

QUAND L'UNIVERSITE ENSEIGNE L'ECRITURE NUMERIQUE

Voyant dans la littérature numérique un moyen de revaloriser la filière littéraire et ses débouchés, Marion DEVOSSE a rencontré pour [Cartes sur table](#) Alexandra SAEMMER, maître de conférences en pratiques textuelles numériques en master 2, à l'Université Paris 8.

Outre de nombreuses publications théoriques, après son doctorat portant sur l'intertextualité dans les romans de Marguerite Duras, Alexandra Saemmer est l'auteur d'œuvres numériques (accessibles, notamment, sur [Mandelbrot](#) et [Hyperfictions](#)).

I. PRESENTATION : ALEXANDRA SAEMMER

Marion Devosse : Peux-tu résumer ton parcours ? D'où vient ton intérêt pour la littérature et l'écriture numériques ?

Alexandra Saemmer : Après le bac, je voulais devenir journaliste. J'ai donc commencé des études de journalisme en Allemagne, parallèlement à des études de littérature française et allemande. Dans la presse, j'ai assisté à la mutation de la profession à cause de l'arrivée du numérique. Par exemple, au début, on écrivait les articles et on les envoyait au maquettiste mais, très vite, on devait faire la mise en page nous-mêmes sur l'ordinateur. C'est là que j'ai commencé à m'intéresser au numérique. Ensuite, je suis venue en France et j'ai fait des études de lettres, puis une thèse sur l'intertextualité dans l'œuvre de Marguerite Duras. C'est la seconde fois que je me suis alors intéressée au numérique, cette fois comme outil de visualisation des liens intertextuels entre les écrits de Duras et d'autres œuvres. J'ai à ce moment découvert la littérature numérique et j'ai voulu partir dans cette direction-là. C'était à la fin des années 90. J'ai changé de discipline pour celle des Sciences de l'information et de la communication. C'est dans cette discipline que je suis maintenant maître de conférences à l'Université Paris 8. A la fin des années 90, j'ai aussi commencé à pratiquer moi-même le numérique et, notamment, la littérature numérique. C'est là que j'ai découvert qu'il y avait un pôle d'auteurs à l'université Paris 8, autour de Jean-Pierre Balpe et Philippe Bootz.

M.D : Quelles sont les problématiques qui t'intéressent ?

A.S : En fait, j'ai très vite senti que le numérique transformait le texte et la littérature et j'ai eu envie de comprendre comment. Il transforme, à la fois, la lecture et l'écriture. Quelles sont les mutations ? Là, on peut trouver plein de choses passionnantes à dire. Je m'intéresse toujours au texte : qu'est-ce que devient le texte ? Le contenu ? Qu'est-ce que devient la page sur écran ? Qu'est-ce que devient le livre sur la tablette ? Du coup, je m'intéresse à l'écriture numérique, à la littérature numérique et à l'édition numérique et puis, aussi à l'interactivité, à l'animation – parce que le texte se met en mouvement et devient manipulable, qu'on assiste à une nouvelle matérialité du texte à l'écran, et que le texte devient programmé aussi. Parce que derrière chaque texte à l'écran, il y a un programme informatique qui le fait fonctionner. Entre l'auteur et les algorithmes, se situent des outils d'écriture numérique : le traitement de texte, le blog, des logiciels d'animation... Le rôle de l'outil dans la littérature numérique est aussi une problématique intéressante.

M.D : Quelles sont tes créations ?

A.S : J'ai commencé à créer à la fin des années 90. Mon principe fondateur, c'est que je considère que les créations numériques sont éphémères, parce que je sais très bien que les ordinateurs et la vitesse des calculs changent et que, donc, les œuvres numériques sont, par nature, instables. Du coup, je crée des œuvres pour une certaine période et, puis, je les retire du web pour toujours. Parfois, je garde une trace et, parfois, non. Parfois, ces œuvres sont perdues, et ce n'est pas grave. Je sais que je crée sur un support éphémère et l'éphémère devient, pour moi, un principe de création.

M.D : As-tu écrit en version papier ?

