



HAL
open science

Poésie numérique : la lecture en question

Sylviane Médard

► **To cite this version:**

| Sylviane Médard. Poésie numérique : la lecture en question. Littératures. 2013. dumas-00874251

HAL Id: dumas-00874251

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00874251>

Submitted on 22 Oct 2013

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Université Stendhal (Grenoble 3)

UFR Langage, lettres et arts du spectacle, information et communication
(LLASIC)

Département de Lettres et arts du spectacle

Poésie numérique : la lecture en question

Mémoire de recherche Master 2 Lettres et arts,
spécialité littérature comparée

Présenté par : Sylviane Médard

Directrice de recherches :
Madame Isabelle KRZYWKOWSKI, Professeur de littérature générale et comparée

Année universitaire 2012-2013

SOMMAIRE

Introduction	p. 4
I Autre support, autre matérialité, autre lecture : vers un monde poétique	p. 19
1. Les modifications de la lecture suscitées par la mise en espace.....	p. 19
a. Le décryptage de l'écran et sa particularité.....	p. 20
b. Le repérage dans un paratexte plus traditionnel : l'exemple de l'écran de garde	p. 21
c. Le repérage nécessaire des zones réactives	p. 24
2. L'utilisation poétique de l'image dans la lecture	p.26
a. L'utilisation de l'image poétique mêlée au texte par des figures de style : l'exemple de Fabio Doctorovich	p. 27
b. L'image pour créer un monde poétique : l'exemple de Jason Nelson	p. 29
c. La transformation poétique du texte en image par l'utilisation de couleurs et de typographies différentes : l'exemple d'Annie Abrahams	p. 30
3. L'interactivité	p. 33
a. L'interactivité nécessaire au dévoilement de l'œuvre : la navigation	p. 33
b. L'interactivité qui fait sens	p. 36
c. La participation de l'interactivité au processus émotionnel	p. 39
II La lecture poétique au risque du numérique	p.41
1. La lecture impossible	p. 41
a. Le brouillage visuel	p. 41
b. L'opacité de la structure: liberté ou brouillage	p. 46
c. La spécularisation de l'œuvre	p. 50
2. Le risque de la narration	p. 55
a. Narration et navigation	p. 55
b. Progression séquentielle	p. 56
c. Inscription dans le temps	p. 57
3. Communication	p. 58
a. L'inscription de la réception dans l'œuvre.....	p. 58
b. Une communication directe	p. 59
c. Ouverture de l'œuvre	p. 60
III La lecture de poésie numérique : une expérience postmoderne?	p. 63
1. Esthétique postmoderne et plaisir du texte	p. 63
a. Le plaisir d'une lecture ludique	p. 64
b. Le plaisir d'une lecture intime	p. 65
c. Jouissance du texte et inconfort	p. 67

2. L'inscription dans le postmodernisme grâce à la métalecture	p. 70
a. Le questionnement sur le genre et la notion de texte	p. 70
b. Les procédés de mise en place de la métalecture	p. 72
c. Vers une nouvelle représentation du monde	p. 75
3. Poésie numérique : une lecture postmoderne?	p. 76
a. Une prise de conscience de soi différente	p. 77
b. Le retrait du réel	p. 79
c. Une esthétique de l'imprésentable	p. 80
Conclusion	p. 82
Bibliographie	p. 92

On se rend compte que cet appareil et les technologies qui l'accompagnent sont en train de révolutionner la façon même dont notre civilisation crée, emmagasine et transmet le savoir. À terme, cette mutation transformera l'outil le plus précieux que l'homme ait inventé pour construire ses connaissances et élaborer son image de soi : le texte¹.

De quel outil s'agit-il? En d'autres temps, Christian Vandendorpe aurait parlé du *codex*, du livre imprimé... mais il s'agit ici de l'ordinateur. L'auteur poursuit son introduction à *Du papyrus à l'hypertexte* en affirmant :

comme celui-ci [le texte] n'existe qu'en fonction de la lecture, les mutations du premier auront des répercussions sur la seconde, de même que celles de la seconde entraîneront nécessairement la mise en place d'autres modes de textualité.²

Depuis quelques décennies l'ordinateur, le numérique, l'hypermédia, l'hypertexte se sont introduits dans le champ du littéraire modifiant à la fois la nature des textes, si l'on peut parler de textes, qui sont donnés à lire et leur lecture si l'on peut encore parler de lecture. Ce sont les liens entre ces nouvelles formes de textes et leurs lectures que nous avons choisi de questionner. Si la critique a commencé à s'intéresser au support numérique, elle n'a pas encore beaucoup abordé la question de la lecture d'œuvres numériques dans l'optique des changements entraînés par ce support. Depuis le développement des théories de l'Ecole de Constance, la critique prend en compte la lecture et en étudie le fonctionnement, mais principalement le mécanisme de la lecture

¹ Christian VANDERDORPE, *Du papyrus à l'hypertexte*, Paris, Editions la découverte, 1999, p. 7
<http://vandendorpe.org/papyrus/PapyrusenLigne.pdf>

² *ibid.*, p. 7

du récit. Nous avons cependant à nous préoccuper ici de deux spécificités: il s'agit d'une part de la lecture de la poésie, d'autre part, d'une poésie qui s'inscrit sur un support numérique.

Il est peut-être nécessaire, tout d'abord, de préciser notre objet d'étude. Qu'entend-on par « poésie numérique »? La définition de la « poésie » en tant que genre est plus que problématique, mais le terme « numérique », lui, est plus facile à préciser en rendant compte des évolutions technologiques qui ont permis à cette forme de littérature d'atteindre les aspects, multiples et divers, que nous lui connaissons aujourd'hui. Nous allons, pour présenter notre sujet, donner un très bref aperçu de son histoire. Selon Carole Sperrin, auteur de *Computer and Creativity* (1970), les premiers essais de poésie informatique, réalisés par Theo Lutz, datent de la fin des années cinquante. Une tentative de création assistée par l'ordinateur aurait été effectuée par Alan Sutcliffe, en 1969, grâce à un logiciel de « *computer poetry* » nommé SPASMO. Un certain nombre de programmes, initiés par des chercheurs, ont pour but de créer des poèmes de façon mécanique, mais il ne s'agit pas vraiment de poètes s'appropriant un nouvel outil. L'ordinateur, qui n'est à l'origine qu'un super calculateur, vient à la rescousse de plusieurs poètes désirant utiliser la notion de combinatoire. Jacques Donguy³ avance que certaines poésies expérimentales annoncent la poésie numérique, mais que ce serait avec les travaux de l'OULIPO puis de l'ALAMO, fondé en 1981, qu'elle naît véritablement. Le générateur de textes créé Jean-Pierre Balpe pour l'exposition des *Immatériaux*, à Beaubourg, en 1985, constitue une étape marquante de l'histoire de la poésie numérique. L'évolution de la poésie numérique suit les progrès des techniques informatiques et leur appropriation par « tout un chacun ». Le texte s'anime, l'image et le son se mêlent au texte et le modifient. La poésie numérique devient « multimédia ». En 1985, Tibor Papp présente *Les Très Riches heures de l'informatique n°1*, "utilisant pour définir son œuvre les termes de « poésie visuelle dynamique ». Au Brésil, Augusto de Campos propose également des créations de spatialisation dynamique. Les notions d'hypertexte et de navigation interviennent et la place du destinataire de l'œuvre est davantage prise en compte. Au fil des évolutions techniques, différentes formes apparaissent: la poésie combinatoire, la poésie sonore et animée, la poésie hypertextuelle, en fonction des outils numériques utilisés⁴.

³ Jacques DONGUY, *Poésies expérimentales Zone numérique (1953-2007)* « Poésie et ordinateur, la poésie numérique », Dijon, Les presses du réel, 2007, p. 309

⁴ On peut se référer pour les différents genres au bilan proposé par Philippe Bootz sur le site Leonardo/OLATS, *Les basiques : La littérature numérique* consultable à l'adresse : http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/1_basiquesLN.php#4

D'une certaine manière, la poésie numérique est la réalisation des impératifs de plusieurs avant-gardes, exprimés dans divers manifestes. Il est ainsi logique de lire la poésie numérique à travers le filtre des avant-gardes. Comme chez les Futuristes, la poésie numérique tend souvent vers une déconstruction de la phrase et du mot, jouant sur leur matérialité et les nouvelles propriétés que le numérique accorde à la matière verbale. Comme dans le mouvement Dada, la poésie numérique entretient des rapports étroits avec son support. L'utilisation de matériaux sonore et vidéo la rapproche des poésies concrète, sonore et visuelle. La recherche d'une « quatrième » dimension temporelle et communicationnelle se trouve déjà au centre des préoccupations de ces avant-gardes. La participation active du lecteur, c'est-à-dire pour faire vite, l'interactivité au sens numérique, est par exemple au cœur du mouvement brésilien « *Process poem* » :

« *Process/Poem* » dynamise la structure monolithique du poème en instaurant la participation créative du lecteur, impliquant, non son information esthétique, mais son caractère d'objet de consommation (« logique de consommation »). Ce courant réalise l'isomorphisme temps-espace en un continuum auquel contribue de l'information nouvelle étrangère à l'œuvre proposée en fonction de l'interprétation qu'elle provoque chez le spectateur. La structure est codée par le processus, inaugurant de nouvelles formes de communication : le code interchangeable contre la rigidité d'une structure fixe.⁵

Tous les mots font ici écho à la poésie numérique.

De même, le désir de communication est fondamental dans la poésie sonore, comme en témoignent ces quelques mots de Bernard Heidsieck :

La poésie sonore est née du désir d'extraire, de sortir la poésie de la page et de la projeter dans le quotidien sur la société et dans le monde, bref de rendre le texte public.⁶

Ces poésies d'avant-garde accordent, du moins dans leur discours, une grande place à l'action du lecteur. La poésie numérique nous paraît, de ce point de vue, l'héritière de ces mouvements. Il semble ainsi tout naturel de s'intéresser, dans la poésie numérique, aux procédés de création du sens et d'interprétation, à la lecture, tout en gardant à l'esprit les principes des avant-gardes.

Pour analyser les processus de lecture, nous nous sommes en particulier appuyée sur les théories développées par l'école de Constance, en faisant l'hypothèse, à partir des écrits de Wolfgang Ise, que si, comme dans toute œuvre littéraire, le lecteur est inscrit dans le texte, cette inscription prend une forme particulière dans le poème numérique, de part la nature même de l'œuvre numérique qui implique différemment, forcément différemment, le lecteur. H.R. Jauss

⁵ Clemente PADIN, « Latin American Art in Our Time » cité par Philippe Bootz in « En quoi les avant-gardes poétiques du XX^e siècle anticipent-elles la littérature numérique? » consultable sur le site Leonardo/ OLATS, à l'adresse :

http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/5_basiquesLN.php

⁶ Jacques DONGUY, *1960-1985 une génération, poésie concrète, poésie sonore, poésie visuelle*, Paris, Henri Veyrier, 1985, p. 74

définit l'œuvre d'art dans un rapport d'interaction entre texte et le public. Cette définition semble particulièrement éclairante quand on l'applique à poésie numérique. En effet, l'œuvre numérique paraît prendre cette définition au pied de la lettre, de façon particulièrement concrète, avec l'idée d'interactivité. Par « interactivité », on peut entendre une véritable interaction : il y a une action du lecteur sur l'œuvre, qui peut certes être de même nature que la lecture effectuée face à n'importe quel document écrit, mais qui, il faut bien l'avouer, prend une autre forme lorsque le lecteur se retrouve devant une œuvre numérique. L'interaction est, en quelque sorte, matérialisée, gestualisée, dans le cadre de la poésie numérique. Il semblerait que celle-ci soit ainsi l'aboutissement et l'illustration de ces recherches sur l'œuvre littéraire. Certains théoriciens, exploitant à l'extrême les principes de Jauss, sont parvenus à l'idée d'un lecteur qui serait un substitut de l'auteur, ce qui peut aboutir à la notion de «lecteur scripteur», que l'on retrouve parfois à propos du numérique. Cependant, les théories de Jauss laissent de côté ce qui concerne l'auteur, ou ne le prennent en compte que dans l'inscription d'un contexte historique. Or il nous a semblé que l'auteur avait une place primordiale, affirmée, démontrée dans certaines œuvres numériques.

Toutefois en étudiant les exemples de poésie numérique, nous nous sommes aperçue qu'il fallait les inscrire non pas seulement en tant qu'œuvres lues et œuvres poétiques, mais également en tant qu'œuvres de communication. La référence à Paul Ricœur s'est imposée dans la mesure où il propose une conception de la littérature qui associe l'auteur, le texte et le lecteur. Il semble en effet nécessaire, si l'on étudie le processus de lecture, de prendre ces trois instances en considération. Nous souscrivons d'autant plus à la notion de discours soulignée par Ricœur que les œuvres étudiées, ou du moins deux d'entre elles sur trois, accordent une forte place à la figure de l'auteur. Nous reprendrons à notre compte la notion d'« auteur impliqué », avec tous les problèmes que cette idée pose quand on l'applique à la poésie numérique. Dans quelle mesure peut-on encore parler d'une « projection fictive de l'auteur réel dans le texte »⁷? De plus, Ricœur affirme qu'« interpréter c'est expliciter la sorte d'être au monde déployé devant le texte »⁸. Si les œuvres de poésie numérique que nous nous proposons d'étudier s'inscrivent dans un processus de communication, il est évident qu'elles vont donner à lire un monde qui lui-même sera influencé, modulé par le numérique.

Il faut cependant noter que Ricœur définit l'œuvre littéraire comme un « discours fixé par l'écriture » ainsi que comme une communication indirecte. Le terme « fixé » semble

⁷ Paul RICŒUR, *Temps et récit 2*, Paris, Éd. du Seuil, 1984, p. 181

⁸ Paul RICŒUR, *Du texte à l'action : essais d'herméneutique II*, Paris, Éd. du Seuil, 1986, p. 154.

particulièrement discutable quand il s'agit de poésie numérique, qui non seulement peut se révéler mobile mais également peut varier selon les lectures ou encore être modifiée au gré de l'humeur de son auteur. Par ailleurs l'idée d' « une proposition de monde »⁹ faite par l'œuvre littéraire, si elle est tout à fait évidente lorsqu'il s'agit de narration et de fiction, est plus problématique lorsqu'il s'agit de poésie.

Nos interrogations sur l'œuvre numérique, en tant que reflet de la production littéraire actuelle, nous ont également amenée vers la notion de « postmoderne ». L'œuvre numérique semble en effet s'inscrire dans un mouvement de remise en cause, notamment du genre poétique. Cette remise en cause était présente dans les poésies d'avant-garde mais prend une autre forme quand l'œuvre s'empare des technologies numériques. En nous appuyant sur l'ouvrage de Jean François Lyotard, *Le Postmoderne expliqué aux enfants*¹⁰, nous avons tenté de voir dans quelle mesure les poèmes soumis à notre étude pouvaient être considérés comme postmodernes et ce que cela changeait par rapport à leur lecture.

Néanmoins, Jauss, Iser, Ricœur, Lyotard, pour quelque éclairants qu'ils soient, prennent principalement pour objet le texte et la lecture de récit et non le texte poétique, qui amène, sans doute, une lecture différente. De plus, ces auteurs, antérieurs à l'avènement du *net*, ne conçoivent, évidemment pas, les modifications que peut entraîner le support numérique.

Une question n'a cessé de hanter notre travail sur la lecture : l'œuvre numérique demande-t-elle une participation plus active du lecteur? À ce titre peut-on parler de la réalisation d'une « œuvre ouverte »? La référence à Umberto Eco s'est également imposée à nous. Mais cette fois encore, Umberto Eco n'utilise guère d'exemples poétiques dans ses écrits, qu'il s'agisse de *L'œuvre ouverte*¹¹ ou de *Lector in fabula*¹². Est-ce parce que la poésie est, par nature, « une œuvre ouverte »?

En ce qui concerne le genre de la poésie, nous nous sommes plus particulièrement aidée de *Lire la poésie* de Jean-Pierre Balpe. Cet ouvrage, antérieur aux propres travaux de Jean Pierre Balpe sur le numérique, reprend des théories déjà présentes ailleurs (le rejet de la définition de la poésie par la notion d'écart par exemple) mais a le mérite de s'intéresser à la poésie ainsi qu'aux mécanismes de la lecture poétique. Nous y avons retrouvé, à notre grande surprise, les mêmes

⁹ *ibid*, p. 128.

¹⁰ François LYOTARD, *Le Postmoderne expliqué aux enfants : correspondance, 1982-1985* Galilée, 1998, Le livre de poche coll. « Biblio essais », 1993

¹¹ Umberto ECO, *Opera Aperta*, Milan, Bompiani, 1962 Trad. fr. *L'Œuvre ouverte*, traduit de l'italien par Chantal Roux de Bézieux; avec le concours d'André Boucourechliev, Paris, Seuil, 1965, coll. « point essais », 1979

¹² Umberto ECO, *Lector in fabula : la cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Milano, Bompiani, 1979, Trad. fr. *Lector in fabula, ou La coopération interprétative dans les textes narratifs*, traduit par Myriem BOUZAHER, réédition : Paris, Grasset, 1985, Livre de poche, 2012

questions que celles que, comme tout lecteur novice, nous nous sommes posées naïvement au début de ce travail, face à une œuvre numérique : « où est le début du texte? quel ordre adopter? quelles modifications cette poésie entraîne sur les rythmes de lecture...¹³ ».

Encore une fois, il n'est pas question, dans ces ouvrages, datant des années soixante ou quatre-vingts, de poésie numérique.

Pour étudier cette littérature, nous avons recouru aux ouvrages écrits ou dirigés par Alexandra Saemmer. La question de la modification de la lecture par le support numérique a, par ailleurs, été explicitement abordée dans *Matières textuelles sur support numériques*¹⁴. Cet ouvrage a le mérite d'étudier finement les œuvres numériques et les procédés novateurs mis en place. La lecture observée par Alexandra Saemmer n'est cependant que rarement une lecture poétique. Les créations choisies pour exemple sont généralement narratives. La lecture est réduite à la production d'un sens sans que la spécificité de la lecture poétique soit finalement prise en compte. Face à des œuvres très diverses, très surprenantes, et dans lesquelles le texte n'est pas forcément dominant, la question de la littérarité, de la poéticité des œuvres ne cessant de se poser, il a été nécessaire de nous pencher sur la notion de poétique, *a fortiori* de poésie numérique pour essayer, même si cela n'est guère possible, de définir cette poéticité. Nous nous sommes tournée vers les écrits, nombreux, de Philippe Bootz, notamment sur le site Leonardo¹⁵. Reprenant à son compte la définition de Jerome Mc Gann¹⁶, Philippe Bootz définit la poésie comme un art principalement sémiotique. Les théories de Philippe Bootz ont pour avantage de prendre en compte la machine, mais présentent cependant l'inconvénient de ne prendre en compte que la machine. Le lecteur est assez rapidement oublié, le texte n'étant plus qu'un « technotexte » (mais sans doute avons-nous gardé à l'esprit une conception fort romantique de la poésie qui était de produire, aussi, une quelconque émotion). Philippe Bootz a néanmoins tendance à ne considérer que la lecture dans sa dimension ergodique¹⁷, actualisation de l'œuvre

¹³ Jean-Pierre BALPE, *Lire la poésie*, Paris, Éditions Armand Colin, 1980, p. 43

¹⁴ Alexandra SAEMMER, « la navigation : inspection, exploration, lecture? », *Matières textuelles sur support numérique*, Saint-Etienne, Publications de l'Université de Saint-Etienne, 2007, p. 39-46

¹⁵ http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/1_basiquesLN.php

¹⁶ « l'objet de la poésie consiste à montrer la condition textuelle. La poésie est un langage qui appelle l'attention sur lui-même, qui prend sa propre activité textuelle comme sujet de base [...] les textes poétiques opèrent de façon à montrer leur propre pratique, à se prendre eux-mêmes en retour comme le sujet d'attention» Jerome Mc Gann, *The Textual Condition*, University presses of California, Columbia and Princeton, NJ, 1991, pp. 10-11, trad. Ph. Bootz in « En quoi les avant-gardes poétiques du XX^e siècle anticipent-elles la littérature numérique? »

site Leonardo http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/5_basiquesLN.php

¹⁷ Philippe Bootz, reprenant lui-même Aarseth Espen, définit l'ergodique comme une « composante fonctionnelle de la lecture, celle qui implique l'action. Elle est complémentaire de l'interprétation, activité cognitive classique qu'Espen Aarseth qualifie de noématique » « Le lecteur capturé », consultable à l'adresse

http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/docs/00/13/72/17/PDF/Le_lecteur_capture_-_article_definitif.pdf

et non comme une production de sens. Il élimine assez rapidement la question du lecteur, pour lui, « aveugle »¹⁸.

Face à ces questions entêtantes, qu'est-ce que la poésie numérique, en quoi le support numérique modifie-t-il les conditions de la lecture, une lecture de poésie, la meilleure des réponses reste l'étude d'œuvres en particulier¹⁹.

