

# **Littérature numérique : préservation et valorisation des œuvres**

**Serge Bouchardon**, maître de conférences en sciences de l'information et de la communication à l'Université de Technologie de Compiègne.

**Marie Lissart**, conservateur de bibliothèque au SCD de l'Université de Reims-Champagne Ardenne.

**Nicolas Esposito**, enseignant-chercheur en informatique à l'Université de Technologie de Compiègne.

## **Introduction**

La création littéraire avec et pour l'ordinateur existe depuis plusieurs décennies. Pour leurs auteurs, il s'agit de concevoir et de réaliser des œuvres spécifiquement pour l'ordinateur et le support numérique. Mais la littérature numérique n'est pas aujourd'hui un champ identifié en tant que tel en dehors d'un cercle de spécialistes. La diversité de la terminologie employée, souvent soulignée, est en elle-même un indicateur d'un champ en construction, d'un domaine peut-être pas complètement constitué : e-littérature, littérature électronique, numérique, informatique, cyberlittérature.

Si l'on regarde, dans les catalogues de bibliothèques, quels descripteurs sont utilisés pour décrire les documents sur la littérature numérique, on s'aperçoit qu'ils ne rendent pas compte des termes utilisés par les acteurs. Ainsi des vedettes matières RAMEAU (mots-sujets normalisés) utilisés par la Bibliothèque nationale de France et par les bibliothèques universitaires de France. Les deux tableaux ci-dessous référencent les termes normalisés dans le champ de l'art numérique et dans celui de la littérature numérique.

| <b>Vedette<br/>matière<br/>RAMEAU</b> | <b>Art par ordinateur</b>                                                                                                                                                                                          | <b>Art multimédia</b>                                                                                     | <b>Cédéroms d'artistes</b>                                                                                                                                               | <b>Art interactif</b>                                                                                | <b>Net art</b>                                                                                                                                              |
|---------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Définition</b>                     |                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                           | Sous cette vedette, on trouve les documents sur les éditions limitées, sur support numérique, d'œuvres d'art numérique. - Ne pas employer pour les œuvres elles-mêmes    |                                                                                                      | Sous cette vedette, on trouve les documents sur les œuvres dont l'existence même est conditionnée par Internet quelque soit le protocole (email, Web, etc.) |
| <b>Employé pour</b>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Art – Informatique</li> <li>- Art et informatique</li> <li>- Art et ordinateurs</li> <li>- Art numérique</li> <li>- Art virtuel</li> <li>- Informatique et art</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Multimédias (art)</li> <li>- Œuvres multimédias (art)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Art -- Édition sur disques compacts</li> <li>- Art par ordinateur sur disques compacts</li> <li>- DVD ROM d'artistes</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Interactivité en art</li> </ul>                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Art internet</li> <li>- Cyberart</li> <li>- E-mail art</li> <li>- Webart</li> </ul>                                |
| <b>Terme(s)<br/>générique(s)</b>      | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Art -- 20e siècle</li> <li>- Ordinateurs</li> <li>- Art et technologie</li> </ul>                                                                                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Art par ordinateur</li> </ul>                                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Art -- Édition</li> <li>- Art par ordinateur</li> <li>- Édition sur cédérom</li> </ul>                                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Art de performance</li> <li>- Art par ordinateur</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Art par ordinateur</li> </ul>                                                                                      |
| <b>Terme(s)<br/>spécifique(s)</b>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Art multimédia</li> <li>- Cédéroms d'artistes</li> <li>- Art interactif</li> <li>- Net art</li> <li>- Dessin par ordinateur</li> </ul>                                    |                                                                                                           |                                                                                                                                                                          |                                                                                                      |                                                                                                                                                             |
| <b>Terme(s)<br/>associé(s) :</b>      |                                                                                                                                                                                                                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Multimédias culturels</li> </ul>                                 |                                                                                                                                                                          |                                                                                                      |                                                                                                                                                             |

| <b>Vedette matière<br/>RAMEAU</b> | <b>Littérature et informatique</b>                                                                                                                                                    | <b>Littérature sur Internet</b>                                                                                                                                                                                                              | <b>Écriture assistée par ordinateur</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-----------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Définition</b>                 | Sous cette vedette on trouve les documents sur l'influence de l'informatique sur les modalités de la création littéraire                                                              |                                                                                                                                                                                                                                              | Sous cette vedette on trouve les ouvrages concernant : 1) l'aide à l'écriture de romans, l'auteur entrant dans le micro-ordinateur un certain nombre de mots et de concepts, le micro-ordinateur produisant alors à l'aide de logiciels appropriés une histoire 2) le traitement sur ordinateur de langues n'utilisant pas l'alphabet latin |
| <b>Employé pour :</b>             | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Création littéraire, artistique, etc. – Informatique</li> <li>- Informatique et littérature</li> <li>- Littérature – Informatique</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Création littéraire sur Internet</li> <li>- Cyber-roman</li> <li>- Cyberlittérature</li> <li>- Internet et littérature</li> <li>- Internet littéraire</li> <li>- Littérature et Internet</li> </ul> | - EAO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Terme(s) générique(s)</b>      |                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                              | - Littérature et informatique                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Terme(s) spécifique(s)</b>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Littérature sur Internet</li> <li>- Écriture assistée par ordinateur</li> <li>- Linguistique - Informatique</li> </ul>                       |                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |

Dans le premier tableau, l'art numérique est décrit de diverses façons. Le terme générique « Art par ordinateur » est associé à cinq descripteurs plus spécifiques dont quatre correspondent à l'idée que nous avons de l'art numérique : « art multimédia », « cédéroms d'artistes », « art interactif » et « Net art » (nous excluons « dessins par ordinateur » qui entraîne vers d'autres voies). Ces quatre descripteurs rendent compte d'une réalité « art numérique » complexe.

