

litt
LITTÉRATURE ET DESIGN
Éra
&
t11r€

sous la direction de Pascal Mougin

DESIGN

VISUALITÉS ET VISUALISATIONS DU TEXTE EN RÉGIME NUMÉRIQUE

les presses du réel

FIGURES
collection fondée par Xavier Douroux

Littérature et design

visualités et visualisations du texte
en régime numérique

sous la direction de
Pascal Mougin

Cet ouvrage est publié avec le soutien de l'équipe THALIM (Sorbonne nouvelle/
ENS/CNRS) et du Centre d'histoire culturelle des sociétés contemporaines
(Université de Versailles Saint-Quentin-en-Yvelines / Paris-Saclay).



les presses du réel

Introduction. Pensée du design et imaginaires de la littérature

Pascal Mougin

Employé à la Renaissance dans le double sens d'image et d'intention, l'italien *disegno* passe en français au XVII^e siècle sous les deux formes plus ou moins confondues de *dessin* et *dessein*, jusqu'à ce que l'orthographe tranche, consommant la rupture sémantique : dès le milieu du XVIII^e, rationalité cartésienne oblige, *dessin* désignera définitivement une pratique concrète, enseignée désormais comme telle à l'Académie royale de peinture et de sculpture, tandis que *dessein* prendra le sens abstrait d'intention ou projet. Entretemps, *disegno* aura donné l'anglais *design*, auquel Shaftesbury, dans sa théorie de l'art¹, maintient le double sens originel. L'anglais, lui, ne tranchera jamais tout à fait, au point que le verbe correspondant, *to design*, se traduit aujourd'hui aussi bien par *dessiner* que par *concevoir* et qu'il a fallu, le moment venu, naturaliser le substantif *design* dans la langue de Descartes pour prendre acte d'une activité au croisement du sensible et de l'intellect qui, comme telle, n'y avait pas de nom².

Si le design repose ainsi sur l'indissociabilité du voir et du concevoir, il implique en revanche la séparation du concevoir et du faire. De fait, historiquement, il apparaît au moment de la révolution industrielle,

¹ SHAFTESBURY, *A Letter Concerning the Art, or Science of Design*, 1712, édition française : « Lettre sur l'art et la science du dessin », traduction et présentation par Fabienne Brugère et Laure Hariot, *Revue d'esthétique*, n° 28, 1995-1996, p. 209-215.

² *Design* reste absent du *Trésor de la langue française* [<http://atilf.atilf.fr>]. Pour un aperçu développé de l'histoire du mot, voir la notice « disegno » dans Barbara CASSIN (dir.), *Vocabulaire européen des philosophies. Le dictionnaire des intraduisibles*, Paris, Le Seuil / Le Robert, 2019 [https://vep.lerobert.com/pages_html/disegno.htm].

quand la distinction entre conception et fabrication s'objective dans les structures de l'appareil de production. À partir du XIX^e siècle, les progrès du machinisme, l'augmentation des capitaux investis et la somme de technologies engagées dans la production d'objets de plus en plus complexes contraignent en effet à séparer des compétences et des activités jusqu'alors confondues ou tout au moins assumables par la même personne : en rupture avec le modèle artisanal de la production, la division du travail intervient désormais entre les ouvriers qui opèrent sur les machines et les spécialistes chargés d'imaginer ce qu'elles servent à fabriquer – sans oublier, entre les deux, les concepteurs des machines elles-mêmes et des méthodes de fabrication. L'Allemand Peter Berhens sera à ce titre reconnu rétrospectivement comme le premier designer industriel pour sa collaboration avec la compagnie AEG avant la première guerre mondiale, tandis que le Bauhaus, qui promeut le terme *design* dans son sens actuel, verra dans l'ajustement harmonieux des compétences et la prise en charge de la conception par les artistes un idéal de réussite industrielle et de progrès social.

Enfin, le design se caractérise par l'importance accordée à la finalité de ses propositions, au point qu'il se définit aujourd'hui comme la discipline du projet par excellence³. Qu'il soit porté par un idéal humaniste, l'ambition commerciale (Raymond Loewy, *La Laideur se vend mal*, 1952), l'impératif fonctionnaliste (Louis Sullivan : « la forme suit la fonction »), les enjeux sociaux et le souci de l'environnement (Victor Papanek, *Design pour un monde réel*, 1971 ; John Thackara, *In the bubble. De la complexité au design durable*, 2005), le design est une pensée des usages et revendique un décentrement du point de vue du concepteur vers celui de l'utilisateur.

Si le sens du mot, la notion de design et les pratiques correspondantes n'ont cessé d'évoluer depuis la fin du XIX^e siècle, le principe originel de non-séparation entre dessiner et concevoir, la distinction entre conception et réalisation et l'horizon des usages restent les trois fondamentaux de la discipline.

³ Pour un état des lieux critique sur le sujet, voir Anne PIPONNIER, Anne BEYAERT-GESLIN et Stéphanie CARDOSO (dir.), *Communication et organisation*, n° 46, 2014, « *Design et projet* » [https://doi.org/10.4000/communicationorganisation.4690].

Incompatibilités ?

Ces trois aspects constitutifs semblent compromettre d'emblée l'hypothèse d'une convergence entre design et littérature, hors cas spécifiques d'inspirations effectives (le fameux le fauteuil « Proust » d'Alessandro Mendini, 1978)⁴ ou affinités personnelles déclarées⁵. Ils rendent a priori plus difficile encore celle d'un rapprochement théorique voire d'un apport éventuel de la pensée du design à la théorie littéraire. D'une part parce que là où le design parie sur le potentiel du régime iconique, considérant l'image (au sens le plus large : image mentale, graphe, dessin, maquette), comme le moyen « de se faire une idée précise de quelque chose qui n'existe pas encore⁶ », la littérature – malgré le double sens originel du grec *graphein*, écrire et dessiner – s'en remet exclusivement au langage, jusqu'à défier l'image – suspecte au demeurant depuis Platon dans la tradition occidentale – en prétendant faire voir mieux qu'elle par la description ou la suggestion.

D'autre part parce que la séparation entre conception et réalisation que suppose le design et dont il procède historiquement est aux antipodes de la doxa littéraire « moderne » qui se met en place à partir du Romantisme et qui s'élabore, précisément, contre la modernité technique et l'industrialisation de la production⁷. Dans cet imaginaire littéraire, concevoir et réaliser sont deux fonctions imbriquées, peu susceptibles d'être assumées par des instances distinctes – un hypothétique concepteur élaborant un projet ou un cahier des charges prescriptif et un non moins hypothétique exécutant ou rédacteur sommé d'obéir aux consignes. La délégation d'exécution sur laquelle repose le modèle industriel est même incompatible avec la légitimité littéraire : les pratiques éditoriales de sous-traitance rédactionnelle sont d'emblée disqualifiées comme une forme dévoyée de mercenariat de l'écriture, qu'elles soient semi-officielles – la production

⁴ Voir aussi Anthony GUERRÉE, *Les Assises du temps perdu*, Nantes, Bouclard éditions, coll. « L'officine », 2020 (cahier de recherches documentant la conception d'une gamme de chaises, fauteuils et tabourets inspirés eux aussi des personnages de Proust).

⁵ Voir Esther HENWOOD, *Design et littérature. Une liaison inspirée*, Paris, Norma, 2009 (recueil d'entretiens avec une quarantaine de designers contemporains interrogés sur leurs écrivains préférés).

⁶ HORST BREDEKAMP, *Théorie de l'acte d'image* [2007], traduit de l'allemand par Frédéric Joly et Yves Sintomer, Paris, La Découverte, 2015, cité par Anne-Lyse RENON, *Design et science*, Saint-Denis, Presses universitaires de Vincennes, coll. « Libre cours », 2020, p. 25.

⁷ Voir Pascal MOUGIN, *Moderne / contemporain. Art et littérature des années 1960 à nos jours*, Dijon, Les presses du réel, 2019, « La modernité littéraire et artistique », p. 54-88.

