

---

# Écriture d’hypertextes littéraires : approche formelle et approche pragmatique

**Jean-Hugues Réty**

*Université Paris 8  
140 rue de la Nouvelle France  
93100 Montreuil  
jh.rety@iut.univ-paris8.fr*

---

*RÉSUMÉ* Nous distinguons deux approches selon lesquelles des groupes d’acteurs de la littérature hypertextuelle envisagent la pratique de l’écriture : la première que nous qualifions de formelle et la seconde de pragmatique, terme pris dans son acception commune. L’approche formelle se définit en rapport à des modèles formels de l’hypertexte issus de la recherche en informatique, tandis que l’approche pragmatique se définit par l’usage et l’appropriation d’outils technologiques. Nous discutons en conclusion la position de l’écrivain d’hypertexte face à l’évolution des technologies informatiques, et en particulier celles du World Wide Web.

*ABSTRACT.* We distinguish two approaches under which hypertext literature writers can consider the practice of writing. We name them formal approach and pragmatic approach. The formal approach is defined with respect to formal models of hypertext. The pragmatic approach is characterised by the use and appropriation by the writer of technological tools. We discuss the position of hypertext writers with respect to the evolution of computer technologies, especially the World Wide Web.

*MOTS-CLÉS :* hypertexte, littérature hypertextuelle, World Wide Web.

*KEYWORDS:* hypertext, hypertext literature, World Wide Web.

---

## 1. Introduction

L'histoire des hypertextes est intrinsèquement liée à l'histoire des technologies informatiques. Les premiers n'ont pu voir le jour qu'à partir du moment où les secondes ont existé en tant qu'outil permettant leur réalisation. Le préfixe hyper, cependant, ne sous-entend en lui-même aucune machinerie d'implantation particulière, la structure formée par les liens d'un hypertexte pouvant d'ailleurs être représentée d'une manière formelle selon des modèles mathématiques, ou bien selon des modèles spécifiques de l'hypertexte. La réalisation concrète d'hypertextes est pour autant dépendante de la technologie qui la supporte, et cette dernière est aujourd'hui inévitablement une technologie informatique. Au delà d'un état de fait qui lie la notion d'hypertexte à un certain type de technologies, nous nous interrogeons dans cet article sur les raisons et les conséquences de cette situation.

Notre réflexion prend pour point de départ les pratiques d'auteur constatées dans le champ des applications à vocation littéraire des hypertextes. Nous distinguons deux approches radicalement différentes selon lesquelles des groupes d'acteurs de ce champ envisagent la pratique de l'écriture hypertextuelle : la première que nous qualifions de formelle et la seconde de pragmatique, terme pris au sens commun de relatif à l'aspect pratique et concret des choses. Ces deux approches, bien que clairement identifiables quant à leurs racines et leurs présupposés originels, se sont au fil du temps diluées réciproquement ; l'approche que nous qualifions de formelle perdant peu à peu une partie de sa spécificité. Face à l'évolution extrêmement rapide – et il faut bien le dire quelque peu anarchique – de ce que l'on a coutume d'appeler les technologies de l'information et de la communication, les auteurs d'hypertextes se sont trouvés engagés, de gré ou de force, dans une course effrénée vers la prise en main de nouveaux outils toujours plus complexes et aux possibilités toujours plus difficiles à cerner, au point de perdre de vue certaines réflexions théoriques qui avaient présidé à leurs premières expériences. Dans le même temps, le mouvement qui avait vu dans l'hypertexte la concrétisation de quarante ans de réflexions théoriques structuralistes puis postmodernes, suscitant des espoirs sans aucun doute exagérés, s'essouffait face à la timidité des réalisations tant espérées. Après plus de quinze ans de pratique de littérature hypertextuelle et de littérature Web, et plus de quarante ans de recherche dans le domaine des hypertextes, nous essayons de tracer les grandes lignes d'une relation entre approche formelle et pratique technologique dont les frontières ne sont pas toujours faciles à appréhender.

Au final, ces réflexions mettent en évidence la difficulté qu'il y a à penser les hypertextes indépendamment des technologies qui permettent leur réalisation. Cela concerne les hypertextes littéraires, mais plus généralement d'autres applications des technologies de l'information et de la communication, et au delà bien d'autres applications technologiques.

