Le tout forme donc un livre intéressant, proposant un parcours original au sein d'un corpus littéraire important, mais qui n'est pas sans faiblesses. De manière générale, nous relevons deux grandes faiblesses. La première est le manque de perspectives générale et méthodologique claires, qui se reflète, dans une introduction sans ligne dégagée, par un usage assez disparate de sources secondaires très variées et enfin par l'horizon flou de cette « culture virtuelle » qui ne surgit qu'en toute fin d'ouvrage. La seconde est l'usage assez restreint (nuançons : il ne s'agit pas d'une absence totale, loin de là) des études en histoire culturelle et littéraire de la presse et la place plutôt mince qu'occupent les travaux des dix-huitiémistes. Il en découle une sorte de flottement dans la représentation de l'histoire médiatique, où l'on dirait que la presse ancienne peut être relue sans précaution au prisme des études sur la « civilisation du journal » telle qu'elle s'instaure au XIX^e siècle, ou encore celles consacrées aux médias de masse depuis la seconde moitié du XX^e siècle. Certes, et il faut y insister, ces faiblesses se trouvent compensées par l'apport d'un point de vue qu'on sent nourri par les études de communication et par une volonté de moderniser les périodiques littéraires du XVIII^e siècle, c'est-à-dire d'en faire l'archive de nos modes d'échanges et de construction du social. Nous souscrivons pleinement à une perspective qui voit dans les objets médiatiques du passé du familier bien plus qu'une lointaine et obscure altérité. Mais cet exercice d'anachronisme fécond ne doit pas se faire au détriment d'un dialogue que l'on souhaiterait plus nourri avec les spécialistes de la presse ancienne, un peu plus ancré dans son contexte historique et avec une capacité de traiter les chaînes temporelles avec plus de précision. Que ces quelques remarques ne découragent pas la lecture de cet ouvrage, que nous recommandons et qu'il faut ajouter à la somme d'études très actives consacrées à la culture médiatique du passé.

GUILLAUME PINSON
Université Laval

Sophie Marcotte et Samuel Archibald (dir.). *L'imaginaire littéraire du numérique*. Québec : Presses de l'Université du Québec, collection « Approches de l'imaginaire », 2015. 211 p. ; 28,00 \$ (broché). ISBN 978-2-7605-4238-9

Depuis la dernière moitié du XX^e siècle, le développement de l'informatique, d'internet puis du web a, à bien des égards,

radicalement transformé nos façons de lire et d'écrire. Dès la fin des années 1980, nombreux sont les auteurs qui visent à renouveler les formes du discours et du récit en utilisant, par exemple, les formats hypertextuels. Cette «idée d'un dépassement du livre» (p.2) grâce aux nouveaux supports et à ce qu'on appelle alors les «nouvelles technologies» a également été investie par les chercheurs en études littéraires qui, rapidement, ont tenté d'analyser et de comprendre les changements en place.

Préparée par Sophie Marcotte (Université Concordia) et Samuel Archibald (UQAM), l'anthologie *L'imaginaire littéraire du numérique* a précisément pour objectif de documenter ce «moment critique de la pensée contemporaine» (p.2), c'est-à-dire la première période historique de la littérature dite «électronique». Sans donner de bornes temporelles précises, les auteurs visent à regrouper certains textes, parmi les plus importants, qui ont tracé les premiers jalons des études littéraires consacrées au format numérique. En cela, l'ouvrage est original et permet aux étudiants comme aux chercheurs qui souhaitent s'initier à ce champ d'études d'obtenir un bon point de départ. Pour ceux qui s'intéressent d'ores et déjà à la littérature numérique, l'anthologie offre un excellent rappel des premières conceptions artistiques et théoriques qui entouraient cette dernière et, par conséquent, témoigne du chemin qui a été parcouru depuis.

L'ouvrage se divise en deux parties. La première est composée d'un «Abécédaire de l'imaginaire littéraire du numérique» dans lequel on retrouve 26 courtes entrées. Elles donnent un aperçu des figures pionnières de la littérature numérique (auteurs, œuvres, théoriciens) et des concepts clés qui permettent de comprendre celle-ci. On y croise par exemple les définitions de la doxa hypertextuelle (idée selon laquelle l'hypertexte serait une incarnation des théories poststructuralistes et de la théorie critique contemporaine), de l'ergodique (terme employé par le théoricien Espen J. Aarseth pour désigner les œuvres interactives), de l'hypertexte (qui désigne «tout système où des blocs de textes appelés nœuds ou lexies sont mis en relation par des liens», p.14) et du *World Wide Web* («un système hypertexte public fonctionnant sur Internet», p.25). On (re)découvre également les figures et œuvres marquantes qui forment le premier corpus d'importance de la littérature numérique : *Afternoon, a Story* (1987) de l'auteur Michael Joyce, considéré comme le «doyen des hypertextes de fiction» (p.7) ; *Forking Paths* (1987), l'une des premières expériences dans le logiciel de création hypertextuelle *Storyspace* réalisée par Stuart Moulthrop ; *Patchwork Girl* (1995), hypertexte de

fiction de Shelly Jackson et « héraut d'une littérature électronique de seconde génération » (p. 19). Enfin nous sont présentés quelques-uns des premiers théoriciens de la littérature numérique, notamment Jay David Bolter, titulaire de la chaire Wesley en nouveaux médias du Georgia Institute of Technology et auteur de l'ouvrage fondateur *Writing Space: The Computer in the History of Literacy* (1990), et N. Katherine Hayles, professeure à l'Université Duke et « pionnière dans l'étude des rapports entre littérature et science dans le champ de la littérature électronique » (p. 15).