« à la chaîne » des romans à l'eau de rose calibrés selon le public cible – ou moins avouables – le recours clandestin à une plume anonyme. La création véritable, dans le cas d'une œuvre de langage en particulier, se pense au contraire comme l'invention simultanée des fins et des moyens par un créateur incréé, démiurge autonome et tout puissant à l'origine de ses propres possibles. La distinction entre conception et réalisation peut à la limite s'envisager dans l'ancien cadre rhétorico-poétique, dans la mesure où celui-ci distinguait l'élaboration du contenu – *inventio* –, sa mise en ordre – *dispositio* – et la formulation proprement dite – *elocutio* : la conception correspondrait alors à l'*inventio*, la réalisation à la *dispositio* et à l'*elocutio*. Mais elle n'est plus pertinente quand l'écriture se prétend indissociablement *inventio*, *dispositio* et *elocutio*, les trois opérations interagissant tout au long de la genèse de l'œuvre. En régime moderne, à la différence des conceptions antiques, médiévales et classiques, l'écrivain n'admet guère de se voir dicter son travail par un impératif de contenu – sujet à traiter, message à délivrer, scénario à développer – ou une prescription formelle de style ou de genre. L'écriture est fondamentalement « processus » ou *work in progress*, c'est-à-dire qu'elle fait advenir sa forme et ses contenus à mesure du travail sur le médium linguistique selon un principe de nécessité interne : « Avant que je me mette à tracer des signes sur le papier », explique Claude Simon, « il n'y a rien, sauf [...] un vague – très vague – projet⁸ ». Les contre-exemples existent, en particulier au xx^e siècle, mais se signalent justement comme autant d'écarts à la norme ou de remises en question de l'idéal romantique. C'est le cas des littératures oulipiennes qui, reposant sur la règle et la contrainte, distinguent conception et réalisation, protocole et exécution, intention et résultat. Georges Perec explique ainsi, à propos de *La Vie mode d'emploi* (1978) : « Le projet m'a pris dix ans. Pendant des années, j'ai fait des plans, des graphiques. [...] Il s'agit autant de se représenter le livre que d'éviter d'avoir à l'écrire [...] »⁹. » *La Vie mode d'emploi* et son *Cahier des charges*¹⁰ représentent bien une forme de littérature qu'on pourrait dire « dessinée », mais partant singulière.

⁸ Claude SIMON, préface à *Orion aveugle* [1970], dans *Œuvres*, édition établie par Alastair B. Duncan, avec la collaboration de Jean H. Duffy, Gallimard, coll. « Bibliothèque de la Pléiade », 2006, p. 1181.

⁹ Georges PEREC, *Entretiens et conférences, volume 1, 1965-1978*, édition critique établie par Dominique Bertelli et Mireille Ribière, Nantes, Joseph K, 2003, p. 233.

¹⁰ G. PEREC, *Cahier des charges de "La Vie mode d'emploi"*, présentation, transcription et notes par H. Hartje, B. Magné et J. Neefs, Paris, Éditions du CNRS et Zulma, coll. « Manuscrits », 1993.

Enfin, contrairement à la dimension toujours finalisée et utilitariste du design – qu'il s'agisse de faire vendre ou de rendre le monde meilleur –, l'imaginaire littéraire romantique et post-romantique relève d'une conception antifonctionnaliste de la création et d'un idéal de désintéressement qui rend la littérature peu soucieuse de ses usages ou de ses retombées pragmatiques et plus indifférente encore au « point de vue de l'utilisateur ». Si tout écrivain fantasme son lecteur idéal et s'ajuste de manière plus ou moins spontanée aux exigences du champ littéraire, il n'entend guère dépendre des attentes des lecteurs réels et reconnaîtra difficilement, sauf à perdre son âme et son crédit, qu'il anticipe la réception de son œuvre au point d'en faire le moteur de sa création. Il arrive que la littérature tende vers une finalité qui l'excède, mais quand le surréalisme se prétend « au service de la révolution », c'est pour faire valoir la révolution esthétique comme simple équivalent de la révolution historique, manière de concilier, par l'alibi de l'homologie structurale, intention politique et abstinence pragmatique. Les mots d'ordre régulièrement brandis – « Changer la vie » (Rimbaud), « Transformer le monde » (Breton) – ne sont guère que des fantasmes substitutifs que la société, elle, n'a de toute façon jamais vraiment pris au sérieux¹¹. Et quand, après la seconde guerre mondiale, la littérature se donnera pour mission d'infléchir directement le cours de l'histoire, elle sera dite alors « engagée », mais l'expression elle-même a valeur démarcative : elle rappelle que cette littérature engagée est dérogatoire par rapport à la littérature tout court qui précisément, en régime moderne, ne l'est pas.

Design de livres et design graphique

Telles sont les raisons qui rendent a priori difficilement conciliables la pensée du design et l'imaginaire de la littérature. Que le design se revendique un précurseur en la personne d'un poète, William Morris, n'est paradoxal qu'en apparence. Morris considère que l'avènement de la machine, la dissociation du travail et du capital et la priorité

¹¹ Voir William MARX, *L'Adieu à la littérature. Histoire d'une dévalorisation. XVIII-XX^e siècle*, Minuit, coll. « Paradoxe », 2005. Marx qualifie ces mots d'ordre de « gestes vides », expliquant que leurs auteurs eux-mêmes dissimulent tant bien que mal leur manque de conviction derrière « la violence de leurs vociférations » (p. 80).

accordée au commerce mènent, sous couvert de progrès, à la production d'ersatz, à la déflation du beau, à la perte de sens du travail et à la fin du bonheur dans la civilisation¹². D'où la nécessité de réintroduire l'exigence esthétique dans la production, au-delà des seuls impératifs utilitaristes et fonctionnels. Ce sera la mission du mouvement *Arts and Crafts* et c'est dans cet esprit que Morris se fera lui-même éditeur : contre l'industrialisation du livre, il fonde en 1891 Kelmscott Press, qui produira des livres avec le sens de l'art, les outils et les techniques ancestrales des artisans. Ironie de l'histoire, Morris, socialiste engagé, rejoint ici l'intérêt pour l'art du livre et la bibliophilie qui se développe dans les milieux lettrés français à la même époque sur les mêmes bases anti-industrialistes mais, à l'inverse de Morris, dans une optique ouvertement élitiste. Il s'agit d'empêcher ce que certains se représentent comme une décadence du livre et de soustraire celui-ci à la « la vulgarité introduite par les procédés mécaniques de reproduction¹³ ». La bibliothèque de Des Esseintes, dans *À rebours* de Huysmans (1884), est un hymne à cette bibliophilie nouvelle et à l'esthétisme raffiné qui tente aristocratiquement de sauver le Livre du livre. Tout au long du xx^e siècle, parallèlement à la pratique des éditions originales et des tirages de tête permettant, par la diffusion restreinte d'exemplaires numérotés et signés de l'auteur, de préserver autant que possible le livre de son inévitable démocratisation, les livres et livres-objets issus de collaborations entre peintres et poètes, illustrés d'originaux de l'artiste ou de lithographies certifiées et vendus à prix d'or représentent la formule la plus aboutie de ce « design de livre » mis en place par la modernité artistique et littéraire dans son sauve-qui-peut face à la modernité historique, visant à redonner au livre valeur et prestige, dimension auratique et fonction de fétiche en organisant sa rareté et faire ainsi le bonheur des *happy few*.