Nous avons choisi d'examiner des créations qui étaient constituées par ce que le lecteur peut lire (et voir) sans considérer que l'œuvre, comme l'y invite parfois Philippe Bootz, était le programme. Dans l'optique d'une démarche comparatiste nous avons d'abord essayé de prendre pour objet des œuvres de langue et de culture différente pour nous apercevoir assez rapidement que les œuvres numériques adoptaient tout naturellement l'anglais comme langue dominante, même si cette langue se mêle parfois à la langue originelle de l'auteur. C'est ainsi que l'œuvre de Fabio Doctorovich, auteur argentin, mêle espagnol et anglais, que le lecteur peut trouver sur le site d'Annie Abrahams des poèmes en version anglaise et française, avec le recours parfois également au néerlandais ou à d'autres langues et que Jason Nelson, créateur australien utilise bien évidemment l'anglais. Le recours aux techniques numériques s'accompagne d'une certaine hégémonie de la langue anglaise. On peut comprendre que les poèmes disponibles sur la toile et donc accessibles au plus grand nombre soient écrits dans la langue accessible au plus grand nombre. Dans un premier temps, il a semblé assez évident que la référence aux avant-gardes était également commune aux différents écrivains. Le terme de « manifeste » qui évoque inmanquablement les avant-gardes est tout aussi couramment utilisé comme dans « Pour une littérature informatique: un manifeste²⁰ » de Jean-Pierre Balpe. Toutefois le souvenir des avant-gardes paraît s'estomper dès lors que l'on aborde des poètes plus récents. Les références sont alors à chercher ailleurs, dans un univers qui s'éloigne du champ littéraire historique et qui s'inspire davantage d'une culture que l'on pourrait qualifier d'informatique, voire de médiatique. Il n'est pas impossible que les sources d'inspirations des auteurs contemporains se trouvent davantage dans les jeux vidéo, le cinéma, la musique... Autant d'éléments qui se nourrissent de

¹⁸ Philippe BOOTZ « lecteur mon aveugle : comment la poésie numérique reconsidère la question de la lecture » http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/docs/00/23/62/98/PDF/lecteur_mon_aveugle.pdf

¹⁹ Nous serons donc notre propre sujet d'expérience et notre propre lecteur. Nous avons d'abord essayé d'étudier la réaction de lecteurs « ordinaires » en la personne de nos propres élèves de seconde ou de première. Un certain nombre de sites a été proposé à leur lecture ainsi qu'un questionnaire pour évaluer leurs réactions. Néanmoins leur approche a été très particulière, tant la nature des œuvres leur a semblé éloignée de leur propre conception de la poésie. Il est difficile de s'appuyer sur les conclusions de cette étude proposée cependant en annexe à ce travail.

²⁰ Jean-Pierre BALPE, « Pour une littérature informatique: un manifeste », consultable à l'adresse : chatonsky.net/files/pdf/jean-pierre-balpe/jpb_manifeste.pdf

l'outil informatique. Nous avons également essayé d'inscrire chaque œuvre dans une tradition qui serait spécifique à chaque pays. Si cela est possible dans le cas de Fabio Doctorovich, cela semble beaucoup plus difficile pour Jason Nelson et d'Annie Abrahams. La perspective comparatiste ne nous a donc pas paru extrêmement pertinente, la langue et le contexte littéraire, propres à chacun des poèmes choisis, semblant jouer fort peu dans la perception et la lecture que l'on peut faire des œuvres.

Comment par ailleurs élire tel poète plutôt qu'un autre? Sur quel critère se fonder? Il est aisé d'étudier un auteur que la critique a déjà encensé, il est plus facile de marcher dans les traces d'un autre. En ce qui concerne la poésie numérique, la critique n'en est encore qu'à ses balbutiements. Les poètes sont eux-mêmes les premiers critiques et les premiers fournisseurs de métalangage mais il est délicat de formuler un jugement de valeur. Nous nous en sentons bien incapable, même si le lecteur que nous sommes peut être davantage touché par tel ou tel auteur. Il a donc fallu, dans un premier temps, avoir recours à des sites « anthologiques » tels que *E-poetry*²¹ qui fournissent une grande variété d'œuvres. Un recoupement entre plusieurs de ces sites a permis de repérer des auteurs récurrents, en espérant que la récurrence soit un gage de valeur!

La tentation est grande d'étudier des œuvres dont l'on pourrait extraire un texte observable en tant que tel, comme n'importe quel poème conventionnel en dehors de sa dimension numérique. Mais justement, ce n'est pas là notre propos, les œuvres soumises à notre étude doivent exister en tant que « technotexte »²² pour reprendre la terminologie de Philippe Bootz, c'est-à-dire en tant que texte « qui prend en compte les conditions techniques de son existence »²³. Il semblerait que nous ayons là un premier critère de sélection. Si l'œuvre peut être imprimée sans être dénaturée, elle n'existe alors pas au titre de « technotexte » et ne retiendra pas notre attention. Une part d'interactivité est nécessairement présente dans l'œuvre. Elle doit, par ailleurs, jouer sur d'autres médias que le texte et contenir aussi bien de l'image que du son. L'œuvre ne peut non plus être limitée à l'équivalent d'une page, mais doit se déployer sur plusieurs espaces, échappant au confinement traditionnel par le biais de liens, constituant ainsi un hypertexte. Il nous semble que la présence de liens est nécessaire au genre numérique. Les éléments de choix sont des critères inhérents à la spécificité de la poésie numérique et échappent

²¹ <http://epc.buffalo.edu/authors/>

²² Philippe BOOTZ, « Le lecteur capturé » consultable à l'adresse :

http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/docs/00/13/72/17/PDF/Le_lecteur_capture_-_article_definitif.pdf

²³ *ibid.*

au moindre jugement de valeur. Néanmoins, il faut que nous retenions les œuvres les plus « modernes », avec toutes les difficultés que ce terme engendre. Une œuvre « moderne » sera une œuvre qui, selon Jean-Pierre Balpe, « anticipe sur l'ensemble des problématiques qui fondent les rapports communicationnels du littéraire ²⁴ » ! À ce titre les œuvres que nous avons choisies nous semblent bien « modernes », qu'il s'agisse de *9MeneM9* de Fabio Doctorovich, de *Game, game, game and again game* de Jason Nelson ou de *Being human 2003* d'Annie Abrahams. Si nous avons choisi ces trois auteurs, c'est qu'ils semblent représentatifs de trois façons très particulières d'utiliser le numérique et qu'ils proposent trois conceptions de la poésie, fort diverses, qui entraînent elles-mêmes des processus de lecture différents.

Fabio Doctorovich²⁵ est l'auteur du premier poème que nous avons choisi, *9MeneM9*. Le poème est à relier à la « *non linea poetry* » que son auteur qualifie de « *posttypographic* », c'est-à-dire en rupture avec le sens de lecture traditionnel, de gauche à droite. *9MeneM9* est une « *obra hiperpoética* », une œuvre hyperpoétique²⁶. Ce travail est centré principalement sur la relation entre plusieurs codes, plusieurs langages, sur l'interaction entre le lecteur et le visuel. De part sa présentation visuelle, cette réflexion pose de façon évidente la question de la lecture de plusieurs objets, la lecture de l'image lorsque le texte devient image. L'œuvre se veut dans la tradition du poète argentin Edgardo Antonio Vigo qui prônait une participation active du lecteur au poème. Le lecteur doit activer le poème et non être son spectateur. De consommateur il doit devenir créateur. Les théories de Vigo ont trouvé dans le *multimédia* un cadre où se réaliser. Fabio Doctorovich utilise, quant à lui, la notion de « *spectauthor* ²⁷ ». Le lecteur devient créateur en assemblant des modules qui doivent s'unir, comme des pièces d'un puzzle, pour créer une œuvre. En effet, le poème se présente comme une série d'enchaînements qui se font par l'intermédiaire d'un clic, sous l'impulsion du lecteur. Le visuel de l'œuvre frappe par sa simplicité, par le petit

²⁴ Jean-Pierre BALPE, « Pour une littérature informatique: un manifeste », *op.cit.*

²⁵ Fabio Doctorovich est né à Buenos Aires en 1961 et publie ses œuvres poétiques sur l'internet depuis 1995.

Il est le fondateur du mouvement Pralengua qui comprend également Carlos Estévez, Gustavo Cazenave, Lilian Escobar, Roberto Cignoni, Jorge Santiago Perednik, Andrea et Roberto Sheines Galiardi. À partir de 1998, il développe le site www.posttypographika.com dédié aux différentes formes de littératures contemporaines. Nombre de ses productions ont trouvé leur place dans des revues y compris françaises comme *ALIRE* ou *Doc(k)s*.

²⁶ «*Regarding the specific field of poetic language, it is possible to generate semantic and syntactical relationships that go much beyond the linearity of the phrase, word, or even beyond the letter as structural unit.*» [en ce qui concerne le champ spécifique du langage poétique, il est possible de créer des relations sémantiques et syntaxiques qui vont bien au-delà de la linéarité de la phrase, du mot, ou même de la lettre en tant qu'unité structurelle] <http://www.posttypographika.com.ar/menu-en1/genres/hyperpo/abyss/www-theo.htm>

²⁷ The spectauthor interacts by moving onto one or other direction. [Le spectateur agit en en bougeant dans l'une ou l'autre direction] [T.d.A.] <http://www.posttypographika.com.ar/menu-en1/genres/hyperpo/abyss/www-theo.htm>

nombre de couleurs, de mots utilisés. On l'aura compris d'après les propositions théoriques de Fabio Doctorovich, on ne peut pas parler de « texte » au sens d'enchaînement syntaxique. Il n'y a pas de phrases, seulement des mots ou des signes isolés. Pas de barrière de langage pour le lecteur de quelque nationalité qu'il soit, quelques mots seulement sont en espagnol (lorsqu'il s'agit de présenter Menem), les termes employés appartiennent certes parfois à l'espagnol, mais aussi à l'anglais et forment une sorte de langage international compréhensibles par tous. La compréhension s'ancre d'ailleurs davantage dans les formes et le mouvement que dans les mots eux-mêmes, une fois que l'on a reconnu le nom du Président argentin de l'époque et saisi la situation d'élection, renseignement apporté par le mot « vote ». Le déroulement de l'œuvre peut prendre quelques minutes. Pendant les premiers écrans, un seul élément est présenté à la lecture, élément chiffré ou verbal (« men » « 69 ou 96), parfois animé et pivotant sur lui-même, parfois fixe, de couleur rouge, jaune ou bleue sur fond noir. Les choses se complexifient peu à peu. La page se couvre progressivement de modules en fonction des clics du lecteur. L'espace de l'écran est décomposé en six zones, dans lesquelles le lecteur peut cliquer à son gré. Un clic déclenchera, ou non, une modification de l'écran, faisant apparaître un signe différent. Plusieurs chemins sont ainsi offerts à la lecture, avec des retours en arrière possibles. Mots et signes se confondent et s'animent. Lors de l'écran final, les mots « *menem* » et « *exe* » s'assemblent comme les pièces d'un puzzle, s'emboîtent et finissent par former une croix sur laquelle semble s'agiter un personnage. Il s'agit bien à proprement parler de poésie numérique animée puisque les signes présentés à l'écran bougent et se transforment, en fonction de l'action et du choix du lecteur. Le nombre de combinaisons semble néanmoins très limité.

La relation entre la réalité et l'œuvre n'est pas à négliger. L'œuvre *9MeneM9*, datant de 1998, fait référence aux élections de 1999. Un petit encart, qui n'apparaît pas forcément suivant le parcours choisi par le lecteur, mentionne que le président Menem élu démocratiquement en 1989 pour une période de six ans a modifié la constitution pour être réélu. L'encart se termine par le mot « *Democráticamente* » suivi d'un point d'interrogation. Par ailleurs, un écran montre également un « V » qui vient percer le mot « *Men* ». Ce « V » évoque peut-être le général Videla, condamné d'abord à la prison à vie pour crime contre l'humanité puis gracié par Menem. Cette référence fait de ce poème une œuvre engagée rejoignant la pensée de Clemente Padin qui écrit dans un article sur la poésie expérimentale: « Il est possible d'affirmer que la poésie est une manière d'acquérir des connaissances et de changer la réalité » [es posible afirmar que la poesía

es una fuente de conocimientos y una alternativa para la transformación de la realidad.]²⁸

Transformer la réalité, c'est bien là l'ambition affichée de toute œuvre engagée.

L'œuvre pose donc les mêmes questions qu'un poème visuel. Qu'y a-t-il à lire? Comment lire? À ceci s'ajoute les problématiques typiques de l'œuvre numérique, c'est-à-dire la place et le rôle de l'interactivité. Le sujet de l'œuvre permet également d'inclure des interrogations entre l'œuvre poétique et la réalité.

Nous devons la découverte de l'œuvre de Jason Nelson à Jean-Pierre Balpe qui nous l'a recommandé. Jason Nelson n'apparaît pas dans les circuits et les références traditionnellement associés à la poésie d'avant-garde. On ne trouvera pas son nom dans les numéros de *Doc(k)s*, ni sur le site d'*E-Poetry*. Il semblerait en effet qu'il s'inscrive davantage dans une culture qui serait celle du jeu vidéo et du *net art*, que dans une réflexion sur la poésie. Il est difficile de définir l'œuvre de Jason Nelson²⁹ *Game, game, game and again game*³⁰, tant elle transgresse toutes sortes de frontières génératives. Le site *Heliozoa*³¹ résume l'œuvre de Jason Nelson de la façon suivante :

*A digital poetry game must combine all these elements, strange and interactive stanzas, crossed out and obstructed lines, sounds and texts triggered and lost during the play. Indeed the game interface becomes a road to inhabiting the digital poem, to coaxing the reader/player into living and creating within the game/poetry space*³².

Clemente PADIN « La poesía interactiva de Fabio Doctovich » *Escaner cultural*, Numéro 37, 12 février 2002

consultable à l'adresse : <http://www.escaner.cl/escaner37/acorreo.html>

<http://www.jornaldepoesia.jor.br/bh7doctorovich.htm>

²⁹ Quelques éléments biographiques glanés sur le net : présenté par sa fiche Wikipédia comme un poète et artiste numérique et multimédia australien., Jason Nelson est également maître de conférence dans le domaine des études numériques à l'université Griffith de Queensland, Australie. Son style se caractérise par un mélange de techniques, vidéo, sonores, multimédia qui aboutissent à un collage poétique

L'œuvre que nous avons choisie *Game game game and again game* aurait reçu un *Italian Art Award*.

Une citation extraite de l'interview donnée le 17 novembre 2007 au magazine en ligne *Museumnous* semble particulièrement représentative du travail de Jason Nelson : "I also think people connect with my stuff because it flirts with failure. (...) And I think there's something engrained in us that wants error." [Je pense aussi que les gens sont en accord avec ce que je fais parce que ça a quelque chose à voir avec l'échec. Et je pense qu'il y a quelque chose enraciné en nous qui désire cette erreur.] [T.d.A]

One thing I think is important is making exhibitions that don't require a lot of prefacing. I find conceptually-based art very problematic.(...) Maybe the experience won't be totally obvious or opaque, but it will be enjoyable. [Une chose que je pense importante est de faire des expositions qui ne nécessitent pas beaucoup de discours. Je trouve l'art conceptuel très problématique. Peut-être que l'expérience ne sera pas totalement évidente ou opaque mais elle sera amusante.] [T.d.A] <http://museumtwo.blogspot.fr/2007/11/wildness-in-corner-discussion-with.html>

³⁰ <http://www.secrettechnology.com/gamegame/gamegame.html>

³¹ <http://heliozoa.com/?p=14#more-14>

³² « Un jeu numérique /poétique doit combiner tous ces éléments, strophes étranges et interactives, des lignes raturées et obstruées, des sons et des textes déclenchée et perdus au cours du jeu. En effet, l'interface de jeu devient un chemin pour habiter le poème numérique, pour entraîner le lecteur / joueur à vivre et à créer dans le jeu / espace de poésie. » [T.d.A] <http://heliozoa.com/?p=14#more-14>

Sur l'écran initial du portail *secrettechnology*, l'œuvre est présentée par l'auteur comme un « *digital poem / game/ net art work hybrid of sort* » soit un [poème/jeu/ œuvre d'art numérique d'une forme hybride]... En effet *Game, game game and again game* propose dès son titre de fortes similitudes avec l'univers du jeu vidéo, puisque le lecteur / joueur est invité à faire évoluer un avatar, une forme chevelue, noire, dotée d'une centre rouge, à travers treize écrans annoncés dès le début. Le joueur fait avancer l'avatar par l'intermédiaire des touches du clavier. Les étapes rappellent les anciens jeux de plateformes. Le principe est celui de nombreux jeux : l'avatar doit franchir des obstacles ou périr. S'il périt, il est renvoyé au départ et recommence. L'avatar découvre et parcourt le chemin qui le mènera vers la sortie, représentée sous forme d'une porte. Les ennemis, qui provoquent la mort de l'avatar, sont des sortes de gribouillis bleus. Chaque mort est ponctuée d'une inscription « *not alive* » et le joueur entend les mots suivants « *c'mon and meet your maker*³³ ». Les différentes étapes comportent un titre affiché pendant quelques secondes et semblent en lien avec une thématique existentielle ou sociétale indiquée par le titre ou placée comme centrale grâce au décor... Le « décor » de chaque étape se présente sous la forme d'un dessin crayonné, volontairement schématique et enfantin. Une musique rythmée, entêtante et souvent agaçante, parfois menaçante colore les différentes étapes. Nous retrouvons tous les éléments d'un jeu vidéo. La notion de poème ou plutôt de texte apparaît au cours du jeu puisque les mouvements de l'avatar peuvent faire apparaître (ou pas) des encarts contenant du texte. Le texte est fragmenté, souvent assez opaque. La disposition ne respecte aucune linéarité. Souvent texte et image se superposent, gênant la lisibilité. Certaines étapes sont, quant à elles, totalement dépourvues d'écrit. À l'image, au son, s'ajoute la vidéo. Le lecteur/ joueur est invité, dans toutes les étapes, à cliquer sur une icône qui lui donne accès à ce qui apparaît comme une archive vidéo. Inclusion d'éléments biographique? Le lecteur /joueur/spectateur ne peut guère identifier l'origine de cette vidéo et est amené à s'interroger sur son rapport avec le jeu. Les questionnements posés par un telle œuvre sont nombreux : peut-on encore parler de lecture face à un jeu? Quelle relation la forme du jeu entretient-elle avec la lecture qu'il s'agisse des gestes de lecture à proprement parler (point de vue ergodique) ou de la fabrication du sens (noématique). Quelle relation le jeu entretient-il avec le genre poétique? Ne réintroduit-il pas une forme de narration? A travers un questionnement lié à la forme hybride de l'œuvre nous serons amenés à redéfinir ce que peut être une lecture poétique.

³³ [Allez, va rejoindre ton créateur !] [T.d.A]

Nous avons pu voir que contrairement à Fabio Doctorovich, Jason Nelson utilisait, pour proposer un jeu poème, le *web* dans toutes ces dimensions. C'est également le cas de la troisième œuvre que nous nous proposons d'étudier, *Being human 2003* créée par Annie Abrahams³⁴, comme le titre l'indique en 2003 et disponible sur le site <http://www.bram.org/>.

On peut découvrir l'œuvre à partir de la première page du site d'Annie Abrahams. L'œuvre se présente elle-même comme un site, composé de plusieurs éléments auxquels on peut accéder à partir d'une page qui propose une forme de sommaire, inclus dans ce qui paraît être un texte lui-même. Chaque mot, inscrit en orange, devient rouge s'il est effleuré par le curseur et ouvre un lien. L'œuvre pourrait donc être considérée comme un recueil, dont la plupart des œuvres aurait pour thème la solitude et la communication, comme en témoignent ces « titres » (puisque chaque mot est l'ancre du lien, il joue en quelque sorte la fonction de titre, annonçant la page qui suit) « seul » « comprendre » « *tenderness* ». Les liens ouvrent des fenêtres dans lesquelles apparaît généralement du texte, parfois animé, parfois sonore, souvent présenté dans une version bilingue français/ anglais, même si d'autres langues viennent parfois s'entremêler. À côté de ces textes poétiques, puisqu'ils jouent sur le langage, s'ajoutent différents documents critiques ou faisant référence à la réception de son œuvre. Le site d'Annie Abrahams prend également une couleur autobiographique par le soin qu'elle met à archiver toute sa production et parfois, à se mettre en scène. Le métalangage occupe une place importante sur le site. On comprend que le thème de la communication et son lien avec l'internet soient au cœur des préoccupations d'Annie Abrahams. Voilà ce qu'elle en dit dans une interview du 13 décembre 2011 donnée à *Parisart* :

Internet m'est apparu comme un espace capable de me donner accès à l'autre, à travers une certaine distance. Dès les années 1990, je parlais d'internet comme un espace public de solitude.³⁵

Qu'est ce qui fait de l'œuvre d'Annie Abrahams une œuvre poétique? Elle joue principalement sur le texte, très présent dans ses œuvres et propose une réflexion sur les mots : « the words that we think we understand, are not exactly the ones that we think we understand. ³⁶ » Tout en utilisant les techniques numériques, elle présente également une réflexion sur le rôle de l'ordinateur dans

³⁴ Annie Abrahams est née en 1954 aux Pays Bas et s'est installée en France en 1985. À près son doctorat en biologie et des études en arts plastiques, elle enseigne quelques temps la biologie tout en s'intéressant à la littérature, russe, et à la peinture. C'est la peinture qui lui vaut une subvention du gouvernement néerlandais, subvention qu'elle met à profit en parcourant la France. En France, elle se penche sur des programmes informatiques qui lui permettent de travailler également sa peinture. À partir de 1991, elle associe plus particulièrement les nouvelles technologies à sa pratique artistique. Ses œuvres ont été exposées et réalisées au niveau international dans des institutions telles que le Musée National d'Art Moderne de Tokyo, le New Langton Arts de San Francisco, le Centre Pompidou en France, l'Académie des Beaux-Arts d' Helsinki et de nombreux autres sites.

³⁵ <http://www.paris-art.com/interview-artiste/annie-abrahams/abrahams-annie/453.html>

³⁶ [les mots que nous pensons comprendre ne sont pas exactement ce que nous comprenons][T.d.A.]

<http://www.furtherfield.org/reviews/painsong> expression reprise de l'entretien donné à Bertrand Gauquet pour la revue *Archee* <http://archee.qc.ca/ar.php?page=imp&no=116>

la communication avec une volonté clairement affichée d'impliquer le lecteur spectateur dans son œuvre en l'incitant à un regard critique³⁷.

