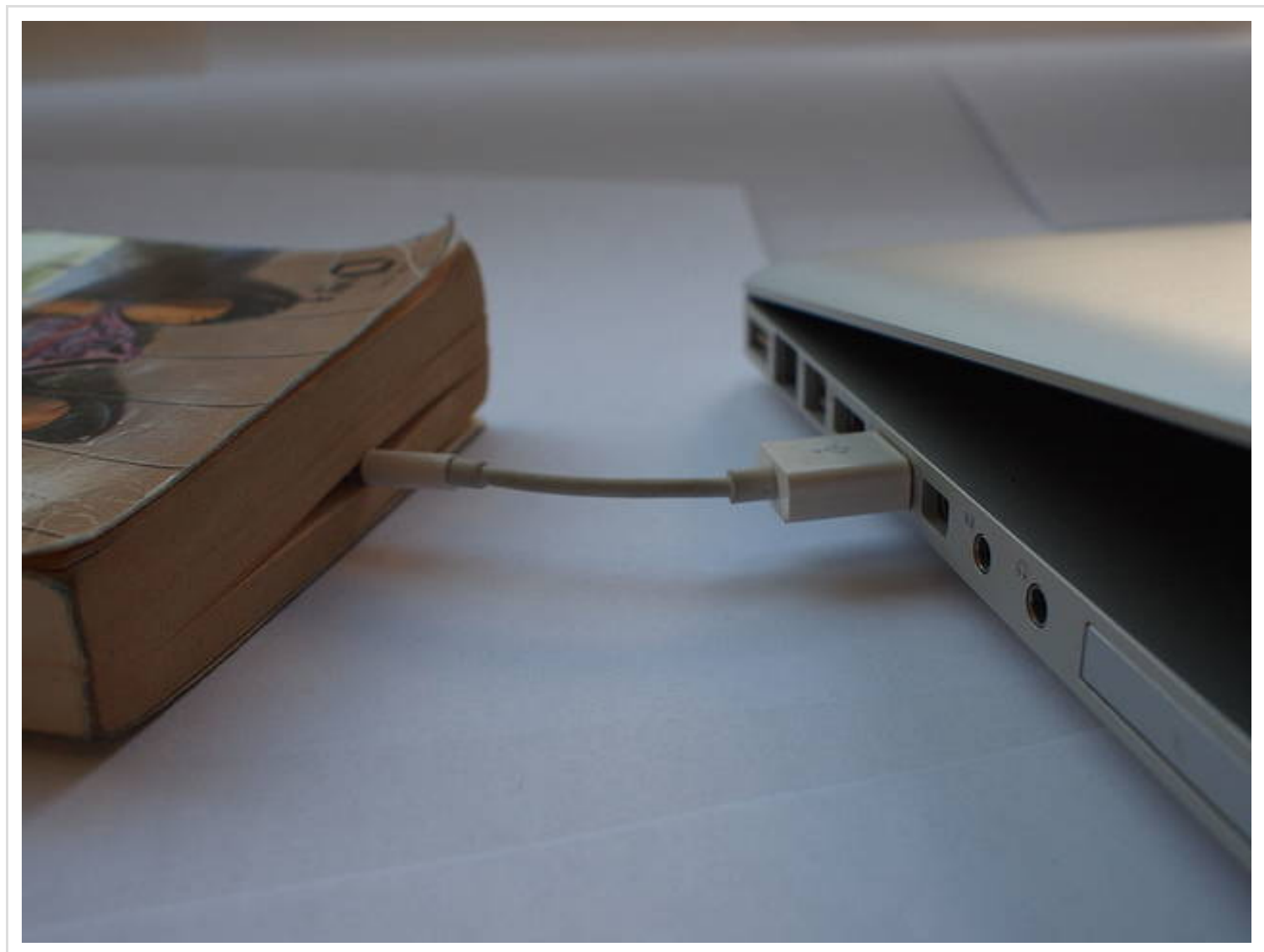


Cultures Numériques reMasterisées

Blog pédagogique et expérimental des masters de l'ICOM (Lyon2)

La sémantique du HTML et la programmation au service de la littérature

Publié le **6 janvier 2016** par **nicolas certes**



La littérature hypermédiatique, en utilisant l'écriture informatique, permet de se rendre compte de l'aspect artistique d'une

discipline souvent dépréciée.