Le design n'est pas pour autant absent de l'édition littéraire courante dont se méfient les esthètes. Mais c'est un design minimaliste : depuis le xix^e siècle, au rebours d'une tradition multiséculaire exploitant la

matérialité iconique du texte et de sa mise en page – qu'on songe en particulier aux *carmina figurata* de la poésie chrétienne ou aux enluminures des manuscrits médiévaux –, les standards de l'imprimé littéraire consacrent le primat du lisible sur le visible. Ils proscrirent l'image et limitent le plus souvent les variations et enrichissements graphiques, privilégiant une typographie qui se veut « neutre¹⁴ » et non remarquable ainsi qu'une composition sous forme de blocs justifiés et homogènes. L'idéal du « gris typographique » vise le confort de lecture, proscrivant toute aspérité, lézarde ou rivière susceptible de troubler le parcours de l'œil. La sobriété visuelle maximale du signifiant graphique, censé s'effacer pour ne pas faire écran et laisser fonctionner le texte comme pur vecteur de sens, renvoie à l'imaginaire littéraire évoqué plus haut : parce que le livre est volontiers conçu comme « instrument spirituel » (Mallarmé¹⁵) censé élever l'esprit vers les plus hautes vérités, l'essence du texte est détachée de sa réalisation spatiale et concrète : le texte est un objet immatériel, lisible plus que visible, qui transcende sa matérialité graphique. Ce parti pris s'accorde du reste avec les contraintes techniques et économiques qu'impose l'industrialisation de l'imprimerie : rappelons qu'avant l'invention du procédé offset dans les années 1970, l'impression du texte et celles de l'image relèvent de techniques différentes, ce qui limite l'association texte-image et dissuade l'iconisation du texte lui-même.

La mise en page et la typographie relèvent de surcroît des choix exclusifs de l'éditeur et non des décisions de l'auteur. Elles restent donc secondes par rapport à l'écriture. Quasi non négociable, le minimalisme graphique est de fait globalement admis voire naturalisé par les écrivains¹⁶. Les contrexemples, des *Calligrammes* d'Apollinaire aux polychromies de Jacques Roubaud, en passant par la poésie visuelle ou concrète, la « typoésie » et toutes les formes de « grammatextualité¹⁷ »

¹⁴ François RICHAUDEAU et Olivier BINISTI, *Manuel de typographie et de mise en page. Du papier à l'écran*, Paris, Retz, 2005.

¹⁵ Stéphane MALLARMÉ, « Le livre, instrument spirituel » (1897), dans *Ceuvres complètes*, tome 1, édition présentée, établie et annotée par Bertrand Marchal, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque de la Pléiade », 2003, *Quant au livre*, p. 223.

¹⁶ Voir Marie-Ève THÉRENTY, « Pour une poétique historique du support », *Romantisme*, n° 143, janvier 2009, p. 109-115 [https://www.cairn.info/revue-romantisme-2009-1-page-109.htm].

¹⁷ Jean Gérard LAPACHERIE, « De la grammatextualité », *Poétique*, n° 59, 1984. « La grammatextualité, propriété commune à toute une série de textes "littéraires" ou non, "poétiques" ou non, recouvre plus des pratiques d'écriture, comme la figuration par la lettre, les dispositifs fragmentaires ou foisonnants,

¹² Voir par exemple William MORRIS, « L'art et l'artisanat aujourd'hui » [conférence de 1889], dans *L'Art et l'artisanat*, traduit de l'anglais et préfacé par Thierry Gillyboeuf, Paris, Payot et Rivages, coll. « Rivages poche. Petite bibliothèque », 2011, p. 15-47.

¹³ François CHAPON, *Le Peintre et le livre. L'âge d'or du livre illustré en France, 1870-1970*, Paris, Flammarion, 1987, p. 11.

exploitant la plasticité du signifiant graphique, sont précisément remarquables en tant que pratiques de niches, dérogatoires ou dissidentes – autant d’exceptions confirmant la règle.

La couverture des livres de littérature fait, elle, l’objet d’une élaboration spécifique et plus immédiatement visuelle. Mais ce design graphique relève lui aussi de l’éditeur et fonctionne comme une signalétique non de l’œuvre elle-même mais de la maison ou de la collection qui l’accueille, autrement dit de l’imaginaire littéraire dans lequel elle s’inscrit. Emblématique à cet égard, la maquette historique de la collection « Blanche » de Gallimard, aujourd’hui encore spontanément associée à la plus haute légitimité littéraire, est sans doute l’expression la plus aboutie de la conception idéaliste voire charismatique du littéraire qui prévaut depuis le Romantisme. En l’occurrence, le modèle subliminal de la stèle funéraire – centrage hiératique des indications, caractères de titrage imitant l’écriture du lapicide, double filet rectangulaire sanctuarisant les contours du livre, fond d’ensemble couleur de pierre – indique combien les œuvres concernées se rêvent en monuments définitifs, hors du monde et du temps ordinaire, changées telles qu’en elles-mêmes par une éternité préemptée.

Nouvelles visualités

Le contexte actuel porte toutefois au rapprochement entre littérature et design et invite à repenser leurs interférences. L’avènement du numérique, qui affecte la littérature comme toutes les autres pratiques et disciplines, change en effet la situation. D’abord parce que l’écran, quel que soit le contenu affiché, est en soi une image – image spectrale qui plus est, instable, labile, sans cesse recalculée et tributaire de son approvisionnement en énergie. Cette « ontophanie numérique » (Stéphane Vial¹⁸) accroît à elle seule l’importance du visible dans le lisible et n’a pas peu contribué au *pictorial turn* diagnostiqué par William Mitchell, qui aurait, depuis la

les figures de rhétorique graphique, les faits de “mimographisme”..., que des textes achevés. Elle englobe aussi les pratiques scripturaires qui utilisent “toutes les ressources” de la typographie », qui est à la fois un art de la lettre et de la mise en pages et une écriture seconde ou dérivée. » (p. 283-284).

¹⁸ Stéphane VIAL, « L’ontophanie numérique », dans *L’Être et l’écran. Comment le numérique change la perception*, Paris, PUF, 2013, p. 185-248.

décennie 1990, institué partout la visualité en modèle de référence¹⁹. Le numérique offre en outre de nouveaux outils et environnements d’écriture, de diffusion et de lecture qui élargissent presque à l’infini et quasiment sans surcoût la plasticité visuelle de l’écrit et ouvre la littérature à l’inter- et l’hypermédialité. Il permet enfin, à la différence du livre, de contrôler l’« implémentation²⁰ » de l’œuvre, à savoir les conditions d’accès à celle-ci et les modalités pragmatiques de son déploiement temporel face au lecteur (apparition et disparition, défilement, animation, etc.). Il permet aussi de régir la distribution du contrôle lui-même et définir en particulier la part d’initiative laissée à l’utilisateur : celui-ci peut par exemple être libre d’activer un lien, d’interrompre un défilement ou de déplacer un bloc de texte – voire de modifier l’œuvre elle-même –, ou devra au contraire rester passif si l’épiphanie du texte à l’écran et son déroulement sont programmés par l’auteur ou l’éditeur.

L’écriture à l’écran, via le traitement de texte ou directement en ligne, place alors l’écrivain dans une situation nouvelle et contradictoire de responsabilisation et de dépossession. Celui-ci se trouve en effet face à un spectre élargi de choix possibles quant à la réalisation graphique, à la mise en forme et à la dimension plastique de son travail, mais il est pris dans la dépendance à des artefacts techniques opaques dont la conception lui échappe, dont la maîtrise exige un apprentissage et qui, quelle que soit la latitude des options offertes, imposent plus ou moins ouvertement leurs contraintes, leurs limites et leurs présupposés – ces cadres qu’Yves Jeanneret et Emmanuel Souchier appellent « architextes²¹ » –, sans parler des problèmes liés à l’obsolescence rapide des logiciels et de la cadence précipitée de leur renouvellement.

¹⁹ Voir William J. T. MITCHELL, *Picture Theory. Essays on Verbal and Visual Representation*, Chicago, University of Chicago Press, 1995 ; *Que veulent les images ? Une critique de la culture visuelle* [2005], traduction de M. Boidy et al., Dijon, Les presses du réel, 2014.

²⁰ Nelson Goodman oppose l’implémentation d’une œuvre d’art à sa réalisation. Si la réalisation consiste à produire l’œuvre, l’implémentation consiste à la faire fonctionner, c’est-à-dire à la rendre appréhendable par un public à un moment et en un lieu précis – celui de l’exposition en art. La notion est peu sollicitée en littérature, dans la mesure où la conception idéaliste du texte et le primat, via le livre, d’une communication littéraire *in absentia*, virtuellement indépendante des circonstances et infiniment réitérable, dispense de penser la lecture comme expérience inscrite dans une temporalité spécifique contrôlable par l’auteur. Voir N. GOODMAN, *L’Art en théorie et en action* [1984], traduit de l’anglais et postfacé par Jean-Pierre Cometti et Roger Pouivet, Paris, Gallimard, coll. « Folio », 2009, p. 63 *sqq.*

²¹ Yves JEANNERET et Emmanuel SOUCHIER, « Pour une poétique des écrits d’écran », *Xoana*, n° 6, 1999, p. 97-107.