A.S : J'ai écrit et publié des poèmes et de la fiction en Allemagne, mais aujourd'hui je pratique principalement de la littérature numérique. La littérature numérique me donne le moyen de découvrir d'autres champs d'expressions qui associent le texte et l'image, au mouvement, au geste... Pour moi, la littérature numérique a quelque chose de plus matériel, de plus charnel que la littérature papier, même si cela peut paraître paradoxal à cause de la froideur de l'écran.

M.D : Ce que tu dis sur l'éphémère est très intéressant parce que cela est très proche de l'art contemporain. Je pense, par exemple, à Boltanski. Est-ce qu'il y a un lien entre l'écriture numérique et l'art contemporain ?

A.S : C'est une question profonde. Pour moi, l'éphémère me donne l'occasion de travailler sur la mémoire. Toutes mes créations portent, de près ou de loin, sur ma mémoire familiale. Pendant la seconde guerre mondiale, ma famille a vécu un moment très difficile avec l'expulsion des Sudètes. Or, la mémoire des Sudètes est une mémoire effacée pour des raisons historiques. Cela a donné lieu à une de mes créations numériques, *Böhmische Dörfer*. Il y a aussi [Tramway](#) qui porte sur le souvenir du décès de mon père. C'est un autre travail sur la fragilité du souvenir, que j'essaie de faire ressentir grâce à l'instabilité du numérique : ainsi, une ligne textuelle qui traverse actuellement la fenêtre de consultation de Tramway à une vitesse raisonnable, et qui contient un souvenir douloureux, passera dans quelques années si rapidement qu'elle sera devenue illisible... Cette idée est à la fois rassurante et inquiétante. Oui, cette instabilité m'intéresse vraiment beaucoup dans mon travail sur la mémoire.

M.D : Cette idée de trace éphémère me paraît contradictoire avec l'idée que l'on se fait de l'art, puisque le propre de l'art, c'est de laisser une trace qui reste, même si l'art contemporain tend à remettre en cause cette conception. Crois-tu que la littérature numérique pourra lutter contre cette dimension éphémère ?

A.S : A mon avis, l'éphémère est inexorable en littérature numérique. Le moyen de lutter contre cette idée, c'est de penser l'art numérique comme un art vivant. On ne peut pas préserver l'œuvre mais la trace, avec de la documentation. L'art numérique est, en ce sens, plus proche de la performance et du spectacle vivant.

II. MASTER 2 : PRATIQUES TEXTUELLES NUMERIQUES**M.D : Peux-tu expliquer en quoi consiste le master que tu diriges à l'université Paris 8, qui est aussi le premier master de littérature et d'écriture numériques ?**

A.S : Il est conçu comme une formation ouverte pour les étudiants en lettres et en communication, mais aussi pour les étudiants en informatique. Ces étudiants sont sélectionnés : nous n'en prenons qu'une vingtaine pour assurer un suivi personnalisé car la création, cela prend du temps et de l'investissement. C'est un master qui est destiné à des étudiants qui sont passionnés par l'écriture et qui veulent réfléchir à ce que devient l'écriture, et qui veulent pratiquer cette écriture numérique eux-mêmes. C'est un programme lourd, d'une trentaine d'heures par semaine. Il y a, à la fois, des cours de programmation dans lesquels on crée des sites web et des livres augmentés (ou livres numériques) pour liseuses et tablettes. Il y a des ateliers d'écriture lors desquels on produit des contenus pour des sites web et pour le livre : cela va de l'écriture journalistique jusqu'à l'écriture de fiction. Il y a des cours sur l'histoire de la littérature numérique et il y a, enfin, des cours d'encadrements de projets d'écriture. La spécificité du master, c'est qu'il est, à la fois, un master professionnel et un master recherche.

M.D : Quels sont les débouchés ?