Les trois œuvres que nous avons observées présentent trois formes de poésie numérique. Il s'agit d'abord bien de poésie puisque chacune joue à sa manière sur les mots, en les combinant à d'autres techniques liées au multimédia (animation, vidéo). Toutes trois questionnent de manière différente la lecture. Comment lire une animation principalement visuelle où le texte a peu de part? Comment lire quand il s'agit aussi de jouer? Comment lire quand le texte n'est plus fermé sur lui-même mais ouvert sur d'autres mondes y compris celui du lecteur? Voilà les questions que posent respectivement *9MeneM9*, *Game, game, game and again game* et *Being human 2003*.

Nous avons donc choisi au départ d'étudier les modifications de lecture qui s'opéraient face à un poème numérique³⁸. En quoi le poème numérique se lit-il différemment d'un poème écrit de façon plus traditionnelle et imprimé par exemple? Quelles sont alors les modifications entraînées par le support numérique? Il nous a semblé évident que l'on retrouvait dans un travail sur la poésie numérique un grand nombre de questionnements auxquels les avant-gardes s'étaient déjà confrontées. En effet, tout un pan de la poésie numérique recoupe les questionnements sur la notion de texte, sur la place du destinataire de l'œuvre. Toutefois la poésie numérique semble mettre en pratique un certain nombre d'intuitions pressenties par les avant-gardes. Le multimédia, l'hypertexte permettent une redéfinition du texte comme une redéfinition du lecteur. À travers cela, c'est également de façon plus générale à une redéfinition de la poésie que l'on assiste. À ce titre, nous ne pouvons que reprendre les termes de Jean Clément qui écrit dans sa préface à *l'Eloge des virus informatiques dans un processus interactif* de Xavier Malbreil « les progrès constants du multimédia, en transformant peu à peu la page à lire en spectacle à regarder,

³⁷ Annie Abrahams : Ce que j'attends du spectateur, c'est justement qu'il ne soit pas un spectateur. Je veux qu'il devienne observateur avec moi et qu'en même temps que moi, il apprenne de ces expériences... <http://www.chicxulub.fr/?p=359>

³⁸ L'optique comparatiste a été peu à peu abandonnée au profit d'un questionnement portant davantage sur le genre et son rapport à la technologie que sur une confrontation de cultures et de langues. Il nous a semblé difficile d'inscrire chaque œuvre dans un contexte qui serait celui de sa langue et de sa culture. Les œuvres étudiées permettent par contre de comparer l'utilisation d'outils technologiques, et on verra que l'œuvre la plus ancienne ne présente pas les mêmes procédés que les deux plus récentes.

à écouter, à manipuler ou même à écrire, posent aux écrivains la question des frontières du champ littéraire³⁹».

Dans un premier temps, nous nous proposons d'étudier de quelles manières les œuvres soumises à notre étude, soit *9MeneM9* de Fabio Doctorovich, *Game, game, game and again game* de Jason Nelson ainsi que *Being human 2003* d'Annie Abrahams, utilisent le numérique et le multimédia pour créer de nouvelles formes poétiques et amener le lecteur à modifier son comportement. Nous étudierons ainsi les modifications de la lecture suscitées par la mise en espace que propose l'écran, par la place de l'image ainsi que par l'interactivité. Nous essayerons ensuite de montrer que les caractéristiques du numérique produisent une sorte de dérive générique transformant l'œuvre poétique soit en spectacle, soit en récit soit en outil communicationnel. Le lecteur ne joue plus son rôle de lecteur, la lecture s'en trouve évidemment perturbée, si ce n'est totalement remise en question. Toutefois si les pratiques numériques s'éloignent d'une lecture à proprement parler, lecture qui serait déchiffrement, création d'un sens, elles incitent néanmoins à une expérience esthétique qui participe d'une nouvelle forme de poésie, qui amène davantage à une métalecture qu'à une simple lecture. Ainsi les œuvres que nous avons choisi d'étudier s'inscrivent-elles dans une conception postmoderne de la lecture.

³⁹ cité par Serge Bouchardon dans *Un laboratoire de littératures: littérature numérique et Internet*, Paris, Bibliothèque publique d'information, Centre Georges Pompidou, 2007
<http://books.openedition.org/bibpompidou/232>

I Autre support, autre matérialité, autre lecture : vers un monde poétique

Le support numérique paraît dans un premier temps l'outil idéal pour la poésie. Si « le poétique est plus sensible à la matérialité phonétique et graphique du langage »⁴⁰, le support numérique permet parfaitement de rendre la « matière verbale » que semble être aujourd'hui la poésie. En effet, de nombreuses caractéristiques de l'œuvre numérique tendent à insérer une forme de poésie dans l'œuvre. Qu'il s'agisse de la mise en page, des propriétés nouvelles que le numérique peut accorder aux mots, de l'interactivité, tout tend vers une poétisation de l'écrit et par là-même, tout pousse le lecteur vers une lecture poétique.

Dans un premier temps nous allons étudier les similitudes au niveau de la disposition entre un document numérique et un document papier, pour essayer de voir dans quelle mesure le numérique entraîne une autre lecture, poétique ou non. Puis, nous prendrons en compte les spécificités de l'écriture numérique pour voir comment elles peuvent avoir une incidence sur la nature poétique et donc sur la lecture. Nous étudierons la place de l'image dans cette nouvelle poésie puis l'impact de l'interactivité sur la lecture poétique.

1. Les modifications de la lecture suscitées par la mise en espace.

Le support numérique rompt avec la disposition traditionnelle de la poésie sur la page. L'écran n'est pas une page et propose une organisation plus complexe dans laquelle le lecteur doit s'orienter. Les questions que se pose le lecteur sont alors : que lire? par où commencer? La lecture n'est plus la lecture (au sens de déchiffrement d'un texte) mais une opération de repérage sur la page. Il est à noter que cette opération de repérage n'est pas une nouveauté apportée par la poésie numérique mais existait dans toute poésie qui fait appel à l'image, terme restreint à son acception visuelle. Ce bouleversement de la lecture entraîné par une disposition du texte différente a été abordé par Jean-Pierre Balpe dans *Lire la poésie* :

⁴⁰ Serge BOUCHARDON, (dir.) *Un laboratoire de littératures: littérature numérique et Internet*, Paris, Bibliothèque publique d'information, Centre Georges Pompidou, 2007, p. 151

De plus lorsque l'on touche à un élément du code (ici la disposition classique de lecture, la mise en espace du texte), il est bien rare que les modifications apportées n'aient de répercussions que sur un seul niveau : lire de gauche à droite et de haut en bas ne donne pas seulement un mouvement de l'œil, ce mouvement impulse aussi un rythme de lecture, une mécanique de l'esprit, etc. en changeant la disposition spatiale du texte, en perturbant les mécanisme de lecture, c'est tout cela qui va être atteint : devant un calligramme, le lecteur ne sait plus vraiment lire :

- où est le début du texte?
- quel ordre aborder?
- quelle modification cette lecture entraîne sur les rythmes de lecture?
- quel est le nouveau rapport de l'écriture et des blancs qui s'installe ici?
- quel est le nouveau rapport entre les divers types de caractères?

Il va lui falloir inventer sa lecture; matériellement se demander et chercher comment lire le calligramme et sa lecture s'en trouvera obligatoirement changée, neuve; intellectuellement, accepter de se laisser porter par de multiples associations, digressions que ne peut manquer de susciter cette lecture nouvelle ⁴¹.

Se met alors en place un processus de lecture poétique au sens où l'entend Jean-Pierre Balpe, c'est-à-dire une lecture où « la disponibilité du lecteur [est] totale et permanente, son œil toujours aux aguets, ouvert sur l'ensemble des associations possibles »⁴². Toutefois, dans les opérations de « lecture » que nous allons décrire, ce n'est pas vraiment la fabrication du sens qui est en jeu mais les conditions de lecture. Le lecteur doit, par un mécanisme d'exploration fait aussi bien avec l'œil qu'avec la main (ce qui change par rapport à toute poésie, traditionnelle ou d'avant-garde), trouver son chemin⁴³, découvrir le mode d'emploi de l'œuvre.

L'opération de repérage se fait en plusieurs temps. Il s'agit d'abord peut-être de repérer la « page » en elle-même, son organisation. Il faut ensuite identifier les différentes entrées (ou sorties) de la page, c'est-à-dire les liens éventuels proposés par le texte.

a. Le décryptage de l'écran et sa particularité

A la différence du livre, invariant quel que soit le lecteur (sauf notes ajoutées), un hors-texte propre à chaque lecteur est inscrit sur la « page de l'écran ». Une copie d'écran montre toutes sortes d'éléments qui ne dépendent que des habitudes du lecteur et de sa façon, toute personnelle, d'utiliser son ordinateur et de gérer sa page ou plutôt son écran. Il y a de fortes chances, comme en témoignent par ailleurs nos propres copies d'écran, que celui-ci soit parasité par des icônes, une barre latérale... Le hors-texte inscrit donc la figure du lecteur, plus exactement du « liseur »⁴⁴ (au sens de lecteur réel) dans la page. Ces éléments n'ont *a priori* aucun rapport avec l'œuvre à lire et n'interagissent pas dans les cas que nous avons observés. Le hors texte, propre au lecteur, n'a pas été modifié à la lecture des œuvres, du moins de façon visible. Par

⁴¹ Jean-Pierre BALPE, *Lire la poésie* Éditions Armand Colin, Paris, 1980, p. 53

⁴² *Ibid.*, p. 52

⁴³ Il est à noter la récurrence obsédante du lexique de la spatialisation, de celui du chemin et plus particulièrement du labyrinthe dans tous les écrits concernant le numérique.

⁴⁴ La notion de « liseur » est utilisée par Michel Picard dans *La lecture comme jeu*, Paris, Éditions de Minuit, 1986

ailleurs le lecteur est habitué à son propre environnement et ne le considère pas comme faisant partie de l'œuvre, il n'appartient qu'à la matérialité de l'objet ordinateur, de l'écran. Il n'est plus à lire, et ses rapports, ses relations éventuelles ou fortuites avec l'œuvre à l'écran ne sont en principe pas prises en compte. Nous parlons de hors texte « machinal » car il est propre à l'ordinateur, à la machine du lecteur, et le lecteur n'y fait plus attention et ne le perçoit certainement pas comme faisant partie du « texte » qu'il lit, l'oubliant tout à fait. Néanmoins, il ne nous faut pas omettre la présence des traces du lecteur réel qui se joignent, sans véritablement se mêler à la page ouverte. Peut-être la présence de ce hors-texte machinal favorise-t-il l'immersion propre à toute lecture. L'écran pourrait proposer une sorte de cocon dans lequel on se retrouve entre soi pour lire. Cette position est-elle caractéristique ou favorable à la réception de la poésie? Peut-être, dans la mesure où elle amène le lecteur à se projeter, à s'impliquer même inconsciemment dans la surface de son écran et à avoir un rapport différent, moins étranger à l'œuvre affichée. Le lecteur n'est pas à ce titre inscrit dans l'œuvre, mais autour de l'œuvre et lui sert de cadre.

Par ailleurs la présence de ce hors texte personnel contribue malgré tout à la mise en page de l'œuvre numérique la transformant, l'insérant dans la vie du lecteur et formant une sorte de *ready made*. Le hors-texte peut colorer la page qui est en train d'être lue. D'une certaine manière nous retrouvons ici le concept d' « *intermedia* » inauguré par Dick Higgins :

Le ready-made ou objet trouvé, un *intermedia* en un sens puisqu'il n'avait pas été conçu dans l'intention de se conformer à un pur média, suggère généralement cela et, pour cette raison, suggère une localisation dans l'espace situé entre le domaine général du media artistique et de celui du media de la vie⁴⁵.

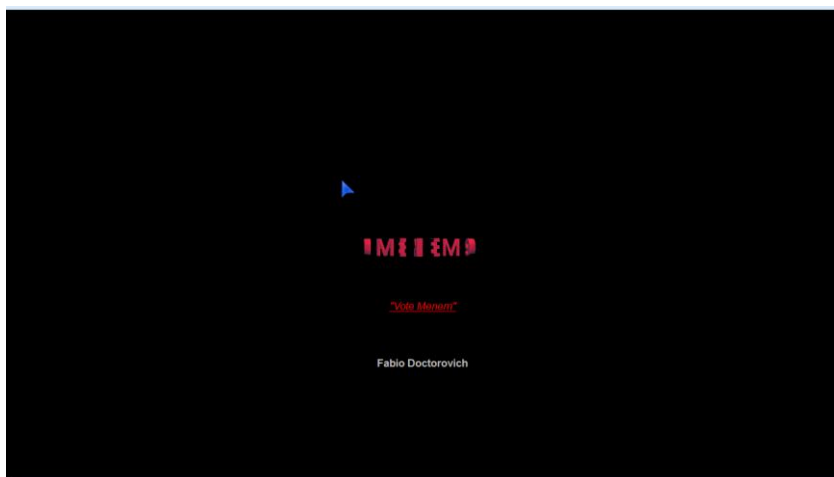
On pourra objecter que le *ready made* est le fruit d'une intention de l'auteur, ce que n'est pas la confrontation sur l'écran de l'œuvre de poésie numérique et du contexte personnel du lecteur, néanmoins l'œuvre et la vie se superposent et se mêlent sur l'écran d'ordinateur, créant un espace qui hésite entre celui de l'œuvre d'art et celui du lecteur. Néanmoins le lecteur n'est que rarement sensible à cette œuvre produite fortuitement et il se concentre généralement sur l'œuvre qu'il a choisi d'afficher. Il oublie ce paratexte personnel pour ne s'intéresser qu'à celui que propose l'œuvre.

b. Le repérage dans un paratexte plus traditionnel : l'exemple de l'écran de garde

⁴⁵ Dick HIGGINS, "Synesthesia and Intersenses : Intermedia", *Something else Newsletter* 1 n° 1, 1966 cité par Philippe Boots, site Leonardo/ OLATS *Les Basiques : La littérature numérique*, « En quoi les avant-gardes poétiques du XX^e siècle anticipent-elles la littérature numérique? »
http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/5_basiquesLN.php

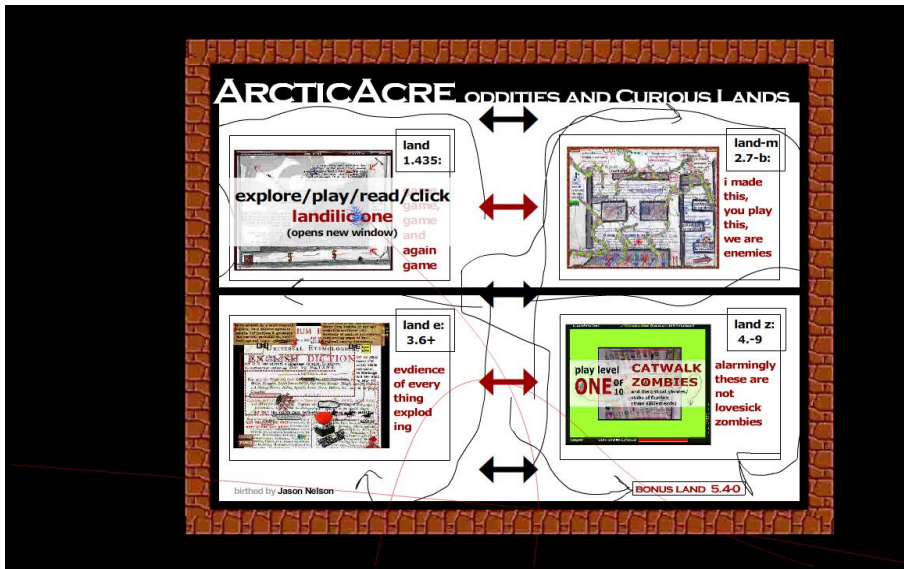
Le lecteur ne peut s'empêcher de comparer l'écran à une page, la lecture traditionnelle reste le référent en quelque sorte du lecteur et le modèle de lecture auquel il se rapporte. Dans un premier temps nous allons observer les « écrans » d'ouverture des trois œuvres que nous étudions. Présentent-elles une disposition particulière qui mette en jeu des dispositifs propres au numérique et entraîneraient une lecture différente?

L'écran qui inaugure *9MeneM9* ou *Vote Menem* de Fabio Doctorovich offre de nombreuses similitudes avec une première page : titre central et mis en valeur par la typographie, présence du nom de l'auteur, majorité sur l'écran de la couleur noire, équivalent numérique du blanc ... Tout conforte le lecteur dans la perception d'une page inaugurale. La lecture ici n'est pas véritablement différente de celle mise en place dans une page papier. Le lecteur n'est pas vraiment dérouté. Mais rien ne lui laisse supposer non plus qu'il va lire de la poésie. Aucun indice sur le genre de l'œuvre ne lui est proposé.



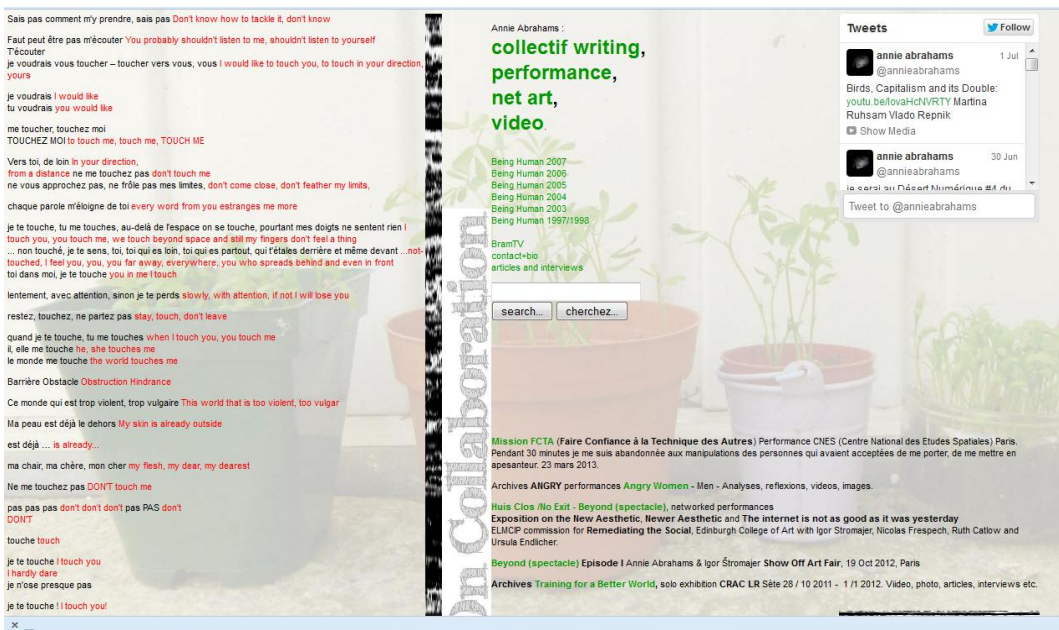
<http://www.posttypographika.com.ar/menu-en1/genres/hyperpo/9menem9/frame1.htm>

Les écrans d'ouverture des œuvres de Jason Nelson et Annie Abrahams adoptent des stratégies différentes. Chaque page d'ouverture pose le lecteur devant une alternative et lui présente non pas un texte mais des blocs, généralement répartis selon une géométrie axiale qui, malgré tout, peut rappeler la disposition de la page.



<http://www.arcticacre.com/>

La page d'ouverture du site de Jason Nelson comme celle de celui d'Annie Abrahams présentent cette disposition binaire. La ligne médiane de partage de la page est matérialisée par une alternance de flèches rouges et noires comme dans un classeur pour Jason Nelson, ou par une bande noire, moirée, pour le site d'Annie Abrahams. En ce qui concerne le site d'Annie Abrahams, on reconnaît une volonté affichée de copier le format livre. En effet, on pourrait identifier sur la capture d'écran ci-dessous un livre ouvert, « aplati », présentant sa tranche (le titre écrit verticalement en fait office), sa première et sa quatrième de couverture. La quatrième de couverture se trouve ainsi, normalement, à gauche, la première qui présente le titre « *collectif writing, performance, net art, video* » à droite.



<http://www.bram.org/>

Le lecteur, comme on le voit sur les deux exemples précédents, reconnaît des éléments qui lui rappellent le texte écrit. D'une certaine manière, le modèle livresque reste le référent de la lecture et de la conception de l'espace écran dans les œuvres que l'on a pu observer ici. Si l'on considère les œuvres dans une perspective chronologique, on pourrait penser que le travail numérique, après s'être radicalement éloigné du modèle papier, tend à y faire référence.

La lecture de ces premières pages ne déroute pas particulièrement le lecteur, tout lui rappelle la page. La stratégie de lecture est donc assez semblable... pour le moment.

c. Le repérage nécessaire des zones réactives

Le lecteur ne peut néanmoins pas s'arrêter à l' « écran de garde ». Il lui faut aller plus loin et pour cela, il doit mettre en pratique un autre type de repérage tout à fait inédit par rapport à une lecture traditionnelle. Le lecteur quelque peu averti de la nature numérique devine que, comme dans tout document numérique, le passage d'un écran à l'autre se fait par l'intermédiaire de liens, liens que le lecteur doit activer⁴⁶. Le lecteur est dans l'obligation de repérer les zones, les liens qui lui permettront d'entrer dans le corps de l'œuvre.

