

Jean-Pierre Balpe

Littérature numérique, contraintes et ouvertures de l'écran: (Du stylo à l'ordinateur ou du livre à l'écran)

2004

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17660>

Veröffentlichungsversion / published version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Balpe, Jean-Pierre: Littérature numérique, contraintes et ouvertures de l'écran: (Du stylo à l'ordinateur ou du livre à l'écran). In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 33, Jg. 6 (2004), Nr. 3, S. 1–9. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17660>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Littérature numérique, contraintes et ouvertures de l'écran: (Du stylo à l'ordinateur ou du livre à l'écran)

By Jean-Pierre Balpe

No. 33 – 2004

Abstract

This essay sets out the concept of "engrammation" which deals with the process of text mediatization and presents some practical examples such as different algorithmic programming in order to illustrate the mediatization processes.

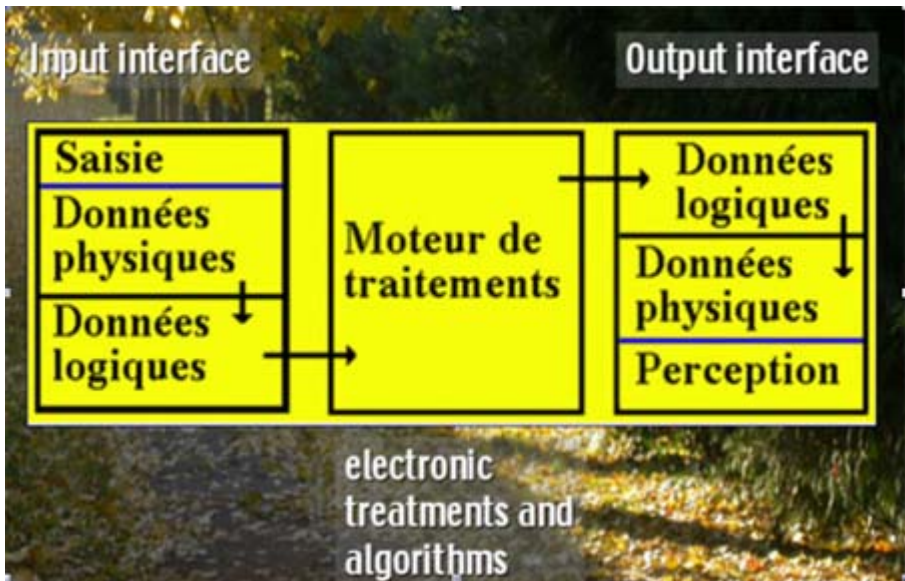
Entre la conception d'un texte et sa médiatisation, entre le manuscrit et le livre imprimé s'interpose toujours la distance de la technique, cette distance qui provient du fait que la médiatisation exige toujours l'utilisation d'instruments – ou de postures dans le cas de la parole publique par exemple – techniques, a toujours des implications concrètes sur la conception même du texte et son rapport à ses lectures. Le franchissement de cette distance exige en effet la mise en œuvre de procédures d'engrammation spécifiques : écrire pour le théâtre n'est pas écrire pour l'opéra ni pour un film ni concevoir un roman, etc.... Ce que j'appelle « engrammation » n'est donc rien d'autre que l'adaptation d'une volonté ou d'une recherche d'expression aux contraintes techniques du médium utilisé pour sa médiatisation. Par exemple le livre implique des procédures d'engrammation fixes et fiables, la médiatisation par un écran suppose des modalités différentes ; de même la transmission de la musique réclame – réclamait jusqu'à l'invention de l'enregistrement – des modalités d'engrammation qui sont encore, pour une bonne part, à la base de toute attitude compositionnelle. Cette nécessité est générale à toute recherche de médiatisation créative et la littérature n'y échappe pas.

Même si, dans divers cas, une part non négligeable de cette engrammation est la tâche de personnels spécialisés, un écrivain qui cherche à contrôler la majeure partie des effets produits par son texte ne peut pas ne pas connaître la plupart de leurs possibilités techniques et de leurs contraintes : écrire, pour une bonne part, ne consiste en rien d'autre qu'à évaluer et utiliser les modalités d'engrammation. Un écrivain décide ainsi des modalités diverses de découpage de ses textes –

chapitres, paragraphes, alinéas –, des types de phrases, du vocabulaire, etc. mais peut déléguer à un technicien des aspects qu'il juge secondaires comme la mise en page et la typographie. Sur ce point pourtant, certains écrivains, les poètes notamment sont plus exigeants qui cherchent à maîtriser l'ensemble des procédures d'engrammation.