La description de la littérature numérique, dans le second tableau, s'avère plus succincte. Le terme générique « Littérature et Internet » compte trois termes spécifiques dont « Linguistique – Informatique », descripteur en dehors de notre sujet et « Écriture assistée par ordinateur », descripteur dont la définition est limitée à une dimension technique qui ne recouvre qu'une partie de la réalité de ce terme. Le troisième terme spécifique, « Littérature sur Internet », correspond en partie à ce que nous cherchons mais laisse de côté bien des réalisations. En aucun cas les termes les plus courants ne sont employés. La réalité est donc décrite partiellement et ne rend pas compte (même pour les rejeter ou opérer un choix contestable) des termes les plus usuels.

D'autre part, il est intéressant de noter que le terme « Art par ordinateur » est relié à un terme plus vaste qui est « Arts – 20<sup>e</sup> siècle » tandis que le terme « Littérature et informatique » n'est à aucun moment relié à son équivalent « Littérature – 20<sup>e</sup> siècle ». Serait-ce que le terme « informatique » (ou « Internet » ou tout autre terme) accolé à la littérature opère une césure irrémédiable avec la Littérature ?

Ces observations sont une façon, parmi d'autres, de montrer comment le langage normalisé des bibliothèques ne rend pas compte de l'existence de la littérature numérique. Qu'en est-il de la pérennité de ces œuvres, au travers de leur préservation, ainsi que de leur reconnaissance et valorisation ?

## Préservation

Comme le souligne Franck Laloë dans son article « Attention, l'humanité perd sa mémoire » (*Le Monde*, 27/01/2008), la question de la conservation des données numériques est cruciale mais maîtrisée de façon insatisfaisante pour l'heure. Les efforts portent sur les capacités de stockage à court terme sans que soit résolue la question de l'obsolescence rapide des supports de conservation. La création littéraire numérique est pleinement concernée par ces interrogations. En effet, que doit-on conserver dans une œuvre de littérature numérique ? Le code source (le programme informatique), le dispositif qui a permis de jouer l'œuvre à l'époque de sa création, une séquence vidéo de l'œuvre en train d'être *jouée* ou *agie* ? Et qui a la possibilité de le faire ?

## Les pratiques des artistes

Il faut sans doute conserver séparément chacun de ces aspects. Ainsi, pour préserver l'œuvre de poésie numérique *First Screening* de bpNichol (1984), le poète canadien Jim Andrews propose sur le web<sup>1</sup> (figure 1) :

- l'émulateur de la machine originale qui permet de rejouer le programme aujourd'hui,
- mais aussi une réécriture du programme (en Javascript) pour pouvoir le jouer sur les machines actuelles sans émulateur,
- ainsi qu'une reconstitution du rendu visuel de l'époque sous forme de vidéo (simulation de l'événement).

De son côté, l'artiste – ou plutôt le couple artistique - Jodi propose sur son site<sup>2</sup> des vidéos de ses œuvres dans une perspective de préservation, reprenant ainsi l'assertion de Jim Andrews : « the destiny of digital writing usually remains the responsibility of the digital writers themselves. »

---

<sup>1</sup> <http://vispo.com/bp>

<sup>2</sup> [www.jodi.org](http://www.jodi.org)