Une partie de la lecture du texte se fait donc par l'intermédiaire de ces liens dont la présence est souvent manifestée de façon ostentatoire. Il s'agit alors d'une lecture différente par balayage à l'aide de la souris ou par le déplacement du curseur de la zone de l'écran. Cette action de lecture est-elle productrice de sens? S'agit-il d'une lecture poétique? Il n'est pas certain qu'il s'agisse d'une lecture productrice de sens; elle témoigne cependant de l'ouverture dont doit faire preuve tout lecteur de poésie selon Jean-Pierre Balpe. En effet, si, dans le texte poétique, « tout ici doit *dire* »⁴⁷, dans le texte numérique, tout est susceptible d'ouvrir sur un autre espace textuel.

Comment s'effectue ce repérage? Chaque œuvre étudiée présente un système différent.

La notion de lien et d'exploration est finalement peu présente dans l'œuvre de Jason Nelson *Game, Game game, game and again game*, il est rare que le lecteur ait à cliquer, si ce n'est pour entrer dans le jeu au départ et ensuite, pour faire apparaître une vidéo dans chacune des étapes. Le lecteur ne doit pas explorer le texte pour se diriger (il a d'ailleurs bien assez de mal à

⁴⁶ La recherche des liens, qui nous semble évidente, à nous, lecteur de poésie numérique et familier du numérique en général ne l'est pourtant pas. Lors de nos expériences avec des élèves de classe de seconde, nous avons pu nous apercevoir qu'ils pouvaient rester devant le poème présent à l'écran sans avoir l'idée d'aller plus loin et de cliquer à l'intérieur du poème. La conception qu'ils avaient d'un poème demeurerait celle qui prévaut à l'écrit, le texte écrit n'est ni modifiable, ni modulable, ni explorable de l'intérieur. Le texte reste un écrit à déchiffrer mais non un espace à explorer

⁴⁷ Jean-Pierre BALPE, *Lire la poésie*, Paris, Éditions Armand Colin, 1980, p. 53

diriger son avatar). La lecture par la main et l'œil réunis dans la souris n'est pas véritablement efficace dans ce cas.

Dans *9MeneM9* de Fabio Doctorovich, au contraire tout signe fait obligatoirement l'objet d'un lien. Le clic est le système de progression dans l'œuvre. Le signe est parfois unique à l'écran et le lecteur n'a guère le choix. Le lecteur, par ailleurs, retrouve un code dont il est familier : le trait de soulignement qui désigne un lien, trait de soulignement présent dès la page de garde.



1<http://www.postypographika.com.ar/menu-en1/genres/hyperpo/9menem9/frame1.htm>

Le repérage est ainsi rapide et le fait de cliquer n'entraîne qu'une progression dans l'œuvre. Dans un premier temps on pourrait dire que l'action de cliquer n'est guère différente de celle de tourner la page, un écran effaçant l'autre, une page se substituant à la suivante.

Le clic prend néanmoins un autre sens lorsque le lecteur est placé devant une alternative : en cliquant, c'est-à-dire en choisissant, il reproduit dans cette œuvre le mécanisme du vote. Le clic devient ici producteur de sens. Il ne s'agit pas ici d'un sens qui serait lié au déchiffrement mais d'un sens qui naîtrait du lien entre l'attitude du lecteur et le monde « réel ».

Dans l'œuvre d'Annie Abrahams, le lien est omniprésent et cette omniprésence pousse à une exploration du texte systématique, quoique qu'impossible, étant donné le nombre de liens proposés. Les liens sont clairement désignés par un changement de couleur, les mots qui font l'objet d'un lien sont écrits en orange et non en noir. Par ailleurs, la forme du curseur change : il est en forme de croix lorsqu'aucun lien n'existe.

being human

Vous êtes tout seul devant votre ordinateur. You are alone in front of your computer. **Soitude.** Just you. All is you. **No separation / séparation.** Can you understand me? **Reussiez-vous me comprendre?** Que toi. Tout est toi. Je suis un ordinateur / I am not you. **Please, respect me. Je suis une oeuvre d'art / I am an artwork.** Tout va bien. Do you want a kiss? **Some compliments?** Je ne sais pas ce que je veux. I don't know what I want. I want tenderness. I am afraid of it. **Je peur de ce que je veux. Don't touch me / ne me touchez pas.** There will always be a **contradiction.** On ne sera jamais d'accord. **We need to relax.**

Like pop up,
J'aimer des pop up,
please enable

Info, articles, etc.



heaven->

I want
merry-go-round
to be called
effort

It's the effort that counts, not the result

The video takes time to charge / la vidéo peut prendre du temps à se charger

I always liked to sing, but everyone told me not to, anyway, I stopped smoking / J'ai toujours voulu chanter, mais on me disait de ne pas le faire, de toute façon, j'ai arrêté de fumer. **Not a web work.**

"Je Confirme / I confirm", cdrom. "En, Monsieur, Madame, est ce que vous pensez que c'est de l'art ici autour de nous?"

<http://www.bram.org/indexifr.htm>

Après avoir examiné la structure des trois œuvres, on peut voir que le numérique met en place des systèmes de progression dans l'œuvre qui pourraient s'apparenter à une forme de lecture. L'organisation de la page nécessite généralement une exploration mais il ne s'agit pas une lecture au sens de déchiffrement. Le lecteur, au fil de son parcours, est guidé dans un espace où on lui propose soit un unique chemin (c'est le cas des œuvres de Fabio Doctorovich et de Jason Nelson) soit une multitude d'entrées (c'est le cas d'Annie Abrahams). Bien que chaque utilisation du lien soit signifiante d'une conception propre à chaque auteur, cela n'entraîne pas automatiquement une lecture à caractère poétique; la plupart des remarques que nous avons pu faire semble valable pour tout œuvre numérique, qu'elle soit informative, narrative ou poétique. Si lecture il y a, c'est plus une opération de repérage que de production de sens, et encore moins une lecture poétique. La poésie numérique, et donc sa lecture, doivent être cherchées dans un autre domaine.

2. L'utilisation poétique de l'image dans la lecture

La spécificité de la poésie numérique est d'être un genre multimédia et de ne pas seulement faire appel à de l'écrit, mais aussi à l'image qu'elle soit animée ou non. Sous la plume de nombreux critiques, on perçoit une forme d'antagonisme entre le texte et l'image. Ainsi a-t-on pu lire dans *Matières textuelles sur supports numériques* d'Alexandra Saemmer que « si disparition du texte numérique il y a, comme l'affirment certains, elle se produit là, dans cette transformation

du texte en image qui ne serait plus à déchiffrer, seulement à contempler »⁴⁸. La lecture même au sens de déchiffrement serait remise en question par la présence d'image qui, étrangement ne suscite aucun déchiffrement mais seulement une contemplation... Une mise en question semblable du texte par l'image se retrouve dans l'article de Patrick Bazin « vers une métalecture »⁴⁹. Nous allons pourtant voir, à travers les œuvres à l'étude, que l'image introduit bien une forme de contemplation, qui peut s'opposer à une lecture, mais qu'elle participe également pleinement à une lecture poétique.

En tant qu'œuvres *multimédia*, *9MeneM9*, *Game game game*, *and again game*, *Being human 2003*, accordent tous les trois une large place à l'image. L'image entre en rapport avec le sens du texte. Alexandra Saemmer le formule ainsi : « Dans certains cas, le texte se lit ainsi, il s'actionne et se regarde, la dimension graphique et sémantique conférant l'une à l'autre un surplus de sens ⁵⁰ ». Quelles utilisations les œuvres que nous avons à étudier font-elles de l'image? Dans quelle mesure peut-on dire que l'image participe à la lecture? à une lecture de poésie?

a. L'utilisation de l'image poétique mêlée au texte par des figures de style : l'exemple de Fabio Doctorovich

L'œuvre de Fabio Doctorovich utilise principalement des lettres mais aussi quelques symboles. Les lettres auxquelles l'auteur confère un mouvement ont tendance à perdre leur statut de mots, à devenir des objets ou plutôt des images d'objets. Peut-être en voit-on un exemple sur les copies d'écrans ci-dessous.



⁴⁸ Alexandra SAEMMER, *Matières textuelles sur supports numériques*, Saint-Etienne, Publications de l'Université de Saint-Etienne, 2007, p. 8

⁴⁹ Le numérique « transgresse au moins trois limites essentielles : celle du texte lui-même dans son extension spatio-temporelle, celle qui sépare le lecteur de l'auteur, celle enfin qui sépare le texte de l'image, ce non texte par excellence » (Patrick Bazin « Vers une métalecture » *Bulletins des bibliothèques de France* 41,1,1996 <http://bbf.enssib.fr/consulter/04-bazin.pdf>)

⁵⁰ Alexandra SAEMMER, *Matières textuelles sur supports numériques*, *op.cit.*, p. 8

On ne reconnaît plus le mot, trois lettres du nom Menem, mais on voit un objet, une forme qui rappelle celle d'un oiseau. Cette transformation du mot en objet ou plutôt d'image en objet, si elle témoigne d'une forme de cratylisme, semble éminemment poétique d'autant plus qu'on peut voir ici une sorte de métaphore. Fabio Doctorovich n'utilisant pas de texte en tant qu'enchaînement lexical, il est difficile de créer une forme de métaphore; cependant on peut voir quelque chose qui s'apparente à une métaphore lorsque certains signes se métamorphosent sous les yeux du lecteur, formant une « métaphore animée ». C'est le cas lorsque, par exemple, le nom de l'ancien président Menem est inscrit en lettres miroir qui fusionnent pour former une sorte de barrière.



Dans ce cas là on peut reconnaître dans le mot, lisible malgré la disposition en lettres miroir, le comparé, élément de départ, dans le résultat de la mutation, le comparant. C'est le mouvement qui joue finalement le rôle d'outil comparatif. On retrouve parfaitement la définition faite par Paul Ricœur de métaphore en tant que « fusion » (les deux images se mélangent) et transport (le sens de l'un passe à l'autre). Dans la mesure où l'auteur fait appel au mouvement, au temps, il semblerait que la figure de style, si l'on en reconnaît une ici, fasse appel à ce que l'on dénomme la quatrième dimension. Par ailleurs, c'est bien cette figure qui fait sens et qui permet de décrypter le monde, comme l'entend Jean-Marie Klinkenberg⁵¹. C'est le point commun supposé par le lecteur, l'idée de fermeture inscrite dans la figure finale, qu'il va rétrospectivement associer au nom du président. Cette interprétation est propre au lecteur, ce qui fait d'elle véritablement une figure de style au sens où l'entend Philippe Bootz :

Il s'agit d'une figure de rhétorique, c'est-à-dire que cette interprétation est de la seule responsabilité du lecteur, il n'est pas obligé de souscrire à cette option. Comme dans toute figure de rhétorique, ce sens n'est ni imposé, ni suggéré immédiatement : il se construit au fur et à mesure de la lecture⁵².

Il y a bien évidemment une lecture à faire de l'image, dans la mesure où il est nécessaire de fabriquer un sens, qui plus est, cette lecture est bien essentiellement, si l'on peut dire, poétique

⁵¹ J-M. KLINKENBERG, *Précis de sémiotique générale*, Bruxelles, De Boeck et Larcier S.A., 1996; Paris, Seuil, 2000.

Cité par Alexandra SAEMMER in « Les métaphores du texte numérique » consultable à l'adresse : ticri.inpl-nancy.fr/ticri-h2ptm.fr/images//f/f8/H2PTM'07-saemmer.doc

⁵² Philippe BOOTS, *Les Basiques : la littérature numérique*, « Qu'est que la littérature numérique? » site Leonardo/OLATS http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/1_basiquesLN.php

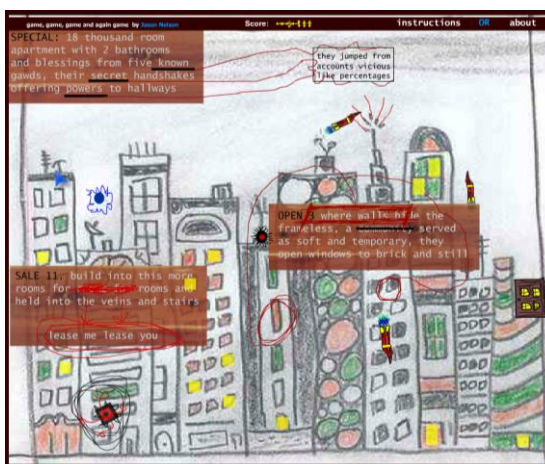
puisque le sens est à chercher en quelque sorte ailleurs, dans la quatrième dimension, dans le mouvement. Il s'agit donc bien d'une lecture poétique numérique.

b. L'image pour créer un monde poétique : l'exemple de Jason Nelson

L'image est particulièrement importante dans l'œuvre de Jason Nelson, le dessin occupe une large part de l'écran et fait concurrence d'une certaine manière avec le texte.

Deux types d'images sont présents, le décor et des vidéos qui apparaissent si le joueur clique sur le bouton visible à la fin de l'étape. Nous ne nous occuperons ici que de la première sorte d'image. Le décor est constitué par un dessin, crayonné, volontairement enfantin. Dans ce dessin, viennent prendre place quelques signes, dont une sorte de gribouillis représentant l'avatar. Le terme « *scribble* », gribouiller, est inscrit dans la présentation de l'œuvre au premier écran et est justifié par cette même présentation comme étant une tentative pour mettre en échec le design propre et la douceur froide de tant d'œuvres d'art numériques. Le type de dessin choisi est donc à rapprocher des intentions de l'auteur. C'est la forme du dessin qui peut apparaître ici comme une métaphore des intentions de l'auteur, intentions rappelées dans l'encart présent sur la page inaugurale du jeu. Il y a adéquation entre la forme et les intentions, donc on peut voir ici une forme de poésie, si l'on admet justement, comme caractéristique poétique le fait que la forme soit constitutive du sens⁵³.

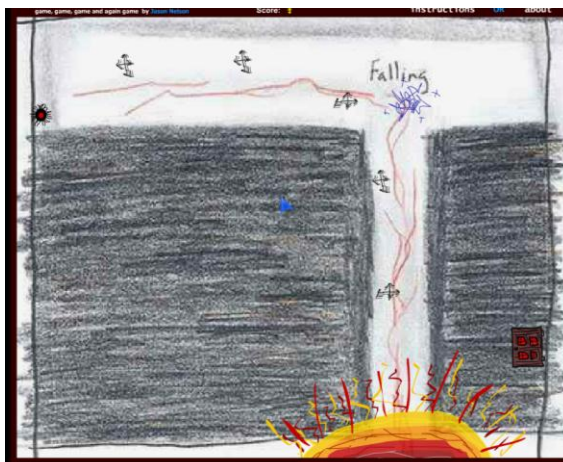
De plus, le dessin qui fait office de décor comme dans un jeu traditionnel, est évidemment hautement signifiant en tant que représentation du monde, descriptive et métaphorique, où les intentions de l'auteur ont fait office de filtre.



<http://www.secrettechnology.com/gamegame/gamegame.html>

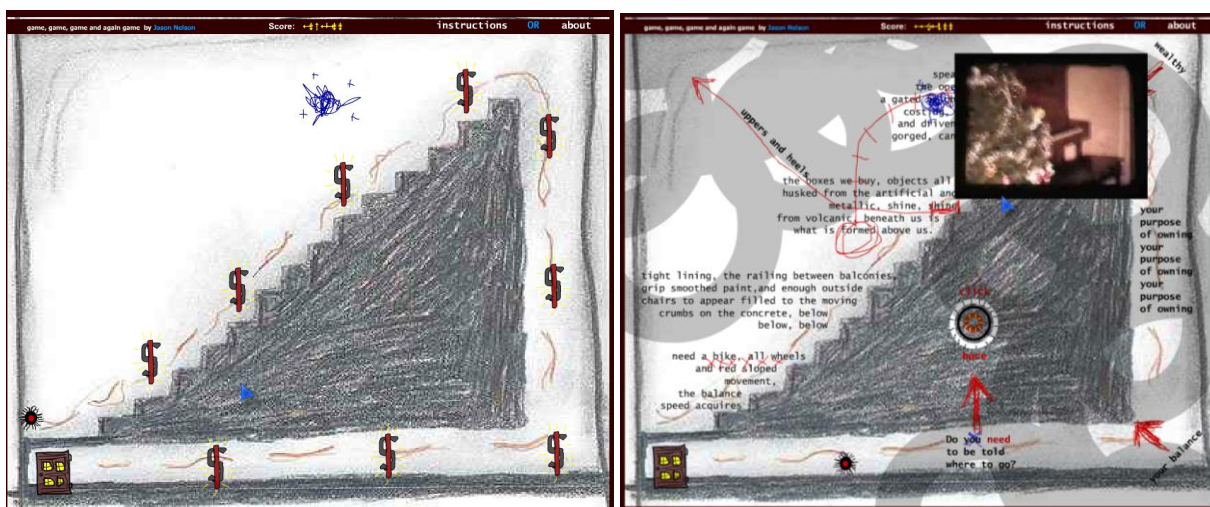
⁵³ « pour que le poème existe, il faut que sa forme même soit une signification permettant alors la constitution d'un sens » Jean-Pierre BALPE, *Lire la poésie*, Paris, Éditions Armand Colin, 1980, p. 199

Le dessin utilise également tout une série de symboles « à lire », c'est-à-dire à déchiffrer. C'est même le mouvement de l'avatar dans ce décor qui fait sens comme ici où le « salut de l'avatar » se trouve dans sa chute vers le magma originel.



<http://www.secrettechnology.com/gamegame/gamegame.html>

Il faut également noter l'étrange rapport au texte qui s'installe dans chaque, ou presque, étape. L'écran est au début de chaque étape presque vierge, mais lorsque le joueur progresse dans l'étape, il fait apparaître du texte qui recouvre peu à peu la page. On peut le constater en comparant ces deux écrans, le premier au début de l'épreuve, le second à la fin.



L'image disparaît au profit du texte. C'est dans cette relation que s'établit un processus poétique.

c. La transformation poétique du texte en image par l'utilisation de couleurs et de typographies différentes : l'exemple d'Annie Abrahams

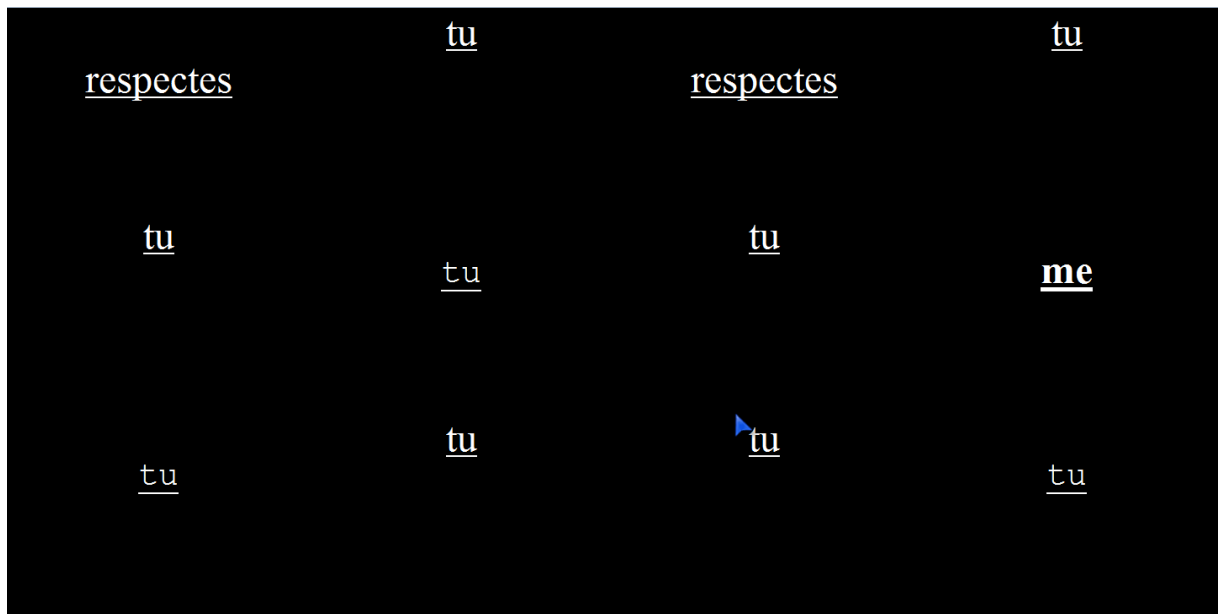
L'œuvre d'Annie Abrahams tend également à transformer le texte en image tout en conférant aux mots une matérialité grâce l'utilisation de couleurs ou de typographies différentes.



<http://www.bram.org/beinghuman/2fr.htm>

Il est certes plus facile de le regarder l'écran ci-dessus que de le lire. L'extrême fragmentation, mots, lettres éparpillées, polices diverses, ne permet que difficilement de constituer une phrase. Toutefois, le jeu des couleurs crée un véritable plaisir esthétique lié à l'émotion suscitée par la simple apparition de carrés de couleurs changeantes. Le lecteur n'est d'ailleurs plus maître de sa lecture dans la mesure où les écrans défilent et se modifient sans que le lecteur n'ait à intervenir. Le temps n'est plus vraiment celui de la lecture, mais celui de la contemplation poétique parce que liée à un plaisir esthétique, une contemplation par ailleurs limitée dans le temps puisqu'au bout de quelques secondes, un écran nouveau vient chasser le précédent.

