des œuvres de littérature informatique, qui se souciera d'en explorer tout le contenu visible, comme la part cachée. Nous ne supposerons l'existence que d'un lecteur idéal, qui aurait pour but d'épuiser toutes les possibilités de l'œuvre, qui voudrait en parcourir l'entièreté.

Bibliographie

COUCHOT Edmond, HILLAIRE Norbert. *L'art numérique*. Flammarion. Collection Champs. P. 162 et suivantes : « *Les critiques d'art face au numérique*. »

GENETTE Gérard, *Fiction et diction*, Editions Du Seuil collection Points, page 104 et suivantes.

KLEINBERG John M, Article *Hubs, Authorities, and Communities*, sur http://www.cs.brown.edu/memex/ACM_HypertextTestbed/papers/10.html#Kleinberg%201998

SCHAEFFER Jean Marie, article « *littérature orale* », p.608, dans le *Nouveau dictionnaire encyclopédique des sciences du langage*, Editions du Seuil, Points, collection Essais.

VUILLEMIN Alain, *Poésie et informatique I: historique*, <http://www.arts.uottawa.ca/astrolabe/articles/art0024.htm>

Sitographie

<http://hypermedia.univ-paris8.fr/Weissberg/presence/5.html>
<http://www.livredesmorts.com>
<http://www.adamproject.com>
<http://www.uoc.edu/in3/hermeneia/cat/>
<http://www.rilune.org/mono5/litnumerique.htm>
http://www.olats.org/projetpart/artmedia/2002/t_jpBalpe.html
<http://www.stopmotionstudies.net/>
<http://www.altx.com/thebody/>
<http://www.dicofr.com/cgi-bin/n.pl/dicofr/definition/20010101000513>

<REVISTA TEXTO DIGITAL>

-
- [1] VUILLEMIN Alain, *Poésie et informatique I: historique*, <http://www.arts.uottawa.ca/astrolabe/articles/art0024.htm>
[2] <http://hypermedia.univ-paris8.fr/Weissberg/presence/5.html>
[3] C'est le cas de la plupart des œuvres, de reposer sur un ensemble fini de fichiers numériques. Toutefois certaines œuvres reposent sur une base de données qui génère un fichier infini, comme le Livre des Morts (www.livredesmorts.com) ou le Adam Project (www.adamproject.com) et d'autres encore.
[4] SCHAEFFER Jean Marie, article « *littérature orale* », p.608, dans le *Nouveau dictionnaire encyclopédique des sciences du langage*, Editions du Seuil, Points, collection Essais.
[5] Jean Marie SCHAEFFER parle, dans l'ouvrage déjà cité, page 207, d'une « différenciation ontologique des deux versants de l'art verbal » pour rendre compte du découplage littérature orale/écrite. Peut-être pourrait-t-on parler d'une « différenciation ontologique des trois versants de l'art verbal » pour cerner la littérature informatique...sauf qu'il y entre bien autre chose que du verbal. C'est en fait vers une réunification du signe linguistique et du signe mathématique qu'il faudrait aller chercher pour trouver la formulation la plus adéquate...mais nous y reviendrons.
[6] GENETTE Gérard, *Fiction et diction*, Editions Du Seuil collection Points, page 104 et suivantes.

- [7] <http://www.uoc.edu/in3/hermeneia/cat/>
- [8] <http://www.rilune.org/mono5/litnumerique.htm>
- [9] COUCHOT Edmond, HILLAIRES Norbert. *L'art numérique*. Flammarion. Collection Champs. P. 162 et suivantes : « *Les critiques d'art face au numérique*. »
- [10] Voir une présentation de l'universitaire et auteur français Jean Pierre Balpe sur http://www.olats.org/projetpart/artmedia/2002/t_jpBalpe.html
- [11] URL : (Anglais : Uniform Resource Locator). Adresse Internet exploitée par les navigateurs (Internet Explorer ou Navigator, par exemple). C'est l'adressage standard de n'importe quel document, sur n'importe quel ordinateur en local ou sur Internet. Structure de base d'une URL : protocole://serveur/répertoire/document.extension
<http://www.yahoo.fr>
 Source : Dictionnaire de l'Internet, <http://www.dicofr.com/cgi-bin/n.pl/dicofr/definition/20010101005151>
- [12] Actuellement, en juin 2006, l'œuvre n'est plus disponible en ligne.
- [13] <http://www.stopmotionstudies.net/>
- [14] <http://www.altx.com/thebody/>
- [15] Internet Explorer 6 dans le cas de notre étude.
- [16] Balise. En Anglais : tag)
 Marque utilisée dans un texte pour signaler au programme qu'une commande spécifique doit être exécutée. Le langage html utilise de très nombreuses balises, dont les balises « head » qui se situent en tête de page. Source : <http://www.dicofr.com/cgi-bin/n.pl/dicofr/definition/20010101000513>
- [17] KLEINBERG John M, Article *Hubs, Authorities, and Communities*, sur http://www.cs.brown.edu/memex/ACM_HypertextTestbed/papers/10.html#Kleinberg%201998
- [18] id
- [19] Expression utilisée dans mon article donnant compte-rendu du colloque de Cerisy « Internet Littéraire francophone 2005 », pour le magazine électronique du Centre International d'Art Contemporain de Montréal, <http://www.ciac.ca/magazine/comptere rendu.htm>