Bien que les entrées soient relativement courtes, chaque notion peut être approfondie à l'aide des références fournies ou encore en consultant l'Abécédaire du Web, diffusé en ligne par le Laboratoire NT2 (<http://nt2.uqam.ca/fr/expositions/abecedaire-du-web>). En somme, l'abécédaire s'avère utile à la lecture de la seconde partie de l'ouvrage, les concepts, noms d'auteurs ou titres d'ouvrages abordés revenant fréquemment dans les textes théoriques.

La seconde partie du livre est composée d'un recueil de textes divers (articles de revues scientifiques, chapitres de livres) consacrés aux impacts du passage au numérique pour la littérature. Présentés dans une perspective historique, ces textes sont regroupés selon trois problématiques : l'ordinateur comme média, lire à l'écran, et le récit en jeu.

Dans la section « L'ordinateur comme média » se trouve d'abord un texte de Jean Clément, « L'hypertexte, une technologie intellectuelle à l'ère de la complexité ». Publié en 2007, ce texte aborde en profondeur le concept de l'hypertexte, que l'auteur définit très clairement et qu'il replace dans son contexte historique. Clément prend soin, par ailleurs, de développer une réflexion sur le lien entre le développement de l'hypertexte, les pratiques de lecture et l'évolution des supports de l'écrit. Le deuxième texte de la section examine comment les interfaces des ordinateurs sont conçues de manière à rejoindre, voire à « parler » à l'être humain qui les exploite. Rédigé par Brenda Laurel, le texte « Principes pour concevoir l'interaction humain-machine » est tiré de l'ouvrage *Computers as Theatre*, paru en 1991. Laurel y avance notamment l'idée selon laquelle l'ordinateur est « devenu un média interactif qui permet la représentation » (p. 48), si bien que l'analyse formelle et structurelle du texte théâtral permet d'en appréhender les contours.

La section « Lire à l'écran » est composée des textes de Bertrand Gervais (« Naviguer entre le texte et l'écran », 2004) et de Marie-Laure Ryan (« Cyberspace, virtualité et le texte », 1999). Dans le

premier, Gervais introduit très bien ce que sont les textes littéraires numériques et propose une réflexion fort intéressante sur la lecture à l'ère de l'hypertextualité. Dans le second, Ryan explore le réseau d'idées associé à la notion de «cyberespace» et qui a mené à son association avec celle de «réalité virtuelle».

Dans «Le récit en jeu», la troisième et dernière problématique de l'ouvrage, le texte «Les précurseurs du holodeck» (1997) de Janet Murray démontre à l'aide de riches exemples l'évolution du texte narratif dans les dernières décennies, tant sur papier (avec le développement du récit multiforme) que sur ordinateur (avec le développement du récit hypertexte et de la réalité virtuelle). Enfin, le texte «Le récit en jeu. Narrativité et interactivité» (2006), rédigé par Samuel Archibald et Bertrand Gervais, pose essentiellement la question suivante : comment doit-on définir le récit d'aujourd'hui, à l'ère de l'interactivité et du multimédia ? Les auteurs proposent une réflexion théorique, à partir de la sémiotique et de la narratologie, pour tenter de cerner les balises théoriques de la littérature numérique.

Malgré une certaine inégalité dans les textes qui composent cet ouvrage (certains sont d'une grande limpidité alors que d'autres sont beaucoup plus opaques et ardu à lire), le lecteur appréciera sans doute la pertinence de colliger ainsi, ne serait-ce que pour ne pas les oublier, les premières analyses ayant marqué les débuts de la littérature numérique. Et bien que l'on déplore parfois un certain manque de rigueur dans le vocabulaire employé par les directeurs de l'ouvrage (par exemple, dans l'introduction comme dans l'abécédaire, on passe souvent de «littérature électronique» à «littérature numérique» sans jamais mentionner la distinction entre les deux), on apprécie finalement le mariage réussi entre les différentes sections qui composent l'ouvrage.

JOANIE GRENIER

Université de Sherbrooke

Dominique Pety (dir.). *Patrimoine littéraire en ligne : la renaissance du lecteur?* Chambéry : Université Savoie Mont Blanc – Laboratoire LLESTI, 2015. 141 p. ; 16,00 € ISBN 978-2-919732-44-9

La «grande conversion numérique» suit son cours. De vastes pans de notre patrimoine littéraire ont été ou sont en voie d'être numérisés. Parmi les nombreux enjeux de cette nouvelle *translatio studii*, ses effets