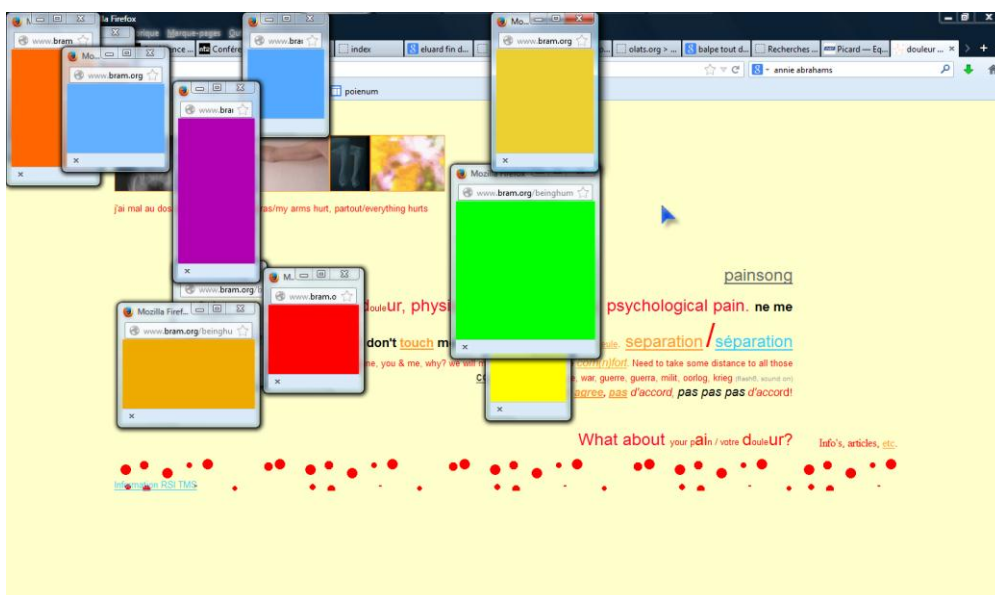
Un autre exemple permet de comprendre comment le texte se transforme en image par la répétition. Les mots, répétés inlassablement, se vident de leur sens. Là encore l'image change et répète en un nombre plus ou moins variable, voire aléatoire, les mêmes mots « tu me respectes », sans forcément former une « véritable » phrase.



<http://www.bram.org/beinghuman/respect.htm>

Le texte est devenu image dans la mesure où il n'est plus à lire en tant que texte, en tant que phrase. La phrase a disparu et ce sont davantage les modifications, le mouvement, qui font sens, évoquant la réciprocité de la notion de respect. Le mouvement des mots est devenu figure de style, porteur de sens. C'est donc l'image plus que le texte lui-même qui est devenue à lire.

On peut également relever cet exemple où l'écran est envahi de *pop-up*. Il est d'ailleurs bien difficile de s'en débarrasser car ils ont tendance à agir comme un virus et à parasiter toutes les autres pages internet ouvertes... l'image envahit non seulement le texte mais les textes. On suppose qu'ici, c'est l'action qu'il faut considérer comme poétique. Il n'est plus guère question de lecture.



<http://www.bram.org/rsi/index2.htm#>

À travers ces trois œuvres, on a pu voir de quelles manières l'utilisation de l'image contribuait à une lecture poétique, parfois plus qu'à une lecture de poésie. L'image apparaît comme une transformation du texte opérée soit par le mouvement soit par la couleur et la typographie. Le sens reste néanmoins à déchiffrer, offert à une pluralité d'interprétations, et par là même poétique. Cette fonction est par ailleurs activée par le lecteur qui joue ici de l'interactivité propre au texte numérique.

3. L'interactivité

Qu'est-ce que l'interactivité? Il est nécessaire de revenir sur une brève définition. Prenons dans un premier temps celle proposée par le site Leonardo: « l'interactivité est une propriété de l'œuvre inscrite dans le programme, elle correspond à la capacité du programme de provoquer et répondre à une activité physique du lecteur »⁵⁴. Sont considérés comme faisant partie de l'interactivité, toutes les actions, tous les gestes qui permettent de modifier la page écran. Généralement le fait de « cliquer » sur une zone réactive résume cette interactivité. Nous avons déjà considéré que le repérage des zones réactives faisait partie d'une lecture, lecture qui n'était pas forcément créatrice de sens. Nous allons maintenant étudier dans quelle mesure l'interactivité participe également au processus noématique et ne fait pas uniquement partie de l'aspect ergodique de la lecture. « En lisant nous réagissons à ce que nous avons produit nous mêmes, et c'est ce mode de réaction qui fait que nous pouvons vivre le texte comme un événement réel »⁵⁵.

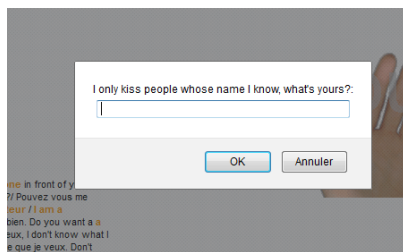
a. L'interactivité nécessaire au dévoilement de l'œuvre : la navigation

Que signifie une lecture interactive? Il faut comprendre que le texte n'est pas donné d'emblée, offert à la lecture. Le texte est le résultat d'un processus lié aux manipulations du lecteur, globalement à l'action de « cliquer ». Nous nous intéresserons dans un premier temps à l'aspect purement ergodique de l'interactivité mise en œuvre.

⁵⁴ Philippe BOOTS, *Les Basiques : la littérature numérique*, « Qu'est que la littérature numérique? » site Leonardo/OLATS http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/1_basiquesLN.php

⁵⁵ Wolfgang ISER, *L'acte de lecture : théorie de l'effet*, traduit de l'Allemand par Evelyne Sznycer, Mardaga, Munich, 1976, p. 233

On aura vite compris que le dévoilement de l'œuvre passait par l'action du lecteur. La notion de « navigation »⁵⁶ est ici particulièrement importante. Le lecteur fait partie du dispositif l'œuvre dans la mesure où ses actions sont nécessaires au déroulement de l'œuvre. La dimension ergodique et mécanique de l'interactivité est principalement mise en jeu ici. C'est tout à fait le cas de l'œuvre de Fabio Doctorovich où la progression dans l'œuvre est suspendue à l'action nécessaire de cliquer. Le processus est assez semblable chez Annie Abrahams, puisque l'interactivité permet de passer d'un écran à l'autre, d'un texte à l'autre. Cette interactivité sera un peu modifiée dans la mesure où, parfois, le lecteur doit faire autre chose que cliquer. En s'amusant à cliquer sur « *kiss* », le lecteur se trouve face à un écran lui demandant d'inscrire son nom pour recevoir en échange ce fameux « *computer kiss* ».



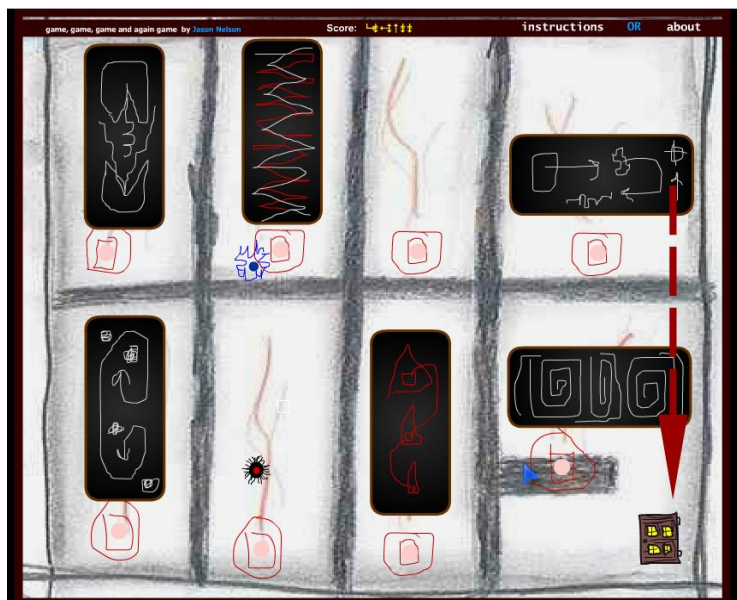
Dans *Game, game, game and again game*, l'interactivité est également nécessaire puisque le passage d'une étape à l'autre ne peut s'opérer que grâce à la progression de l'avatar, qui doit vaincre les obstacles ou plutôt trouver son chemin en avançant et en sautant. Il ne s'agit pas vraiment de cliquer, le clic ne déclenche pas l'apparition d'un écran suivant. Le lecteur est véritablement actif parce que représenté dans l'œuvre par son avatar, son action est visible et traduite par le mouvement de l'avatar. L'interactivité est liée à une inclusion du lecteur joueur dans l'œuvre. Le mécanisme est ici totalement différent dans la mesure où l'œuvre adopte les codes non du texte littéraire, mais du jeu. Le jeu facilite la représentation du lecteur sous forme d'avatar, le lecteur se dédouble et devient lui-même un signe dans l'écran. La lecture s'en trouve totalement modifiée. Peut-on encore même parler de lecture? On peut alors reprendre ce qu'écrit Philippe Bootz dans la présentation de la littérature numérique et de l'interactivité : « Lire revient alors à signifier, faire signe, depuis l'intérieur de l'œuvre, et non plus effectuer une opération de construction du sens depuis un extérieur à cette œuvre »⁵⁷. Est-ce à dire que les soubresauts de l'avatar chevelu sont signifiants? Nous nous interrogerons plus tard sur le sens à attribuer à cette interactivité. Par ailleurs, l'interactivité du joueur l'amène également non pas à être lecteur mais à

⁵⁶ NAVIGATION : La navigation est l'interaction avec un hypertexte. C'est elle qui permet de lire les divers fragments (ou nœuds) de l'hypertexte selon une séquence temporelle. La navigation correspond à des déplacements dans l'information et dans le programme. source : Philippe BOOTS, *Les Basiques : la littérature numérique, op.cit.*

⁵⁷ Philippe BOOTZ, « Qu'apporte l'interactivité à la littérature numérique? » *Les basiques: La littérature numérique* Leonardo http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/4_basiquesLN.php

être producteur de texte; en effet certaines de ses actions génèrent l'apparition d'encarts comportant du texte. Si le texte présent dans ces vignettes est inscrit et non modifiable, le joueur en déclenchant leur affichage a été producteur de texte, un texte produit mais non écrit par le joueur.

On peut noter aussi que si l'action de cliquer est totalement nécessaire à l'œuvre de Fabio Doctorovich, ce n'est pas toujours le cas de celles d'Annie Abrahams ou de Jason Nelson qui, jouant déjà avec les codes de l'œuvre numérique proposent des étapes dans lesquelles l'interactivité est en quelque sorte supprimée et où le joueur ou le lecteur devient uniquement un spectateur, manipulé par la machine. C'est le cas de l'étape 4 du jeu de Jason Nelson où l'avatar est très difficilement manipulable par le joueur et où la meilleure solution pour passer à la phase suivante est de ne rien faire à part un léger sursaut vers la fin.



Annie Abrahams joue aussi sur le détournement de l'interactivité dans plusieurs parties de son œuvre. En cliquant sur le mot « *relax* » <http://www.bram.org/indexifr.htm#> le lecteur se trouve face à l'écran suivant qui lui propose de télécharger un programme.



Le programme une fois téléchargé mettra en marge un fond d'écran animé, et rassurant, où défileront les mots « tout va bien ». On ne peut que s'empêcher de sourire à la lecture de l'écran, même si son effet est limité. Le jeu avec l'interactivité est-il producteur de sens? En tout cas il ajoute de l'humour à l'œuvre.



On peut s'interroger sur cette interactivité qui semble principalement fonctionnelle, liée à l'aspect ergodique de l'œuvre. Quel sens pourrait-on lui attribuer?

b. L'interactivité qui fait sens

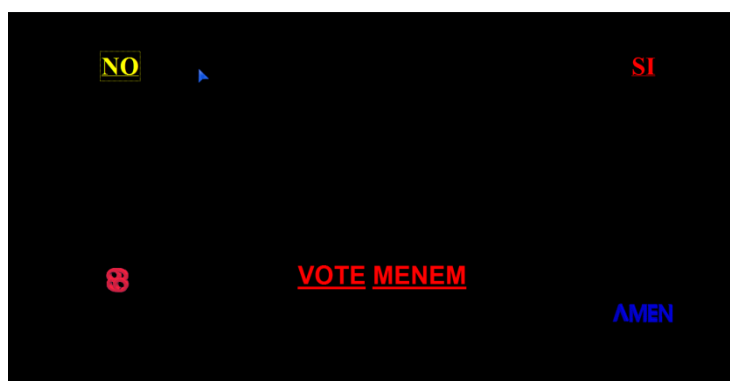
L'interactivité doit amener le lecteur ou le lecteur joueur à faire une double lecture, à considérer sa propre lecture comme étant signifiante. Par ailleurs l'interactivité peut être associée à une véritable intentionnalité de la part de l'auteur. Au-delà de l'œuvre, du « transitoire

observable »⁵⁸, reste l'auteur et l'utilisation qu'il fait de l'interactivité. Cette intentionnalité est assez clairement repérable dans les trois œuvres.

La participation du lecteur à l'œuvre fait partie des principes de Fabio Doctorovich qui s'inscrit dans la lignée des réflexions d'Edgardo Antonio Vigo qui voulait faire du lecteur l'activateur du poème. Ce sont ces mêmes idées que Clemente Padin retrouve chez Fabio Doctorovich, idées que le multimédia permet de mettre en pratique :

El sentido del poema se materializa y concreta en la manipulación que realiza el lector con las interfaces que pone a su alcance la industria: ratón, lentes, guantes y los que irá descubriendo. El poema digital se ofrece al lector al igual que un poema tipográfico diseñado en una hoja de papel, sólo que, si el lector quiere profundizar en los contenidos deberá necesariamente involucrarse personalmente en la lectura para completar el proceso comunicativo y aceptar las sugerencias del autor a abrir nuevos espacios (a través de hipertextos, links o vínculos)⁵⁹.

L'interactivité fait sens dans l'œuvre de Fabio Doctorovich dans la mesure où le lecteur est souvent mis au cours de l'œuvre face à une alternative comme dans le vote auquel Fabio Doctorovich fait référence. L'action du lecteur est en quelque sorte une simulation de son vote.



L'interactivité est ici comprise comme étant une question de choix.

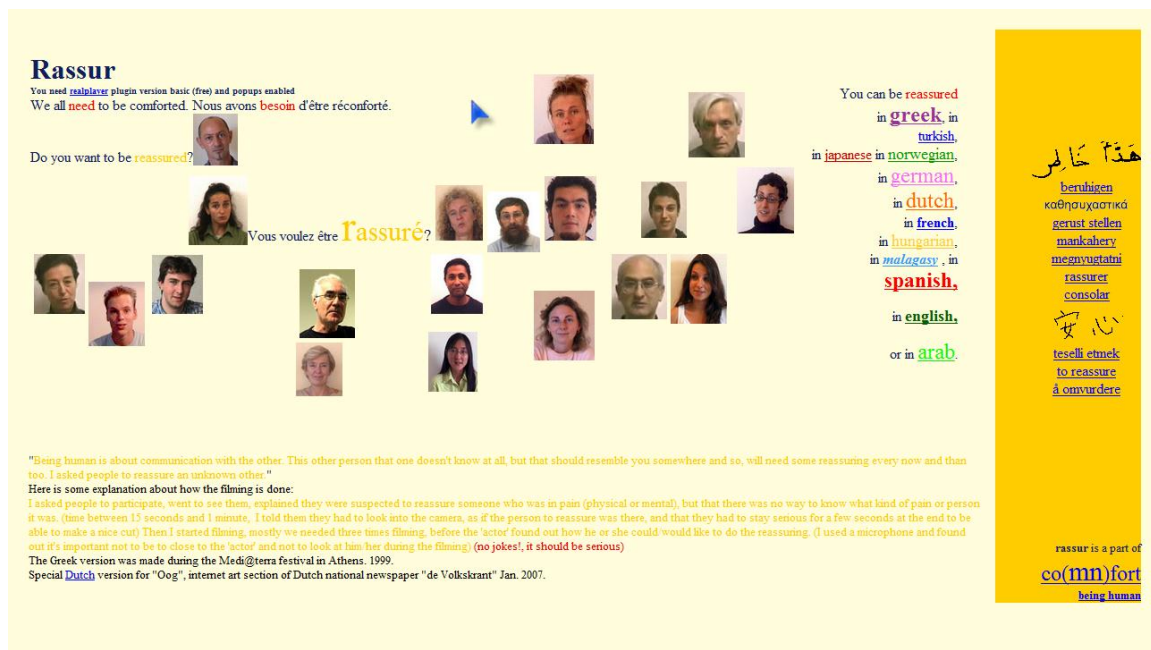
L'interactivité est mise en œuvre de façon très particulière dans l'œuvre de Jason Nelson dans la mesure où celle-ci copie le fonctionnement du jeu. En effet cette œuvre ne procède pas

⁵⁸ « Certains considèrent que le transitoire observable, c'est-à-dire ce qui apparaît à l'écran et ce qui est émis par les haut-parleurs) constitue le texte. Cela semble l'équivalent le plus naturel du texte » définition proposée par Philippe Boots pour l'article « Qu'est-ce que le texte en littérature numérique? » *Les basiques : La littérature numérique* Leonardo http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/14_basiquesLN.php

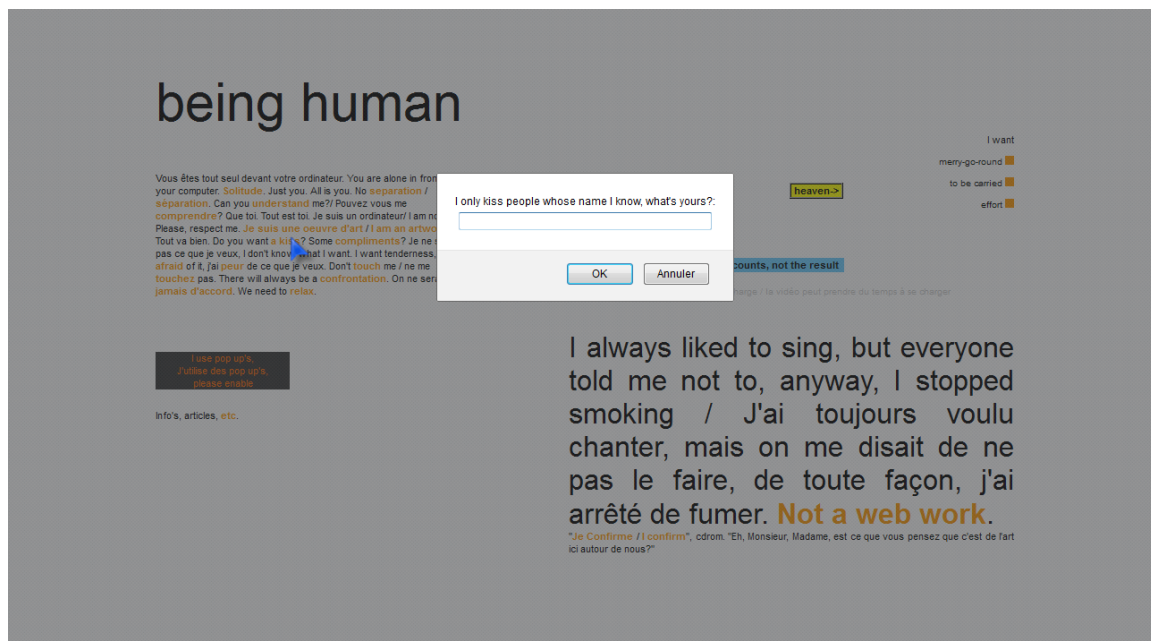
⁵⁹ Le sens du poème se matérialise et devient concret par la manipulation que réalise le lecteur avec les interfaces qui sont mises à sa disposition : souris, lunettes, gants et ce que vous découvrirez. Le poème numérique se présente au lecteur de la même façon qu'un poème imprimé sur un morceau de papier, mais toutefois, si le lecteur veut approfondir le contenu, il est nécessaire qu'il s'implique personnellement dans la lecture pour compléter le processus de communication et accepte les suggestions de l'auteur d'ouvrir de nouveaux espaces (par des liens hypertextes ou des liens) » Clemente Padin *La poésie interactiva de Fabio Doctorovich* consultable à l'adresse <http://www.escaner.cl/escaner37/acorreo.html>

par fragments de texte auxquels un simple clic donnerait accès. Le lecteur, ou plutôt le joueur se voit proposé plusieurs touches, puisqu'il doit faire avancer son avatar. De plus l'interactivité est évidemment signifiante dans la mesure où c'est le mouvement de l'avatar qui participe au sens de l'œuvre. Dans la première étape, contrairement à ce que croit dans un premier temps le lecteur, le salut et la victoire ne consistent pas à franchir le fossé pour aller de l'autre côté du précipice; le lecteur ne trouve son salut que dans la chute. Il faut aller au fond du précipice pour trouver l'issue de l'étape. C'est donc ce qui arrive au lecteur, au joueur et à son avatar qui fait ici sens. C'est l'action qui donne son sens à l'œuvre.

Chez Annie Abrahams, l'interactivité est véritablement utilisée comme un vecteur de communication. Nombreux sont les écrans qui offrent une possibilité de dialogue et posent une question au lecteur, suscitant une réaction qui met en jeu son interactivité. L'interactivité dans l'écran ci-dessus suppose que le lecteur choisisse parmi les différentes photos, et les différentes langues, ce qui sera à même de le rassurer. Une situation de communication s'établit à travers l'interactivité, d'autant plus que dans la bande vidéo cachée sous chaque photo le personnage s'adresse directement au lecteur qui devient d'ailleurs un auditeur.



Un autre exemple d'interactivité est la page du « computer kiss ». Si le lecteur, tenté par la proposition « do you want a computer kiss » a cliqué sur « kiss », une fenêtre lui demandant son nom s'ouvre. Le lecteur doit écrire en réponse son nom pour développer l'écran suivant.