Cette technologisation de l'écriture invite donc à la renégociation du partage historique entre l'« énonciation éditoriale²² » et l'énonciation auctoriale. Les enjeux sont ici d'autant plus importants que les supports en ligne (réseaux sociaux, blogs, plateformes d'écriture de type Wattpad, sites de fanfiction, sites personnels d'auteurs ou environnements collectifs tel *Remue.net* de François Bon) remettent en question le triangle auteur-éditeur-lecteur mis en place au temps du capitalisme industriel. Même si le livre reste l'horizon de la plupart des écrivains du Web et des littératures d'« après le livre²³ », la « publicisation²⁴ » directement assurée en ligne par les auteurs remet en question les circuits de l'édition traditionnelle. À travers des formes de sociabilité inédites et une interaction directe avec les lecteurs, elle permet à l'écrivain un cumul de fonctions jusqu'alors assurées séparément par des instances spécifiques : création proprement dite, réflexion critique, comptes rendus de lectures et discussions collectives, mais aussi diffusion, médiation et autopromotion. Ce contexte nouveau voit la littérature s'adapter à un environnement médiatique réglé par une économie de l'attention et où – au moins quantitativement – le régime visuel prime sur le texte.

Se repose alors la question du design. D'un côté, les outils et supports numériques sont autant de dispositifs élaborés impliquant en eux-mêmes un design à la fois matériel (celui des ingénieries informatiques), logiciel (design « UX » – pour *User Experience* –, celui des architectures algorithmiques et des architextes définissant l'ergonomie d'un site et ses fonctionnalités) et un design visuel, plus essentiel encore à leur succès (design « UI » – *User Interface* –, celui de l'interface qui fait signe vers ces possibilités de la manière la plus intuitive possible). De l'autre côté, l'intérêt des utilisateurs pour les possibilités plastiques du texte à l'écran les portent à prendre eux-mêmes en charge la dimension graphique de leurs productions, à y intégrer de l'iconique ou à délinéariser, spatialiser et temporaliser la lecture, bref, à *designer* eux-mêmes leurs productions textuelles.

Plusieurs attitudes sont alors envisageables tout comme, des unes aux autres, un continuum de solutions intermédiaires ou hybrides. La première consiste à tirer parti des possibilités offertes. Le numérique facilite les tentatives jusqu'alors marginales d'affranchissement du cadre formel du livre et des standards de l'imprimé. Il offre en particulier de nouveaux horizons à la poésie visuelle et concrète en permettant toutes les audaces dans l'exploitation de la plasticité du signifiant graphique, jusqu'à son animation, la maîtrise de son défilement et l'interactivité avec le lecteur. Après la décennie quatre-vingts et les tentatives de poésie électronique, les années quatre-vingt-dix et deux mille ont ainsi été celles d'une effervescence d'une poésie intermédiaire, en particulier grâce à la technologie Flash, qui permettait de traiter facilement – d'où son succès – le texte comme une image à l'intérieur de séquences animées²⁵. Le numérique a également permis l'essor d'une littérature hypertextuelle – dont le principe était ancien (Queneau, Cortázar, Nabokov) mais qui restait contrainte par le format papier – qui implique de l'auteur la conception d'une architecture arborescente ou réticulaire du récit autorisant les choix multiples de l'utilisateur. Grand succès du genre, *afternoon, a story* de Michael Joyce, publié sur disquette par Eastgate Systems en 1990, était initialement un produit de démonstration des capacités du système de création hypertexte Storyspace.

L'attitude inverse consiste, pour l'écrivain du Web, à se contenter d'une mise en forme *a minima* de son texte, déterminée par défaut par le logiciel ou l'environnement d'écriture, ou, tout au plus, à choisir parmi les styles et gabarits proposés en vue d'une personnalisation toute relative. Cette tendance est elle-même renforcée par l'évolution du Web depuis une vingtaine d'années : les systèmes de gestion de contenu (CMS – *content management systems*) se sont imposés comme dispositifs dominants sur les forums, réseaux sociaux, blogs de type WordPress et autres. L'aspect des pages est déterminé par le logiciel, l'utilisateur ne saisissant que des contenus. La technologie Flash, qui avait fait les beaux jours du texte-image et de la poésie intermédiaire dans la décennie 1990, contrariait du reste ce principe fondateur du Web 2.0 de la dissociation des contenus et des structures de la page d'un côté (décrits par les balises HTML) et de l'autre les spécifications

²² Emmanuel SOUCHIER, « L'image du texte : pour une théorie de l'énonciation éditoriale », *Les Cahiers de médiologie*, n° 6, vol. 2, 1998, p. 137-145 [https://www.cairn.info/revue-les-cahiers-demediologie-1998-2-page-137.htm]. Voir aussi : *Communication et langages*, n° 154, 2007, « L'énonciation éditoriale en question », en particulier Brigitte OUVRY-VIAL, « L'acte éditorial : vers une théorie du geste », p. 67-82 [https://www.persee.fr/issue/colan_0336-1500_2007_num_154_1].

²³ François BON, *Après le livre*, Paris, Seuil, 2011.

²⁴ Voir Lionel RUFFEL, « Littérature en régime néolibéral », dans François CUSSET, Thierry LABICA et Véronique RAULINE (dir.), *Imaginaires du néolibéralisme*, Paris, La dispute, 2016, p. 271-287.

²⁵ Voir par exemple : Brian Kim STEFANS, *The Dreamlife of Letters* (2000) [https://www.youtube.com/watch?v=ZSnqonMAQQc].

de présentation et autres modalités graphiques (au format CSS). La fin du Flash Player décidée par Adobe en 2020 signe une reprise en main des modalités graphiques des contenus Web par les géants de la tech, contraignant l'utilisateur ordinaire à n'écrire plus qu'à l'intérieur des dispositifs mis à sa disposition pour les abonder en contenus en mode texte facilement exploitables par le Web sémantique et le *machine learning*. La conséquence est une apparence de plus en plus formatée et une uniformisation visuelle des pages Web.

Mais cette évolution du Web au cours des deux dernières décennies a aussi suscité, par réaction, l'émergence de pratiques nouvelles. La première d'entre elles consiste, de la part des auteurs, à s'approprier les outils et les environnements existants, en les détournant de leur finalité initiale : alors que Twitter, Instagram ou YouTube n'avaient guère vocation à servir la création littéraire, ces dernières années ont vu fleurir la « twittérature », la « littératube » et l'« instapoésie ». Il est également possible de s'affranchir complètement des cadres imposés par les applications en développant, au cas par cas, des environnements et des programmes spécifiques. Une autre attitude consiste enfin à défier sur un mode critique, par parasitage ou piratage, les architectes des forums et des réseaux sociaux pour en exhiber ou en déjouer les contraintes, voire à faire de l'invention d'algorithmes collecteurs et transformeurs de textes ready made issus du Web l'enjeu d'une nouvelle créativité littéraire. Telle est la poétique revendiquée par le courant actuel du *conceptual writing*, au carrefour de l'héritage oulipien et de l'art conceptuel – un art pour lequel, rappelons-le l'idée ou la description de l'œuvre, comme dans le design, prime sur sa réalisation. Après les littératures à contraintes évoquées plus haut, ce *conceptual* ou *uncreative writing*, « écriture sans écriture²⁶ », serait en quelque sorte une nouvelle forme de littérature « designée » dans la mesure où il réintroduit en littérature la notion d'intention, de programme ou « pré-texte » générateur par l'emploi du codage informatique, langage performatif par excellence. Une littérature du code émerge alors comme un nouveau régime du littéraire, s'ajoutant – sans les remplacer – aux régimes historiques que sont la littérature de la parole et la

littérature de l'écriture²⁷, tandis que le code lui-même peut faire l'objet d'une esthétisation visuelle, la *code poetry* transposant alors au langage de programmation les principes appliqués par la poésie concrète au langage naturel. En prenant désormais modèle sur le *hacker*, cet expert du code qui détourne opportunément les programmes de leurs vocations premières à des fins critiques, l'écrivain programmeur accomplit ni plus ni moins la vocation de l'écrivain moderne se définissant volontiers comme celui qui s'approprie et défamiliarise les langages dominants : le code, qui règle désormais pour le meilleur et pour le pire l'essentiel des pratiques et des interactions humaines, n'est après tout rien d'autre que le plus dominant des langages d'aujourd'hui.

