

# Le texte questionné par les médias informatisés

Yves Jeanneret

PROFESSEUR À L'UNIVERSITÉ D'AVIGNON

*Du texte à l'écran, d'un texte à un autre,  
d'une machine à texte à une autre. Des formes  
écrites à regarder de près.*

**J**e souhaite présenter ici, très synthétiquement, quelques axes de réflexion qui animent les recherches menées depuis une quinzaine d'années sur le texte et ses transformations à l'heure du développement des médias informatisés. Les catégories à partir desquelles ces recherches sont développées sont en elles-mêmes importantes. Nous préférons par exemple l'expression « média informatisé » à celle de « technologie de l'information ». Cette dernière a pour défaut de ne pas bien individualiser les objets actuels (le livre est une formidable technologie de l'information), mais surtout elle tend, précisément, à faire disparaître l'objet texte. Or, on ne comprend pas grand-chose à ces médias si on ne regarde pas de près les formes écrites particulières qu'ils véhiculent, les écrits d'écran. C'est alors que la question du texte de réseau peut être posée : quels liens celui-ci entretient-il avec les formes antérieures du texte ? Est-ce encore du texte ?

## Un retour sur la question du texte

Il est très difficile de bien poser ces questions, pour des raisons qui ne tiennent pas toutes à l'actualité.

Le terme « texte » évoque pour nous une expérience banalisée plutôt qu'un concept. Nous savons intuitivement ce qu'est un texte, mais nous avons grand-peine à définir la notion de textualité. Les objets textuels ont été naturalisés par certains usages, dans lesquels les pratiques de l'apprentissage littéraire ont joué un rôle décisif, mais qu'a d'abord rendus possibles la production du livre et plus largement des documents écrits.

La réalité phénoménale de la confrontation à un objet à lire, tangible et circonscrit, est sans doute

le « noyau dur » de cette évidence familière du texte. Or, si l'on y regarde de près, cet objet comporte bien des ambiguïtés, qui font partie de sa productivité. Les textes ne tiennent leur consistance que d'une masse considérable de codes symboliques et visuels, mais il est très courant qu'on les traite comme s'ils ne contenaient que de la langue. Chaque texte est une production matérielle, produite et échangée dans des situations particulières, mais il ne reçoit le caractère de la textualité que dans le mouvement interprétatif qui l'arrache à ce site matériel. Tous les textes sont faits d'hétérogénéité, de tensions et même de contradictions, mais l'idée de texte suggère une structure, une cohérence et une visée. Toutes ces tensions tiennent peut-être à une ambiguïté plus fondamentale : la fonction textuelle et la textualité correspondent à des opérations pérennes de la culture, mais nous avons appris à définir ces fonctions à partir d'un moment historique précis, celui où elles se sont incarnées dans un objet particulier, le livre et même le livre du XIX<sup>e</sup> siècle. Toutes ces ambiguïtés empilées sont travaillées par le changement de support et, dans une certaine façon, de régime que connaît le texte ou en tout cas la textualité.

C'est pourquoi le monde du réseau est extrêmement fécond en prises de position normatives sur la nature du texte. Je prendrai ici un seul exemple, les théories de l'hypertexte. Ce terme a été créé dans les années 60 (l'hagiographie attribue à tort son invention à Vannevar Bush, qui n'a jamais employé le mot ni développé le concept) au sein de la communauté des concepteurs informatiques militant pour de nouvelles formes culturelles et politiques. Il a donc été chargé d'emblée d'une forte valeur idéologique, la qualification sémantique d'une propriété technique de l'informatique, la capacité combinatoire du calcul. L'hypertexte pouvait donc être opposé aisément au texte (dont il emprunte pourtant le nom au superlatif) : l'un était clos, l'autre ouvert, l'un était condamné à la linéarité, l'autre disponible pour toutes les bifurcations, l'un condamnait le lecteur à la passivité, l'autre rendait chacun lecteur. On a même prétendu qu'une convergence

