

Les hypermédias

1. Définition

L'hypertexte et l'hypermédia ont été développés aux États-Unis. Le concept d'hypertexte est antérieur à l'informatique. Il a été suggéré pour la première fois par Vannevar Bush en 1945, soit un an avant l'invention de l'ordinateur par Von Neumann, dans un article célèbre intitulé "As we may think". Vannevar Bush, alors responsable du contingent des scientifiques de l'armée américaine, avait perçu le besoin d'une mise à disposition collective et souple de l'information. Le concept a ensuite été approfondi par des ingénieurs mais également par des philosophes proches de la littérature. Des romanciers s'en sont finalement emparés pour développer les premières fictions hypertextuelles. Finalement l'invention du Web achèvera de populariser ce concept : le Web est un immense hypertexte à l'échelle planétaire.

=> C'est une structure particulière **d'organisation** d'une **information** textuelle. Des blocs d'information textuelle (les nœuds) sont **liés** les uns aux autres par des liens de sorte que leur consultation (la **navigation**) permet à l'utilisateur de passer d'un nœud à l'autre à l'écran par activation du lien qui les unit. Dans les sites Web écrits en langage HTML, les nœuds s'appellent également des pages-écran.

Hypertexte et hypermédia : Un hypermédia est un hypertexte qui peut inclure d'autres médias

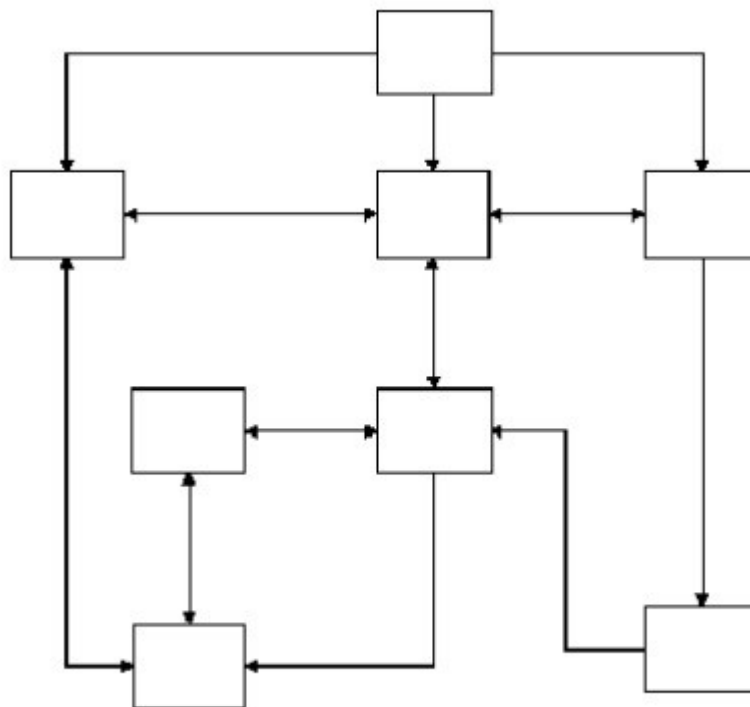


Fig.1 - Exemple de graphe hypertextuel
© Philippe Bootz

2. La littérature

La déconstruction narrative est entamée dans le roman dès le XVIIIe siècle par Laurence Sterne dans *The life and opinions of Tristram Shandy, gentleman* (1759-1767).

Plusieurs autres précurseurs déconstruisent dans le livre la structure narrative linéaire. On peut citer James Joyce, avec *Ulysse* (1922) et surtout *Finnegans Wake* (1939), Jorge Luis Borges et sa

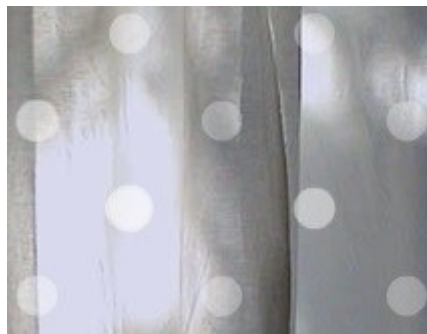
Les hypermédias

bibliothèque de Babel (*Le jardin aux sentiers qui bifurquent*, 1941), Julio Cortazar (*Rayuela* [*Marelle* en français], 1963), Raymond Queneau (*Un conte à votre façon*, 1981). On peut également citer la littérature enfantine avec ses séries de « livres dont vous êtes le héros ».

On pourrait ajouter à cette liste le Nouveau Roman qui, à partir des années 1950, réunit des romanciers comme Michel Butor, Alain Robbe-Grillet, Jean Ricardou, Nathalie Sarraute et Claude Simon. Leurs romans désagrègent l'intrigue et le personnage romanesque au profit d'une analyse plus intérieure marquée par les incohérences et les ruptures temporelles. Ils tentent, depuis l'intérieur du roman, une écriture non-linéaire. De plus en éliminant le personnage, le nouveau roman remet en cause la primauté du narrateur (le personnage qui conte le roman, souvent assimilé à l'auteur) : le « je parle » devient un « ça parle ». La conception de la mort de l'auteur que les auteurs de fiction hypertextuelle américains arborent fait écho à cette dilution du narrateur. La fiction hypertextuelle s'inscrit ainsi dans une tradition d'expérimentation narrative. Elle introduit une narration non linéaire dans laquelle chaque nœud apparaît comme un fragment. La construction narrative repose sur le lien qui devient l'élément fondamental de la narration.

3. Comment ?

Soit l'auteur utilise des logiciels (vidéos, audios...) qu'il manipule pour mêler différents médias soit il programme. L'auteur n'écrit pas nécessairement de nombreuses lignes de code informatique. Il se contente parfois de programmer des liens ou des effets graphiques comme le fait Reiner Strasser dans *[In the White Darkness](#)*



On trouve l'animation syntaxique : la linéarité des textes est modifiable ou l'animation tridimensionnelle comme Andréas Müller *For all seasons*



Autres exemples :

<http://revuebleuorange.org/bleuorange/02/saemmer/>

<http://chatonsky.net/works/sousterre/>

<http://gallery.dddl.eu/fr/accueil/>