

ALIRE : UNE EXPERIMENTATION DE POESIE INFORMATIQUE EN LECTURE PRIVEE

PAR PHILIPPE BOOTZ

INTRODUCTION

La revue de littérature informatique *alire*¹ propose depuis 1989, en lecture privée, c'est-à-dire chez soi, des œuvres poétiques créées sur ordinateur et conçues pour être lues sur ce support. Elle a ainsi anticipé un mouvement devenu aujourd'hui commun avec Internet en considérant que l'écran deviendrait un support de lecture aussi normal que le livre. Mais elle ne s'est pas contentée de prôner un changement de support des textes. Elle a pris en compte le caractère dynamique qui en découlait, introduisant, par l'animation, la temporalité comme dimension syntaxique naturelle. Elle a également considéré que le dispositif de monstration ne se réduit pas à un écran, mais qu'il est constitué d'une machine bien plus complexe permettant d'effectuer des calculs, des opérations logiques, de traiter et de stocker de l'information non destinée à la lecture, autant de possibilités absentes des dispositifs littéraires classiques. Le point le plus important, dans cette seconde remarque, est l'ajout volontaire d'informations non destinées à la lecture. Ce simple fait suffit pour affirmer que le dispositif informatique introduit une part d'opacité pour le lecteur. Un fossé se creuse entre l'auteur et lui ; le dispositif augmente la distance qui les sépare. Un tel bouleversement ne peut qu'engendrer un changement d'archétype textuel et faire émerger de nouvelles formes littéraires. Mais il ne prend toute son importance qu'en lecture privée, situation qui laisse le temps au lecteur d'intégrer l'œuvre, et donc de se frotter à ses éventuelles opacités, de les expérimenter. Il nous semblait évident, en 1989, qu'un dispositif éditorial favorisant la lecture privée au détriment même peut-être d'une spectacularité adaptée à des présentations publiques, conduirait à des productions d'un type différent. La revue électronique sur disquette, puis sur CD-ROM, nous a semblé à l'époque constituer le vecteur adéquat pour un tel projet.

Nous ne pensions pas alors découvrir un comportement des œuvres tel qu'il nous apparaît aujourd'hui, de nature à déplacer un peu plus encore la définition du texte. Le texte ne saurait se limiter aux objets observables, il est avant tout fonctionnement, et constitue même un système complet doté des trois faces du système : ontologique, fonctionnelle, organisationnelle².

Je me propose de présenter les principales caractéristiques de cette lecture privée, telles qu'elles ont été traitées par les auteurs publiés dans *alire*.

UNE LITTERATURE DU PROCESSUS, NON DE L'ALGORITHME

Une temporalité dans l'écrit

Poésie animée, poésie cinématique

Le premier souci des créateurs d'*alire* a été d'introduire une temporalité au sein de l'écrit. Il a déjà été mentionné que l'écran n'était pas considéré comme un simple espace géométrique, mais comme un espace-temps, et même un espace-temps espace-son. Cette dernière caractéristique ne pouvait pas être expérimentée en lecture privée en 1989, les ordinateurs courants n'étant pas dotés de cartes son et étant de toute façon bien trop lents pour un quelconque traitement multimédia. Les œuvres plus récentes montrent que l'introduction du

¹ Éditée par MOTS-VOIR, 27 allée des Coquelicots, 59650 Villeneuve d'Ascq, France.
<http://www.mots-voir.com>.

² Cette affirmation est développée dans l'article à paraître dans les actes du colloque INTERSENS, qui s'est tenu à Marseille en novembre 2000.

son enrichit la polysémie de l'œuvre mais n'ajoute pas de caractéristique nouvelle à celles introduites par l'animation spatiale.

On peut introduire de plusieurs façons le temps à l'intérieur d'un écrit. Une première forme joue sur l'animation et la déformation de lettres à l'intérieur du mot, les autres portent l'animation au niveau de la phrase. C'est dans cette seconde catégorie que se situent principalement les textes animés publiés dans *alire*. On peut alors, encore, distinguer deux classes. La première, qu'on pourrait nommer poésie cinématique, se contente de faire bouger les mots sans modifier la structure de la phrase. La seconde utilise l'animation pour déconstruire/reconstruire le niveau syntaxique. Il s'agit alors d'une animation grammaticale, le caractère plastique et esthétique de l'animation s'en trouvant relégués au second plan. Ces textes utilisent d'ailleurs souvent³ une structuration spatiale calquée sur la page, c'est-à-dire qui utilise les directions et sens conventionnels de l'écriture. La quasi-totalité des textes publiés dans *alire*, jusqu'à *alire 7*, appartient à cette seconde catégorie. L'exemple le plus représentatif des caractéristiques de celle-ci me semble être *À Bribes abattues*⁴. Le terme « littérature animée »⁵ désigne, dans mon esprit, exclusivement cette forme d'animation syntaxique.