existait entre les théories critiques de l'intertextualité et l'ingénierie informatique. Les recherches ultérieures sur l'hypertexte ont pris leurs distances vis-à-vis de ces simplifications, mais celles-ci sont très éclairantes. Pour fabriquer une antithèse du texte (ce qu'est finalement l'hypertexte) il fallait caricaturer ce dernier. Très peu de textes sont purement linéaires et le degré d'activité du lecteur n'est nullement proportionnel au caractère combinatoire d'un texte. La double confusion, entre le texte matériel et l'opération de lecture (croire qu'un dispositif peut représenter la lecture) et entre la textualité et la linéarité (oublier la complexe construction des formes écrites), était nécessaire pour penser en forme d'antithèse l'ancien et le nouveau. Je pense que cette conception des choses a vécu, en partie grâce aux chercheurs français.

Face à cela, il était essentiel de comprendre de quelle forme de textualisation les écrits d'écran sont tributaires : par exemple analyser, comme pour les textes anciens, les contraintes du support et l'organisation des formes ; étudier la façon dont se dessinent les espaces de l'initiative (lire, écrire, manipuler) comme le font ceux qui étudient les pratiques lettrées ; remarquer que l'exiguïté de l'écran demande des organisations signifiantes particulières, comme les cadres et les signes passeurs ; comprendre quel pouvoir la programmation informatique exerce sur les formes d'écriture elles-mêmes, en définissant les ressources que chacun d'entre nous peut utiliser et en configurant certaines opérations fondamentales de l'ordre du savoir : en opérant comme « architecte ».

Toute la difficulté est alors de pouvoir combiner deux points de vue également essentiels : inscrire toutes ces formes dans une continuité historique (l'écran devant par exemple beaucoup à la page), mais percevoir aussi ce qui se déplace

***Les frontières matérielles et l'inscription physique de l'objet texte deviennent de plus en plus changeantes et labiles.***



**Une masse considérable de codes symboliques et visuels.**

fondamentalement dans l'économie des écritures et des lectures. Il est certain que, dès qu'on a entrepris cette observation patiente, penser le passage de l'ancien au nouveau sur le mode de l'antithèse n'est plus guère tenable. On ne passe plus d'un espace contraint à un espace libre, mais d'un espace de contraintes et d'initiatives à un autre.

### **Le texte problématique**

Le statut du texte sur les réseaux informatiques paraît donc très paradoxal.

L'importance du texte dans la communication tient à son caractère tangible et singulier. C'est ce qui lui donne la capacité de vivre et de connaître des contextes et des sens différents.

Or il n'est pas du tout certain que cet objet persiste dans l'univers informatique et l'évolution du design des logiciels lui donne une place de plus en plus restreinte. Cela pour plusieurs raisons : d'abord, les frontières matérielles et l'inscription physique de l'objet texte deviennent de plus en plus changeantes et labiles. Des objets textuels ne cessent d'apparaître sur nos écrans, mais ils ne sont pas conser-

vés ni véhiculés en tant que tels. Le lien entre le support, la trace et le signe, qui définit tous les régimes précédents de l'écriture, est défait. Les traces sont inscrites dans un code invisible pour l'homme, dans la machine, et le plus souvent dans un ensemble de machines, si bien que même les hommes de l'art, face à un texte particulier et à son « code source », ne peuvent pas toujours reconstituer le circuit des écritures. En somme, le texte cesse d'être un objet singulier et tangible, porté par un support, pour devenir une sorte d'événement fugace, réitéré à chaque acte de lecture. Cela a de lourdes conséquences en réception, par rapport à la façon dont les lecteurs peuvent identifier, saisir, qualifier les entités de discours.

