

## Et le verbe s'est fait Web ! *ecrire.com*, de l'édition en ligne

PAR EMMANUEL GALERA

A l'origine, le verbe s'était fait chair

*ecrire.com* est né d'une réflexion sur les interactions entre l'art et les NTIC (nouvelles technologies de l'information et de la communication), et plus particulièrement Internet.

Les inclinaisons naturelles des initiateurs du projet vers la littérature les ont poussés à envisager en premier lieu la problématique suivante : quelle est la place de la littérature contemporaine dans ce nouveau champ d'expérience qu'offre Internet.

Les activités d'*ecrire.com*

*ecrire.com* concentre ses activités autour de la création d'un service libre et gratuit d'édition en ligne de textes inédits, de premières œuvres. Cet espace de publication s'intitule *Les Inéditions*. On y trouve nouvelles, romans, contes, poèmes, textes en prose, haïkus, rouleaux de printemps et surimis. Les auteurs qui publient aux *Inéditions* trouvent ici la réponse à leurs attentes de réactions ; ils confrontent leur travail à un public potentiellement très vaste. Peu importe si par la suite leurs textes sont effectivement lus en masse. Ils sont consultables à tous moments, dans un environnement destiné à les servir. C'est l'essentiel.

*Le Chat Noir*, lui aussi, est un rejeton d'*ecrire.com*. C'est un magazine littéraire en qui propose un édito, des critiques de livres et un regard sur l'actualité littéraire à un rythme hebdomadaire, ainsi que des dossiers, des articles, des entretiens. Voilà qui ressemble à un magazine littéraire comme on en trouve dans tous les kiosques. Oui, mais voilà : *ecrire.com* travaille sur Internet avec les outils du multimédia. Alors, ce *Chat Noir* s'est enrichi de rubriques telles que des ateliers d'écriture interactive et multiparticipants, des rubriques d'écriture en temps réel, des forums de discussion.

Dans cette union des nouvelles technologies et de la littérature, *ecrire.com* espère consommer du talent au kilomètre et réussir à s'imposer comme un acteur à part entière de cette nouvelle donne informationnelle. A ce titre, nous travaillons déjà avec certaines maisons d'édition, par lesquelles nous sommes perçus, non pas en tant que concurrents, mais bien comme partenaires, relais auprès de ce nouveau "lectorat écrivain" présent sur Internet que nous nous employons à catalyser.



[info@ecrire.com](mailto:info@ecrire.com)

Le verbe s'est fait Web !

Ces acteurs de l'Internet à vocation littéraire se retrouvent sur des sites, issus d'initiatives individuelles ou collectives (associations), sur des forums de discussion, dans le respect de la philosophie Internet : prolifération et absence d'organisation, tant au niveau du contenu que des intervenants. *ecrire.com* est appelé à se développer pour devenir à terme une structure économique viable, financièrement indépendante. En ce sens, nous voulons faire d'*ecrire.com* sur Internet un site "portail", qui sera une entrée possible à la recherche d'informations littéraires sur le réseau. Ceci permettra de pallier les limites du modèle "moteur de recherche" où les seuls automates informatiques seront bientôt confrontés à la croissance exponentielle de l'information en termes de quantité.

Le devenir immédiat d'*ecrire.com* passe aujourd'hui pour beaucoup par les choix stratégiques que lui insufflent ses dirigeants, mais aussi par les partenaires et amis dont elle saura s'entourer. La collaboration des différents acteurs du monde du livre lui est indispensable afin de mener à bien son projet de réunir sous le même pavillon auteurs, lecteurs, éditeurs.

Et que le livre crève l'écran !

## Vers une ergonomie artistique ? <Propos recueillis>

ANTOINE DENIZE, CRÉATEUR DU CD-ROM *MACHINES À ÉCRIRE*.

La réalisation de *Machines à écrire* a duré près de cinq ans, cinq ans de tâtonnements, de recommencements comme dans un processus de création. C'est un travail interactif de réécriture, d'adaptation, de composition d'éléments à l'écran, dans lequel je suis plus qu'un metteur en scène, plus qu'un auteur. La matière mise en scène est celle de Queneau – *Cent mille milliards de poèmes* – et de Perec – *les 243 cartes postales en couleur véritables*. Une forme de petit théâtre en quelque sorte, dans lequel on imagine *a priori* la posture des utilisateurs que l'on ne verra pas.