## 2. Hypertextes littéraires

Prenant en considération les applications des hypertextes qui se sont revendiquées du qualificatif de littéraire, nous constatons que celles-ci se sont développées à partir de deux approches bien distinctes dans leurs origines et leurs manières d'envisager la littérature numérique.

La première approche, qui a pris le nom de littérature hypertextuelle (*hypertext literature*) s'est développée aux Etats-Unis à partir de la fin des années 80, principalement autour de la maison d'éditions Eastgate Systems<sup>1</sup>. Ses racines, clairement revendiquées, plongent dans les travaux pionniers des initiateurs de l'hypertexte que sont Vannevar Bush, Theodor Nelson ou bien Douglas Engelbart.

La seconde approche est apparue avec le World Wide Web à partir des années 1992/1993, les artistes investissant cet outil de communication, tel qu'il leur était offert, dans un mouvement de prise en main de ce qui s'imposait à eux comme étant un nouveau média aux possibilités immenses.

### 2.1. *Hypertexte et littérature hypertextuelle*

L'hypertexte – mot forgé par Theodor Nelson au milieu des années 1960 – a été imaginé dans le but de fournir un modèle d'ingénierie documentaire qui se rapproche des mécanismes mis en jeu par la cognition humaine. Déjà en 1945, Vannevar Bush (Bush, 1945) constatait, face à l'augmentation exponentielle du volume des publications scientifiques de son époque, que les outils traditionnels d'indexation et de catalogage ne permettaient pas de répondre au défi que constitue l'accumulation des sources de connaissances. Il proposa alors un système documentaire – appelé MEMEX – fonctionnant par association et dans lequel les utilisateurs pourraient poser des liens entre documents. L'utilisateur acquérait ainsi la possibilité de passer d'un document à un autre en fonction de liens existants et dont les significations pouvaient être diverses, un lien pouvant par exemple associer des documents traitant d'un même thème, ou bien citant un même auteur, ou bien entretenant un quelconque rapport non explicité mais pourtant significatif pour la personne qui l'a défini. Un tel système allait bien au delà du système documentaire classique qui pour sa part ne permettait que l'accès individuel aux documents en fonction d'indexations ou de caractérisations par champs clés. Ces liens – depuis baptisés liens hypertextuels – étant alors des objets de premier niveau dans le système, il devenait par exemple possible de les partager entre utilisateurs, ou même de les publier ; un ensemble de liens hypertextuels associé à un ensemble de documents constituant alors un support particulier d'accès à la connaissance, un angle d'approche permettant une expérience de lecture particulière des documents ainsi inter-reliés.

Bien que Vannevar Bush dans son article de 1945 (qui a donc été écrit avant l'apparition des premiers ordinateurs) imagine la réalisation physique d'un système

---

1. <http://www.eastgate.com>

d'hypertextes à l'aide d'une machinerie complexe à base de microfilms, l'hypertexte est dans sa mise en pratique indissociable de l'outil informatique sur lequel il est implanté et sans lequel il n'aurait probablement jamais existé, ou du moins sans lequel il n'aurait jamais connu un tel engouement et sa diffusion une telle ampleur. En tant que modèle d'organisation de documents ou bien de fragments d'information, l'hypertexte doit cependant pouvoir être pensé indépendamment de toute technologie permettant sa réalisation.

#### 2.1.1. *L'hypertexte comme forme nouvelle de texte littéraire*

Le logiciel Storyspace (Bernstein, 2002), développé par Jay D. Bolter, John B. Smith et Michael Joyce a sans doute été un élément déterminant dans l'émergence de la littérature hypertextuelle en tant que mouvement aux Etats-Unis à la fin des années 1980. Il s'agit d'un outil informatique dédié à l'écriture littéraire qui a pour caractéristique de proposer une interface graphique permettant de visualiser, de manière globale ou bien de manière locale via un système de zoom, la structure des liens hypertextuels qui relie des documents entre eux (documents qui sont appelés espaces d'écritures (*writing spaces*) dans le contexte de Storyspace). Cette interface est en même temps une interface de construction et de gestion des liens hypertextuels, la manipulation de ces derniers s'effectuant directement sur la représentation graphique des documents par l'intermédiaire de la souris.