Or, ce fait de structure fondamental de l'informatique, qui veut que le texte soit nécessairement transmis en code et non en matérialité, a beaucoup de conséquences sur la teneur même du rapport de communication qui peut s'instituer autour de lui. L'informatique privilégie systématiquement la séquence de lettres (c'est-à-dire la forme la plus « basique » de l'écriture alphabétique) par rapport à tout autre code d'expression. Cela signifie que les systèmes symboliques de la culture doivent être traduits dans ce langage descriptif purement alphabétique pour être traités, tracés et reconnus. Cette hégémonie de certains codes a pour effet que les productions écrites sont de plus en plus normalisées, indépendamment de la forme matérielle dans laquelle les textes peuvent être lus. En effet, l'idéal dominant dans les communautés du génie logiciel est l'indépendance des contenus par rapport aux formes matérielles. La nécessité de dissocier la structure logique des textes de leur forme visuelle et matérielle n'a cessé de s'imposer au fil des différentes « générations » de logiciels. Les littéraires sont très attachés à l'idée, fondée en droit, qu'il est impossible de dissocier la forme du fond. Cette dissociation a été imposée, en fait, par le génie informatique, et nous la vivons au quotidien.

### La textualité omniprésente

Il ne faudrait pourtant pas conclure que l'univers informatique est un univers sans texte. Ce serait au contraire, à mon avis, une lourde erreur.

Cela tient au rapport entre l'information comme donnée technique et l'information comme pratique sociale. Il est tout à fait possible de représenter toute forme culturelle par un code purement logique, totalement détaché de la dimension sensible de l'écriture et de la lecture, mais un tel objet n'a aucune chance d'être socialisé. Il peut circuler universellement

entre les machines, mais il ne produira aucune information au sens social du terme. En effet, les objets ne font communication et culture que parce qu'ils sont susceptibles d'être lus, et ils ne sont lisibles que s'ils s'inscrivent dans les formes élaborées en temps long par l'histoire des disciplines écrites.

C'est pourquoi l'informatique est toujours davantage une ingénierie des formes textuelles. Il ne faut surtout pas réduire l'informatique à la pratique des codes logiciels. À mesure que l'informatique a quitté le seul domaine du calcul pour conquérir celui du texte, du document, de la communication, elle est devenue toujours davantage une interprétation, une capture et une transformation des codes ordinaires, triviaux, de la culture. Microsoft et Google continuent manifestement Disney, comme reconditionnement incessant de toutes formes d'œuvres et de langages. C'est pourquoi Internet est littéralement gorgé de formes textuelles. Les logiciels qui affichent des listes de références, ceux qui proposent du prêt-à-éditer, ceux qui cartographient des « folksonomies » sont de formidables machines à textes. L'informatique prend la main sur les disciplines immémoriales de la textualisation (éditer, cataloguer, repérer, critiquer) qui relevaient avant elle de communautés lettrées et de médiateurs spécifiques.

### Machines à textes

Cette mainmise sur la production des formes écrites a pris, ces dernières années, quelques directions que je voudrais évoquer pour finir.

On peut d'abord observer que le mouvement de textualisation opéré par l'informatique ne consiste pas seulement à conserver et transmettre autrement des textes existants (ce qu'il fait également) mais qu'il a pour effet de porter à l'écriture nombre de pratiques qui ne relevaient pas précédemment de l'écrit. Voici deux exemples très courants : un logiciel de messagerie fait entrer dans le seul univers de l'écrit, avec ses traces, ses modes d'inscription et ses cadres, un ensemble de pratiques qui, précédemment, relevaient de diverses matérialités, de divers lieux et de divers rôles ; un logiciel comme PowerPoint ne fait pas que donner des conseils en matière de rhétorique des « présentations », il propose, dans sa matérialité même, des solutions et des cadres qui sont porteurs de cette rhétorique. Il donne accès, dans le faire, à un ordre du texte.

C'est la « plasticité » particulière des formes écrites autorisée par l'informatique qui permet ces dispositifs d'écriture qui écrivent nos pratiques. Il ne faut évidemment pas en conclure que chacun suit automatiquement ces schèmes de

pratique, mais plutôt que le rapport entre lire, écrire et pratiquer se redéfinit en profondeur.