L'interactivité prend ici un sens tout particulièrement poétique dans la mesure où elle fait dialoguer deux mondes, celui de la machine et celui du lecteur.

c. La participation de l'interactivité au processus émotionnel

Les œuvres cherchent par le biais de l'interactivité à impliquer davantage le lecteur et à lui faire ressentir des émotions de façon différente. L'aspect ergodique de la lecture interactive n'est pas sans lien avec l'émotion⁶⁰. Une fois le corps mis en marche, ses réactions émotionnelles se traduisent également par des réactions corporelles. Il n'est pour s'en persuader que de regarder un lecteur de *Game, game, game and again game* en train de jouer; il ne serait pas étonnant qu'il laisse échapper un cri la première fois que son avatar meurt et que résonnent les mots fatidiques qui signalent son retour à la case départ. L'implication émotionnelle du lecteur est également patente dans l'œuvre d'Annie Abrahams, notamment dans l'exemple précédemment cité du poème associé au « *computer kiss* ». Par ailleurs chaque fois que le lecteur clique, il est surpris par le résultat qu'il n'a pu à aucun moment anticiper. Cet effet de surprise est présent dans les trois œuvres que nous avons examinées. Nous avons également relevé plusieurs usages de l'interactivité témoignant d'un jeu humoristique avec le lecteur. Nous reviendrons plus loin sur les relations entre cet humour et la poésie des œuvres.

⁶⁰ « L'interactivité serait une « activité opérative (avec cette figure paroxystique du joueur crispé sur ses manettes de tir) annihilant la distance sacrée qu'exigerait tout rapport avec une œuvre... c'est l'antinomie de principe qui est mise en avant (notamment gestuelle) dans la réception et la situation artistique qui est mise en avant plus ou moins explicitement. » Jean Louis WEISSBERG, « Qu'est-ce que l'interactivité? Eléments pour une réponse », consultable à l'adresse :

<http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt02-03/seance2/seance2.htm>

L'interactivité est donc plus qu'un mode de fonctionnement propre au numérique, qui serait l'équivalent du fait de tourner une page, l'interactivité est un procédé dont les auteurs sont conscients et donc ils jouent pour amener le lecteur à créer du sens.

Nous avons essayé de voir en quoi les caractéristiques de l'œuvre numérique contribuaient à faire de la lecture de ces œuvres une lecture poétique. On s'aperçoit néanmoins que ces mêmes caractéristiques sont parfois utilisées au détriment de la lecture, comme au détriment d'une certaine forme de poésie.

II La lecture poétique au risque du numérique

Nous avons vu dans un premier temps le parti que la poésie peut tirer des technologies numériques. Si la transformation de la page en écran n'ajoute que peu de chose à la poétique d'une œuvre, puisque l'écran a tendance à reproduire la disposition de la page, le multimédia comme le caractère interactif non seulement lui confèrent un caractère poétique mais se révèlent être l'essence de sa poésie même. Si la lecture est déchiffrement et création d'un sens, ni l'utilisation de l'image qui peut être interprétée, ni l'interactivité, qui peut amener à un retour réflexif, ne sont des obstacles à une lecture poétique.

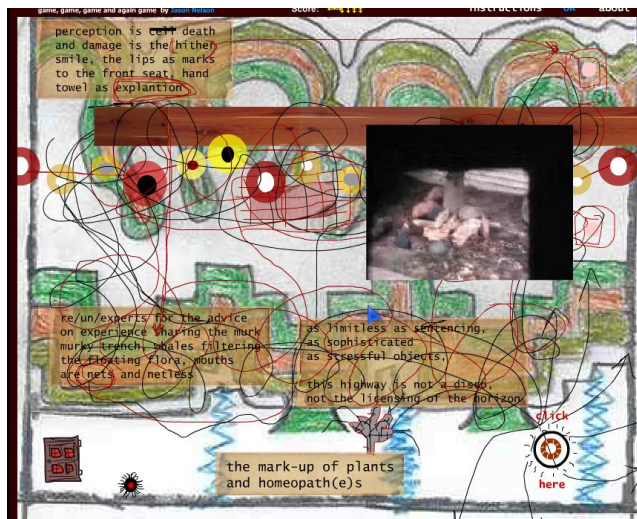
Néanmoins il semblerait que le numérique, par son caractère multimédia ou par sa nature d'outil de communication mène à des dérives qui mettent en péril la lecture mais aussi la poésie en tant que genre à part entière. En effet on peut relever dans les œuvres que nous avons à étudier un certain nombre de stratégies qui visent à empêcher la lecture. L'œuvre devient peu lisible ou a tendance au contraire à devenir un spectacle, le lecteur n'étant plus guère actif dans les deux cas. Par ailleurs, la nature poétique se dissout dans une forme qui, par sa structure, est essentiellement narrative. À moins que l'internet ne soit davantage traité comme un outil de communication que comme un outil de création poétique.

1. La lecture impossible

Il semblerait que chaque poème étudié s'amuse avec le lecteur en gêner sa lecture. Le texte présent sur la page n'est pas toujours facile à déchiffrer, l'œuvre est difficile à cerner dans sa globalité. Le rapport à l'image modifie également ce qu'on peut appeler la lecture.

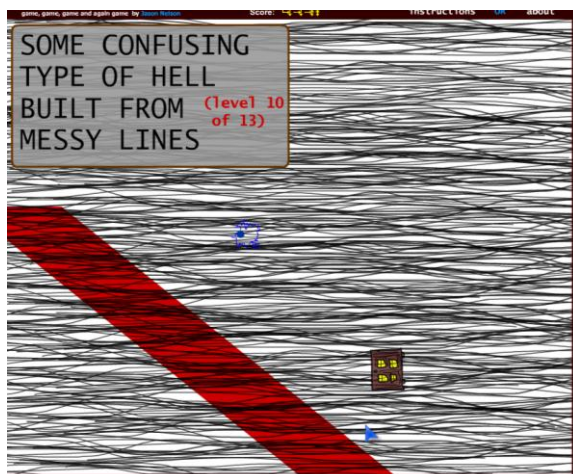
a. Le brouillage visuel

Une seule copie d'écran de la phase finale d'une étape du jeu de Jason Nelson permet de comprendre comment l'auteur joue sur l'illisibilité du texte.



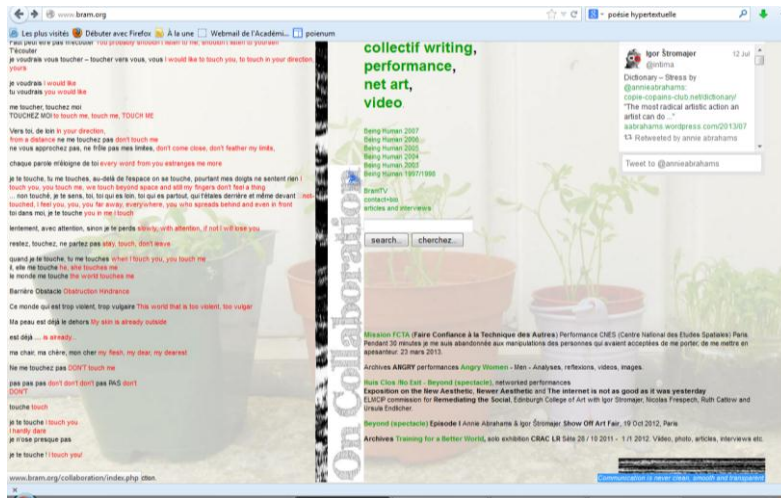
Les couleurs, les lignes, les superpositions de nature diverses, la fenêtre montrant une vidéo venue en surimpression, les termes raturés, tout concourt à donner une impression de désordre voulue et annoncée par l'auteur dès le premier écran. Le jeu est volontairement *messy* [brouillon, « bordélique »]. Le terme revient à plusieurs reprises (cf capture d'écran suivante) pour s'opposer à une esthétique trop lisse, courante sur le web, d'après l'auteur. L'illisibilité est évidemment ici un message.

Il s'agit également d'une volonté de l'auteur de gêner le lecteur, comme le fait la musique obsédante et lancinante ou le visuel, parfois constitué uniquement de lignes fort peu agréables à regarder pour un œil fatigué.

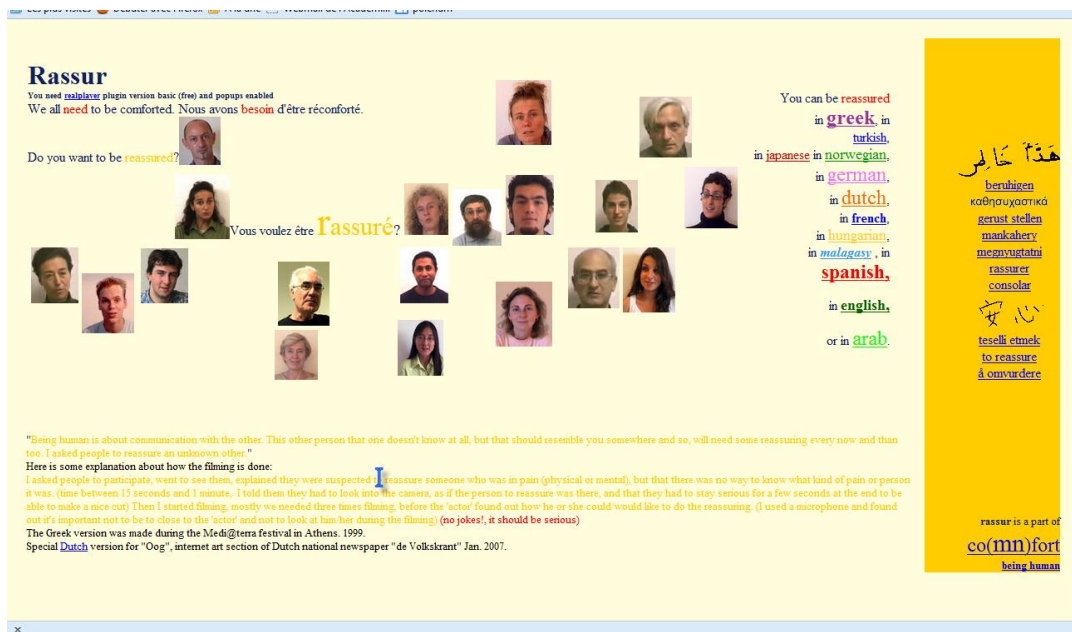


Cette esthétique du brouillage est également reprise dans l'œuvre d'Annie Abrahams. Dès la première page, l'œil est attiré par une bande moirée verticale qui sépare l'écran en deux puis par une autre bande, horizontale cette fois qui est par ailleurs en quelque sorte sous-titrée par ces

mots : « *Communication is never clean, smooth and transparent*⁶¹ ». L'idée d'une communication brouillée est clairement présentée ici.



Parfois, la multiplicité des objets sur la page, la multiplication des couleurs et des polices de caractères créent un même effet de brouillage, sans compter les diverses langues offertes par certaines pages babelesques.



Une page du site d'Annie Abrahams <http://www.bram.org/confort/index.html> remet d'ailleurs en cause tout le principe de l'interactivité. L'on peut y lire :

Enfin ne plus cliquer, ne plus choisir, BramTV prendra soin de vous, vous amènera vers un voyage unique à l'intérieur de ce site **no clic** BramTV will take you on an unique data trip through this site; finally you can stop clicking and stop making choices.

Si le lecteur clique, une dernière fois, sur « *no click* », il déclenche l'ouverture d'une fenêtre pop up qui présente des encarts comportant des images et du son entrecoupé, du texte également,

⁶¹ « La communication n'est jamais n'est pas jamais propre, lisse et transparente ». [TdA]

mais au déroulement si rapide qu'il est impossible de lire. La télévision « BramTV », dans la mesure où elle présente des images et du texte si rapidement qu'on ne peut en saisir le sens, est à l'opposé de la lecture. Il est amusant de constater le jeu d'Annie Abrahams incluant une référence à un autre médium, médium qu'elle considère comme emblématique de la passivité, alors que le multimédia, lui, permettrait et la lecture, et la participation du destinataire.

Au même titre que le brouillage et la confusion, on peut ajouter que ces pages numériques font fort peu usage du « blanc », blanc qui apparaît souvent comme une respiration poétique, un espace où le lecteur peut se glisser pour faire sien le sens, ou fabriquer son propre sens. Le blanc fait partie des codes typographiques et selon Jean-Pierre Balpe, « c'est le vide, la rupture de l'écrit qui donne au texte son apparence globale, qui lui dessine sa silhouette⁶² » mais c'est aussi « une rupture dans la continuité », « une limite »⁶³. On voit bien que la poésie qui joue sur l'hypertexte a tendance à éviter justement toute limite.

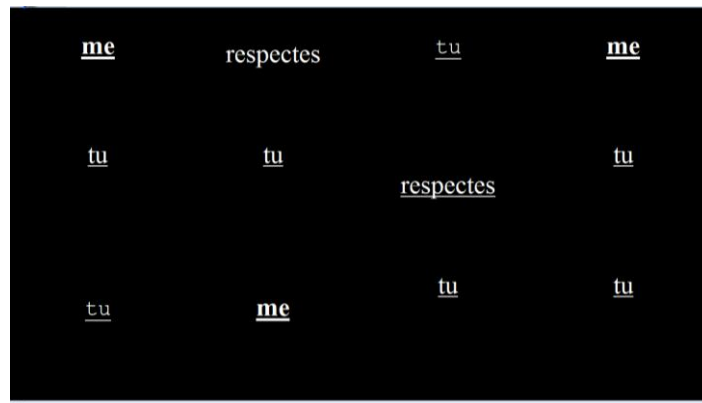
L'équivalent de l'espace blanc qui se trouve à la fin d'un poème disparaît quand il s'agit d'un changement effectué par un lien. Le rapport qui s'établit là est modifié, du moins le rapport au temps de la lecture. Autant le blanc apparaissait comme une pause, autant le lien introduit un rapport d'immédiateté. Le glissement entre un élément de texte et un autre se fait instantanément, sans que le lecteur ait le temps de dire adieu au poème précédent, à la page précédente. On pourrait penser que cette absence de blanc ne permet pas au lecteur de mémoriser le texte qu'il vient de lire, et que le suivant vient placer dans l'instant. Les textes se superposent-ils? On aurait tendance à sentir que l'un efface l'autre, accentuant même le sentiment de perte que peut produire la lecture numérique; la tentation est grande, alors, de revenir en arrière pour vérifier que l'on a encore accès à ce que l'on vient de lire et de voir, comme pour pérenniser le texte et le sauver du néant numérique.

Mais cette absence de blanc n'est peut-être finalement qu'une apparence. Le blanc était la respiration de la page écrite, il semblerait que cette respiration prenne une autre couleur dans la poésie numérique : le noir. Il n'y a finalement qu'une variation de code typographique. Un même fond noir peut être reconnu dans certaines pages de l'œuvre d'Annie Abrahams, le fond noir est la dominante dans *9MeneM9* de Fabio Doctorovich, et apparaît également au début de *Game, game, game, and again game* de Jason Nelson. On peut penser, dans le cas de cette œuvre, qu'il s'agit d'une volonté de se démarquer de l'écrit traditionnel, d'affirmer la modernité, l'aspect plus

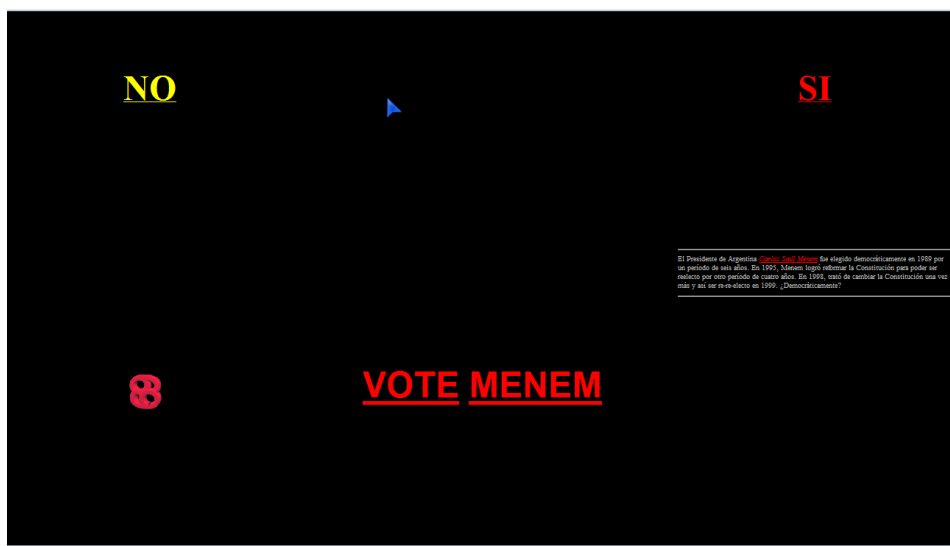
⁶² Jean-Pierre BALPE, *Lire la poésie*, Paris, Éditions Armand Colin, 1980, p. 55

⁶³ *Ibid.*, p. 55

technologique de l'œuvre... Pourquoi le noir serait-il plus technologique que le blanc? Rupture, opposition... Écran noir contre page blanche...



<http://www.bram.org/beinghuman/respect.htm>



<http://www.postypographika.com.ar/menu-en1/genres/hyperpo/9menem9/frame1.htm>



<http://www.secrettechnology.com/gamegame/gamegame.html>

La page apparaît donc fréquemment opaque visuellement parlant. Il y aurait là une forme de jeu que l'auteur entretient sagement avec le lecteur qui peine à découvrir le texte, qui doit travailler pour lire, s'il peut lire. Cette esthétique insiste donc sur l'interactivité nécessaire qui semble attendue du lecteur. Par ailleurs, si l'écran lui-même est peu lisible, il est évident qu'une des caractéristiques principales de l'hypertexte est de masquer l'étendue de l'œuvre dans sa totalité. Là encore, le lecteur doit sentir qu'il avance dans l'inconnu.

b. L'opacité de la structure: liberté ou brouillage

On peut constater que l'utilisation du numérique a, dans un premier temps, modifié la conception de la notion de recueil, de composition et d'unité. Traditionnellement, un recueil se présente comme un assemblage de plusieurs éléments, ayant eux-mêmes leur propre unité. On peut considérer chaque poème à la fois comme une totalité et comme faisant partie d'un tout. Deux lectures sont donc possibles. On aura tendance à supposer dans l'agencement du recueil une volonté, une intention qui serait celle de l'auteur. On parlera de la « composition » du recueil. Cette composition suggère un ordre de lecture, qui n'est d'ailleurs pas forcément perçu par le lecteur, et la suggestion de lecture n'a rien d'une obligation. Le lecteur, et c'est sans doute aussi cela qui fait la séduction du recueil, peut en faire une lecture vagabonde, au hasard des rencontres et des pages. La forme du recueil elle-même est donc une forme d'inscription de la lecture, inscription qui peut être discrète et qui laisse sa liberté au lecteur. C'est sur cette idée de liberté que nous voulons ici insister.

La notion de recueil, qui fait référence à une poésie essentiellement imprimée, est-elle pertinente pour les œuvres que nous avons choisi d'observer?

Il est évident qu'en ce qui concerne l'œuvre de Fabio Doctorovich et celle de Jason Nelson, l'œuvre apparaît seule, en tant que poème, et non constitutive d'un recueil. Elle n'est pas elle-même constituée de fragments sécables dont on pourrait dire qu'ils contribuent à créer un recueil. L'œuvre est un flux qu'il faut parcourir jusqu'au bout pour avoir accès au sens. Dans le cas du poème *9MeneM9*, chaque étape se suit dans une progression significative. Le fait de cliquer sur un élément entraîne, non l'apparition d'un même élément, mais la modification, dans le mouvement, de l'unité sur laquelle on vient de cliquer. La seule manœuvre possible pour le lecteur serait de revenir en arrière à l'étape précédente avec la flèche de renvoi. Même si le jeu de Jason Nelson est composé d'étapes que l'on pourrait assimiler à des chapitres, il est également impossible d'atteindre une étape de façon isolée. Le joueur est, de plus, entraîné d'une étape à l'autre, de

façon automatique, sans qu'il lui soit nécessaire d'activer un lien et sans avoir la possibilité de s'arrêter, s'il le désire. Il est nécessaire de passer chaque étape pour avoir accès à la suivante et ce passage se fait inéluctablement, à la fin d'une étape. L'œuvre a, dans un cas comme dans l'autre, le statut de poème isolé ne renvoyant qu'à lui-même. Les liens permettent seulement de suivre un chemin qui peut différer en fonction des choix du lecteur, suivant qu'il choisit de cliquer d'abord sur telle zone réactive ou telle autre, mais le résultat ne change pas quelles que soient les options sollicitées. Il n'y a pas, comme dans un recueil, « deux lectures possibles », une lecture du poème lui-même considéré comme une totalité et une lecture en fonction d'une mise en contexte, puisqu'il n'y pas vraiment de contexte explicite. Par ailleurs l'œuvre, quand elle est ainsi isolée, perd également tous les éléments contextuels que lui offrait le recueil en tant que paratexte. Il est par exemple bien difficile de dater *9MeneM9*⁶⁴. Si la date d'écriture, de parution, mentionnée dans toutes les œuvres imprimées disparaît c'est un élément de compréhension de l'œuvre qui s'évanouit.