Ces facilités de manipulation graphique de la structure de navigation forment le cœur de ce logiciel et sont à l'origine de son succès. Elles offraient à un public d'écrivains, à une époque où la panoplie des outils liés au World Wide Web n'existait pas, d'accéder à l'écriture d'hypertextes d'une manière simple et intuitive. Par delà ces caractéristiques du logiciel, il est important de se souvenir que les recherches menées autour de Storyspace puisent leurs sources dans les travaux préexistants dans le domaine de l'hypertexte ; filiation que revendique d'ailleurs l'appellation même de littérature hypertextuelle. Si le logiciel Storyspace permet à l'auteur de construire la structure de navigation d'une manière visuelle, le résultat d'un travail d'écriture en Storyspace est bien un hypertexte, au sens où l'entendrait par exemple Theodor Nelson<sup>2</sup> : l'hypertexte « [...] est une série de fragments de textes (*a series of text chunks*), reliés par des liens, proposant au lecteur des parcours différents. » (Nelson, 1981).

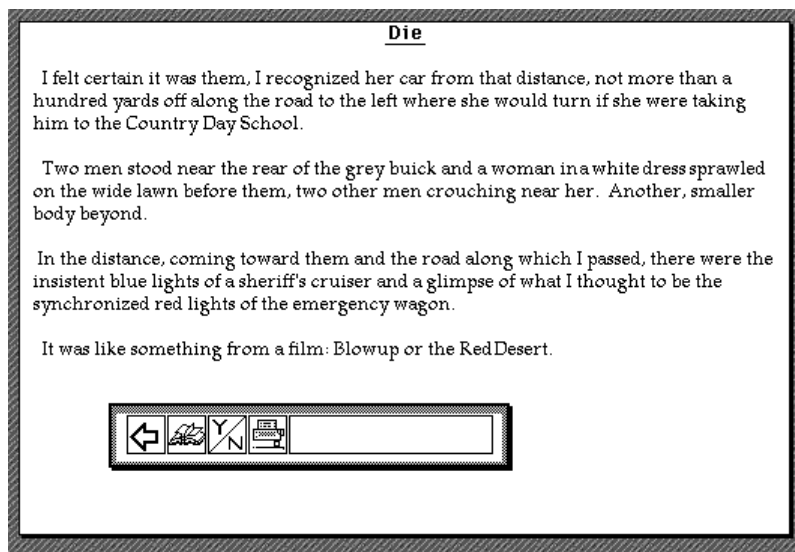
Par delà l'outil informatique Storyspace et par delà le rôle indéniable que celui-ci a joué – en permettant à des écrivains d'accéder à la pratique des hypertextes et en offrant un modèle original de manipulation visuelle de la structure de navigation – dans l'émergence de la littérature hypertextuelle, l'idée qui a présidé à la fondation de cette dernière est de prendre l'hypertexte, en tant que modèle formel et modèle de mise en pratique d'organisation de documents, comme base d'une organisation nouvelle du texte littéraire. Ce dernier n'est plus la mise en forme séquentielle et unique d'un matériau textuel façonné en vue d'une lecture

---

2. Bien qu'il s'agisse plus précisément d'un hypertexte adaptatif, du fait de la possibilité offerte par Storyspace de poser des conditions sur l'existence de certains liens.

déterministe (mot employé ici dans le sens que lui donne l'informatique ; un automate déterministe produisant du texte, par exemple, produirait toujours la même suite de caractères, toujours dans le même ordre). Il est un réseau de fragments parmi lesquels le lecteur acquiert une liberté ergodique de parcours. Dans ce contexte, le texte littéraire peut être, du point de vue de l'informatique, considéré comme un objet abstrait de tout support physique qui permettrait son écriture ou sa lecture.

Prenons pour exemple les premiers travaux de littérature hypertextuelle de la fin des années 1980, et en particulier l'œuvre phare de cette période : *Afternoon, A Story* de Michael Joyce (Joyce, 1987). Cette fiction, qui est le résultat d'une écriture avec Storyspace, se conçoit comme étant composée d'un ensemble de fragments et d'un ensemble de liens hypertextuels. Finalement, abstraction faite de certains éléments adaptatifs propres à Storyspace, *Afternoon, A Story* n'est pas la manifestation de l'interface du logiciel lecteur de Storyspace, qui ne constitue pour sa part que la forme de présentation sous laquelle l'œuvre est distribuée, une forme de présentation parmi d'autres possibles. *Afternoon, A Story* est l'ensemble des fragments textuels qui composent la fiction, associé aux possibilités de navigation parmi ces fragments définies par le réseau des liens hypertextuels.