Ces pratiques rapprochent les poètes ou écrivains concernés d'autres intervenants : concepteurs de sites et développeurs d'applications, graphistes, infographistes et webdesigners, artistes visuels et plasticiens – eux-mêmes de plus en plus tentés par la littérature et souvent pionniers dans le questionnement de la dimension visuelle de l'écrit²⁸. Les collaborations qui en résultent, impliquant des tuilages ou des cumuls de compétences, voire une redéfinition des fonctions et des positions, vont dans le sens d'une désautonomisation et d'une désépécification du littéraire²⁹.

Nouvelles visualisations

Les nouveaux environnements et outils d'écriture ne sont pas les seules occasions de rencontres et d'interférences entre design et littérature en régime numérique. À côté des productions littéraires nativement numériques, les « remédiations » de la littérature imprimée sous forme d'éditions électroniques, diversifiant les modes de consultation et enrichissant le texte d'informations, documents et outils susceptibles d'éclairer la lecture, mobilisent à leur tour les ressources du design d'interface

²⁷ Voir N. Katherine HAYLES, *Parole, écriture, code* [2005], traduction par Stéphane Vanderhaeghe, Dijon, Les presses du réel, coll. « Labex / ArTeC », 2015.

²⁸ Voir P. MOUGIN, « Art, littérature : du séparatisme historique aux convergences actuelles », dans *La Tentation littéraire de l'art contemporain*, Dijon, Les presses du réel, 2017, p. 7-38.

²⁹ Pour un aperçu de ces littératures d'écran, voir le *Répertoire des œuvres hypermédiatiques* de l'UQAM [<http://ntz.uqam.ca/fr>], le site de l'Electronic Literature Organization [<https://eliterature.org>] ou encore le carnet de la Fabrique du numérique [<https://carnet.fabriquedunumerique.org>].

²⁶ Voir Kenneth GOLDSMITH, *Uncreative Writing*, New York, Columbia UP, 2011, traduction française par François Bon, *L'Écriture sans écriture. Du langage à l'âge numérique*, Paris, Jean Boîte éditions, 2018.

au-delà de la simple reconduction mimétique (design « skeuomorphe ») des gabarits du livre imprimé. D'autre part, les approches textométriques ou stylo-métriques des corpus numérisés et les méthodes d'investigation algorithmiques – *distant reading*, *data mining*, *culturonomics*³⁰ – portant sur des banques de plusieurs millions de livres qui dépassent les capacités de lecture humaines – Gallica, Europeana ou Google Books³¹ –, procurent des résultats chiffrés qui, parce qu'ils restent illisibles présentés sous forme de tableaux, nécessitent l'infographie. Il en va de même des traitements automatisés rendus possibles par la « datafication » des informations relatives au fait littéraire (données bibliométriques, statistiques de ventes, d'emprunts en bibliothèque ou de traductions, palmarès des prix), à l'histoire littéraire ou à la sociologie des écrivains et des lecteurs. Dans les deux cas, la nécessaire visualisation des données (*dataviz*) donne lieu à une « imagerie littéraire³² » inédite : « graphes, cartes et arbres³³ », diagrammes, nuages de mots et autres schémas de réseaux venus de la statistique, de la linguistique de corpus et des sciences de l'information, là où les études littéraires traditionnelles relevaient presque exclusivement de la glose et de l'abstraction.

Le design est alors envisagé de trois manières, correspondant aux trois étapes historiques des humanités numériques³⁴. Un premier design par défaut, administratif et minimal, est celui des interfaces et des infographies à base de gabarits, styles ou thèmes préformatés et interchangeables. Conçue comme le moyen d'une présentation neutre ou simplement décorative des corpus et des fonds numérisés ou des résultats des traitements computationnels, cette mise en forme est réalisée en bout de chaîne et à moindres frais.

Un second design, plus inventif, remet en question le primat accordé à l'ingénierie informatique et fait valoir l'importance de la visualisation du point de vue de l'utilisateur. Pensée comme un vecteur de sérendipité, l'interface de consultation est destinée à susciter des expériences inédites des contenus, à stimuler la curiosité du chercheur en l'aidant à se dégager de ses présupposés. Mal conçue, elle produit l'effet contraire et dissuade l'utilisateur, quelles que soient les performances de l'architecture informatique et la richesse des contenus exploitables. D'où la nécessité de penser tout projet de numérisation, d'édition électronique ou de développement d'outils de recherche à partir de l'interface plutôt qu'à partir des données. Les statistiques textuelles et les résultats de la fouille des données n'ayant quant à elles pas de formes visuelles intrinsèques, leur représentation implique des choix esthétiques qui font sens et sont constitutifs de la production des savoirs. On s'avise en effet depuis plusieurs décennies que l'imagerie n'est pas que la médiation d'une connaissance préexistante mais qu'au contraire l'évolution des techniques figuratives et du langage visuel conditionne les progrès de la science et les grandes découvertes³⁵. Consciente du potentiel heuristique du visuel, la recherche s'intéresse aujourd'hui aux enjeux spécifiques de la *dataviz* et des interfaces visuelles dans les sciences humaines et sociales³⁶. Principale initiatrice de ce « tournant design des humanités numériques³⁷ », l'Américaine Johanna Drucker, elle-même artiste visuelle, poète, historienne de l'écrit et théoricienne des humanités numériques, insiste sur le rôle de la perception dans la conceptualisation et en appelle à une véritable « épistémologie visuelle³⁸ ».

³⁰ Sur les *culturonomics*, voir Jean-Baptiste MICHEL et Erez AIDEN, *Culturama. Qui n'a jamais rêvé d'avoir lu tous les livres ?*, Paris, Robert Laffont, 2015.

³¹ Voir Alexandre GEFEN, « Les Big data dans la littérature », dans Mokrane BOUZEGHOUB et Rémy MOSSERI (dir.), *Les Big Data à découvert*, Paris, CNRS Éditions, 2017, p. 54-55.

³² Alexandre GEFEN, « Les enjeux épistémologiques des humanités numériques », *Socio*, n° 4, 2015, p. 61-74, [http://socio.revues.org/1296] § 10. Pour des exemples, voir en particulier : Alexandre GEFEN et Guillemette CROZET, *La Littérature. Une infographie*, Paris, CNRS éditions, coll. « Homo graphicus », 2022 ; Michel BERNARD et Baptiste BOHET, *Littérovision. Un regard différent sur cent grands romans de la littérature française*, Lormont, Le Bord de l'eau, coll. « Documents », 2023 (dont on trouvera un aperçu dans le présent volume).

³³ Franco MORETTI, *Graphes, cartes et arbres. Modèles abstraits pour une autre histoire de la littérature* [2005], traduit par Étienne Dobenesque, Paris, les Prairies ordinaires, coll. « Penser-croiser », 2008.

³⁴ Voir Yves CITTON, « Humanités numériques : une médiapolitique des savoirs encore à inventer », *Multitudes*, n° 59, été 2015, « Humanités numériques 3.0 », p. 169-180.