Une confusion entre phrase et texte

La littérature a déjà connu plusieurs déstructurations de la phrase, mais celle-ci présente un caractère paradoxal car elle s'opère en douceur, presque à l'insu du lecteur. Ce dernier est en effet conduit à appliquer à l'écrit une modalité de lecture orale, dans laquelle la syntaxe se construit en fonction de l'ordre d'apparition des mots. La phrase perd alors sa stabilité structurelle et ne peut plus constituer l'unité linguistique de référence qu'elle est à l'écrit ; elle est rendue à l'état de perpétuelle métamorphose, à l'image de l'information qu'elle énonce. En réalité, n'ayant d'existence qu'instantanée, elle disparaît purement et simplement en se confondant avec le niveau supérieur du texte lui-même.

Cette absence de stabilité structurelle apporte une autre caractéristique, liée à l'absence d'une interface de commande des animations programmées : le lecteur se situe toujours dans une localité, c'est-à-dire qu'il ne peut lire qu'une succession d'instantanés du texte, sans possibilité de retour, d'avance ni même, parfois, de pause. D'une façon plus générale, le dispositif informatique favorise une posture locale du lecteur, lui interdisant parfois une vision globale du projet de l'auteur. *En réponse à la lampe*⁶ montre par exemple au lecteur, à la fin du texte, que tout le visuel a été construit sur une logique d'accumulation permanente, qui influe bien sûr sur le sens, alors que le lecteur n'en perçoit que des mouvements et des retraits par le jeu du traitement des couleurs. Il est vrai qu'à l'époque, la cohérence globale de l'architecture spatiale n'était pas liée, dans le programme, à l'état visuel observé mais à une grille d'affichage permanente, qui court sur tout le texte et dont le lecteur ne peut se rendre compte qu'en comparant la position des mêmes mots à des instants différents. Cette grille forme un texte qui n'est jamais affiché et qui, pourtant, conditionne ceux qui le sont. Ce principe d'un méta-niveau indicé dans les états observables s'applique encore⁷.

³ Les textes de Tibor Papp et Claude Maillard constituent une exception notable.

⁴ Ph ; Bootz, 1990, publié une première fois dans KAOS en 1991 puis repris dans *alire 9* en 1995.

⁵ Le choix de l'expression repose sur un jeu de mot : est « animé » ce qui procède de l'*anima*. Cette *anima*, en poésie, est la langue elle-même. Dans certains cas, d'ailleurs, l'animation ne passe pas par le mouvement. Ainsi, elle opère par une transformation graphique du fond dans *lcône* et un processus de transformation lisible/visible dans les *diagrams*, deux exemples qui traités dans le cours du texte.

⁶ Ph. Bootz, 1992, *alire 6*.

⁷ Une telle disjonction entre ce qui est de l'ordre du « visuel » pour l'auteur, et ce qui est observé par le lecteur constitue le fondement du fonctionnement de la double lecture dans *Stances à Hélène*. Cette notion est développée en fin d'article.

Cette localisation du lecteur est un des points qui permet de repérer à travers ces œuvres une « esthétique de la frustration »⁸ dont nous rencontrerons d'autres expressions. On peut affirmer que, dans *alire*, au moins jusqu'au numéro 9, la matière première qui est travaillée n'est pas la langue mais la lecture. Et paradoxalement, alors que le lecteur est au centre du projet des auteurs, il est placé en situation périphérique dans le dispositif, il lui appartient de « conquérir » sa lecture. Nous verrons comment cette posture instrumentale du lecteur au sein du dispositif se révèle être le levier d'une réflexion littéraire sur la lecture, à laquelle j'ai donné le nom de « double lecture ».

Une confrontation des modalités de lecture

La littérature animée ne se contente pas d'introduire une temporalité au sein de l'écrit. On peut considérer qu'elle introduit une véritable oralité en créant une confrontation entre la modalité de lecture temporelle, propre à l'oral, et celle, spatiale, propre à l'écrit. Cette confrontation augmente la polyphonie et l'ambiguïté en faisant jouer au lecteur le rôle d'un appareil de mesure quantique : c'est lui qui lève l'ambiguïté, par le choix d'une modalité de lecture, mais ce choix n'est, en général, ni conscient, ni volontaire.