**Illustration 1.** Capture d'écran d'*Afternoon, A Story*

Il est intéressant à ce sujet de constater que l'interface de lecture d'*Afternoon, A Story* se présente au lecteur avec une sobriété extrême : pas ou très peu de jeux sur les polices de caractères, sur les couleurs, sur la mise en page. Les ordinateurs de la

fin des années 1980 ne possédaient certes pas toutes les possibilités qu'offrent ceux d'aujourd'hui en terme de réalisation d'interfaces, cela n'explique pas pour autant un choix esthétique quasi ascétique. Quelles étaient les raisons de ce choix ? L'une d'elles est sans aucun doute un parti pris textuel, que laisse entendre le mot littérature, composante pour moitié de littérature hypertextuelle. Une autre raison est à notre avis à chercher dans la seconde composante du terme : l'œuvre de Michael Joyce se conçoit comme un *pur* hypertexte, et se revendique comme telle.

### 2.1.2. Où sont les hypertextes ?

La littérature hypertextuelle, emmenée à ses débuts par des écrivains/informaticiens – ou des informaticiens/écrivains – s'est trouvée entrer en résonance avec les recherches de la critique littéraire de ces trente dernières années, et de cette conjonction s'est créée une dynamique qui a propulsé pour un temps l'hypertexte littéraire sur le devant de la scène (article de Robert Coover dans le *New York Times* en 1993 (Coover, 1993)). Ce rapprochement entre la théorie littéraire et les travaux de ces pionniers de la littérature numérique a sans doute connu son apogée avec la publication du livre de Georges Landow (Landow, 1997) dont le sous-titre est explicite : *La convergence de la théorie critique contemporaine et de la technologie*. Les attentes étaient immenses : était espéré rien de moins que l'avènement d'un paradigme littéraire nouveau qu'aurait préfiguré la critique littéraire postmoderne. Témoins de cette dynamique, des rencontres d'écrivains d'hypertextes ont eu lieu à partir de 1996 – en particulier les ateliers des écrivains d'hypertextes (*hypertext writers workshops*) organisés par Deena Larsen en conjonction avec la conférence ACM Hypertext –, rassemblant une avant-garde d'écrivains mais aussi d'universitaires originaires de différents domaines des sciences humaines et de l'informatique.

L'hypertexte littéraire n'a cependant pas tenu ses promesses, comme le constatait en 1999 Mark Bernstein (Bernstein, 1999) dont la présentation invitée à la conférence ACM Hypertext s'ouvrait sur cette question : « Où sont les hypertextes ? (*Where are the hypertexts?*) ». Nous reviendrons plus loin sur les raisons de cet échec relatif.

## 2.2. Littérature Web

Le World Wide Web est né au Centre Européen de Recherche Nucléaire (CERN) au début des années 90 pour répondre à des besoins de partage d'information entre des scientifiques travaillant dans différentes universités de par le monde. Il s'agissait, afin de faciliter la mise à disposition de documents sur l'Internet, de définir un système d'hypertextes réparti, fonctionnant en réseau. A compter de sa mise à disposition dans le domaine public par le CERN en 1993, ce qui est devenu le web a connu l'immense succès que l'on sait. Le développement des technologies qui lui sont liées a lui aussi été fulgurant, et quelque peu anarchique.

Dès ses débuts, le web s'est développé très rapidement, poussé par la demande et en réponse à des besoins de plus en plus pressants, au fur et à mesure que le domaine marchand s'emparait de ce qui devenait un média de masse. En conséquence, les concepteurs du web n'ont pas toujours pris le temps de spécifier ses composants de manière rigoureuse. Considérons le langage HTML (*HyperText Markup Language*). Créé en 1991 par Tim Berners-Lee, celui-ci reste aujourd'hui encore le principal format de représentation de documents sur le web – bien que XML et ses technologies associées fournisse une alternative présentant beaucoup d'avantages. Jusqu'en 1993, aucune spécification de ce langage n'existe : celui-ci ne peut être défini autrement que par ce que comprennent les navigateurs existants. De nouveaux éléments apparaissent au fil des évolutions des versions de ces navigateurs, et viennent s'intégrer sans aucune concertation dans le langage. Le World Wide Web Consortium ne sera fondé qu'en 1994 avec un objectif de standardisation des technologies du web, mais même après cette date, ce phénomène d'évolution mal contrôlée par excroissances anarchiques continuera, le rythme lent des processus de standardisation n'étant pas compatible avec la rapidité d'émergence des nouvelles technologies.