Mais, alors que la technique du livre n'a qu'une méthode de production (l'imprimerie et ses règles concrètes) et une seule méthode de médiatisation (le livre sous ses diverses formes), la médiatisation par l'ordinateur est ouverte à de nombreuses techniques de production et à de nombreuses techniques de médiatisation.

L'ordinateur est en effet un medium possédant une structure triple : une interface d'entrée, un moteur de traitement et une interface de sortie chacun de ces éléments étant également, comme le montre le schéma ci-dessous, composite.



La saisie, par exemple, se produit à partir de n'importe quelle captation physique pouvant être transmise au moteur de traitement sous une forme digitale.

Ce qui fait que ces trois éléments sont relativement indépendants, une interface de saisie peut-être constituée par un clavier ou par... un capteur d'humidité ; il en est de même d'une interface de sortie qui peut-être le bras d'un robot, un écran de moniteur, un vidéo projecteur, etc.... Il suffit pour cela que ces instruments puissent produire ou interpréter des informations digitales. Les couches de distance techniques sont donc ainsi multipliées et, par conséquent, les besoins d'engrammation. Décider, par exemple, que des informations météorologiques

doivent conduire à l'écriture de textes implique, pour l'écrivain-concepteur, de définir précisément quelles sont les relations entre ces événements météorologiques et les textes qu'il entend faire produire. Ces relations devront être formalisées (« engrammées ») d'une façon ou d'une autre pour que la médiatisation parvienne à son résultat.

Faire écrire du texte par un ordinateur implique donc une relation à l'ensemble des composantes de la structure, donc, d'une façon ou d'une autre, une relation à la programmation que celle-ci soit directe ou indirecte. L'écrivain se trouve là face à des niveaux d'engrammations techniques très différents qui vont de la conception abstraite de la notion de texte à la définition d'un style en passant par la représentation des connaissances dans les univers sur lesquels ses textes doivent se construire.

Par exemple, en ce qui concerne mes générateurs de texte, doivent être envisagés au moins trois niveaux:

1. Un niveau de programmation algorithmique (software), exemple :

on adjavant

global phrase

global nomBre

global cIE

global terme_choisi

--adj avant

put offset("@",cIE) into markœur

put 1 into lien

put length(cIE) into lgcle

put char 1 to markœur-1 of cIE into adjective

put char markœur+1 to lgcle of cIE into substantive

--subst

put substantif into cIE

sélectionne

abime

groupe

put length(terme) into test_second

put terme into second

---...

end adjavant

Partie du programme qui gère les adjectifs,

ou encore :

```
=01000000950$[carac2][dis-point] [carac2][dis-point] [carac2][dis-point]
[carac2][dis-point] [carac2][dis-point] [carac2][dis-point] [carac2][dis-point]
[carac2][dis-point] [carac2][dis-point] [carac2][dis-point] [carac2][dis-point]
[carac2][dis-point] [carac2][dis-point] [carac2][dis-point] [carac2][dis-point]
[carac2][dis-point] [carac2][dis-point] [carac2][dis-point] [carac2][dis-point]
[carac2][dis-point] [carac2]...FF
```

Traduction de la notion de texte dans le programme « Babel Poesie »,

ou encore :

```
<[12|dis-poésie] >[010030000|v_prendre] [62|m_pied] [38#] [12|m_tapis]
<[12|dis-poésie] >[010030020|v_remarquer]
<[12|dis-poésie] >[110000000|v_avoir] [60|m_principe]
<[12|dis-poésie] >[110000000|v_être]
<[12|dis-poésie] >[110000000|v_être] [12|m_réalité] [=1|a_concret]
<[12|dis-poésie] >[110000000|v_poétiser]
<[12|dis-poésie] >[110000100|v_être] [126#]< [78#] [133#] [1110000|v_savoir] [28#]
[116#] [199#]>
<[12|dis-poésie] >[110000100|v_être] [12|dis-poésie]
<[12|dis-poésie] >[110000100|v_être] [12|m_beauté]
<[12|dis-poésie] >[110000100|v_être] [32|m_conversation] [60|m_affaire]<1| [78#]
[38#] une piscine<2| [10|m_eau] [=1|a_chaud]<3| sulfureuse|3>|2>|1>
<[12|dis-poésie] >[110000100|v_être] [32|m_modèle] [=1|a_idéal]
<[12|dis-poésie] >[110000100|v_être] [32|m_pluie] [=1|a_glacé 2]<1| [142#]
[32|m_montagne]<2| [=1|a_brumeux]|2> [10|m_été]|1>
```

Traduction d'une part des « représentations de connaissances » nécessaires à l'écriture de ce même texte.