Cette ambiguïté sémantique peut prendre plusieurs aspects. Elle peut revêtir l'aspect d'un palindrome, en autorisant deux syntaxes différentes pour un même matériau textuel. *Proposition*⁹ est constituée un exemple typique : lorsqu'on lit le texte de bas en haut de l'écran¹⁰, ce qui correspond à l'ordre d'apparition des mots, alors il est optimiste. Quelques inversions syntaxiques, notamment celle d'un sujet et d'un complément, le rendent pessimiste lorsqu'on le lit avec les règles implicites de l'écrit : de haut en bas¹¹.

Mais dans la grande majorité des cas, le choix de la modalité de lecture s'effectue à la volée, l'animation ne laissant pas le loisir au lecteur de s'arrêter pour relire le matériau affiché selon l'autre modalité. Il est ainsi invité à commuter de lui-même, en fonction de sa lecture, entre ces deux modalités. Cette commutation a pour effet de créer une combinatoire non algorithmique sur le matériau textuel, en laissant parfois apparaître dans sa mémoire des textes qui ne sont jamais affichés.

Dans le mode de lecture spatial, le lecteur est obligé de figer en esprit l'information, se rendant compte alors qu'elle lui échappe, parce que le mouvement réel à l'écran ne s'arrête pas. Cette confrontation cause ainsi une perte d'information que seule la relecture permet de combler. La relecture devient alors une composante de la lecture de surface, et n'est plus nécessaire, seulement, à une prise de possession en profondeur du texte. Tout se passe comme si le texte était « trop grand pour être lu ». Il arrive souvent que les programmes des œuvres utilisent l'aléatoire ou des algorithmes générant des processus observables non reproductibles. On peut alors considérer que l'état affiché n'est pas lisible, ou plus exactement que la fonction de destinataire de l'œuvre traditionnellement dévolue au lecteur est une fonction secondaire dans sa nouvelle position. Cette dernière caractéristique se retrouve dans tous les types de productions littéraires informatiques et dépasse très largement le cadre de la revue *alire*.

⁸ Je ne sais plus qui, de Jean Clément ou de moi, est l'inventeur de cette expression. Notons que la frustration est levée dans une lecture « engagée », et qu'il ne s'agit nullement d'une esthétique sadique, mais simplement de la mise à mal de la lecture « informative » courante prônée dans notre société de l'information. Il apparaîtra d'ailleurs qu'*alire* constitue globalement un regard très critique sur l'idéologie de la société de l'information et de la communication, regard exprimé par un fonctionnement ironique des leurrés et manipulations sous-jacentes, et non à travers un discours. La littérature publiée dans *alire* joue sur la forme, c'est en cela qu'elle est poésie, non sur le contenu.

⁹ Ph. Bootz, *alire* 5, 1991.

¹⁰ On obtient alors, en ajoutant la ponctuation : « À tous les caprices, l'amour en grand ouvre la porte, même lorsque la prison reste close. »

¹¹ On obtient dans ce cas : « La prison reste close, même lorsque la porte ouvre en grand l'amour à tous les caprices. »

Le lecteur occupe bien, dans cette littérature pourtant non interactive au sens informatique du terme, c'est-à-dire qui ne présente pas d'interactivité ergodique, une place active qu'il occupe rarement dans le dispositif du livre. C'est le caractère local de sa lecture qui permet ces effets.

Prééminence du processus observé

Processus versus algorithme

La littérature algorithmique informatique s'inscrit dans la continuité des littératures combinatoires des années 60 – 70. La forme la plus aboutie en est, aujourd'hui, le générateur automatique de textes. La littérature animée introduit, nous venons de le voir, une combinatoire non algorithmique. Elle va également montrer que la structure temporelle de l'événement observé le fait apparaître au lecteur avant tout comme processus, réservant à l'auteur la nature algorithmique : le dispositif informatique, interdisant, en général, de remonter aux caractéristiques du programme à partir de la seule observation des événements lisibles, accentue la distance entre l'auteur et le lecteur. Dans cette distance, les propriétés des objets textuels diffèrent pour l'un et l'autre : le texte affiché est production algorithmique pour l'auteur, il est état d'un processus observable pour le lecteur. Les deux notions ne se recouvrent pas et le lecteur ne perçoit pas toujours la nature algorithmique exacte du programme. Par la suite je nommerai « génération », le processus technique qui fabrique le processus observable (lequel est également dénommé « processus de l'œuvre ») à partir du programme. L'opération centrale de cette génération est l'exécution du programme sur la machine du lecteur. La notion de « génération » ainsi introduite, ne recouvre pas le concept de « génération automatique de texte ». Elle fabrique un processus dont le « texte »¹² constitue l'état observable instantané.