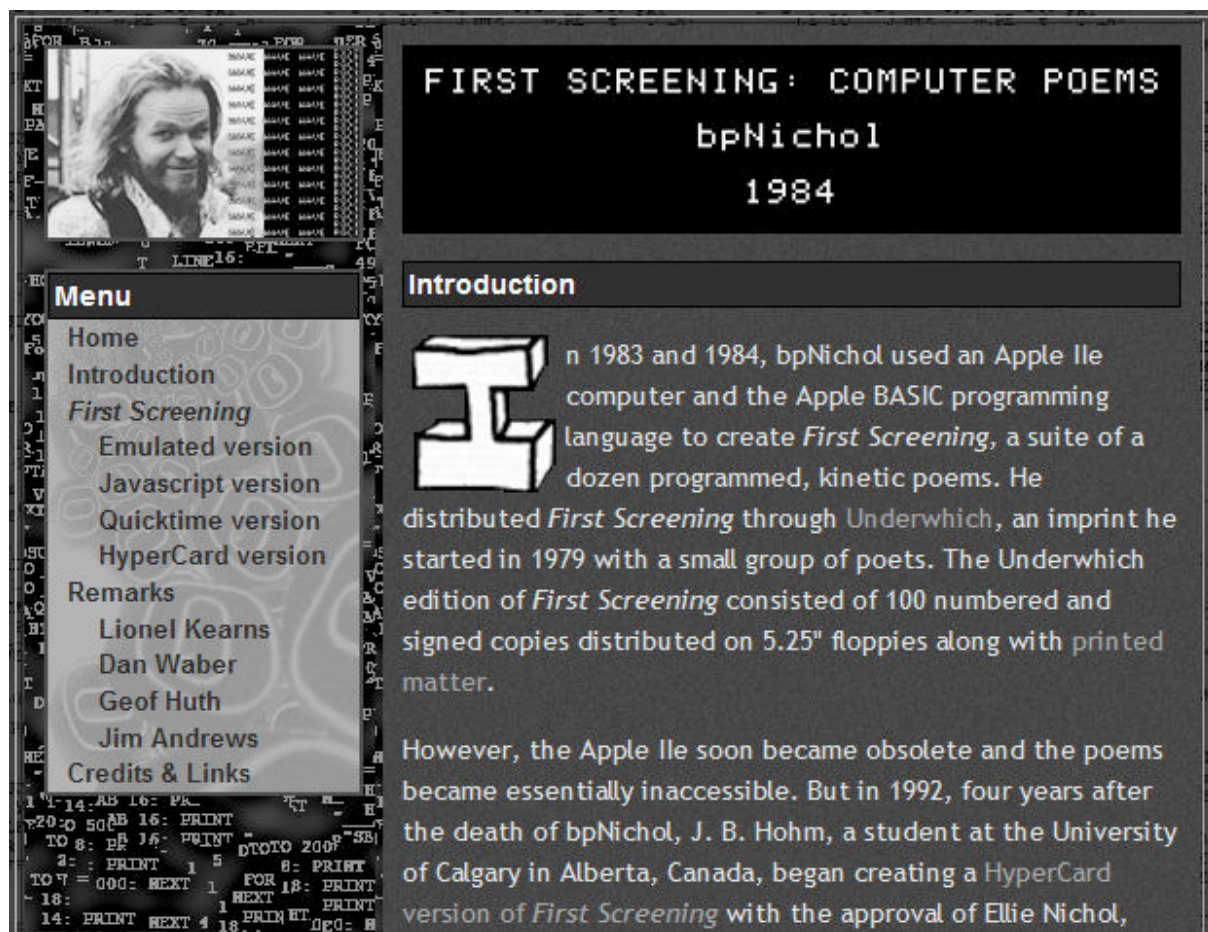


Figure 1. Préservation de « First screening » par le poète Jim Andrews.

## Les projets de recherche

Cette question de l'archivage et de la préservation devient cruciale, et différents projets de recherche sont en cours. Pour répondre à certains scénarios de changements dans le cadre d'une politique de conservation à long terme de données numériques<sup>3</sup>, on peut en effet mettre en œuvre différentes stratégies<sup>4</sup>. Ces changements peuvent se situer au niveau du matériel (ex. : un type d'ordinateur n'est plus disponible sur le marché), des logiciels (ex. : un logiciel n'est disponible que sur des ordinateurs obsolètes), de l'environnement (ex. : les droits sur des données ont changé) ou de la communauté utilisatrice de ces données (ex. : une langue n'est plus apprise).

Les stratégies mises en œuvre sont par exemple :

- la conservation de tous les éléments (matériel, logiciels, données, connaissances),
- la migration vers un système plus récent (ex. : on réécrit un logiciel),
- la virtualisation (on rend les données indépendantes d'un système),

<sup>3</sup> Gladney, H. M. (2006). Principles for Digital Preservation. *Communications of the ACM*, 49(2).

<sup>4</sup> Lee, K.-H., Slatery, O., Lu, R., Tang, X. & McCrary V. (2002). The State of the Art and Practice in Digital Preservation. *Journal of Research of the National Institute of Standards and Technology*, 107(1).  
<http://nvl.nist.gov/pub/nistpubs/jres/107/1/j711lee.pdf>

- l'émulation (on reproduit le fonctionnement d'un système sur un autre).

**CASPAR**<sup>5</sup> (Cultural, Artistic and Scientific knowledge for Preservation, Access and Retrieval) est un projet intégré européen qui vise à proposer une approche pour la conservation à long terme des données scientifiques, des contenus culturels et des œuvres artistiques<sup>6</sup>. Cette approche se fonde sur le modèle OAIS<sup>7</sup>. Elle est actuellement implémentée au sein d'une infrastructure qui sera validée dans les trois domaines cités plus haut. Cette infrastructure permet principalement de stocker les connaissances proposées par des producteurs d'archives et de fournir aux utilisateurs des archives un accès à ces connaissances.