En 1982, Paul Braffort et Jacques Roubaud fondent l'Alamo, l'Atelier de littérature assistée par les mathématiques et les ordinateurs. Ils tentent par exemple de dématérialiser les *Cent mille milliards de poèmes* de Queneau. Comme souvent en termes d'innovation littéraire, ce sont les poètes les premiers à se fasciner pour l'outil informatique. Principal atout de ce nouveau procédé éditorial : la non-linéarité. Les écrivains peuvent programmer leur texte afin qu'il commence par le milieu, qu'il ait plusieurs fin possibles. Dans l'Alamo, ou comme dans [Perte de temps](#) (une illustration de *L'Horloge* de Charles Baudelaire par Julie Potvin), ce ne sont que des remédiatisations d'œuvres préexistantes. Mais les possibilités vont devenir bien plus larges.

La machine relaie l'homme dans le procédé d'écriture et donne une plus grande liberté au lecteur, qui devient acteur de sa lecture. Peter Howard exploite cette interactivité avec son [emotepoem](#) où le lecteur peut choisir la puissance de sept émotions différentes pour composer son poème. L'auteur a programmé une animation Flash afin que certains mots du poèmes changent en fonction de l'intensité donnée à telle ou telle émotion. Via le même procédé, Judi Alston et Andy Campbell (deux artistes anglais) ont produit, en 2002, [Inside : un journal de rêves](#).

« Le projet explore la remédiatisation du livre à l'écran en proposant une figure du livre simulé. L'objet est numérisé et se manipule de prime abord comme un vrai livre, mais la composition diffère et vient radicalement changer les habitudes de lecture, car il s'anime aussitôt que l'activation se fait. »

S'adaptant à la sémantique informatique, les œuvres hypermédiatiques ne sont pas uniquement développées sur le web. Des applications sont créées, des programmes, des *plugin* à installer pour vivre une expérience de possession de son navigateur par un e-poltergeist, etc. Avec [For all seasons](#) (2004), Andreas Müller a développé une application où la page de texte prend vie. Les lettres s'animent pour représenter la saison décrite. Le lecteur peut ensuite interagir avec l'image représentée. La page web est des plus sobre : le titre de l'œuvre, un mot de l'auteur et les liens de téléchargements de l'application pour Windows et OS. Müller s'est ainsi plié aux contraintes des différents systèmes d'exploitation existants. La prochaine étape aurait pu être une version libre sous Linux.

Mais la littérature c'est aussi jouer avec les outils dont on se sert pour les détourner. Ainsi Anyse Ducharme, dans son *Conte de syntaxe internaute*, a sélectionné une pléthore de vidéos et de commentaires d'internautes sur Youtube pour réaliser son œuvre.

« Par une série de manipulations et le passage par divers logiciels, le code issu d'une image fixe captée à même la vidéo initiale sera transformé en données audios, comme si dans une confusion des sens nous pouvions entendre l'image. Ces mêmes captures vidéos seront également corrompues, trafiquées par l'insertion d'une ou de plusieurs phrases à même le code de l'image, faisant ainsi apparaître ces compositions aux couleurs vives qui forment la trame visuelle de l'œuvre. [...] Certains passages textuels donneront l'impression d'une cohérence, d'un véritable dialogue, qui ne sera pourtant qu'illusoire puisque toujours construit. »

Parallèlement, quand on y jette un coup d'œil, à ce code source qui génère ces œuvres, on est frappé par la quasi absence des termes qu'on lisait sur la page finale. Ainsi le résultat est engendré par un autre texte, véritable roman fleuve de termes incompréhensibles pour les non initiés, d'une syntaxe propre et qui, lui aussi, est parsemé de couleurs. L'aspect brut de l'œuvre, auparavant matérialisé par les premières esquisses de l'auteur, ses recherches papiers, etc. et qui n'étaient accessibles que par lui, ou bien plus tard après publication, est dès lors visible grâce à un simple clic droit sur la souris.

POUR ALLER PLUS LOIN

<http://revuebleuorange.org/oeuvres>

Ce contenu a été publié dans **Culture, Divers, sémio** par **nicolas certes**. Mettez-le en favori avec son **permalien** [<http://cultures.numeriques.colibre.org/?p=5988>] .