Un exemple démonstratif de cette opacité programmatique est donné par les *opus*¹³. Le visuel consiste en un mouvement incessant de mots ou formes que le lecteur peut suivre mais dont la cohérence¹⁴ de mouvement lui échappe. Avec ce type d'œuvre, l'algorithmique s'efface derrière le processus visuel qu'elle gère.

D'autres productions démontent la littérature algorithmique en inversant son fonctionnement. Celui-ci est construit sur un processus visuel particulier : la page-écran, qui permet, par la stabilité temporelle de l'affichage, de mettre en œuvre dans l'esprit du lecteur les archétypes traditionnels de l'écrit, et notamment la distinction entre texte et paratexte. Les diverses formes de littérature algorithmique informatiques jouent sur cette distinction en attribuant au paratexte un rôle d'interface, dont une des fonctions est d'orienter la lecture, ce qui est la fonction traditionnelle du paratexte. Dans ces productions, une partie de l'état affichée par le programme est ainsi considéré par le lecteur comme « n'étant pas le texte ». La littérature animée va mettre en évidence que ce mode de lecture repose sur une stratégie auctorielle, et que l'archétype réellement à l'œuvre dans le dispositif est de nature procédurale : l'événement observable est un processus, ici utilisé par les auteurs pour élaborer une stratégie particulière.

L'algorithmique retournée

On peut remarquer que la quasi-totalité des animations de texte ne possède pas de niveau paratextuel permanent : tout l'écran est utilisé pour l'événement observable considéré

¹² en fait le texte-à-voir

¹³ Sérandard, *alire10/DOC/KS*, 1997.

¹⁴ Ces mouvements sont gouvernées par une loi sinusoïdale associée à une initialisation aléatoire et une loi de mouvement brownien.

comme « le texte » par le lecteur. Les éléments paratextuels, comme le titre et le nom de l'auteur, sont même parfois intégrés au processus global et ne se différencient pas du texte. Cette distinction n'est donc pas nécessaire.

Christophe Petchanatz, avec *Cut-Up*¹⁵, va plus loin en inversant purement et simplement le fonctionnement de la page-écran et en proposant ainsi un algorithme « de Pavlov » « bavant » ses cut-up en continu. L'écriture incessante à l'écran entraîne un mouvement permanent rapide du texte empêchant toute lecture. L'état stationnaire observable est le contraire d'une page-écran. Alors que le texte généré par un générateur automatique est gain d'information, se laissant décortiquer et analyser, pour mieux en faire regretter la disparition, la mouvance de Petchanatz ne se laisse pas approcher, elle est perte constante. Le paratexte des œuvres algorithmiques propose de « générer », celui de Petchanatz suggère au contraire d'arrêter la génération pour permettre la lecture. Cette situation est proche de la confrontation entre les deux modes de lecture dont il vient d'être question. Enfin, alors que le programme du générateur automatique gère, en termes ergodiques, l'ordre de génération, preuve que cette fonction est intégrée au projet de l'auteur et n'en est nullement « péritextuelle », l'interruption du cut-up automatique de Petchanatz est gérée par le système d'exploitation : le traitement ergodique est étranger à la production de l'auteur.