A.S : Les débouchés sont donc tournés, à la fois, vers les métiers de l'écriture numérique (par exemple, webmaster éditorial, concepteur-rédacteur et scénariste de contenus textuels pour supports mobiles, community manager), mais aussi les métiers de la rédaction professionnelle pour le web comme le journalisme, la communication web. Un accent fort est mis sur les métiers du livre numérique, de l'édition jusqu'à la production de contenu. A la fin de l'année, les étudiants ont le choix entre trois possibilités : faire un stage dans la production de contenus numérique ; faire un

mémoire de recherche pour préparer une thèse ; faire un projet qui allie, à la fois, recherche et création où ils produisent eux-mêmes une création artistique sur un support numérique, avec une partie théorisation. Pour moi, ce master comble une lacune parce que, pour l'instant, il y a beaucoup de formations qui sont soit techniques, soit communicationnelles, soit littéraires. Ce Master combine les trois. Les étudiants peuvent intégrer ce Master sans avoir de connaissance en programmation parce qu'ils vont apprendre les bases dans le master. L'important est de savoir écrire pour le public, de connaître les possibilités numériques et de les explorer. Inversement, une connaissance pointue en lettres n'est pas requise : le principal, c'est d'aimer écrire parce qu'on demande beaucoup d'exercices pratiques de création.

M.D : Y a-t-il des partenariats qui ont été faits pour faciliter ces débouchés ?

A.S : On a des éditeurs qui font partie du comité pédagogique et qui accueillent des intervenants professionnels du livre numérique. Le master a été monté en partenariat avec deux initiatives d'excellence qui sont couplées aux Investissements d'avenir. Le master est partenaire du [Labex Arts H2H](#) et de l'[IDEFI-CréaTIC](#). Le premier est un laboratoire d'excellence et le second, une initiative en formation innovante. Ces partenariats apportent des moyens et débouchés supplémentaires, car ils sont eux-mêmes en partenariat avec des entreprises et des institutions culturelles prestigieuses.

III. LITTÉRATURE ET ECRITURE NUMERIQUES : PROBLEMATIQUES

M.D : Qu'est-ce que la littérature et l'écriture numériques ? A quand remonte l'écriture numérique et peut-on élaborer une histoire de la littérature numérique ?

A.S : La littérature numérique, c'est une littérature qui s'écrit et se lit sur un support numérique. On fait parfois la distinction entre la littérature numérisée (c'est lorsqu'un texte littéraire, écrit sur papier, est numérisé par la suite), et une littérature qui est nativement numérique, qui a été écrite d'emblée pour les supports numériques. Cette littérature comprend un certain nombre de caractéristiques :

- l'aspect multimédia (des textes et images, fixés et animés) ;
- des hyperliens et autres éléments manipulables, interactifs ;
- des parties collaboratives (pensons aux blogs) ;
- des parties génératives, parfois en constante transformation grâce aux apports du web ;
- et bien sûr, au fondement même, le programme informatique.

Elle remonte dans les années 50. Il s'agit donc d'un mouvement déjà ancien. Les premières expérimentations étaient des générateurs de texte. Les auteurs étaient passionnés par l'idée de faire créer la machine, il y avait un lien fort entre la littérature numérique et la recherche sur l'intelligence artificielle. Dans les années 80 émerge l'hyperfiction aux Etats-Unis, c'est-à-dire de textes narratifs avec des liens hypertextes. Et puis, en France, mais aussi dans d'autres pays comme au Brésil, ont lieu des expérimentations sur le texte animé. Petit à petit apparaît une littérature multimédia, caractérisée par une relation forte entre le texte et l'image, le texte et la vidéo et puis, tendance, plus récente, est expérimenté le livre numérique sur liseuse et tablette. Grâce à ce support, la littérature numérique, aujourd'hui, se démocratise, alors qu'il s'agissait pendant des décennies d'un mouvement expérimental.

On peut dire, en effet, qu'il y a donc une histoire de la littérature numérique, et que celle-ci est internationale. Pour ne citer que quelques auteurs fondateurs, j'évoquerais Michael Joyce pour l'hyperfiction ; pour les générateurs de texte, Jean-Pierre Balpe ; et pour la poésie animée, Philippe Bootz ; pour la littérature blog, François Bon.

M.D : Peut-on distinguer des mouvements dans cette histoire de la littérature numérique comme il y a eu, dans l'histoire de la littérature ordinaire, le roman expérimental ?