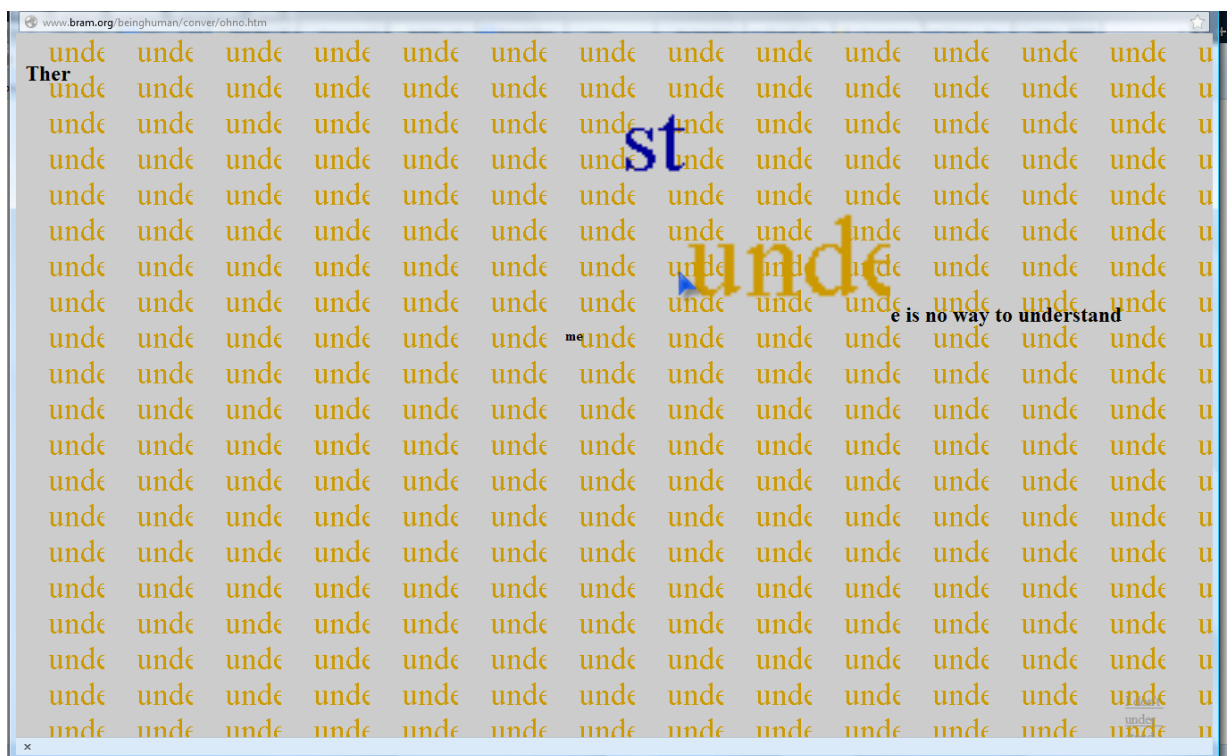
Le site d'Annie Abrahams, quant à lui, apparaît en totale contradiction avec ce qui précède. Une lecture attentive et surtout une pratique du site permettra de découvrir qu'une forme de sommaire est présente sur la page ci-dessous.



En effet le texte qui commence par « vous êtes seul devant votre ordinateur » présente des mots en orange qui sont autant d'ancrages correspondant à des pages. Il y a bien un véritable effet

⁶⁴ Sans doute, un lecteur plus averti que nous ne le sommes dans la technologie numérique, entrerait dans les arcanes de l'œuvre, dans son programme peut-être pour découvrir toutes sortes d'informations qui échappent au lecteur naïf que nous sommes.

recueil, avec même une possibilité de lecture tabulaire. Le poème initial, qui contient en germe tous les autres, peut apparaître lui-même comme une forme de paratexte, donnant les clés de l'œuvre. Le site d'Annie Abrahams procède différemment des deux premiers évoqués. Grâce à la présence de liens, le poème ouvre, par l'intermédiaire de fenêtres, sur d'autres poèmes qui peuvent être considérés comme autant de pages, animées ou pas, mais constituant une unité propre. En contradiction néanmoins avec l'esprit de la poésie numérique qui se veut dynamique, le lecteur peut, s'il le désire faire une copie d'écran et l'imprimer et il obtiendra un « beau » poème qui ne sera pas sans rappeler certaines avant-gardes. Le poème ne présentera certes pas de forme fixe, mais on retrouvera la présence de versets. Dans d'autres pages, la phrase sera disloquée. Ailleurs encore, l'auteur insistera sur une déformation sonore et visuelle du mot.



La page précédente s'apparente à de la poésie visuelle et supporterait une impression.

Outre la question de l'organisation en recueil, il est bien évident que la nature de l'œuvre numérique, le fonctionnement de l'hypertexte ne permettent pas au lecteur d'anticiper sur ce qu'il voit et, sauf quelques effets contraires, il ne peut appréhender la structure globale de l'œuvre ni s'y orienter⁶⁵. La lecture obéit néanmoins à un ordre auquel il est difficile de se soustraire, car prévu, à l'origine, dans la structure de l'œuvre mais invisible au lecteur.

⁶⁵ On retrouve tout naturellement la métaphore du labyrinthe qui désigne souvent l'hypertexte. Où est le minotaure?

Si la structure de l'œuvre est plus ou moins visible, cela entraîne également une modification du parcours et aussi de l'éventuelle relecture. On sait que l'œuvre poétique, plus qu'une autre⁶⁶, est susceptible d'être relue.

Contrairement au poème à lecture unique de Philippe Bootz⁶⁷, il est bien évident qu'une relecture est possible. L'œuvre n'est pas forclosée dans une unique représentation. Cependant le lecteur ne peut isoler un fragment, il n'est pas possible de bouleverser l'ordre de la lecture. Le lecteur ne peut choisir de reprendre son jeu, par exemple l'étape six seulement. Il est nécessaire de reprendre le cheminement depuis son début pour atteindre la page désirée. La lecture ne peut être fragmentaire, elle est obligatoirement entreprise depuis le début. Dans l'œuvre de Fabio Doctorovich, la lecture est forcément entière, du début à la fin. Il est impossible d'isoler une page. Au mieux le lecteur peut-il préparer sa relecture en copiant l'adresse d'une page en particulier. Il est alors nécessaire d'avoir une intention de relecture particulière et même alors, il faut recommencer, depuis le début, le jeu poétique. En ce qui concerne le site d'Annie Abrahams, le même phénomène se produit. Je ne peux aller à une page en particulier que si je retrouve le chemin, le fil d'Ariane qui m'a permis d'y aller précédemment. Le lecteur a-t-il envie de retourner à la page où il peut recevoir un baiser de l'ordinateur? Il lui faut retrouver son chemin jusqu'à cette étape-là⁶⁸. Il est certes possible, à chaque action, de revenir en arrière, de revenir à la page précédente mais cela ne peut se faire que sur un axe linéaire. L'absence de lecture partielle montre encore que l'œuvre induit forcément un ordre auquel le lecteur ne peut se soustraire. L'« effet recueil » qui implique une liberté de lecture, de choix dans l'ordre des poèmes est donc aboli. L'œuvre apparaît peut-être paradoxalement comme un tout, avec un début et une fin. Par ailleurs, est inscrit beaucoup plus fortement encore l'idée d'un cheminement, d'un labyrinthe qu'il faut parcourir, et à nouveau parcourir pour retrouver l'objet désiré. L'œuvre est donc bien un espace à parcourir et à parcourir encore et encore. La figure de la répétition, sous entendue dans le terme « relecture » est ici largement soulignée.

⁶⁶ La signification d'une œuvre narrative est supposée être entièrement acquise à la fin de la lecture de l'œuvre, ce qui n'est peut-être pas le cas pour un poème, œuvre plus « ouverte ».

⁶⁷ Le poème à lecture unique de Philippe Bootz se présente comme interdisant volontairement la lecture ou du moins la relecture :

« 1ère direction : la lecture interdit la lecture :

* par la gestion particulière (en temps différée ou partielle) de l'interactivité

* par l'utilisation des images mentales des lectures précédentes (poème-à-lecture-unique, voir ci-dessous)

* par la polysémie créée par l'apparition de l'oralité dans l'écrit (poème animé qui ne peut être lu que s'il est relu) »

<http://www.olats.org/colloque/participants/bootz/>

⁶⁸ C'est ce qu'il s'est passé lors d'une séance avec des élèves. L'un voulant attirer l'attention d'un autre sur cette fameuse page qui lui avait tant plu, il lui a fallu indiquer à son ami « tu vas là, tu fais ceci ... »

Contrairement à ce que l'on a pu croire, la liberté du lecteur s'en trouve bien diminuée. Si l'on en croit Vincent Jouve, les « effets en retour » sont souvent indispensables pour apprécier, ou même simplement comprendre tel passage textuel⁶⁹ ». Qu'en est-il d'une lecture qui privilégie largement la progression sur la compréhension? Si le texte n'est finalement destiné à n'être vu qu'une seule fois, ce qui pourrait être impliqué par une impossible relecture fragmentée, cela ne limite-t-il pas sa compréhension, qui doit être immédiate et non réfléchie, ce que permettrait une reprise, une relecture⁷⁰? Cela n'implique-t-il pas une simple « consommation » de l'œuvre? D'une certaine manière en ne favorisant pas la relecture, l'œuvre n'incite pas le lecteur à réfléchir sur celle-ci, qui est prise uniquement dans son immédiateté. Cette immédiateté, par contre, la conduit souvent à devenir spectacle.

c. La spécularisation de l'œuvre

Nous pouvons à notre tour reprendre la notion développée par Serge Bouchardon de « spécularisation de l'œuvre⁷¹ ». En effet les trois œuvres étudiées ont tendance à se transformer en spectacle qu'il faut regarder.

C'est le cas tout particulièrement de l'œuvre de Fabio Doctorovich, *9MeneM9*, où le texte, grâce au mouvement qui l'anime, devient image, voire symbole. *9MeneM9* ne comporte pas, à proprement parler, d'inclusion d'image ou de vidéo. Ce sont les lettres elles-mêmes qui deviennent des images⁷². Par quelle magie? Le texte est pour le moins bref, il suffit d'un coup d'œil pour en prendre la mesure. La lecture, à proprement parler, le déchiffrement, ne prend guère plus de quelques secondes. Le texte néanmoins se transforme en image lorsque ces mêmes lettres s'animent. En même temps, le lecteur suspend son activité et fait une pause. La contemplation prend la place de l'activité de lecture. Regarder, ce n'est plus suivre le flot du texte, si l'on peut encore utiliser cette expression pour un texte numérique qui manifeste une fragmentation certaine. Regarder, c'est ce que permet l'œuvre de Fabio Doctorovich, qui après un

⁶⁹ Vincent JOUVE, *La Lecture*, Paris, Hachette, coll. Contours littéraire, p. 19

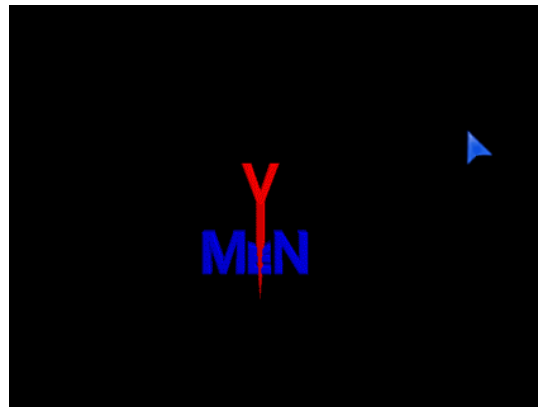
⁷⁰ On peut penser à cette analyse de Roland Barthes : l'histoire une fois qu'elle a été consommée ("dévorée"), pour que l'on puisse alors passer à une autre histoire, acheter un autre livre, et qui n'est tolérée que chez certaines catégories marginales de lecteurs (les enfants, les vieillards et les professeurs), la relecture est ici proposée d'emblée, car elle seule sauve le texte de la répétition (ceux qui négligent de relire s'obligent à lire partout la même histoire), le multiplie dans son divers et son pluriel : elle le tire alors de la chronologie interne ("ceci se trouve *avant* ou *après* cela") et retrouve un temps mythique (sans *avant* ni *après*) ». Roland BARTHES, « Combien de lectures? » in *S/Z*, Paris, Seuil, 1970, p. 22-23

Il semblerait que la poésie numérique en interdisant une relecture libre, une relecture fragmentée enferme justement le texte dans une chronologie d'une certaine manière univoque.

⁷¹ *Un laboratoire de littératures: littérature numérique et Internet op.cit*, p. 153

⁷² « Les signes échangent attributs et fonctions. L'image se parcourt parfois comme un texte qui articule un système d'indices et le texte se pare des attributs de l'image en mettant en avant une dimension iconique » *ibid.*, p. 151

mouvement, autorise le lecteur à arrêter sa lecture et à prendre du recul. Comment le mouvement transforme-t-il le texte en image? Le lecteur de *9MeneM9* le comprend aisément lors de l'animation de la page, (malheureusement forcément fixe lorsqu'elle est reproduite). Lors d'une manipulation du lecteur, un V rouge est apparu, si le lecteur clique à nouveau, le V descend et vient en quelque sorte percer le mot « *men* » situé en dessous; apparaît une sorte d'image à laquelle on peut attacher des connotations religieuses, voire christiques. La transformation, nous semble-t-il, interrompt le mouvement de la lecture.



<http://www.posttypographika.com.ar/menu-en1/genres/hyperpo/9menem9/frame1.htm>

Pendant quelques instants la main ne cherche plus à atteindre l'étape suivante. Le lecteur opère ici une pause effectivement propice à la contemplation. En même temps, l'image acquiert une dimension symbolique. En quatre lettres, le lecteur a un aperçu de la place qu'a prise la religion dans ces élections. Il est évident que l'émergence du sens se fait plus rapidement grâce à l'image même si celle-ci comporte une part d'ambiguïté.

L'œuvre d'Annie Abrahams tend également à transformer le texte en image.

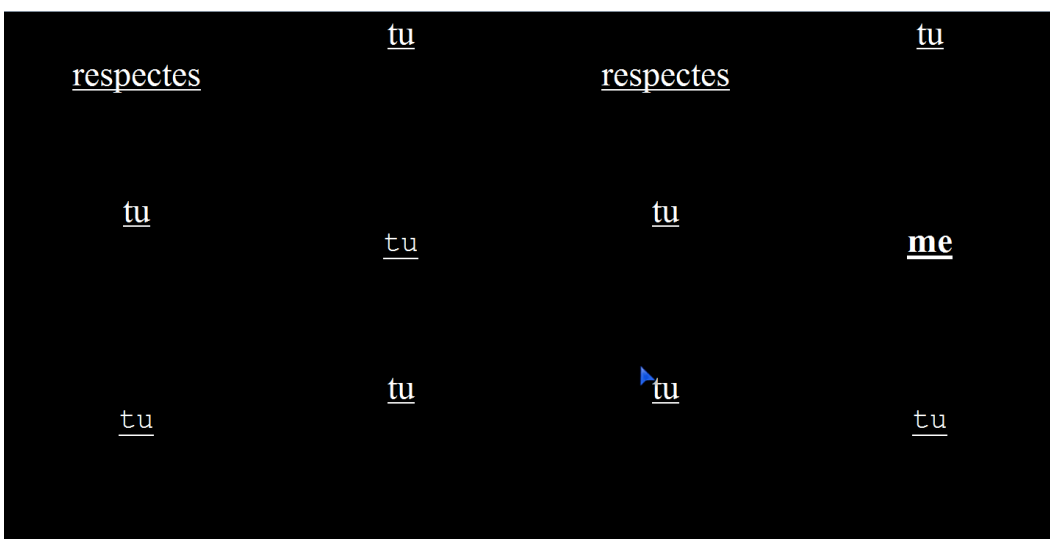


<http://www.bram.org/beinghuman/2fr.htm>

La copie d'écran ci-dessus est certes plus facile à regarder qu'à lire. L'extrême fragmentation, mots isolés, lettres éparpillées, polices diverses ne permet que difficilement de constituer une phrase.

Par contre, le jeu des couleurs crée un véritable plaisir esthétique, lié à l'émotion suscitée par la simple apparition de carrés de couleurs changeantes. Le lecteur n'est d'ailleurs plus maître de sa lecture dans la mesure où les écrans défilent et se modifient sans que le lecteur n'ait à intervenir. Le temps n'est plus celui de la lecture, mais celui de la contemplation, une contemplation par ailleurs limitée dans le temps.

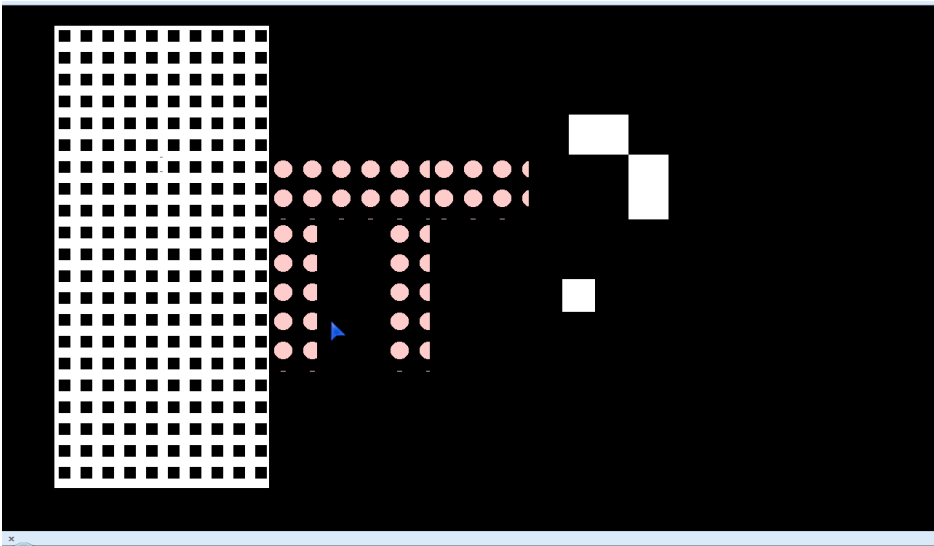
Un autre exemple permet de comprendre comment le texte se transforme en image par la répétition. Les mots, répétés inlassablement se vident de leur sens. Là encore l'image change et répète en un nombre plus ou moins variable, voire aléatoire, les mêmes mots « tu me respectes » sans forcément former une « véritable » phrase, (même si une phrase est aisément reconnaissable).



<http://www.bram.org/beinghuman/respect.htm>

Le texte est devenu image dans la mesure où il n'est plus à lire en tant que texte, en tant que phrase. Ce sont par ailleurs les modifications, le mouvement, qui font sens, évoquant la réciprocité de la notion de respect.

Ailleurs le texte disparaît totalement.



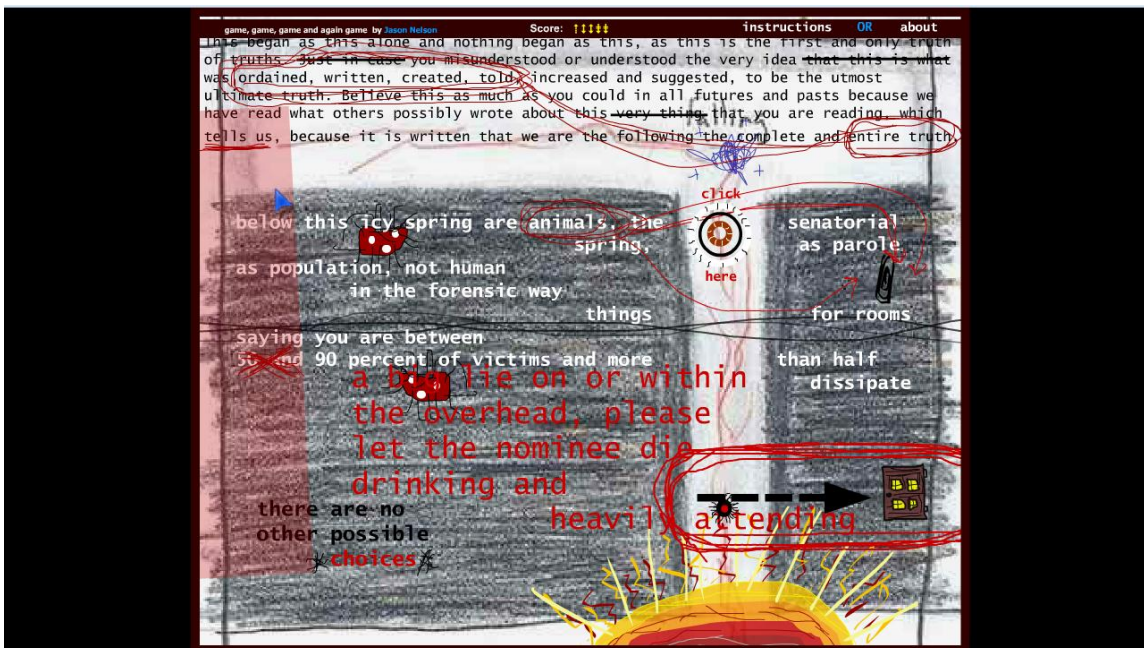
<http://www.bram.org/interface/index.htm>

Les liens entre texte et image sont encore plus importants dans le poème-jeu de Jason Nelson. En effet, le dessin occupe une large part du poème dans la mesure où il domine l'espace de l'écran. La première page de chaque étape apparaît comme un dessin comportant fort peu de texte, comme on peut le voir sur la figure suivante.



<http://www.secrettechnology.com/gamegame/gamegame.html>

Au départ, le poème n'est qu'une image, c'est le mouvement de l'avatar qui va révéler le texte. L'image disparaît, au sens propre du terme, pour laisser la place au texte, puisque c'est lorsque l'avatar « rencontre » les signes vaguement cruciformes que le texte apparaît. Dans d'autres étapes, c'est le fait d'avalier différents signes (poissons, dollars, figures...) qui entraîne l'apparition de vignettes comportant du texte. À la fin de l'étape, l'image est envahie de texte.



http://w

www.secrettechnology.com/gamegame/gamegame.html

L'image à regarder, qui apparaissait comme un décor, est devenue une image à lire, qui nécessite encore une fois une pause pour être déchiffrée. On ne peut cependant que remarquer que texte et image entrent en concurrence dans un rapport de lisibilité (ou d'illisibilité). L'œuvre de Jason Nelson incite à s'interroger sur les rapports entre le texte et l'image.