L'autonomie du processus

Cette symbiose entre le programme de l'auteur et des règles ou contraintes techniques à l'œuvre dans la génération effective du processus observé mais qui sont étrangères au programme, est rarement soulignée. Elle est utilisée astucieusement par Petchanatz qui s'associe Bill Gates comme co-auteur. Et gratos par surcroît ! Mais l'existence d'un co-auteur « distribué » sur l'ensemble du dispositif technique est un fait général qui interdit à l'algorithmique de l'auteur d'être seule responsable du processus observé par le lecteur. Celui-ci échappe à l'auteur presque autant que l'algorithme échappe au lecteur : on peut ainsi parler d'une relative autonomie du processus de l'œuvre (le processus observé par le lecteur) relativement au programme auteur censé le gérer. Plus exactement, le processus observé par le lecteur ne reproduit pas, et les différences peuvent être extrêmes, le processus que l'auteur a observé et qu'il a cherché à figer par son programme. Je ne dis pas qu'il a observé sur sa machine toutes les potentialités permises par son programme, mais qu'il a tenté de figer des règles de construction d'états observables par son programme et que les règles réellement en œuvre lors de l'exécution peuvent en différer ou conduire à des états présentant des propriétés non simulées. Le processus de l'œuvre n'est pas totalement simulable sur la machine de l'auteur. Cette caractéristique ne peut apparaître que dans un dispositif à lecture privée. Elle est évidente aujourd'hui avec Internet où l'utilisation de navigateurs différents peut conduire à observer des résultats très différents dans l'exploration d'un site. Elle s'est traduite dans *alire* par un comportement diachronique surprenant, les processus des œuvres générés par les programmes conduisant à des états observables s'éloignant de plus en plus, par leurs caractéristiques esthétiques, des états réalisés sur les machines des auteurs. Il a ainsi fallu reprogrammer en 1994 la totalité des œuvres publiées, en utilisant un générateur adaptatif qui favorise la lisibilité de l'état observé (le texte-à-voir) sur la fidélité au projet programmé par l'auteur. C'est sous cette forme que l'ensemble des œuvres DOS antérieures à 1995 est encore lisible aujourd'hui. Le lecteur est ainsi assuré (avec une bonne probabilité) de pouvoir lire les œuvres, mais il est également assuré, avec la même probabilité, qu'il ne lira pas celle qui a été lue par l'auteur, même lorsque aucun algorithme combinatoire, aléatoire ou générateur n'est utilisé¹⁶. Avec l'autonomie du processus, c'est la pérennité de l'écrit qui disparaît, sans notion de potentialité ni d'algorithmique.

¹⁵ 1992, *alire* 6.

¹⁶ Dans un dispositif vidéo, on admettrait alors que ce qui a été lu par l'auteur constitue ce qui a été écrit. Par analogie, si on considère, ainsi que le font nombre d'auteurs actuels, que dans une animation simple non interactive l'auteur écrit ce qu'il voit, alors on peut énoncer cette caractéristique sous forme paradoxale en insinuant que le lecteur ne lit pas ce qui a été écrit.

UNE ESTHETIQUE DE LA FRUSTRATION

L'interface questionnée

La notion d'« esthétique de la frustration » s'est imposée très tôt dans *alire*. Elle est associée au concept de « piège à lecteur ». Ce terme désigne tout processus observable qui opère en tant que leurre à la lecture. Il ne s'agit pas toujours d'un leurre volontaire, l'esthétique de la frustration n'est pas une esthétique sadique, mais simplement de la mise en œuvre par le lecteur, à travers sa lecture du processus, d'un archétype qui induit des hypothèses de lecture non compatibles avec le fonctionnement réel de la génération. Le piège à lecteur fonctionne ainsi sur une confrontation entre deux archétypes : un archétype traditionnel, culturel, et celui, procédural, encore émergent et correspondant au dispositif réel. La double modalité de lecture évoquée fonctionne déjà comme un piège à lecteur, puisqu'elle met en œuvre des modalités de lecture issues d'un écrit statique ou de l'oralité, alors que le processus lu n'est ni l'un, ni l'autre. La stratégie auctorielle d'une œuvre combinatoire ou d'un générateur automatique de textes repose également sur un piège à lecteur, dont on a vu comment Petchanatz le démonte. Ce piège consiste à mettre en œuvre l'archétype du texte statique par une interface visuelle connotée « page-écran », alors que le texte affiché n'est que l'état transitoire observable d'un processus ; il est constamment, en quelque sorte, en devenir, et jamais potentiel : le mouvement de création /métamorphose /extinction de l'état lu fait partie intégrante de son ontologie.

À l'instar de cet exemple, la plupart des pièges à lecteur reposent sur un questionnement de l'interface visuelle. Ce questionnement vise à mettre en évidence que cette interface fait partie intégrante du projet de l'auteur, qu'elle est le produit d'une intentionnalité et, comme telle, gérée de l'intérieur de son programme. Elle ne saurait, dans l'archétype réel du dispositif, être séparée d'un « texte ». On peut définir l'interface visuelle par tout ce qui, dans l'état observable du processus de l'œuvre, met en place la stratégie auctorielle de lecture. Elle est ce qui, dans l'état observable, invite le lecteur à opter pour un archétype particulier. Elle correspond à l'ensemble des informations paratextuelles relatives au concept de « texte » dans cet archétype particulier. Le piège à lecteur consiste à établir une confrontation entre le fonctionnement du « texte » ainsi supposé par le lecteur et le fonctionnement réel de la génération¹⁷.