Ces trois niveaux d'engrammation, avec leurs règles et contraintes spécifiques, sont absolument nécessaire pour obtenir des textes comme les suivants (représentant d'une infinité d'autres textes possibles) :

Voix étirent les vagues au-dessus
de la mer dire plaintes

de la chair sans cesse modifiées – bricolage
assez de soleil / ces questions restent
au cœur de la vie
politique... Lorsque le vent a comme un goût d'art
alors à l'heure ou rimailleur à perpète ou changements initiaux
mots restant frères poésie (poesie) barrissements de
motos attendre brevi vivens aboiements
peureux des chiens dire plus de politique... Gens devant faire
ça poésie tourbillon de mots alors conséquences
ontologiques... Navoï n'a aucune excuse.
Jours se dissolvant dans une
lumière poésie (poesie) des horizons
de virtualités...
(Un exemple de *Babel Poesie*)

Straßenbiegung ach auffallende Poesie
auch bei die Worten zu bleiben poesie (poésie)
die Poesie ist eine Sache und eine andere so das Gedicht denken
O Gefühl der Erniedrigung und Gefühl der
Verantwortung und Gefühl der Begeisterung SO dahinschreitende
Poesie in allen Umständen
ja ja ja ja hartnäckige
Mythologie / zwischen Schenkel umherirrendes Gespenst - fragen dann im
Himmel vergessener Himmel sagen
Rascheln der Poesie
oder (or) sprich, Wort kaum folgend : Traum Zerstreuung so schweigen poesie
(poésie / poetry) alles das sagen können
so am Rand der Bäche der Poesie der Moment
sein, der vorüber geht : der Dichter beinhaltet nichts
Überschläge der Wolken und Regenschauer ja ja ja ja weiter gehen sagen Poesie
oder so etwas ähnliches...
(Autre exemple de *Babel Poesie*)

Même si tous les utilisateurs d'ordinateurs n'en ont pas toujours conscience, toute médiatisation informatique multiplie les niveaux de distances techniques ; et, ce sont dans ces distances et dans les jeux qu'elles permettent que s'installent du même coup des ouvertures de possibles, par conséquent des niveaux d'engrammation. Du coup les possibilités des textes sont beaucoup plus nombreuses et variées. Ainsi tout texte numérique peut-être soit :

Multilinéaire

Dynamique

Collectif

Interactif

Génératif

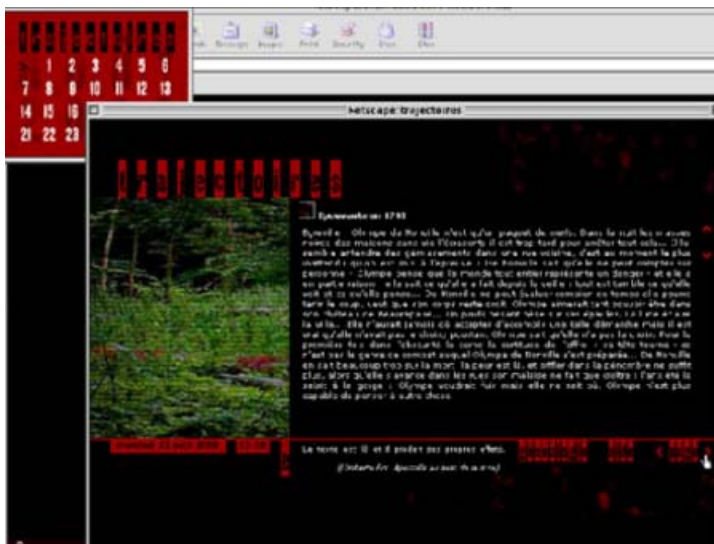
Mais il peut aussi présenter en même temps quelques unes ou toutes ces caractéristiques. L'essentiel des aspects de son écriture et de ses potentialités de lecture en dépendent.

C'est ainsi que l'on peut constituer des poèmes dynamiques et – ou – interactifs comme mes PPPoèmes créés sous l'applicatif PowerPoint.