Une autre tendance essentielle est liée au phénomène déjà évoqué de la fragmentation et de l'implosion des formes textuelles. L'informatique est en train de franchir un palier dans la définition des formes textuelles, en plaçant les formats et les matrices d'écriture qu'elle élabore à un niveau d'universalité plus élevé. L'idéal d'une culture entièrement configurée par la fluidité des éléments d'information (« l'interopérabilité ») fait que les formats logiciels actuellement développés visent à déconstruire la singularité de tout texte pour procéder à la capture de fragments de toutes sortes à l'intérieur de « capsules textuelles » uniformisées. C'est ainsi qu'on voit des textes rédigés dans des conditions très différentes entrer ensemble dans les mêmes figures d'écran. Une certaine division du travail se profile derrière cette forme d'« optimisation » du rapport textuel : les concepteurs de logiciels définissent les formats de l'expression, les amateurs de tout bord alimentent en texte ces matrices d'écriture et les usagers composent, en fonction de leurs besoins changeants, un texte toujours reconfiguré.

Ces changements affectent des questions essentielles dans la dimension politique de la communication : celle du rôle des contextes dans l'interprétation des objets, celle de la nature de l'auctorialité et de la publicité des textes, celle de la diversité dans l'usage des ressources d'expression. Mais cet enjeu ne fait pas l'objet de débat : les réponses avancent plus vite que les questions, portées par l'efficacité des outils d'écriture eux-mêmes.

La dimension politique de ce phénomène tient à la relation qui peut s'établir à partir de là entre les possibilités techniques du traitement automatique des textes (ou disons, pour rester plus prudent, des traces) et les idéaux de la culture et du pouvoir qui habitent le design des objets. C'est une dialectique très difficile à démêler mais très complexe.

Actuellement un certain discours de la participation et de la démocratie culturelle se développe, sous le nom de « web 2.0 » : une terminologie que les chercheurs en communication ne peuvent retenir, puisqu'elle présente comme un perfectionnement de logiciel un changement culturel. Il ne s'agit pas du tout d'une entité cohérente, mais plutôt de la rencontre entre certaines efficacités techniques et certains idéaux sociaux. Du côté technique, la normalisation des formats du texte déjà évoquée et la capacité de traiter d'immenses bases de données permettent un trai-

tement massivement combinatoire de fragments textuels provenant de sources très diverses. Du côté idéologique, une définition du réseau comme lieu d'expression libre de tous les auteurs « ordinaires » disqualifie la production éditoriale et auctoriale au bénéfice de l'invitation à participer, laisser des traces, partager des évaluations et des usages. Ainsi se renforcent mutuellement deux

mouvements en partie contradictoires : l'uniformisation et l'industrialisation croissante des formes textuelles d'un côté, de l'autre la diversification des rôles dans l'écriture et la mise en publicité de contributions écrites de toutes natures.

Le chercheur ne juge ce mouvement ni plus ni moins démocratique qu'un autre. Il essaie de comprendre comment les médiations et les autorités peuvent s'en trouver modifiées et aussi en quoi ces modes nouveaux d'existence des textes représentent des conceptions du savoir. Il refuse toutefois, ici encore, l'antithèse facile entre le monde passé et le monde nouveau, qui est la plaie du discours sur l'informatique. En effet, quoi qu'en disent les détracteurs du « web 1.0 », l'activité éditoriale est omniprésente et cruciale dans les productions actuelles du réseau comme elle l'était il y a dix ans, et il n'y a aucune raison pour que cela change, parce que l'énonciation éditoriale reste, en informatique comme dans le livre, le lieu où réside le pouvoir du donner à lire et à écrire. ●

**Web 2.0:  
l'uniformisation  
et l'industrialisation croissante  
des formes textuelles d'un côté,  
de l'autre la diversification des rôles  
dans l'écriture et la mise en  
publicité de contributions  
écrites de toutes  
natures.**



**Un texte toujours reconfiguré.**