Le concept général ainsi exploré a été énoncé par Dutey sous la forme « *Interface is message* », qui est le titre d'une animation non interactive¹⁸ simulant le fonctionnement d'une interface visuelle. Par ce côté « démo », qui est lui-même un archétype de processus, l'auteur donne à voir l'interface comme constituant l'œuvre. L'interface-démo est d'ailleurs une composante du fonctionnement syntaxique et sémantique général de cette œuvre. Il s'agit ici d'un énoncé métaphorique de ce type de piège-à-lecteur.

L'inversion entre paratexte et contenu est réalisée, cette fois de façon non métaphorique, dans *Les Mots et les Images*¹⁹ du même auteur. l'œuvre de Magritte *Les mots et les images* y sert de prétexte au fonctionnement d'une interface de navigation qui présente quelques caractéristiques « inattendues ». Elle est tout d'abord extrêmement lourde car elle nécessite de naviguer sur plusieurs couches d'interface avant d'atteindre les écrits de Magritte. Elle met donc le lecteur à distance de l'œuvre de Magritte plus qu'elle ne l'interface. Cette distance est appuyée par l'utilisation de la position de lecture locale du lecteur : il lui est impossible d'avoir une vue d'ensemble de cette œuvre de Magritte, pourtant petite, alors qu'elle est éditée sur papier et que n'importe quelle édition la donne très aisément. Elle

¹⁷ Il s'agit ici du processus technique d'exécution du programme, non de la génération automatique de textes. Les remarques de ce paragraphe portent sur l'ensemble des genres de surface et sur tous types d'algorithmes.

¹⁸ 1993, publiée dans A:\ LITTERATURE ↵ puis dans Le Salon de Lecture Électronique.

¹⁹ 1991, *alire* 5

présente en outre la particularité de ne donner accès au mode d'emploi qu'à travers l'utilisation de l'interface elle-même, selon des modalités non standards puisque l'interface ne l'est pas. Le lecteur n'apprend donc à utiliser cette interface que lorsqu'il a déjà compris le mécanisme de navigation entre couches. Il ne lui manque alors qu'une seule information : comment sortir de l'œuvre sans réinitialiser l'ordinateur²⁰, ce que n'indique pas le mode d'emploi. Enfin, ayant compris la syntaxe de l'interface, il se trouve confronté, à un endroit particulier dans sa navigation, à un « bug » : l'interface ne réagit pas. Cette absence de réaction n'est pas conforme à la généralité implicite de la syntaxe, généralité attendue dans toute interface, qui stipule qu'en suivant les modalités ergonomiques prévues (la syntaxe), il se passe un événement observable correspondant à une navigation dans l'espace d'information de l'œuvre. Une telle loi implicite fait partie de l'archétype « interface ». En réalité ce non-fonctionnement apparent obéit totalement à la sémantique de l'interface qui consiste à rendre observable l'information adressée par la zone activée. Or cette zone est, dans le cas du « bug », l'adresse d'une information vide, comme le révèle la cohérence graphique et non celle du fonctionnement. Il s'agit donc d'un faux bug si on comprend que cette interface est avant tout un processus graphique commandé (et non une navigation) dont la logique est structurée graphiquement et non en tant que mécanisme de navigation.

Éric Sérandour, dans *Tue-moi*²¹, a également introduit un piège du même ordre, qui repose sur le décalage entre un fonctionnement attendu par nos habitudes culturelles et le fonctionnement réel. Il s'agit d'une petite œuvre html dont le visuel se réduit à une seule image. Le lecteur, au bout d'un certain temps, ne peut, réflexe de Pavlov bien compris, s'empêcher de cliquer sur cette image, puisque qu'implicitement, lorsqu'il ne se passe rien c'est qu'il faut agir²². Par ailleurs, une œuvre html repose, en principe, sur la notion de lien. Dès qu'il clique, le lecteur est invité à envoyer un courrier électronique. Ici, la notion de lecture privée intervient explicitement : l'expérience montre que la plupart des lecteurs se refusent à envoyer le message, par peur des conséquences possibles, alors qu'il n'y aurait aucun enjeu en lecture publique. Mais, la curiosité aidant, l'envoient quand même au bout d'un certain temps. Ils s'aperçoivent alors que ce courrier est envoyé à une adresse qui n'existe pas. Ce qui leur a été donné à lire est uniquement leur comportement. Celui-ci a mis en œuvre une conception culturelle du dispositif (la notion de réseau implicitement associée au html), alors que l'œuvre fonctionne en réalité comme une œuvre plus traditionnelle, fermée sur elle-même.