#### 2.2.1. Appropriations littéraires du World Wide Web

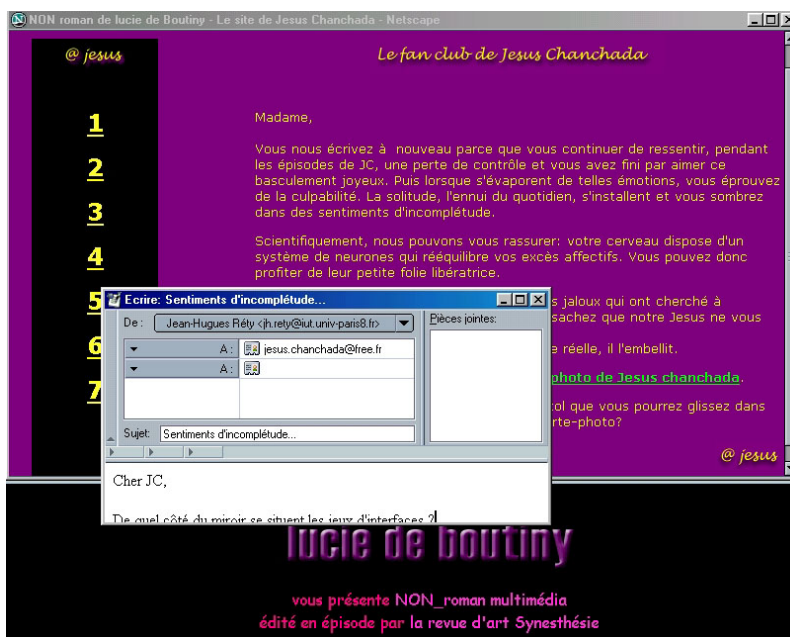
Des œuvres, comme par exemple NON-roman<sup>3</sup> de Lucie de Boutiny, sont apparues avec l'émergence du World Wide Web dans une démarche avant tout pragmatique de prise en main par des auteurs d'un média qui se donnait à eux en déployant des capacités d'expression et de diffusion jusqu'alors inconnues. Nous ne chercherons pas ici à distinguer ce qu'il est possible de qualifier de littéraire de ce qui ne l'est pas parmi le foisonnement des œuvres numériques. Une telle tentative de démarcation représenterait un sujet de recherche à part entière, et laisserait de toute façon inévitablement le flou s'installer à ses marges. Notre propos est de mettre en comparaison deux démarches que nous croyons radicalement différentes, ce que nous ferons dans la section suivante.

La caractéristique fondamentale de ces œuvres nées du web est de faire usage, indistinctement, de l'ensemble des possibilités offertes par le dispositif technologique sur lequel elles ont été créées. Ainsi, Lucie de Boutiny utilise la possibilité donnée par le langage HTML de définir une « fausse » ancre, un texte cliquable qui ressemble à un lien hypertextuel mais n'en est pas un, et dont l'action est de lancer l'exécution du logiciel de messagerie de l'ordinateur sur lequel s'effectue la lecture, pour mettre le lecteur dans la situation concrète d'écrire un courriel à un des personnages de NON-roman. Dans Abîmes<sup>4</sup>, Emmanuel Raulo et Morgan Fraslín requièrent du lecteur d'utiliser la fonction de son navigateur permettant de visualiser le code source HTML d'une page web afin d'accéder à une partie du texte qui est cachée par des balises de commentaires, et donc non visible

3. Fiction web en six épisodes écrits de 1997 à 2000 : <http://www.synesthesie.com/boutiny/>

4. Récit multimédia réalisé en 2002 dans le cadre d'un module pédagogique à l'Université de Technologie de Compiègne : <http://www.mirages.utc.fr/~manu/Abimes/>

lors d'un affichage normal (ces exemples sont tirés de (Bouchardon et *al.*, 2003) qui procure une excellente étude de l'usage de ces technologies et de certains de leurs détournements littéraires).