Travailler cette matière sous la forme multimédia relève avant tout de l'envie de transmettre un univers de plaisirs aux utilisateurs – les jeux avec les mots et les images – plus que d'une démarche personnelle proposée à un public. Le multimédia est un terrain à défricher, un lieu d'exploration. Appliqué aux principes énoncés par Queneau ou Perec, il permet de traiter le paradoxe du support papier avec ses limites pour ce type de littératures. Il est pertinent pour développer les potentialités du texte (le livre à lamelles de Queneau par exemple), basées sur des principes de manipulation qui se révèlent parfaitement adaptés à l'ordinateur ! Pertinent, grâce à la capacité de calcul des ordinateurs, mais surtout grâce à leurs capacités à traiter et à associer son et image, et par les nouvelles possibilités d'organisation des informations qu'il ouvre.

Associer différents types d'information autour des mots et des images, comme le son par exemple, pour rendre compte, enrichir leurs univers, demande d'aller au-delà de la simple redondance. Un son "oui !" ne doit pas obligatoirement s'entendre quand on clique sur un bouton "Oui" ! Et un texte écrit ne peut pas forcément être lu ! Le multimédia autorise l'existence d'un autre rapport, proche du jeu, entre les éléments écrits, sonores, visuels pour réaliser la navigation dans le CD-Rom. Il induit une notion de connivence avec l'utilisateur qui a ainsi la possibilité de "rentrer" dans l'univers de Queneau et de Perec. Une véritable association d'informations, simple, mais intéressante est mise en place dans le CD-Rom. Le travail d'écriture consiste à jouer avec, en y introduisant la notion d'interactivité.

L'interactivité est le cœur de "tout". Elle s'approche de la notion de programmation en tant que langage de l'ordinateur. L'imaginaire ne va pas spontanément vers ce que peuvent faire les outils. Ainsi, grâce à l'interactivité, et l'utilisation des possibilités de l'ordinateur et des outils de conception multimédia, il devient possible de ne pas rester figé dans une posture, une humeur quand on est face à l'écran. Elle autorise des changements d'attentes vis-à-vis de l'organisation de l'accès aux informations, de la gestuelle et de la sensualité des objets. L'interactivité est aussi un jeu d'écriture qui permet de décrire plusieurs opérations pour un simple choix, un simple clic. Allons-nous vers une ergonomie artistique ? Se placer dans la posture de l'utilisateur reste le plus important en exploitant sa proximité et son intimité à l'écran ; imaginer son rapport à la machine, ses différents états lors de la consultation du CD-Rom ; travailler avec l'imaginaire supposé de la personne en face. Au départ, *Machines à écrire* ne formule pas de demande à l'utilisateur, simplement une invitation à plonger dans l'outil pour exciter sa curiosité. Il doit apprivoiser l'interface pour rendre possible le vagabondage et la découverte. En cela, l'objectif est de transmettre, par l'outil et l'interactivité, le plaisir de découvrir.

*Machines à écrire* est édité chez Gallimard Multimédia.

Aller plus loin...

<VOIR/LIRE/ÉCOUTER> EN LIGNE



Sur *Machines à écrire* d'Antoine Denize

Le mélangeur de textes sur le site de *Télérama* (en version shockwave), qui consacre un dossier à l'auteur et au co-Rom.

<http://www.telerama.fr/culturama/ftp/multimedia/machines/jouons5.asp>

A voir aussi, les sites oulipiens

<http://www2.ec-lille.fr/~book/oulipio/>

et le département universitaire de

recherche sur l'hypermédia, qui accueille, entre autres, Jean-Pierre Balpe : [hypermedia.univ-paris8.fr](http://hypermedia.univ-paris8.fr)

et d'autres sites d'auteurs

Yslaire et sa mémoire du xx<sup>e</sup> ciel, BD créée à partir du web :

[www.yslaire.be](http://www.yslaire.be)

Ou les travaux de Schuiten et

Peters : [www.urbicande.be](http://www.urbicande.be)

On trouve aussi des sites de fictions collaboratives, sous forme d'ateliers d'écriture ou de romans en cours de construction.