³⁵ Voir l'article fondateur de Bruno LATOUR, « Les "Vues" de l'esprit. Une introduction à l'anthropologie des sciences et des techniques », *Culture technique*, n° 14, 1985, p. 4-30, et plus récemment : Lorraine DASTON et Peter GALISON, *Objectivité* [2007], traduit de l'anglais par Sophie Renaut et Hélène Quiniou, Dijon, Les presses du réel, 2012 ; Regula Valérie BURRI et Joseph DUMIT, « Social Studies of Scientific Imaging and Visualization », dans Edward J. HACKETT *et al.* (dir.), *The Handbook of Science and Technology Studies*, Cambridge (MA), MIT Press, 2008, p. 297-317 ; Anne-Lyse RENON, *Design et science*, Saint-Denis, Presses universitaires de Vincennes, coll. « Libre cours », 2020.

³⁶ Voir : Nicolas THÉLY, David-Olivier LARTIGAUD et Gilles ROUFFINEAU, « Rôle et enjeux du design graphique », dans *THATCamp Paris 2012*, OpenEdition, 2012, p. 169-175 [https://books.openedition.org/editionsmsh/386] ; Anthony MASURE, *Design et humanités numériques*, Paris, éditions B42, coll. « Esthétique des données », 2017.

³⁷ VIAL Stéphane, « Le tournant design des humanités numériques », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n° 8, 2016 [http://journals.openedition.org/rfsic/1828].

³⁸ Voir en particulier : Johanna DRUCKER, *SpecLab : Digital Aesthetics and Projects in Speculative Computing*, University of Chicago Press, 2009 ; *Graphesis : Visual Forms of Knowledge Production*, Cambridge (Ma) / Londres, Harvard University Press, 2014.

Un troisième design, enfin, se veut critique. S'il reconnaît les vertus heuristiques et émancipatrices des interfaces, il souligne aussi les conditionnements et les biais que produisent les architextes éditoriaux en tant que dispositifs de contrôle de l'attention et de prescription des comportements. Ce design entend déjouer les effets de captation et de séduction en appliquant les méthodes déconstructrices des *software studies* – l'étude critique des logiciels³⁹ – aux sites et applications développés pour les sciences humaines et sociales.

Comme l'a suggéré Christophe Schuwey⁴⁰, pionnier en la matière dans le domaine francophone, la réflexion épistémologique sur le recours à la visualisation et le rôle du design dans les humanités numériques ne demande qu'à s'appliquer plus spécifiquement au versant littéraire de celles-ci, de l'édition en ligne à la critique computationnelle. Les imaginaires et les idéologies du texte et de la science du texte, comme la figure du critique lui-même, peuvent s'en trouver transformés.

Les contributions

Les études réunies ici s'inscrivent dans ce double questionnement des nouvelles visualités de la littérature et des nouvelles visualisations du littéraire en régime numérique. Parce que les pratiques en question, souvent nées de collaborations entre des acteurs d'horizons différents – poètes et écrivains, artistes, chercheurs, éditeurs, infographistes, web-designers, développeurs et programmeurs –, redistribuent les initiatives et les responsabilités, redéfinissent les périmètres des uns et des autres ou impliquent des compétences multiples, elles portent au croisement des approches critiques elles-mêmes. Les contributions émanent pour cette raison de spécialistes de différentes disciplines : études littéraires, études visuelles et sciences de l'art, sciences de l'information et de la communication, *computing* et *software studies*.

La première section de l'ouvrage est consacrée aux modalités visuelles du texte à l'écran, qu'il soit nativement numérique ou remédié. Les contributions envisagent la manière dont le design des nouveaux supports, initialement porté à reconduire les standards du livre imprimé, tend à s'en émanciper, autorisant l'émergence de nouvelles formes d'écriture et de lecture et reconfigurant diversement les relations entre voir et lire. On verra par ailleurs que ces nouvelles formes passent elles-mêmes autant par l'adoption des codes et de l'esthétique du Web que par leur détournement ou leur contestation.

Marc Jahjah observe la rémanence de la culture imprimée et des modes de lecture correspondants dans la culture informatique, qu'il s'agisse du traitement de texte offrant de prévisualiser la page imprimée (WYSIWYG), des tablettes, liseuses et autres outils de lecture reposant sur le mimétisme des supports traditionnels (iBooks, PaperCut, Kindle, Libroid) ou encore des éditions électroniques et des projets d'humanités numériques qui, en multipliant les possibilités de navigation hypertextuelle, les enrichissements encyclopédiques et les possibilités d'annotation, reconduisent en réalité, selon Jahjah, l'idéal scolastique d'une lecture en surplomb à vocation utilitariste. À côté de ces avatars du « texte livresque », d'autres propositions littéraires, nativement numériques, invitent à des formes de lecture plus aventureuses, par frayage et immersion dans des dispositifs visuels énigmatiques et instables, défiant toute forme d'appropriation. Pariant sur l'incomplétude et l'égarément plutôt que sur la maîtrise et l'exhaustivité, ces dispositifs seraient susceptibles de susciter d'autres affects voire d'autres formes de vie et d'être au monde.

Rossana De Angelis retient elle aussi le critère de la distance aux standards de l'imprimé dans sa typologie des textes d'écran. Premiers historiquement, les « bibliotextes » reconduisent, faute d'autres modèles, les formes éditoriales du livre papier, tout en remettant en question les distinctions entre texte, paratexte et intertexte, problématisant ainsi les seuils et les contours de l'œuvre. Plus récents, et nativement numériques, les « praxitextes » exploitent au contraire les codes et fonctionnalités spécifiques de l'écran ; ils exigent du lecteur les compétences correspondantes, pour une expérience qui relève désormais moins du parcours d'un texte que de l'exploration d'un environnement singulier. Intermédiaires entre bibliotextes et praxitextes, les « livres augmentés »

³⁹ Voir : Matthew FULLER (dir.), *Software Studies : A Lexicon*, Cambridge (Ma), MIT Press, coll. « Leonardo », 2008 ; Lev MANOVICH, *Le Langage des nouveaux médias* [2001], traduit de l'anglais par Richard Crevier, Dijon, Les presses du réel, 2010.

⁴⁰ Christophe SCHUWEY, *Interfaces. L'apport des humanités numériques à la littérature*, Neuchâtel, Alphil, coll. « Focus », 2019.

sont des remédiations de livres imprimés dont la consultation est renouvelée par les modalités de navigation spécifiquement numériques, tandis que les « livres enrichis » proposent un texte d'emblée conçu pour accueillir des dispositifs multimédia, immersifs et interactifs.

Réfléchissant à la manière dont le visuel conditionne la conception et la lecture d'un récit sur écran, Ximena Miranda Barrantes et René Audet étudient quant à eux deux exemples d'interfaces narratives – *86 ½ Years* d'une part, adaptation numérique d'un livre de Martin Usborne associant photographies et récits autobiographiques, et d'autre part le site de valorisation patrimoniale *Les Voies d'Aliénor*, consacré à l'histoire d'Aliénor d'Aquitaine – pour montrer, à la lumière de la théorie des affordances (William Gibson) et de la notion d'éditorialisation (Marcello Vitali-Rosati), comment s'articulent la notion d'engagement, venue du design (Heather L. O'Brien et Elaine G. Toms), et celle d'immersion fictionnelle proposée par la théorie du récit (Marie-Laure Ryan).

Parce qu'il renforce la dépendance du lisible au visible, le numérique peut aussi jouer des tensions de l'un à l'autre. Ariane Mayer s'intéresse ainsi à la « littérature menacée dans son design », à travers trois œuvres jouant de la concurrence entre voir et lire sur écran. La version hypertextuelle proposée par Gérard Dalmon du texte de Queneau « Un conte à votre façon » (1967) exploite le fait que, à la différence du livre, tout ce qui est potentiellement lisible à l'écran n'y est pas forcément toujours visible. Prolongement numérique de la poésie lettriste et concrétiste, les poèmes en mouvement de la poétesse argentine Ana Maria Uribe marquent de leur côté le stade ultime, à la faveur de l'animation, de la disparition du lisible sous le visible. Enfin, l'œuvre algorithmique du poète et programmeur mexicain Eugenio Tisselli, *Degenerative*, constitue un nouvel avatar, radical, des liens entre voir et lire : le texte disparaît au fur et à mesure des consultations de la page. Dans les trois cas, une esthétique de « l'impermanence » inscrit l'œuvre dans une temporalité processuelle ou événementielle spécifique.

