

une vision de la littérature informatique : de « a » à « h » et au delà

Eric Sérandour (Juin 2000)

La littérature informatique n'est pas qu'un art de l'écran, elle est aussi un art du programme ; distanciations, algorithmes et calculs en constituent les fondements. En général, l'auteur n'intervient pas sur un matériau visible par le lecteur, mais sur un matériau qui lui est propre : du code informatique. Il s'agit avant tout d'un travail de modélisation de la pensée, réajusté en fonction des actualisations à l'écran.

Mon travail consiste à construire des systèmes autonomes à l'aide d'algorithmes, ou encore à implémenter des poèmes automates. Jusqu'à un niveau très fin de perception, mon recours à l'aléatoire vise essentiellement à introduire du bruit au sein d'un processus qui se manifeste de manière visuelle ou sonore : à une logique combinatoire s'adjoint une gestion du flux informationnel jusqu'à s'y substituer parfois entièrement.

Aussi paradoxal que cela puisse paraître, la distance engendrée par un travail sur le code permet de se recentrer sur le côté matériel de l'acte d'écriture. « Ecrire n'est pas seulement exprimer la pensée au moyen du langage écrit, c'est aussi avant tout tracer des signes d'écritures sur un support donné. Il y a dans toute écriture une spécificité du gestuel, du matériel [...] »⁽¹⁾. Cette dimension gestuelle ne disparaît pas avec la littérature programmée, elle est seulement plus abstraite. L'œuvre générée est une écriture en acte qui se donne en spectacle au moment même où on lit. Une œuvre comme « a » possède toutes les caractéristiques qui viennent d'être évoquées, mais l'écran n'est pas la page. La page de l'écrivain, du poète, est un support matériel et figé. Ici, le support est une suite de bits dans la mémoire de l'ordinateur. C'est un support par nature instable dont j'exploite la spécificité. Il en résulte un type d'écriture qui ne distingue plus la lettre de son support mais qui les condense à tel point qu'ils s'entremêlent jusqu'à l'évaporation. Ambroise Barras parle de cette œuvre en termes d'« illisible spectaculaire ».

Dans une œuvre comme « h », l'interactivité n'est pas un préalable à l'œuvre : l'action du lecteur n'est pas indispensable à son déroulement, (en cela mes poèmes sont des automates), cependant elle ouvre des perspectives de lecture nouvelles. Il faut bien voir que l'écriture évolue dans un espace fluide et que l'intervention du lecteur est reçue de la part du système comme un événement extérieur qui vient le déséquilibrer. Ce jeu de va-et-vient qui consiste à déséquilibrer un système et à l'observer dans sa phase de rééquilibrage exemplifie à mon sens une certaine conception de l'interactivité. « h » est en quelque sorte un générateur de fluidité dont la composante interactive tente de réguler le débit.

⁽¹⁾ Jesús Camarero, « Penser l'écriture, faire la théorie : sur quelques théories récentes », [Formules](#) (revue des littératures à contraintes), n° 1, 1997, page 42.