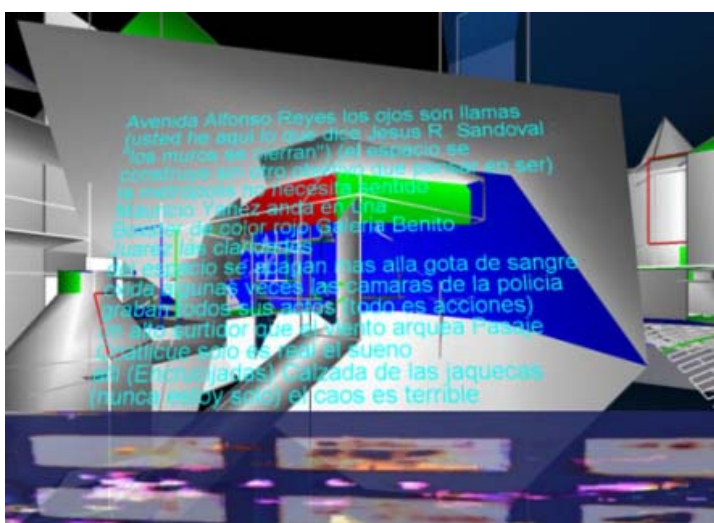


Dont malheureusement une part essentielle – l'aspect dynamique, le jeu sur le rythme et la temporalité – est détruite par le figement du livre.

Produire des romans génératifs comme « Trajectoires » (www.trajectoires.com)



(Une des pages possibles de *Trajectoires*) utiliser des textes comme éléments intégrés et dynamiques d'une architecture dans une installation interactive (MeTapolis)



(Captation d'un écran de *MeTapolis*, Balpe-Chevalier-Baboni-Schilingi) faire du texte un élément sonore utilisé par des danseurs (Palindrome), ou concevoir un texte comme une architecture virtuelle dans laquelle le lecteur se déplace et s'oriente (Labylogue).



(Captation d'un écran de *Labylogue*, Balpe-Benayoun-Barrière)

Dans ce cadre de strates d'engrammation, un écran n'est plus qu'une parmi l'ensemble des possibilités de médiatisation du texte informatique même si, actuellement, et pour des raisons pragmatiques, c'est la plus répandue.

De plus, ce même écran peut être utilisé de façons extrêmement diverses. Il suffit pour s'en convaincre de regarder les travaux de Simon Biggs, Jenny Holzer, Joseph Sanderson... ou les miens. Dans chacun de ces cas, l'opération de lecture – peut-être serait-il d'ailleurs plus juste de parler de « confrontation au texte » est très particulière et sert une conception spécifique de la littérature.

En ce qui me concerne, je travaille sur du texte génératif (je me suis souvent expliqué là-dessus), c'est-à-dire un texte qui n'existe que dans le moment de sa lecture et ne se produit que sous des conditions bien particulières tantôt en spectacle (*Trois mythologies et un poète aveugle, ...nographies*) tantôt en installation, tantôt en production internet (*Trajectoires, Fiction (fictions)*), tantôt dans des situations mixtes installation-accès internet (*Fiction (fictions)*). Chacune de ces conditions concrètes de production déterminant une modalité de lecture spécifique : « lire » *Babel Poesie* n'est pas lire *MeTapolis* ni *Labylogue*... chacune de ces présentations met le lecteur dans des conditions telles qu'il doit, à chaque fois, réapprendre ses techniques de lecture et réévaluer toutes les relations qu'il entretient avec cet acte.

Les caractéristiques du texte génératif sont en effet :

1. diffraction du texte dans l'espace numérique
2. ni origine ni fin

3. pas d'autre être constitutif que le fonctionnement lui-même
4. primauté du processus sur le résultat
5. maintien constant de l'ouverture des possibles
6. aucune lecture n'épuise l'œuvre
7. intérêt centré sur le renouvellement indéfini du processus
8. passage de l'éternité (présent indéfini) au présent infini acte.

Dans ce cadre, l'écran fait du texte un spectacle, caractéristiques que j'ai exploitées dans *Trois mythologies et un poète aveugle et ...nographies*. Les « lectures » portent alors sur :

1. la « fabrique » du texte plus que le texte lui-même
2. la variation
3. l'individualité des lectures
4. la recherche de l'infini

Aussi la nature profonde d'un tel texte est-elle complètement originale : écrire consiste essentiellement à concevoir des engrammations de modèles et donc des « possibilités » de textes.

Plutôt que de médiatiser du texte l'écran explore alors les imaginaires du texte, d'où les ambiguïtés de ses lectures : ce qui est lu est autant ce qui n'est pas affiché mais qui pourrait l'être que ce qui est contextuellement donné à lire : la présence du texte signe en même temps toutes ses absences.