Les deux articles suivants sont consacrés aux usages littéraires de YouTube et d'Instagram, deux plateformes destinées à l'hébergement de vidéos ou d'images et qui, comme telles, n'avaient pas intrinsèquement vocation à accueillir la création littéraire. Emblématiques de l'émergence récente de la « littératube », les vidéos du « vlog-journal »

de François Bon étudiées par Françoise Cahen exploitent tous les modes d'apparition du texte dans l'image animée : inscriptions, graffiti ou livres filmés, texte incrusté, surimpression fixe ou défilante. L'écrivain se sert de la plateforme pour assurer lui-même une partie de l'énonciation éditoriale. Tout en s'inscrivant dans les codes de médiation de soi des youtubeurs, il parvient à s'approprier de manière poétique l'esthétique et les contraintes du Web.

La poésie sur Instagram ou « instapoésie » procède de la même utilisation inventive d'un support non initialement conçu pour la littérature. Camille Bloomfield propose un aperçu de son développement actuel. Chiffres à l'appui, elle souligne son succès public et la notoriété de quelques figures stars comme la canadienne Rupī Kaur, malgré la faible réception du genre dans le champ littéraire et critique. Une enquête menée sur les « instapoètes » et leurs productions montre une pratique poétique prise entre désir de visibilité et stratégies d'anonymat, jouant d'une tension entre un idéal latent de pérennité et un caractère nécessairement éphémère. Enfin, la publication du texte en mode image, quitte à en sacrifier le potentiel de propagation par copier-coller, permet toutes les combinaisons possibles entre graphisme et photographie et autorise tous les contrôles d'implémentation : apparition, défilement, animation, sonorisation éventuelle.

À côté des plateformes généralistes contrôlées par les poids lourds de l'internet, la littérature passe aussi par des supports indépendants et réalisés au cas par cas. Les « antilivres dynamiques » de la jeune maison édition Abrüpt, présentés par Antoine Fauchié, sont un exemple d'ingénieries numériques et d'interfaces visuelles originales pensées spécifiquement. Pour chacun des titres publiés en ligne, le travail d'éditorialisation, assuré par l'éditeur en concertation avec l'auteur, transforme autant les pratiques d'écritures que les modalités de lecture. La question du contrôle d'implémentation est là encore essentielle, mais envisagée sur le mode inverse de l'instapoésie : l'interface visuelle offre au lecteur lui-même de contrôler le dévoilement et de l'apparence de l'œuvre à l'écran. Le parti pris technologique minimaliste (*low-tech*) qui caractérise les productions d'Abrüpt relève du même souci d'appropriabilité. Développer des environnements numériques non verrouillés, sur le principe de l'*open source*, est une manière de s'inscrire contre les pratiques fermées et hégémonistes des géants du Web.

Ce positionnement critique est au cœur des propositions alternatives du Net art étudiées à la fin de cette première section par Jean-Paul Fourmentraux. Empruntant à l'« hacktivisme », elles s'attaquent par mésusage, détournement, parasitage ou piratage aux boîtes noires que sont les machines d'écriture verrouillées et prescriptives. Il s'agit pour certains artistes programmeurs d'attirer l'attention sur le code source, son accessibilité et sa transformabilité, par dénudation et esthétisation du script HTML ou des lignes de programmation – un nouvel avatar, en somme, de la poésie visuelle et concrète. D'autres démarches entendent perturber directement un programme existant par intrusion, le virus informatique alors considéré comme une forme de « poésie maudite ». L'artiste programmeur Christophe Bruno transforme ainsi Google en générateur de poésie ready made, détourne le système des *adwords* ou donne à voir le devenir du langage lorsqu'il est contrôlé par la toute-puissance du moteur de recherche et les algorithmes des réseaux sociaux. Autant de démarches qui à l'évidence, parce qu'elles reposent elles-mêmes sur la conception d'algorithmes, sont proches du *conceptuel writing*.

La seconde section du volume, mêlant études de cas et réflexions plus générales, est consacrée aux enjeux du design d'interface, du design visuel et de l'infographie dans les études littéraires. Contre une vision techniciste réduisant les humanités numériques à une approche computationnelle et automatisée des textes, Christophe Schuway insiste sur l'importance des interfaces et le potentiel heuristique de la visualisation, susceptible selon lui d'« offrir aux études littéraires de voir ce qu'elles ne voyaient plus ». Renvoyant aux travaux de Johanna Drucker, Schuway déconstruit le présupposé de la neutralité de la visualisation et celui d'une existence effective des données indépendamment de leur réalisation visuelle et de tout projet d'utilisation. Fort de son expérience en la matière, il préconise une approche « interfacielle » des projets d'humanités numériques consistant à inverser la chaîne habituelle des opérations : plutôt que de commencer le travail par une compilation irréfléchie de données pour confier ensuite celles-ci à une interface générique, il s'agit de partir des questionnements des chercheurs et des attentes supposées des utilisateurs pour élaborer un design d'interface spécifique à chaque projet et en déduire un protocole de numérisation, d'enregistrement et de description des données.

Ce travail de description ou d'« inscription » est le sujet retenu par Ioana Galleron, qui explique à son tour que la visualisation, dans les études littéraires comme ailleurs, n'est pas la mise en forme graphique, en bout de chaîne, de données saisies ou calculées, mais qu'elle intervient, bien en amont, dans « le lent travail de constitution des données et des métadonnées ». Visualiser un objet suppose en effet, comme l'a montré Bruno Latour, de le constituer comme tel en isolant et en décrivant les éléments à partir desquels le dessin devient possible. S'agissant du texte littéraire, Galleron plaide pour une exploitation renforcée des ressources d'annotation que rendent aujourd'hui possibles le balisage XML et les préconisations de la *Text Encoding Initiative* (TEI), là où l'annotation des corpus littéraires numérisés se limite trop souvent à la description du découpage et de la typographie du texte dans l'édition imprimée – l'une des raisons de ce désintérêt des littéraires pour l'annotation approfondie étant paradoxalement la commodité d'usage des représentations graphiques standardisées mises à leur disposition. Le personnage de roman ou de théâtre est un des composants du texte littéraire dont les ressources de l'annotation approfondie – balisage sémantique, repérage des chaînes de signifiants coréférents – sont susceptibles de renouveler l'étude en le faisant mieux voir.

Michel Bernard et Baptiste Bohet reviennent sur leur ouvrage publié tout récemment, *Littérovision. Un regard différent sur les cent grands romans de la littérature française*. Réalisé à partir de données chiffrées issues de la statistique textuelle, le livre propose une présentation visuelle originale de chacun des romans retenus, sous la forme d'une double-page normalisée comportant des graphiques et invitant aux comparaisons. Le compte rendu d'expérience proposé ici explique la manière dont la constitution des données a été pensée en vue de la visualisation, comment celles-ci ont donné lieu à une première infographie rudimentaire réalisée par les auteurs à partir des outils généralistes, et comment la collaboration avec une graphiste professionnelle a permis l'élaboration des visualisations finales. À chacune des étapes, la prise en compte de la culture visuelle du lecteur s'est avérée essentielle, dans un souci pédagogique visant à prévenir les mésinterprétations et à faciliter la lecture des graphes, conditions nécessaires à leur fonctionnement heuristique.

Autre retour d'expérience, celui que proposent Karolina Suchecka et Nathalie Gasiglia à propos d'un travail en cours d'édition électronique

comparative des réécritures du mythe d'Orphée et Eurydice. L'ampleur du corpus et la diversité des relations intertextuelles d'une œuvre à l'autre imposaient d'exploiter les possibilités du numérique pour des présentations allant des plus synthétiques aux plus détaillées, toujours stimulantes et facilement interprétables par l'utilisateur amené à naviguer des unes aux autres. Fondées sur l'alignement des correspondances entre un nombre réduit de textes, les solutions existantes utilisées dans la plupart des éditions électroniques génétiques étaient mal adaptées à l'ampleur et à l'hétérogénéité du corpus. Les interfaces standardisées manipulables avec des outils comme Omeka et TEI Publisher étaient pareillement insatisfaisantes. Le développement d'une interface spécifique s'est ainsi imposé, à base de graphes de réseaux, de nœuds cliquables et d'hyperannotations de mots et de groupes de mots.