Le CNRS intervient dans ce projet au sein du laboratoire Heudiasyc de l'Université de Technologie de Compiègne. Son action principale se positionne du côté de la validation dans le domaine des œuvres artistiques et en particulier de la musique électroacoustique avec deux partenaires de ce domaine : l'INA/GRM et l'IRCAM. Une méthode de représentation des œuvres acousmatiques - qui correspondent à un type particulier de musique électroacoustique - a été conçue avec l'INA/GRM (cf. figure 2). Elle repose principalement sur une représentation du cycle de vie de l'œuvre (solution proposée pour maintenir l'intelligibilité de l'œuvre à long terme) et une méthode permettant de construire cette représentation (depuis la récupération des fichiers jusqu'à la représentation graphique)<sup>8</sup>. L'angle du cycle de vie permet de répondre assez naturellement à la question : « Qui fait quoi ? » Ainsi, on obtient un historique structuré, qui peut commencer simplement au niveau de l'idée et qui peut ne pas connaître de fin tant que l'archive reste ouverte à l'enrichissement. Cette méthode a été validée avec un certain nombre d'œuvres et cela a permis d'établir un modèle de description de ce type de création. Ce modèle peut s'exprimer de différentes manières, notamment avec une ontologie développée au sein du projet comme outil de travail et qui se focalise sur la description du cycle de vie des créations artistiques (AWLCD : Artistic Work Life-Cycle Description) ou avec une ontologie standard plus généraliste et largement utilisée au niveau mondial (notamment au sein du projet CASPAR) comme CIDOC CRM<sup>9</sup>.

Actuellement, le travail se poursuit avec l'implémentation d'un prototype illustrant cette approche fondée sur la représentation du cycle de vie. Le prototype se focalise sur les tâches du producteur d'archives (en particulier la représentation du cycle de vie) et sur celles des utilisateurs des archives (recherche et exploitation des connaissances).

---

<sup>5</sup> <http://www.casparpreserves.eu/>

<sup>6</sup> Giaretta et al. (2006). Caspar and a European Infrastructure for Digital Preservation. *European Research Consortium for Informatics and Mathematics*, News 66. [http://www.ercim.org/publication/Ercim\\_News/enw66/giaretta.html](http://www.ercim.org/publication/Ercim_News/enw66/giaretta.html)

<sup>7</sup> Comité Consultatif pour les Systèmes de Données Spatiales (2005). *Modèle de référence pour un Système ouvert d'archivage d'information (OAIS) – CCSDS 650.0B-1 (F)*. [http://public.ccsds.org/publications/archive/650x0b1\(F\).pdf](http://public.ccsds.org/publications/archive/650x0b1(F).pdf)

<sup>8</sup> Geslin, Y. & Esposito, N. (2007). *A Method to Represent Acousmatic Works*. Intangible Heritage Workshop. <http://www.utc.fr/~nesposito/publications/esposito2007method.pdf>

<sup>9</sup> Doerr, M. (2003). The CIDOC CRM – An Ontological Approach to Semantic Interoperability of Metadata. *AI Magazine*, 24(3). [http://cidoc.ics.forth.gr/docs/ontological\\_approach.pdf](http://cidoc.ics.forth.gr/docs/ontological_approach.pdf)