A.S : Cela a d'abord été une littérature expérimentale qui s'inscrit dans les traditions littéraires d'avant-garde. Pour le roman, il y a une influence du Nouveau Roman ; pour la poésie, il faut citer l'héritage de l'Oulipo, mais aussi de la vidéo-poésie, de la poésie concrète et du lettrisme, des formes de poésie qui jouaient déjà sur l'apparence des lettres, exploraient leur matérialité. Aujourd'hui les approches sont multiples, et on peut citer :

- une littérature très visuelle, proche des arts numériques, qui contient parfois plus d'images que de texte ;
- une littérature tournée davantage vers le programme informatique, qui nous fait même parfois lire le programme informatique ;
- l'hyperfiction, offrant des parcours alternatifs dans un texte narratif ;
- des formes qui se rapprochent du jeu vidéo, parce qu'elles sont très visuelles et interactive ;
- des littératures blog, qui s'écrivent au jour le jour et font parfois participer les lecteurs ;
- des littératures proches du spectacle vivant, qui se performant sur scène...

M.D : L'histoire de la littérature numérique s'inscrirait-elle dans la continuité de l'histoire de la littérature classique ou, au contraire, faut-il les distinguer ?

A.S : Dans une conférence, on m'a posé exactement cette question. Quelqu'un dans le public a alors proposé une suggestion : Il y a eu le cinéma, qui est vite devenu autonome et qu'on n'a pas appelé « théâtre filmé » ; on l'a appelé « cinéma ». C'est peut-être pareil pour la littérature numérique. Peut-être la littérature numérique est aussi autre chose que la littérature – ce qui ne veut pas dire que celui qui pratique la littérature numérique doit faire abstraction de l'histoire de la littérature papier, comme le bon acteur au cinéma est souvent passé par le théâtre. Du coup, l'appeler « littérature » présente un inconvénient et un avantage. Un inconvénient, parce que la comparaison entre littérature papier et littérature numérique crée des attentes et des malentendus. Un avantage, parce que le terme est malgré tout un argument de « vente », et un facteur d'intégration.

M.D : Quel support pour la littérature numérique ?

A.S : A part l'ordinateur, il y a deux nouveaux types de support aujourd'hui : la liseuse et la tablette. La liseuse est une forme simplifiée de la tablette, centrée sur la lecture du texte. Sur la tablette, on peut intégrer du multimédia. Les deux supports sont intéressants pour la création littéraire, et nous ne sommes qu'au début de l'exploration de leur potentiel.

M.D : Qu'est-ce que l'écriture numérique ? Tout est-il permis ?

A.S : Tout est permis. Ça dépend pour qui on écrit. J'ai fait récemment un exercice avec mes étudiants qui était le suivant : je leur ai donné les dix premières pages d'*Un cœur simple* de Flaubert, puis, j'ai demandé : « Vous me faites un hypertexte avec cet extrait ». *Un cœur simple*, c'est l'histoire d'une maîtresse et de sa servante qui sont présentées successivement sur les dix premières pages. La servante a vécu dans sa jeunesse une histoire d'amour : l'extrait se termine là-dessus. Un étudiant a posé un hyperlien sur le nom de la maîtresse. Lorsque le lecteur clique dessus, il arrive directement sur le récit de l'histoire d'amour, sans passer par les pages consacrées à la servante. L'étudiant a ainsi attribué l'histoire d'amour à la maîtresse, et cela en insérant un seul petit hyperlien. Sans changer un mot au texte de Flaubert, il a réécrit le texte. Est-ce que c'est permis de transformer un monument de la littérature comme ça ? Oui. Parce que cela permet de comprendre comment une narration fonctionne. Une narration, c'est une composition de briques que l'on peut agencer différemment, comme un scénario de film avec des épisodes. Lorsqu'on change les épisodes de place, il faut juste être conscient du fait que cela transforme l'histoire racontée. Dans une situation pédagogique, on peut très bien utiliser l'hypertexte pour faire comprendre que le roman est une construction, et de quelles briques narratives il est composé. Néanmoins, cet étudiant a bien sûr fait quelque chose d'iconoclaste en transformant le texte de Flaubert ainsi, et il en était pleinement conscient.