Dans le prolongement de l'article de Christophe Schuwey et en guise d'ouverture finale, Johanna Drucker s'interroge sur les enjeux éthiques de la visualisation d'informations relatives aux catastrophes. Partant d'une réflexion sur les problèmes posés par la représentation des statistiques de l'épidémie de Covid, elle souligne les impensés à l'œuvre derrière les processus de production de données et leur mise en forme graphique, toujours susceptibles de renforcer des structures de domination au détriment des minorités, ainsi que les effets déshumanisants des conventions graphiques existantes, particulièrement regrettables quand il s'agit de représenter des catastrophes. Rappelant que « les data sont des capta » – à savoir des informations sélectionnées et construites et non simplement « données » –, Drucker met en garde, exemples à l'appui, contre les biais de toute constitution de données et toute visualisation qui « dissimulent leurs conditions de production derrière ce qu'elles donnent à voir ». Il ne fait guère de doute que la réflexion proposée ici sur la représentation des catastrophes humaines et des faits sociaux est tout aussi applicable à la datafication du fait littéraire et à ses représentations visuelles.

PREMIÈRE PARTIE

Visualités

Marc Jahjah	
Littérature, numérique et régime de visibilité : du texte livresque aux formes imaginables	31
Rossana De Angelis	
Des bibliotextes aux praxitextes	57
Ximena Miranda Barrantes et René Audet	
Engagement et immersion : penser le design d'interface à l'intersection de la narrativité	71
Ariane Mayer	
Voir et/ou lire ? Visibilité, lisibilité et illisibilité dans les créations littéraires nativement numériques	89
Camille Bloomfield	
La poésie sur Instagram : nouvelles pratiques, nouveaux enjeux	105
Antoine Fauchié	
L'antilivre dynamique des éditions Abrüpt : la littérature insaisissable	129
Françoise Cahen	
Présence du texte dans le « vlog-journal » de François Bon	141
Jean-Paul Fourmentraux	
Art, code, algorithme : performer le langage numérique	157

DEUXIÈME PARTIE

Visualisations

Christophe Schuwey
**Au-delà des données :
les humanités numériques comme interfaces** 177

Ioana Galleron
**Voir la littérature :
une affaire d'inscriptions** 199

Michel Bernard et Baptiste Bohet
**Quelles visualisations pour les données littéraires ?
Retour d'expérience** 217

Karolína Suchecka et Nathalie Gasiglia
**Édition comparative numérique des réécritures
du mythe d'Orphée et Eurydice.
Cartographie hypertextuelle des correspondances** 243

Johanna Drucker
**L'éthique de l'esthétique :
visualiser la catastrophe** 267

Table

PASCAL MOUGIN Introduction. Pensée du design et imaginaires de la littérature	7
1. VISUALITÉS	
MARC JAHJAH Littérature, numérique et régime de visibilité : du texte livresque aux formes imaginales	31
ROSSANA DE ANGELIS Des bibliotextes aux praxitextes : le statut du texte au passage de la culture typographique à la culture numérique	57
XIMENA MIRANDA BARRANTES ET RENÉ AUDET Engagement et immersion : penser le design d'interface à l'intersection de la narrativité	71
ARIANE MAYER Voir et/ou lire ? Visibilité, lisibilité et illisibilité dans les créations littéraires nativement numériques	89
CAMILLE BLOOMFIELD La poésie sur Instagram : nouvelles pratiques, nouveaux enjeux	105
ANTOINE FAUCHIÉ L'antilibre dynamique des éditions Abrüpt : la littérature insaisissable	129

FRANÇOISE CAHEN Présence du texte dans le « vlog-journal » de François Bon	141
JEAN-PAUL FOURMENTRAUX Art, code, algorithme : performer le langage numérique	157
2. VISUALISATIONS	
CHRISTOPHE SCHUWEY Au-delà des données : les humanités numériques comme interfaces	177
IOANA GALLERON Voir la littérature : une affaire d'inscriptions	199
MICHEL BERNARD ET BAPTISTE BOHET Quelles visualisations pour les données littéraires ? Retour d'expérience	217
KAROLINA SUCHECKA ET NATHALIE GASIGLIA Édition comparative numérique des réécritures du mythe d'Orphée et Eurydice. Cartographie hypertextuelle des correspondances	243
JOHANNA DRUCKER L'éthique de l'esthétique : visualiser la catastrophe	267
BIBLIOGRAPHIE	287
LES AUTEURS	305

COLLECTION FIGURES

dernières parutions

Emanuele Quinz,
Le Cercle invisible. Environnements, systèmes et dispositifs, 2017

Vangelis Athanassopoulos (dir.),
Quand le discours se fait geste.
Regards croisés sur la conférence-performance, 2018

Seloua Luste Boulbina,
Les Miroirs vagabonds ou la décolonisation des savoirs
(art, littérature, philosophie), 2018

Ludger Schwarte,
Notes pour un art futur, 2019

Maurice Fréchuret,
L'Art et la vie. Comment les artistes
rêvent de changer le monde, XIX^e-XXI^e siècle, 2019

Pascal Mougin (dir.),
Moderne / contemporain.
Art et littérature des années 1960 à nos jours, 2019

Sarah Thornton, *33 artistes en 3 actes*, 2021

Alexandre Gefen (dir.),
Créativités artificielles.
La littérature et l'art à l'heure de l'intelligence artificielle, 2023

Conception graphique et composition
Pascal Mougin

Publié et distribué par Les presses du réel
35 rue Colson – 21000 Dijon
www.lespressesdureel.com

© Les presses du réel, 2023

Plateformes d'écriture en ligne, sites spécifiques d'écrivains, de poètes ou d'artistes programmeurs, réseaux sociaux et environnements généralistes sont autant de nouveaux espaces de création littéraire. Que le numérique y impose ses formats ou offre aux auteurs d'exploiter à leur guise la plasticité du texte à l'écran, il favorise le devenir image de l'écrit et occasionne de nouvelles interférences du visible et du lisible.

Parallèlement, les traitements algorithmiques des données littéraires et des corpus numérisés (statistique textuelle, *distant reading*, *text mining*) donnent lieu à des imageries inédites (cartes, graphes, nuages de mots, schémas de réseaux) qui modifient la perception des œuvres et de l'histoire littéraire.

Les contributions réunies ici interrogent ces nouvelles visualités et ces nouvelles visualisations de la littérature en régime numérique. À la lumière des sciences de l'art, des sciences de l'information et de la communication ou encore des *computing* et *software studies*, elles soulignent l'importance du design graphique, du design d'interface et de la *dataviz* dans l'écriture comme dans la lecture ordinaire ou savante, suggérant ainsi les apports possibles de la pensée du design à la théorie littéraire.

Ont participé à ce volume : René Audet, Michel Bernard, Camille Bloomfield, Baptiste Bohet, Françoise Cahen, Rossana De Angelis, Johanna Drucker, Antoine Fauché, Jean-Paul Fourmentraux, Ioana Galleron, Nathalie Gasiglia, Marc Jahjah, Ariane Mayer, Ximena Miranda Barrantes, Pascal Mougin, Christophe Schuwey, Karolina Suchecka.

Pascal Mougin est professeur de littérature française contemporaine à l'université Paris Cité, membre du Centre d'études et de recherches interdisciplinaires en lettres, arts et cinéma (CÉRILAC). Spécialiste des relations entre littérature et art contemporain, il a dirigé le collectif *La Tentation littéraire de l'art contemporain* (Les presses du réel, 2017) et publié *Moderne / contemporain. Art et littérature des années 1960 à nos jours* (Les presses du réel, 2019). Il est également artiste photographe.

24 €

www.lespressesdureel.com

ISBN 978-2-37896-244-9



9 782378 962449