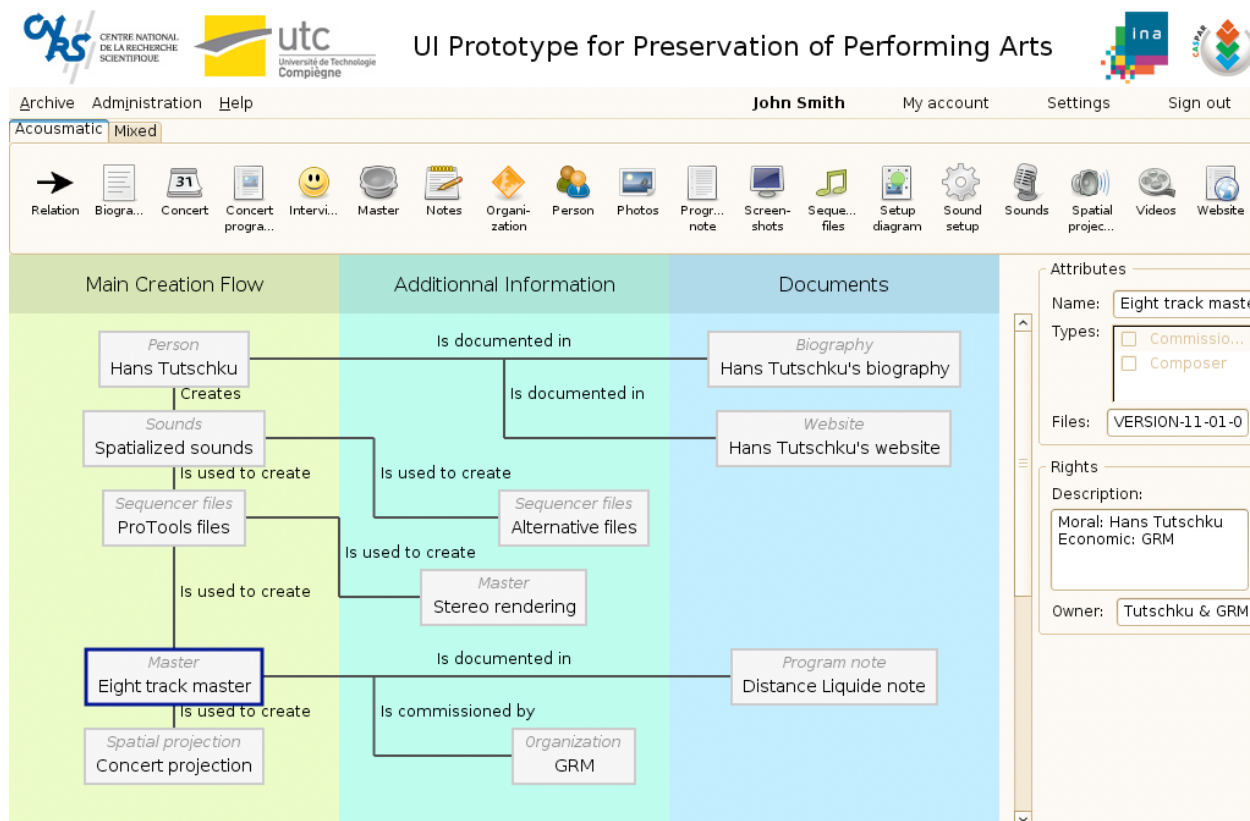


Figure 2. Copie d'écran du prototype réalisé dans le cadre du projet CASPAR.

Nous pouvons également mentionner un autre projet de recherche, directement consacré à la littérature numérique, intitulé « **archivage et accessibilité à un patrimoine documentaire d'œuvres numériques** ». Ce projet, piloté par l'auteur et théoricien Philippe Bootz, en est encore à ses débuts. Il vise à expérimenter une solution sur l'ensemble de la chaîne archivage/consultation appliquée sur un domaine restreint et circonscrit : celui de la poésie numérique. Il vise aussi bien un accès de spécialistes qu'un accès grand public. Il est fondé sur une description sémiotique des œuvres de façon à dégager des genres et classes rhétoriques propres au numérique. La question de la nature des documents à rassembler pour assurer une préservation des diverses facettes des œuvres sera également abordée. Enfin, une interface de consultation spécifique sera développée en direction du grand public ; le travail sur la conception sémiotique de l'interface sera réalisé au LIMUS<sup>10</sup>, en collaboration avec le laboratoire Paragraphe<sup>11</sup> de l'Université Paris 8 et le CITU<sup>12</sup>.

### Electronic Literature Organization

Par ailleurs, l'Electronic Literature Organization (ELO) a lancé, pour avancer sur ces questions, le PAD<sup>13</sup> (Preservation, Archiving and Dissemination). L'ELO est une organisation à but non lucratif qui depuis 1999 s'attache à promouvoir et développer l'écriture, l'édition et la lecture de la littérature

<sup>10</sup> Laboratoire de management de l'Université de Savoie.

<sup>11</sup> <http://paragraphe.univ-paris8.fr/fr/presentation/>

<sup>12</sup> Création interactive transdisciplinaire universitaire : <http://www.citu.info/>

<sup>13</sup> <http://eliterature.org/programs/>

numérique. Depuis le début, l'ELO aide les auteurs et les éditeurs à valoriser leurs travaux littéraires auprès d'un lectorat le plus large possible et leur apporte un soutien plus technique. Parmi les formes identifiées comme « littérature numérique » par l'ELO figurent le récit hypertexte, la poésie cinétique, les installations d'art numérique qui comportent des aspects littéraires, la fiction interactive, la génération automatique de textes ou poèmes aléatoires, les performances littéraires... L'ELO est hébergé depuis 2006 par le Maryland Institute for Technology in the Humanities (MITH) de l'Université du Maryland. L'ELO met en ligne l'actualité de la littérature numérique : colloques, conférences, appels à contributions ; son site est aussi, et ce n'est pas le moindre aspect, un lieu d'identification des œuvres. Ce sont les auteurs qui référencent leurs œuvres. L'ELO provoque l'actualité par la mise en place de l'Electronic Literature Award program qui récompense des œuvres de fiction ou de poésie et par la mise en ligne d'articles, et l'édition d'une revue en ligne.

Parmi les programmes mis en place, le programme PAD – Preservation, Archiving, and Dissemination – vise à identifier les œuvres numériques en danger et à en maintenir l'accès, encourager la stabilité du support et assurer la pérennité de l'œuvre et l'accès à tous les lecteurs. Un rapport datant de 2005 est disponible en ligne<sup>14</sup>. C'est donc une façon de répondre à l'un des problèmes identifiés de la littérature numérique qui est la pérennité de l'œuvre. Maintenir une œuvre nécessite des moyens techniques et financiers que l'auteur n'est pas forcément en mesure de posséder sur le long terme.