M.D : Quels sont les écueils de cette littérature numérique ?

A.S : Il y en a plusieurs :

- il y a le problème de l'évolution de la machine ;
- le problème de la préservation du patrimoine de la littérature numérique ;
- le problème de la fracture numérique ;
- le problème de la propriété intellectuelle.

Mais, plus fondamentalement, le problème est : comment accéder à la littérature numérique ? Il faut déjà une machine. Pour y accéder, il y a deux possibilités : soit on maîtrise la machine ; soit on est maîtrisé par la machine. Pour maîtriser la machine, il faut la connaître. C'est pour cela que je pense qu'une éducation à la culture numérique est absolument indispensable afin qu'on ne soit pas esclave

de la machine, mais qu'on la maîtrise. Il y a beaucoup d'outils d'écriture numérique, mais ce sont des outils qui coûtent chers, et qui imposent des contraintes dont nous ne sommes pas toujours pleinement conscientes. Je pense que, à un moment donné, si on a des bases concernant les fondements de la programmation, on peut se sentir plus libre face à la machine. Par exemple, beaucoup d'élèves et étudiants sont passionnés par les réseaux sociaux. Il s'agit en effet d'un outil intéressant, mais je pense qu'il est important de leur montrer comment facebook fonctionne, techniquement et commercialement. Après, cela permet d'utiliser cet outil, passé dans les mœurs, en connaissance de cause. Il faut savoir ce qu'on met sur facebook et bien savoir que tout ce qu'on met ne sera jamais effacé – même si on supprime un post. Une fois que l'on sait ça, on l'utilise mais avec prudence. Avec mes étudiants, je crée des profils imaginaires, et on joue des pièces de théâtre qu'ils ont scénarisés eux-mêmes. Ainsi, les étudiants expérimentent le potentiel créatif, mais aussi les limites de facebook. En créant leur pièce de théâtre, ils créent une œuvre littéraire, avec les spécificités de facebook, mais en les détournant aussi : on sait bien que facebook lutte contre les profils imaginaires, comme s'il y avait une sorte de « pacte autobiographique » entre l'outil et l'utilisateur. Quand facebook censure les profils imaginaires des étudiants, ils prennent conscience de ce « pacte » tacite et commencent aussi à s'en méfier.

IV. CREATION – PERSPECTIVES

M.D : Peux-tu citer des auteurs connus dans le domaine de l'écriture numérique et que tu apprécies ?

A.S : Voici quelques œuvres que j'apprécie :

- [Vingt ans après](#), de Sophie Calle (fiction interactive et animée)
- [In the white darkness](#), de Reiner Strasser (poème interactif et animé, sur la maladie d'Alzheimer)
- [The Dreamlife of letters](#), de Brian Kim Stefans (poème animé)
- [Toucher](#), de Serge Bouchardon (poème interactif)
- [Le Rabot-poète](#), de Philippe Bootz (poème interactif)
- [Dreaming Methods](#) et [The Flat](#) de Andy Campbell (fiction interactive et livre numérique)
- [Softies](#) de David Jhave Johnston
- [Petite Racine](#) de Cécile Portier

Pour choisir toi-même des œuvres :

- Le site du [Laboratoire NT2](#) au Canada (recensement d'œuvres)
- [Electronic Literature Organization](#) (ELO)
- La collection [ELMCIP](#) de littérature numérique européenne

M.D : Selon toi, un enseignement de la littérature et de l'écriture numériques à l'école est-il pensable ?

A.S : Oui, bien sûr ! Il faudrait inclure dans un programme littéraire thématique des œuvres de littérature numérique. Par exemple, sur le thème de la femme, les élèves pourraient être amenés à étudier les œuvres de Juliette Mézenc, téléchargeables sur [Publie.net](#), la maison d'édition de François Bon. Ils pourraient également étudier son blog (<http://juliette.mezenc.over-blog.com/>). Mais il serait également très important de leur apprendre à en créer.