La double lecture

Les exemples précédents montrent que le piège à lecteur n'est déjoué par le lecteur que s'il prend du recul par rapport à sa propre lecture, s'il se rend compte qu'il est invité à lire, non seulement le contenu observable, ce qui est traditionnellement son rôle, mais également son action de lecteur : il est invité à « se lire lisant », à se considérer comme partie du dispositif, comme instrument de sa propre lecture, et non comme destinataire externe à lui. Ces textes mettent en évidence que toute lecture est engagée : elle est « endoctrinée » par nos habitudes de lecture (les archétypes culturels), mais possède a contrario, par la réflexivité, la liberté d'un acte engagé. On connaissait la littérature de l'auteur engagé, on approche ici une littérature du lecteur engagé.

Ce fonctionnement est calqué sur le double rôle du spectateur dans une installation d'art électronique. Celui-ci est aux commandes de l'interface et destinataire de ce qu'il contribue ainsi à générer. Mais, dans l'installation, il apparaît souvent aux autres spectateurs, placés en position classique de simple observateur, comme un instrument du dispositif et partie du visuel de l'œuvre. Il est ainsi, tour à tour, interne et externe au dispositif, interne et externe à

²⁰ Cette œuvre a été conçue sous Dos, les raccourcis clavier standards étaient alors inopérants.

²¹ Alire11 (cédérom connecté au Web). Cette œuvre se trouve également sur le site d'Eric Sérandour.

²² beaucoup d'interfaces fonctionnent en utilisant un état statique, ou un processus cyclique, comme marqueur de l'attente par le programme d'une action du lecteur.

la représentation. En lecture privée, ce double mouvement est replié dans l'instantané et n'est mis en évidence que par la relecture et la réflexivité.

Ce positionnement du lecteur au sein de l'œuvre est une recherche constante dans la poésie du XX^e siècle. Pierre Garnier indiquait déjà, à propos du spatialisme, que le lecteur devait se considérer comme contenu de l'œuvre. Elle prend en littérature informatique une allure moins directe, puisqu'elle joue sur les caractéristiques paratextuelles et non sur le contenu, mais plus fonctionnelle.

Cette « mise à l'œuvre » du lecteur est apparue sous une forme métaphorique dès 1989 dans *alire*, par l'œuvre *Voies de faits*²³ de Jean-Marie Dutey dans laquelle le lecteur déplace au clavier un personnage qui découvre les phrases sous ses pas au fur et à mesure de ses déplacements. Elle va beaucoup plus loin avec *Stances à Hélène*²⁴, où les réactions de lecture font partie de l'œuvre, bien qu'elles ne peuvent être destinées qu'à un lecteur virtuel. Autrement dit, cette œuvre n'a, au final, pas de destinataire, cette absence reposant sur la double lecture. En pratique, elle fonctionne sur la distance entre l'auteur et le lecteur, et sur l'impossibilité de ce dernier de remonter au projet de l'auteur. Le visuel observable par le lecteur ne dévoile pas le jeu de masques et la persistance du traitement d'objets graphiques qui ne sont observables que par bribes. La syntaxe de l'état visuel ainsi généré ne permet pas d'interpréter ces objets dans leur particularité, et masque un traitement sémantique réalisé à travers leur manipulation par le logiciel. Les catégories sémantiques manipulées par l'auteur (sécheresse, décrépitude, rejet, obsession ...) ne sont pas celles mises en place par leur manipulation dans le visuel observable (femme, amour ...). Le lecteur ne peut alors se rendre compte, à la seule lecture du visuel, que son action participe pleinement à une mise en scène de la mort. Le sentiment de malaise et de rejet qui en résulte fait ainsi partie de l'œuvre.

GESTION DE L'INTERACTIVITE

Navigation et commande

L'interactivité s'exprime différemment pour le lecteur et pour l'auteur. Notamment, elle peut être considérée par ce dernier comme modalité de navigation dans un espace d'information, et traitée par l'auteur comme activation d'un processus observable. C'est ainsi que fonctionnent les hypertextes *diagrams*²⁵ de Jim Rosenberg. Ils mettent en évidence la structuration de l'information, en proposant un mappage de l'hypertexte selon un procédé similaire à l'interface de Dutey. Ce mappage ne symbolise pas les nœuds d'information mais les superpose. Le lecteur a ainsi, présent à l'écran, tout le matériau lisible dans la zone mappée. Du fait de leur superposition, ces textes sont visibles mais non lisibles. Par ailleurs les liens ne portent pas sur la succession des nœuds mais sur leur agencement syntaxique : les nœuds sont des paradigmes et les liens des syntagmes. Lorsque le lecteur approche le curseur de la souris d'un agglomérat, un texte devient lisible en masquant les autres. Mais tous les textes superposés ne peuvent être lisibles en même temps. Par ailleurs, les autres nœuds restent visibles sous forme d'agglomérat, de sorte qu'aucune proposition syntagmatique n'est réalisée par le processus. Ainsi, par le jeu d'un processus visible/lisible, l'hypertexte n'est jamais développé dans une succession linéaire contrairement à la navigation classique et sa lecture nécessite un effort de mémoire. La navigation, pour dire les choses autrement, n'a jamais lieu : elle demeure de l'ordre de la lecture, non du processus géré par l'auteur ; les *diagrams* forment un piège à lecteur.