### **Les pratiques des bibliothèques**

Les bibliothèques, lieu de préservation de la mémoire textuelle, ont à s'interroger sur cette question qui n'a plus rien à voir avec la pratique de conservation acquise pour les ouvrages. Face aux pratiques des artistes et aux projets de recherche, quelles sont les pratiques des bibliothèques en matière d'archivage et de préservation ? Concernant l'Internet, deux projets d'archivage nationaux sont en cours en France, dans le cadre de la loi pour le dépôt légal de l'Internet. Néanmoins, il est probable que ces projets ne répondent pas complètement à l'attente qu'ils suscitent. En effet, les utilisateurs n'auront accès qu'à un dépôt légal généraliste du côté BNF<sup>15</sup> et à un dépôt légal plus précis mais restreint aux sites « média » du côté de l'INA<sup>16</sup>. Dans tous les cas, les chercheurs n'auront pas la possibilité de mener à bien leurs propres campagnes d'archivage, ni même de définir leur propre champ d'étude. De plus, ils n'auront comme outils d'analyse que ceux proposés en consultation à la BNF. L'intérêt de l'archivage web centré sur un thème précis (par exemple la littérature numérique) reste donc entier et viendrait éventuellement en complément des projets nationaux.

---

<sup>14</sup> <http://eliterature.org/pad/bab.html>

<sup>15</sup> Pour en savoir plus sur le dépôt légal Internet à la BNF : [http://www.bnf.fr/pages/infopro/depotleg/dli\\_intro.htm](http://www.bnf.fr/pages/infopro/depotleg/dli_intro.htm)

<sup>16</sup> Les deux missions en effet diffèrent : politique d'échantillonnage du web pour l'INA vs dépôt légal systématique pour la BNF.

Par ailleurs les bibliothèques, lorsqu'elles ont des dépôts numériques, se contentent de conserver le fichier original, ce qui est insuffisant pour préserver une œuvre numérique, *a fortiori* si elle est générative ou interactive (le fichier informatique n'est pas l'œuvre dans la mesure où ce n'est pas ce qui est perçu par le lecteur). Sans compter que parfois, les œuvres en ligne présentent une dimension collaborative : elles s'enrichissent des apports des internautes et évoluent continuellement.

La question de l'archivage et de l'accessibilité au patrimoine des œuvres numériques n'est donc pas, aujourd'hui, un problème résolu. Quels protocoles pour quels résultats, avec quels partenaires ? Quel rôle les établissements de taille plus modeste peuvent-ils jouer, à la mesure de leurs moyens ? Cette question de la conservation est un véritable frein car si la conservation à moyen terme est mise en question, comment un établissement pourra-t-il valoriser ce qu'il sait devoir disparaître ou être altéré ? S'en suit une difficile accessibilité par le public, ce qui constitue un frein au développement de la sensibilisation et de l'innovation dans les domaines du numérique. Ce patrimoine a une volatilité extrême liée à l'évolution rapide des technologies mises en œuvre pour sa création et sa diffusion, de sorte que les questions de sa conservation et de son accès documentaire sont liées.

## **Valorisation**

Nous avons souligné dans l'introduction le manque de visibilité de la création littéraire numérique et l'importance qu'il y avait à la valoriser. Il semble essentiel d'intégrer la littérature numérique dans deux sphères *a priori* dissociées : la littérature et l'informatique. Dans la création littéraire numérique, affirmer le geste technique. Bref, désacraliser la littérature et démystifier l'informatique.

Pour cela, la reconnaissance institutionnelle est indispensable. C'est le moyen de fédérer, de légitimer, de rendre visible. L'appui des institutions est incontournable pour apporter visibilité et reconnaissance. Nous élaborons, chacun dans notre domaine, des stratégies pour construire nos propres réseaux et pour les pérenniser. L'institutionnalisation doit d'autant plus s'affirmer haut et fort que son objet est pour l'heure non reconnu par la plupart. Cette institutionnalisation ne vise évidemment pas l'exhaustivité mais peut être un facteur important de reconnaissance.

La reconnaissance doit avoir lieu à différents niveaux et vers différents publics. Elle doit s'inscrire dans une démarche internationale et tisser des liens avec d'autres institutions étrangères. Elle doit également avoir un volet plus resserré, au niveau national ou de l'aire linguistique. Ces deux premiers volets s'adressent donc plus aux spécialistes. Cette valorisation doit enfin pour être satisfaisante s'adresser à un public élargi par le biais des institutions en lien avec des publics diversifiés telles que les bibliothèques.

### **Au niveau international**

Une organisation telle que l'ELO (cf. partie « Préservation »), qui valorise et préserve la littérature numérique, semble manquer en France. D'une part pour fédérer les œuvres et les analyses, d'autre part pour apporter une aide réelle à la conservation des œuvres, à leur accessibilité, à leur visibilité. Il semble que fasse défaut – malgré des sites<sup>17</sup> de belle envergure – un site qui se démarquerait de l'art numérique pour faire prendre son envol à la littérature numérique, un site à la fois de référence et d'aide réelle. Serait-il possible/intéressant/souhaitable de développer une branche francophone d'ELO ? D'avoir une passerelle identifiée vers les littératures numériques étrangères ? Une partie francophone – et non française – d'ELO pour traduire de l'anglais au français, du français à l'anglais les analyses, les textes théoriques et pointer directement vers les œuvres ?