**Illustration 2.** Capture d'écran de NON-Roman

### 2.2.2. Littérature Web et hypertexte

Le World Wide Web de Tim Berners-Lee est à ses origines en priorité un hypertexte réparti et accessible sur l'Internet. Le web contemporain est un empilement de technologies hétérogènes dans lequel l'hypertexte n'est que l'une des briques élémentaires. Le terme hypertexte littéraire est ainsi devenu mal adapté pour désigner les créations de Lucie de Boutiny ou bien de Emmanuel Raulo et Morgan Fraslin. Hypermédia ne convient guère mieux. Si, en reprenant la définition de Theodor Nelson citée plus haut, l'hypermédia est « une série de fragments multimédias reliés par des liens, proposant au lecteur des parcours différents », les exemples d'utilisation des technologies du web cités ci-dessus ne peuvent pas être qualifiés d'hypermédias. Il n'est possible de les définir au final que par le substrat technologique sur lequel ils sont constitués, et par l'usage qu'ils font de ce dernier.



Une composante hypertextuelle existe cependant, incontestablement, dans ces œuvres. De même que l'hypertexte constitue toujours l'une des briques élémentaires sur lesquelles le web est bâti, les liens hypertextuels jouent un rôle très important dans *NON-roman* ou bien dans *Abîmes*. Sans doute faut-il donc parler, plutôt que d'hypertexte ou bien d'hypermédia, de la composante hypertextuelle d'une œuvre web ; bien que la façon dont sont intrinsèquement imbriquées dans beaucoup de ces œuvres les liens hypertextuels avec diverses autres utilisations des technologies web rende difficile leur étude indépendante.

### 3. Approche formelle / approche pragmatique

Une différence fondamentale existe entre les deux approches décrites précédemment, bien que leurs acteurs se soient très vite confondus, et qu'une nette frontière entre les deux ne soit finalement distinguable... qu'avant l'apparition de la seconde. Cette même différence parcourt le domaine de l'hypertexte en général. Issu des travaux fondateurs de Theodor Nelson et Douglas Engelbart dans les années 60, et puisant ses racines dans l'article visionnaire de Vannevar Bush de 1945, l'hypertexte fût d'abord un modèle théorique, la construction formelle d'une organisation documentaire. Le World Wide Web, au contraire, est apparu à ses débuts en réponse à des besoins immédiats de communication et de partage d'information, puis très vite s'est développé sous la très forte poussée de la mondialisation des échanges, mais aussi des besoins de communautés d'utilisateurs. Tandis que l'hypertexte de Theodor Nelson se voulait être l'aboutissement d'une construction raisonnée par une équipe de recherche, le web à partir du milieu des années 1990 s'est nourri d'excroissances diverses et hétérogènes imposées de fait par des entreprises privées comme Microsoft ou Netscape (par exemple : JavaScript ou bien DHTML) ou encore par des groupes de développeurs indépendants (par exemple : PHP). Citons à nouveau Theodor Nelson : « Beaucoup de gens pensent que Xanadu a été une tentative de construire le World Wide Web. Au contraire : le World Wide Web était exactement ce que nous essayions d'éviter. »

Si, comme nous l'avons dit plus haut, *Afternoon, A Story* se conçoit d'abord comme un hypertexte, à l'opposé, beaucoup d'œuvres qui viendront par la suite sont des œuvres qui, avant d'être hypertextuelles, sont le produit des technologies de l'information et de la communication de leur époque d'écriture. Ces œuvres se définissent dans un rapport à un outil – l'outil informatique – et non dans un rapport à un modèle formel. *Afternoon, A story* peut être d'une certaine façon considéré indépendamment de son support informatique ; ce n'est pas le cas de *NON-roman*. En d'autres termes, avant d'être la manifestation d'une interface avec pour support l'écran d'un ordinateur, *Afternoon, A Story* est un hypertexte.

Toute machine qui dans le futur offrirait la possibilité de reproduire des fragments textuels – que cela se fasse par affichage, par synthèse vocale, ou bien par d'autres procédés encore inconnus – et de naviguer de fragment en fragment selon