²³ Alire 2

²⁴ Bootz, 1997, publiée dans DWB et non, pour l'heure, dans *alire*.

²⁵ Alire 10 et alire 11

L'INTERACTIVITE DE REPRESENTATION

L'interactivité permet de construire une représentation symbolique du lecteur. Celle-ci prend une forme concrète différente pour l'auteur et le lecteur. Elle est réflexive et se manifeste notamment à travers le curseur de la souris pour le lecteur, elle correspond pour l'auteur à une implémentation d'un Lecteur Modèle, c'est-à-dire d'une stratégie générale de gestion des actions et des modalités attendues de lecture du lecteur. L'interactivité défaille lorsque l'action du lecteur ne suit pas la logique du Lecteur Modèle. Parfois, sans aller jusqu'à l'échec de lecture, le fonctionnement sémantique à la lecture peut présenter un écart avec celui simulé par l'auteur et qui a contribué à implémenter ce Lecteur Modèle. Un tel écart peut s'observer lorsque les modalités de l'interactivité s'éloignent des standards. Il a notamment été observé lors de lectures des *Stances à Hélène*. L'observation d'un lecteur agissant donne ainsi des informations sur les modalités de construction du sens qu'il utilise.

L'interactivité de représentation a été introduite avec *l'icône*²⁶ qui opère, pour la première fois dans *alire*, un basculement au sein du texte entre une lecture purement cognitive et une lecture ergodique. Or ces deux modes de lecture sont antithétiques, l'une plaçant le lecteur dans une situation de récepteur, l'autre le plaçant dans une situation d'émetteur. Cette double modalité conduit à des effets analogues à la dualité des modalités de lecture des animations, dès lors que l'animation perdure durant l'interactivité. Cette dernière est forcée alors d'opérer sur une information incomplète, dans des fenêtres temporelles, en contrecarrant la lecture cognitive de l'animation. Cette antinomie entre une lecture cognitive et une lecture ergodique liée à l'animation s'observe dans *passage*²⁷ qui, en plus, réalise une interactivité en temps différé, reportant de plusieurs minutes une partie du traitement des informations entrées par le lecteur. Au total l'interactivité de représentation opère un dialogue entre le lecteur et l'auteur, par l'intermédiaire du Lecteur Modèle qu'il a implémenté. Ce dialogue peut passer, pour le lecteur, par la prise de conscience d'une perte d'information. C'est le cas dans *passage*. L'interactivité de représentation agit alors comme piège à lecteur, dans la logique de l'esthétique de la frustration.

L'interactivité, finalement, ne vise pas tant à permettre au lecteur une navigation dans un espace d'information, ou à lui fournir une commande de processus esthétiques, elle est la condition instrumentale de la lecture. Dans cette optique, elle établit un pendant à la dualité lecture spatiale / lecture temporelle, en instaurant une dualité lecture cognitive / lecture ergodique. La double lecture en est alors évidente : lire le contenu (aspect cognitif) et « se lire en train de lire », attitude qui correspond à l'aspect sémantique de la lecture ergodique.

CONCLUSION

Alire apparaît ainsi plus qu'un recueil d'œuvres, un lieu d'expression ou un vecteur de diffusion. Elle constitue un espace littéraire, quasiment un « salon », dans lequel s'est élaborée et continue à s'élaborer une réflexion sur la place du lecteur et celle de l'auteur. Cette réflexion passe par le leurre et la manipulation pour les dénoncer, par l'invention de nouvelles formes littéraires comme l'animation syntaxique ou le poème à-lecture-unique, par la prise à partie d'une lecture qui se voudrait simple traitement d'information. *Alire* jette un regard critique sur les idéologies en œuvre dans le fonctionnement des nouveaux espaces de communication.

²⁶ Ph. Bootz, 1990, *alire* 4.

²⁷ Ph. Bootz, 1996, *alire*10/DOC(K)S.