Faudrait-il plutôt s'appuyer sur un site existant et développer de façon autonome la littérature numérique francophone ? Un site comme Leonardo/Olats<sup>18</sup> est intéressant à plus d'un titre pour répondre à cet enjeu. ZazieWeb<sup>19</sup>, site d'une grande popularité auprès des lecteurs, peut apporter le lien qui manque entre la littérature numérique et la *littérature-tout-court*. On peut penser au contraire à un site qui s'appuie sur une institution, la Bibliothèque publique d'information à Beaubourg, ou encore à l'Université Paris VIII. C'est-à-dire des lieux réputés à un titre ou un autre pour leur rapport privilégié à la création littéraire numérique. Il est nécessaire, dans tous les cas, qu'un tel site s'appuie sur une structure solide pour prétendre à la pérennité.

### **Au niveau national**

Faciliter la valorisation passe en France, à un moment ou un autre, par l'enseignement supérieur : colloques, journées d'étude, parutions d'écrits académiques tentent de circonscrire ce potentiel. Paris VIII où nous sommes réunis aujourd'hui est à cet égard un lieu important pour la littérature numérique. La Bibliothèque nationale de France et le Centre Georges Pompidou contribuent également à l'organisation de ces journées d'étude. Au-delà de cette activité nécessaire de spécialistes, la littérature numérique doit pouvoir s'insérer dans des cursus universitaires plus larges. Ce ne sont pas les occasions qui manquent : cours sur les avant-gardes littéraires, sur littérature et technologie, littérature et informatique... Des questions littéraires majeures qui permettent d'établir une réflexion continue entre le papier et le numérique. A ce titre, la poésie peut constituer une bonne approche. Les recherches sur les formes poétiques peuvent se prolonger par la découverte de la poésie numérique. Nous savons néanmoins le travail de persuasion qu'il faut mener pour insérer un cours sur les plaquettes d'enseignement. Mais inscrire la littérature numérique dans l'enseignement, c'est la

---

<sup>17</sup> Signalons le site e-critures.org, qui compte 111 membres et référence 42 œuvres en février 2008.

Une base d'œuvres interactives (160 œuvres en février 2008) est également accessible en ligne :

<http://www.utc.fr/~bouchard/recit/consultation/>

L'Université Ouverte de Catalogne (UOC) propose enfin, via son groupe de recherche Hermeneia, une anthologie de la littérature numérique : [http://www.uoc.edu/in3/hermeneia/cat/espais/literatura\\_B.html](http://www.uoc.edu/in3/hermeneia/cat/espais/literatura_B.html)

<sup>18</sup> Leonardo/Olats, association culturelle de recherche et de publications en ligne dans le domaine des arts et des technologies : <http://www.olats.org/>

<sup>19</sup> <http://www.zazieweb.fr/>

légitimer. Cela signifie former des étudiants à d'autres formes d'expression littéraire, à d'autres formes de création numérique. Cette insertion dans les maquettes des cours permettrait la diffusion élargie en-dehors du cercle des spécialistes.

### **Vers un public élargi**

Au-delà d'une approche visant à fédérer les spécialistes de la littérature numérique, il est important de la faire connaître à un public élargi. Parmi les institutions à même de la promouvoir, se trouvent les bibliothèques et les centres culturels, qui offrent des possibilités nombreuses – et gratuites le plus souvent – pour s'initier à différents domaines. Beaucoup de bibliothèques municipales abritent des Espaces Culture Multimédia (ECM) ou des Espaces Internet (différents labels existent) gérés par un personnel extérieur à la bibliothèque. Ces espaces diffusent la culture numérique au sens le plus large : recherche d'emploi, recherche d'information, jeux vidéo, création d'espaces personnels, etc. Il y a de fait, avec ces espaces spécifiques, une coupure entre le numérique, pris en charge par des informaticiens, par des « médiateurs » et le reste des collections (papier, audiovisuel) pris en charge par le personnel de la bibliothèque. Quant aux espaces culturels spécialisés dans le multimédia, ils ne revendiquent que rarement la littérature mais bien plus les installations, les vidéos. La encore, la création littéraire numérique, si elle existe, n'apparaît pas nommément.

Proposer des sites de création et de réflexion sur la littérature numérique demande, comme pour l'élaboration d'une collection papier, un travail de fond au sein de la bibliothèque. Différents critères doivent se conjuguer. Critères documentaires : cet article est-il pertinent, intéressant, scientifique ? Cette œuvre, cet article s'insèrent-ils dans la collection ? Par exemple pour une bibliothèque qui souhaite valoriser la poésie, il s'agira de développer une offre de sites de poésie numérique. Critères techniques : la bibliothèque offre-t-elle des moyens adéquats de consultation des œuvres en terme de logiciels, de débit, de son, de casques, etc. ? Critères légaux : la bibliothèque a-t-elle la possibilité légale de diffuser cette offre ? Peut-elle acheter les œuvres sur cédéroms et les droits de consultation afférents ? Les sites référencés sont-ils respectueux de la législation ?