les liens hypertextuels définis par Michael Joyce pourrait potentiellement nous permettre de lire *Afternoon, A Story*. A contrario, seules les technologies du web telles que nous les connaissons actuellement nous permettent de lire *NON-roman*. Ce dernier a été créé par et pour les machines d'aujourd'hui, pour une interaction avec la souris, pour des écrans qui ont grosso-modo les caractéristiques de nos écrans d'aujourd'hui, avec un environnement logiciel proche de ceux que nous connaissons actuellement, etc. Reproduire dans un siècle *NON-roman* d'une manière qui soit fidèle à la façon dont Lucie de Boutiny l'a conçu nécessitera de construire des machines capables de recréer une expérience proche de celle que nous connaissons sur les ordinateurs de ce début de vingt-et-unième siècle. Autrement dit, une expérience hologrammatique, ou bien sonore uniquement d'*Afternoon, A Story* sera toujours *Afternoon, A Story*. Dans le cas de *NON-roman*, une expérience de ce type produirait quelque chose de construit à partir de *NON-roman*, mais cela ne serait pas *NON-roman* ; car l'œuvre de Lucie de Boutiny se pensant par elle-même comme le façonnage d'un matériau – l'ordinateur contemporain –, elle ne peut se concevoir dans son intégrité que relativement à ce matériau.

Ces considérations ont d'importantes répercussions sur la problématique de la préservation des œuvres numériques. A l'heure où les bibliothèques centrales peinent à définir un cadre stable de numérisation et d'archivage numérique des œuvres matérielles, la question de la préservation des œuvres numériques natives se pose avec acuité mais semble bien loin de recevoir une réponse satisfaisante (Réty, 2003). Ainsi, dans l'absolu, conserver *NON-roman* nécessite la conservation de l'ordinateur, des logiciels, du système d'exploitation sans lesquels ne peut s'accomplir l'expérience de sa lecture. *Afternoon, A Story* apparaît plus aisé à préserver, dans la mesure où ce qu'il s'agit d'archiver alors est un ensemble de fragments textuels et une structure de navigation ; c'est-à-dire un archivage de données qui certes déjà présente d'importantes difficultés mais reste néanmoins incomparablement moins difficile que la préservation de technologies.

#### 4. La position de l'écrivain

Beaucoup des écrivains pionniers de la littérature hypertextuelle aux Etats-Unis ont produit par la suite des œuvres web, alternant parfois, comme par exemple Deena Larsen<sup>5</sup>, productions spécifiquement web et productions qui, bien que publiées sur le web, se réclament de l'hypertextualité et/ou se présentent comme un travail de recherche d'organisation réticulaire de fragments textuels. Cette prise de distance relative vis à vis des angles d'approches originels s'explique à notre avis par plusieurs facteurs. D'une part par la puissance d'attraction des technologies du web, sans cesse en mouvement et dont l'extension auprès du grand public offre

---

5. <http://www.deenalarsen.net>

l'espoir d'une audience jusqu'alors inaccessible. D'autre part par la non concrétisation d'œuvres purement hypertextuelles réellement significatives.

Dans sa présentation invitée de 1999 à Darmstadt en ouverture de la conférence ACM Hypertext, Mark Bernstein, constatant que la littérature hypertextuelle n'avait pas tenu ses promesses, n'avait pas produit les œuvres tant attendues et n'avait pas pris dans le paysage artistique la place que l'on prévoyait, concluait en renouvelant son espoir en l'émergence d'une littérature nouvelle : « Mais cela peut être fait, et nous devons le faire ». Puis tout en encourageant à l'action un auditoire acquis à sa cause – « peuplez le monde (*spread the world*), écrivez des hypertextes ! » – il répondait à la question de savoir où chercher les hypertextes : « nous devons nous souvenir de nos racines », évoquant à ce propos Vannevar Bush, Theodor Nelson et Douglas Engelbart. Cet appel, qui intervenait après plus de cinq années de développement anarchique des technologies du World Wide Web, était motivé par le constat d'un glissement de la production de littérature numérique d'une forme basée essentiellement sur le modèle hypertextuel vers une forme d'utilisation des technologies informatiques envisagées comme média.

Un autre écho de ce même constat et de ce même appel, nous est donné par ceux qui étaient alors engagés dans la pratique de l'écriture hypertextuelle. Ainsi, il est intéressant de remarquer l'évolution de l'intitulé des rencontres des écrivains d'hypertextes organisées par Deena Larsen. L'atelier des écrivains d'hypertextes (hypertext writers workshop) de 1998 portait pour sous-titre « Le média façonne le messenger (*The Media Morphs the Messenger*) », et celui de 1999 « Le messenger façonne le média (*The Messenger Morphs the Media*) »<sup>6</sup>. Au delà du jeu sur les mots, cette inversion – le sujet devenant objet, et réciproquement – met en évidence l'ambiguïté de la position de l'écrivain face au matériau informatique qu'il souhaite utiliser à sa manière, mais dont la complexité et dont les contraintes techniques opposent une trop grande résistance à sa maîtrise effective. Les informaticiens présents à ces rencontres pouvaient entendre les regrets formulés quant au manque d'outils intégrés qui permettraient de manipuler d'un seul mouvement toutes les technologies mises en jeu, et quant à la trop grande difficulté d'apprentissage de ces outils conjuguée à la péremption bien trop rapide des savoir-faire (l'évolution de l'informatique rend très vite caduque certains savoir-faire technologiques qui pourtant auront été bien difficiles à acquérir).