Si les critères techniques et légaux peuvent faire l'objet de protocoles et être anticipés en partie, les critères documentaires demandent un investissement plus profond. Il faut connaître les spécificités de la littérature numérique par rapport à la littérature papier, c'est-à-dire comprendre les intérêts de cette forme de création littéraire, percevoir les évolutions historiques et techniques, en saisir l'intérêt littéraire et social. Il faut, enfin, avoir une connaissance des œuvres elles-mêmes, pouvoir repérer les sites de littérature numérique pour constituer des corpus pertinents. Le travail débute donc par un défrichage théorique et une « explication de texte » qu'il convient de mener auprès des personnels comme des publics. Le même travail de fond doit prévaloir au sein des centres culturels où cette offre doit s'insérer dans le reste de l'offre (ateliers réguliers ou événements).

La bibliothèque ou le centre culturel peut donc mettre en place, au sein d'un espace spécifique ou au sein d'un atelier, une initiation à la littérature numérique. Soit en profitant des multiples manifestations nationales qui égrènent l'année : semaine de la langue française, semaine du numérique, *Lire en fête*. C'est l'occasion de prendre des sujets à contre-courant. *Lire en fête* promeut la littérature papier ? On en profite pour faire découvrir la littérature numérique. La semaine du numérique insiste sur les créations de sites personnels, les conférences sur les logiciels libres ? On donne un coup de projecteur sur des sites de création littéraire. Pour cela, un poste dédié, avec en *favoris* une liste de sites représentatifs des différents courants de création et, éventuellement, quelques liens vers les articles théoriques et des sites de littérature numérique étrangers. Ou un cycle de conférences. Ou des interventions d'auteurs. Et chaque fois, une trace numérique de ce qui a eu lieu, pour inciter à revenir sur ces sites, à emprunter les cédéroms et DVD, à consulter les sites.

### **Des résidences d'auteurs**

Au-delà d'institutions précises aux missions identifiées comme l'université ou la bibliothèque, une autre piste de réflexion consiste à promouvoir des auteurs de littérature numérique par le biais de résidences virtuelles. A l'exemple de ce qui se passe pour les écrivains, les vidéastes ou les artistes contemporains, il est possible d'imaginer une résidence d'écrivain numérique. De façon très classique, l'auteur investit un lieu et pendant sa période de création établit une relation avec le lieu comme avec le public du lieu. Cela peut avoir lieu dans une bibliothèque, lieu par excellence de l'écrit, mais également dans tout autre lieu : maison d'écrivain, centre d'art, etc. Accueillir un auteur de littérature numérique implique cependant que la période d'accueil dépasse la période de résidence. En effet, cela nécessite de la part de la structure accueillante de posséder des moyens techniques suffisants pour que l'œuvre puisse voir le jour. Cela signifie également que cette aide technique ne prend pas fin avec la résidence mais se poursuit puisque l'œuvre peut être hébergée sur le site de la structure. Cet hébergement est une trace obligée en termes de mémoire de la vie de l'institution et une façon pour l'auteur de donner à voir son travail en s'appuyant sur une structure viable. Il importe donc d'anticiper, par le biais d'une convention, les droits et obligations de chacun afin que l'œuvre puisse voir sa pérennité assurée. La littérature numérique n'a pas, comme la littérature *papier*, de système de diffusion qui l'insère dans un système économique. Il s'agit d'une création majoritairement *gratuite*<sup>20</sup>, mise à disposition de tous ceux qui auront la possibilité d'y accéder. Les frais de gestion du site incombent aux auteurs. D'où l'intérêt de s'allier avec une institution aux épaules plus solides pour éviter la disparition d'une œuvre de littérature numérique. Déclinée en faveur de la littérature numérique, cette aide technique pourrait ainsi permettre à des auteurs de pérenniser leurs œuvres et aux bibliothèques de valoriser une création littéraire contemporaine.

---

<sup>20</sup> Signalons toutefois l'initiative de François Coulon, qui propose d'acheter des œuvres numériques sur son site [www.totonium.com](http://www.totonium.com). La première œuvre proposée au téléchargement en décembre 2007 est une œuvre de François Coulon lui-même, *Le Réprobateur*.

## Conclusion

La valorisation et la conservation de la création littéraire numérique sont ainsi deux enjeux cruciaux qu'il s'agit de développer en parallèle. La question de la conservation s'insère dans une problématique plus vaste qui est celle de la conservation du patrimoine numérique et pour laquelle des programmes de recherche sont en cours. Les résultats devraient bénéficier à tous les domaines du numérique.

La valorisation est à mener conjointement par tous les acteurs de la création littéraire numérique, notamment les auteurs et les théoriciens, afin que cela bénéficie à l'ensemble des réalisations et des travaux y afférant. Des réseaux et institutions de légitimation sont encore à construire ou à consolider sur un plan national mais aussi européen. Le champ littéraire, parce qu'il s'est structuré autour du livre, éprouve en effet des difficultés à incorporer la littérature numérique. Le domaine de la littérature numérique, qui s'est d'abord construit aux marges du champ littéraire *traditionnel*, tend actuellement à s'autonomiser en champ avec des institutions et des réseaux de légitimation spécifiques<sup>21</sup>. C'est cet effort qui doit être poursuivi.

---

<sup>21</sup> Par exemple le colloque international e-poetry , qui a eu lieu pour la première fois en France en 2007 : <http://www.epoetry2007.net/>