Après cinq ans d'investissement des écrivains sur le World Wide Web, le constat était en 1998 que le « média façonne le messenger », ce qui sous-entendait que la position de l'écrivain était d'apprendre à utiliser le matériau informatique, de parvenir à créer une littérature sur ce support nouveau : créer une littérature sur un support existant, et non pas créer le support. L'intitulé de 1999 est venu en réaction aux multiples résistances de ce matériau compliqué autant que complexe. Une rébellion en quelque sorte : puisque l'informatique ne s'intéresse pas à nous,

---

6. <http://wordcircuits.com/htww/ht9899.html>

intéressons nous à elle et faisons en sorte que d’outil qui nous est imposé, elle puisse devenir un outil qui nous est destiné.

## 5. Conclusion

Bien qu’ayant été imaginé avant la construction du premier ordinateur – et bien avant que les ordinateurs ne deviennent autre chose que des super-calculateurs – l’hypertexte n’a réellement existé qu’à partir du moment où un outil technologique a permis sa réalisation. Si l’on excepte quelques tentatives utilisant le support papier comme par exemple le *Dictionnaire Khazar* de Milorad Pavic, l’écriture d’hypertextes s’est développée en même temps que se mettaient en place les technologies de l’information et de la communication. Cela était inévitable, sans aucun doute : il était bien difficile de concevoir in abstracto des structures de fragments de textes reliés entre eux sans le support à la création et à l’intuition que fournit la possibilité d’une réalisation concrète. Cette coexistence a néanmoins pour conséquence de rendre difficile la démarcation entre ce qui est de l’ordre du technologique et ce qui est de l’ordre du formel, et peut s’analyser en référence à une représentation formelle dans un modèle.

Proche à ses origines de la pensée des pionniers de l’hypertexte, la littérature hypertextuelle a vécu depuis le milieu des années 1990 un glissement naturel, et s’est trouvée emmenée par la dynamique du World Wide Web. Ainsi que le pronostiquait Jean Clément déjà en 1995 : « En tant que genre littéraire [l’hypertexte] est menacé par les potentialités mêmes de son support. [...] Il n’est pas assuré que l’hypertexte littéraire, genre à peine émergeant, ne s’y dissolve pas au profit d’une fiction hypermédia en gestation et qui pourrait bien figurer le nouveau paradigme de l’œuvre totale dont nombre d’écrivains n’ont cessé de rêver. » (Clément, 1995). Ce que nous avons vu apparaître depuis n’est cependant pas un nouveau paradigme qui serait la fiction hypermédia. Il s’agit bien plus de la prise en main sans cesse renouvelée d’un matériau informatique en constante évolution.

## 6. Bibliographie

- Bernstein M., “Everything is intertwingled. Asking again”, Opening Keynote, *Proceedings of the ACM Conference on Hypertext and Hypermedia*, Darmstadt, Allemagne, 1999.
- Bernstein M. “Storyspace 1”, *Proceedings of the ACM Conference on Hypertext and Hypermedia*, 2002.
- Bouchardon S., Ghittala F., « Récit interactif, sens et réflexivité », *Actes de H2PTM’03, créer du sens à l’heure numérique*, 2003
- Bush V., “As we may think”, *The atlantic monthly*, juillet 1945.

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

Coover R., "Hyperfiction: novels for the Computer", *The New York Times*, August 29, 1993.

Joyce M., *Afternoon, A story*, Eastgate Systems, 1987.

Landow G. P., *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Johns Hopkins University Press, 2nd édition, 1997.

Nelson, T., *Literary Machines*, Mindful Press, 1981.

Réty J-H., « La préservation des œuvres numériques », *Les dossiers de l'ingénierie éducative*, n° 45, décembre 2003, revue du Centre National de Documentation Pédagogique.