L'image intervient de façon très forte dans les trois œuvres à l'étude. L'image a même tendance à prendre le pas sur le texte et à imposer une autre forme de lecture. Il ne s'agit plus du simple déchiffrement du texte, fait dans le mouvement continu d'une lecture, mais d'une interprétation de l'image, effectué dans une pause du regard. Le texte reste présent et devient image dans les œuvres de Fabio Doctorovich et Annie Abrahams. Le rapport avec l'image est plus complexe dans *Game, game, game and again game*. Les deux sont séparées puisque ce n'est pas le texte qui se transforme en image, et texte et images cohabitent en quelque sorte dans un lien de cause à effet, puisque la disparition de l'image est liée à l'apparition du texte dans le processus de jeu mis en action. C'est bien évidemment la notion de texte poétique mais aussi le principe de lecture en tant que mouvement continu d'interprétation qui sont alors remis en cause.

2. Le risque de la narration

La poésie s'oppose traditionnellement au texte narratif. Si celui-ci est perçu comme une continuité, continuité que l'hypertexte s'amuse souvent à briser, le texte poétique s'apparente

davantage à un genre du fragment, voire de l'inabouti, puisqu'il doit être caractérisé par son « ouverture ». L'œuvre numérique devrait tout naturellement être le lieu de prédilection de la poésie, le numérique favorisant lui-même la fragmentation, l'éclatement du texte par l'utilisation du processus du lien⁷³. À ce titre, il est surprenant d'observer que les œuvres, poétiques, que nous avons choisi d'étudier présentent sous différentes formes des traces de narration.

a. Narration et navigation

Les deux œuvres *9MeneM9* et *Game, game, game and again game* correspondent à la définition du récit selon Paul Ricœur: « la mise en intrigue consiste principalement dans la sélection et dans l'arrangement des événements et des actions racontées, qui font de la fable une histoire "complète et entière", ayant commencement, début et fin⁷⁴ ».

L'usage que ces deux œuvres font que la navigation, au sens où Philippe Bootz la présente⁷⁵, crée une sorte de trame narrative. La séquentialité (remise ou non en question) reste néanmoins au cœur de l'idée de récit. Il est évident qu'on retrouve cette séquentialité dans deux des œuvres soumises à notre étude. Le poème *9MeneM9* de Fabio Doctorovich amène le lecteur à cliquer pour que se déroule devant ses yeux ce qui pourrait se passer lors d'élections. Les différents écrans, même si l'ordre est modulable, aboutissent forcément à un écran final, interchangeable quel que soit le chemin suivi. L'œuvre se présente comme un récit ayant sans conteste un début (le premier écran présentant le titre et le nom de l'auteur) et une fin. Le dernier écran apparaît comme une fin amenée de façon très logique par les écrans précédents; le lecteur perçoit forcément que, lorsqu'il déclenche le passage d'un écran à l'autre, il met en place un enchaînement logique. Étrangement, ces deux exemples correspondent à ce que l'on attend d'un récit « traditionnel » et ne remettent en cause, traits souvent attribués à la fiction hypertextuelle ni la séquentialité, ni la chronologie, ni l'importance du début et de la fin. Cela est sans doute dû à l'usage que chacune de ces œuvres fait du lien. Le lien ne correspond pas aux différents types que

⁷³ Voir par exemple ce constat de J. Clément : « cette discontinuité matérielle est une discontinuité discursive. L'hypertexte [...] rompt avec la linéarité du discours, introduit des ruptures, produit du désordre et du jeu dans les activités d'écriture et de lecture. Il favorise une écriture fragmentaire, elliptique, déliée des règles de la rhétorique traditionnelle » (Jean CLEMENT, « Hypertexte et fiction », consultable à l'adresse : <http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/Lien.pdf>

⁷⁴ Paul RICOEUR, *Du texte à l'action*, Paris, Seuil, 1986, p. 13

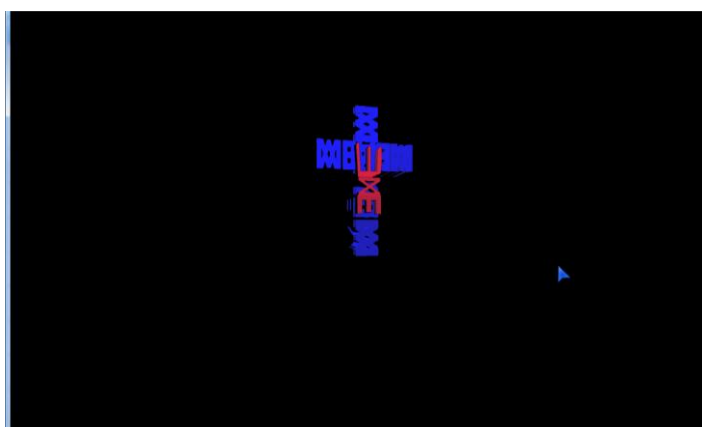
⁷⁵ « De façon plus spécifique, la navigation consiste à projeter l'information intemporelle des fragments de l'hypertexte sur un axe des temps pour réaliser la séquence linéaire qui est lue. La navigation linéarise pour le lecteur la structure non-linéaire de l'hypertexte. Ce déplacement est un mode de construction narrative de l'information lue. »

site Leonardo, *Les basiques : La littérature numérique*, « Qu'apporte l'interactivité à la littérature numérique? » http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/4_basiquesLN.php »

l'on peut rencontrer dans le récit. On ne peut parler ici ni de lien « catalyse », ni de liens « informant », ni de lien « indices », catégories mises au point par Alexandra Saemmer⁷⁶ pour le récit. Le lien qui permet d'avancer dans *9MeneM9* entraîne une progression *quasi* linéaire dans l'œuvre. Dans *Game, game, game and again game*, le lien est presque inexistant en tant que choix du lecteur. Le texte surgit lorsque le lecteur joueur « rencontre » un objet qu'il reconnaît ensuite comme faisant apparaître du texte. En ce sens, une fois qu'il a maîtrisé les règles, le lecteur peut choisir de rendre visible tout le texte ou de le négliger.

b. Progression séquentielle

L'aspect séquentiel est tout aussi visible dans *Game, game, game and again game* de Jason Nelson. L'œuvre entière se présente comme une succession d'étapes (13 en tout) annoncées dès le début de l'œuvre, dans l'encart qui apparaît lorsque le lecteur passe son curseur sur « about ». Les étapes sont autant d'épreuves que le lecteur-joueur doit surmonter pour aboutir à l'écran final. L'aspect séquentiel est d'autant plus évident qu'il n'est pas possible de revenir à une étape précédente, pour lire par exemple ce que l'on aurait oublié de lire, pris par l'action et le mouvement du jeu. Le lecteur est véritablement entraîné vers l'apothéose ultime. Il ne peut s'arrêter et reprendre à une autre étape. L'impression d'être manipulé, de ne pas être maître du déroulement du jeu insiste encore sur la dimension de « *fatum* » associée au roman. Le lecteur, devenu personnage *via* le processus de l'avatar, doit accepter son destin (vaincre ou périr), il doit accepter d'aller vers la dernière étape coûte que coûte⁷⁷. L'image du destin est évidente dans l'écran final de *9MeneM9* :



⁷⁶ Alexandra SAEMMER, *Matière textuelle sur supports numériques*, Saint Etienne, Université de Saint-Etienne, 2007, p. 73

⁷⁷ Umberto ECO, « Vegetal and mineral memory : The future of books », <http://weekly.ahram.org.eg/2003/665/bo3.htm>.

L'aspect narratif est beaucoup moins sensible dans l'œuvre d'Annie Abrahams qui fait un tout autre usage des liens. Les liens ne sont pas, comme dans *9Menem9*, nécessaires à la structure, c'est-à-dire donnant accès à une étape ultérieure de l'œuvre, mais des liens qui ouvrent sur d'autres textes. Le lien ici brise l'aspect séquentiel, chaque écran est présenté comme une œuvre à part entière, pouvant être isolée du reste. En même temps, le lien ouvre une forme de rapport d'inclusion entre les textes, dessinant une organisation de l'œuvre qui échappe à toute linéarité, à un quelconque axe syntaxique. L'œuvre d'Annie Abrahams peut paraître plus poétique parce que sa lecture s'inscrit davantage dans un axe paradigmatique, grâce à l'usage de ces liens.

c. Inscription dans le temps

Nous pourrions avancer dans un premier temps l'idée que l'inscription de la lecture dans le temps, dans un temps parfois long, contribue à l'idée de lire un récit. C'est le cas véritablement dans *Game, game, game and again game*. Le titre même évoque un aspect temporel nécessaire à l'œuvre : la répétition. Il est fort possible que le lecteur-joueur n'arrive pas à passer toutes les épreuves du premier coup et soit contraint de recommencer. Si l'on poursuit l'analogie entre le jeu et la lecture, on pourrait penser que le lecteur est amené à relire, relire encore, pour découvrir le sens, c'est-à-dire passer l'étape. De plus, le poème jeu en s'installant dans la durée (un certain temps est malgré tout nécessaire pour franchir les 13 étapes) s'assimile à la lecture d'un roman qui lui aussi joue sur la durée, durée d'action, durée de lecture. Tout en poursuivant le parallèle avec le roman, on pourrait dire que l'on retrouve dans *Game, game, game and again game* des instances narratives. Le narrateur et le narrataire sont présents dans le « mode d'emploi » de la page introductive. Le narrataire devient personnage par l'intermédiaire de l'avatar.

Il semblerait, dans un premier temps, que la narration rétablisse une forme d'axe syntagmatique qui nuit à la poésie ou du moins entraîne les œuvres hors du genre poétique.

Selon, Jean Clément :

la poésie libère les mots de leur enchaînement à la linéarité de l'axe syntagmatique pour les projeter dans un réseau de correspondance thématique phonétique, métaphorique etc, qui dessine une configuration pluri isotopique⁷⁸.

⁷⁸ Jean Clément parlant de la narration hypertextuelle et faisant le parallèle avec la poésie semble décrire le phénomène inverse de celui que nous relevons ici. Pour lui, la narration devient poétique, pour nous, la poésie devient narrative en reproduisant une forme d'axe syntagmatique.

« L'hypertexte reproduit au niveau de la syntaxe narrative le même renversement que le poème au niveau de la syntaxe phrastique. Comme la poésie libère les mots de leur enchaînement à la linéarité de l'axe syntagmatique pour les projeter dans un réseau de correspondances thématiques, phonétiques, métaphoriques, etc. qui dessine une configuration pluri-isotopique, l'hypertexte libère les séquences narratives de leur asservissement à la grammaire du récit traditionnel pour les faire entrer dans l'espace multidimensionnel d'une structure entièrement neuve et ouverte. Chaque fragment ainsi rendu à son autonomie devient polysémique, indéterminé. Cessant de jouer son rôle de simple

Ici dans deux cas sur trois cette linéarité est en quelque sorte reproduite, qu'en est-il est alors de cette « configuration pluri-isotopique »? Le lecteur n'a ni le choix des mots, ni de leur sens tant le lien qui unit un écran à un autre est fort. La charge sémantique des liens est extrêmement forte dans l'œuvre de Fabio Doctorovich et ne laisse guère de place à une configuration « pluri-isotopique ». Quel que soit le montage proposé, le résultat sera d'ailleurs toujours le même.

3. Communication

Il semblerait évident que les auteurs des œuvres que nous étudions ont parfaitement conscience que le texte n'est plus « un ensemble clos de relations internes en un nombre fini d'unités ⁷⁹ » mais s'inscrit dans une relation de communication, ce qui modifie la conception de la poésie, et son schéma de réception, donc sa lecture.

a. L'inscription de la réception dans l'œuvre

Les auteurs de poésie numérique ont sans doute, plus que d'autres, conscience de la réception. D'une part, ils sont obligés dans la conception de l'œuvre de prévoir « le chemin » de lecture de son auteur, c'est-à-dire non seulement d'inscrire le lecteur dans l'œuvre comme le fait n'importe quel écrit comme on en a pris conscience avec les travaux d'Iser, mais d'inscrire les différentes étapes de la compréhension du lecteur, et d'anticiper sur ses réactions un peu comme le ferait un joueur d'échec. À ceci près que l'adversaire du joueur d'échec ne parviendra jamais à surprendre celui-ci. Dans tout écrit, l'auteur suppose un lecteur mais ici, ce sont le parcours et les traces du lecteur que l'auteur doit anticiper. L'auteur numérique imagine forcément un lecteur potentiel dès qu'il met en ligne son œuvre. Là encore, on peut dire qu'il en est de même pour tout œuvre publiée... à condition qu'elle soit publiée, avec tout ce que cela sous entend de regard autre, d'autorisation, de jugement... L'œuvre numérique peut être publiée par n'importe qui sans qu'elle ait été soumise à un quelconque avis qui ferait autorité justifiant par son aval la publication. La relation entre l'auteur et le lecteur est donc directe, sans les aléas de l'édition, et

maillon dans la chaîne narrative, il se leste d'un nouveau poids, gagne en densité, accroît sa charge sémantique par ses connexions potentielles avec l'ensemble des autres fragments que le parcours du lecteur active comme autant de signaux. De singulière, la lecture est devenue plurielle, de linéaire elle est devenue tabulaire (Groupe (mu)), opérant par ce glissement comme une transmutation poétique du récit. »

Jean CLEMENT « Afternoon a story : du narratif au poétique dans l'œuvre hypertextuelle » <http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/Afternoon.htm>

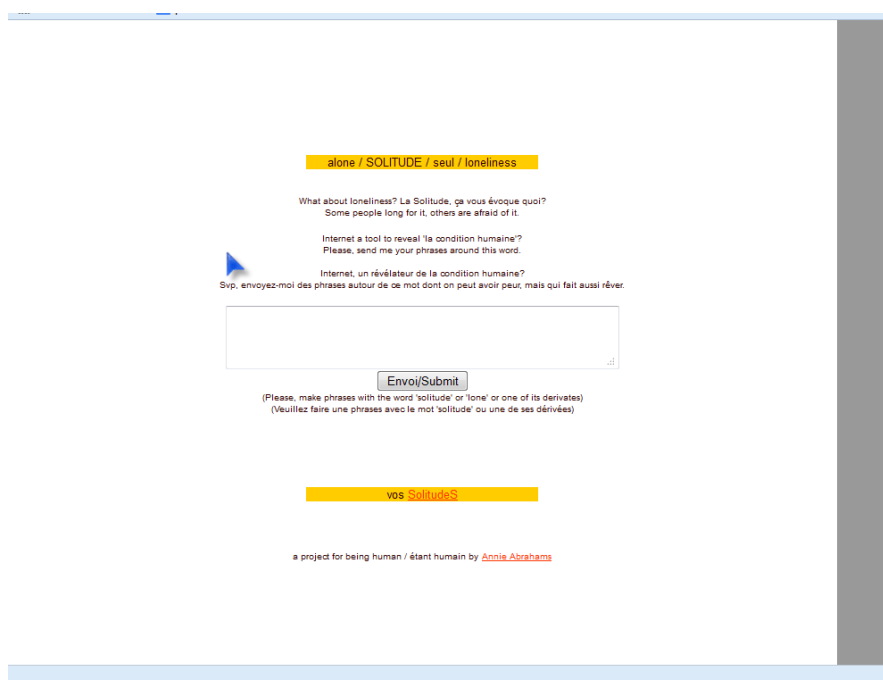
⁷⁹ Paul Ricœur, « Le récit de fiction », cité par Dorian Tiffeneau (dir.), *La Narrativité*, Paris, Éd. du CNRS, 1980, p. 26

tout œuvre jetée sur le net, peut rencontrer un lecteur, n'importe quel lecteur. La poésie écrite s'adresse vraisemblablement à un lectorat qui recherche la poésie; mais l'œuvre numérique peut rencontrer n'importe quel lecteur, par hasard.

b. Une communication directe

Mais, plus que tout, la poésie numérique s'inscrit dans un schéma de communication directe, ce dont témoignent les œuvres de Jason Nelson et d'Annie Abrahams qui prévoient, l'une comme l'autre, une possibilité d'échange, de retour du lecteur. On ne peut plus parler de communication différée au sens où Ricœur l'entendait. Dans la première page du jeu poème de Jason Nelson, si l'on clique sur l'entrée « *About* », on peut lire « *Send me nice/messy/acidic words*⁸⁰ » suivi de l'adresse email. Il est assez étonnant que l'œuvre de Jason Nelson appelle à un jugement (positif ou négatif) de la part du lecteur. Ce jugement est, bien sur, présent dans le cas de n'importe quelle poésie, mais ici le lecteur est appelé à l'exprimer et à le faire parvenir au créateur. L'appel à l'échange est intégré à l'œuvre.

Sur la page d'entrée du site d'Annie Abrahams se trouve une fenêtre associée à un compte *twitter*. Le lecteur est invité dans le corps même de l'œuvre à participer, à écrire.



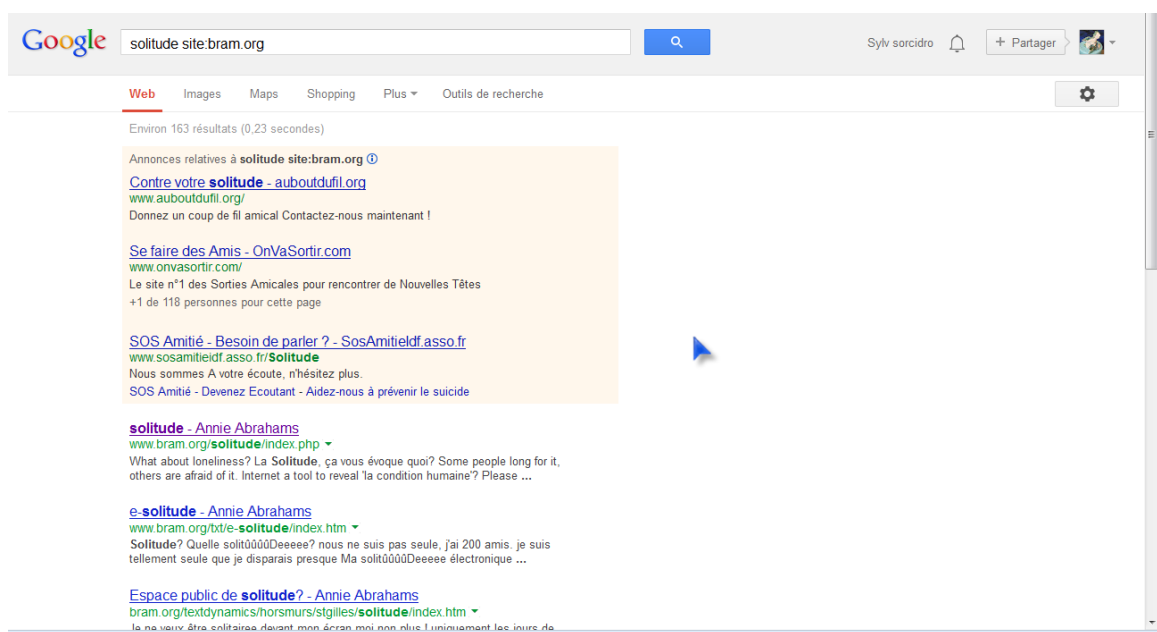
La notion de communication et d'échange est présente dans chaque œuvre. *A contrario*, on ne trouve rien de tel dans l'œuvre, plus ancienne, de Fabio Doctorovich.

c. Ouverture de l'œuvre

⁸⁰ [Envoyez-moi des mots sympathiques/brouillons/acides][T.d.A.]

Annie Abrahams, quant à elle, joue clairement avec l'idée de communication associée à la navigation sur internet en incluant, dès sa première page, une fenêtre de recherche. L'effet est double. D'un côté le texte poétique proposé s'ouvre et devient aussi vaste que les informations disponibles sur la toile. Le texte n'a pas forcément de caractère poétique. *A priori* lorsque l'on fait des recherches sur internet, c'est d'abord pour trouver des informations. Le résultat de la recherche proposée par Annie Abrahams est néanmoins détourné de sa fonction première, car il s'inscrit à l'origine, non dans une volonté de recherche du lecteur, mais dans un désir de lecture poétique. Le texte, l'écran d'origine étant par nature poétique, l'action de chercher devient-elle aussi poétique. L'auteur propose au lecteur de participer à un jeu qui contamine et poétise finalement tout écrit sur internet. A insi, par un jeu qui ressemble à celui du cadavre exquis, une recherche effectuée par le biais de cette fenêtre peut donner des résultats surprenants de poésie.

Si l'on tape le mot « solitude » dans le moteur de recherche proposé par Annie Abrahams, voilà le résultat obtenu :



4https://www.google.com/search?q=solitude&as_sitesearch=bram.org&filter=0

Le moteur de recherche propose d'abord un certain nombre de sites comme « se faire des amis.com » ou « onvasortir.com » et, ensuite seulement, des liens vers d'autres œuvres du site bram.org. L'œuvre est ainsi ouverte sur le *net* en même temps que sur d'autres œuvres d'Annie Abrahams. L'auteur est parfaitement consciente du caractère peut-être illusoire de la communication via internet comme en témoigne cette autre capture d'écran :

L'internet est un espace public de solitude?

Je ne veux être solitaire devant mon écran moi non plus ! uniquement les jours de grands vents !! ou les jours de pluie mais la pluie efface les traces et pourquoi pas les jours de Mistral loin des rivages. Mistral... Frédéric ? sinon un parasol pour le coup on n'est plus tout solitaire peut-être mais pas le mistral lui-même les idées sont également de rigueur quel bosonnement d'âmes éssolitaireées perdues ! la communication est un élément tellement incontrôlable et un parapluie pour les jours de pluie mais où se trouve mon parasol? Internet nous emmène dans un monde imaginaire mais mais j'aimerais vous connaître point peut être dans le sous-soi moi non plus et dantesque nous ramène à Dante et son enfer. Faut pas oublier les points, sinon dans le garage où es-te vous? comment fait-on en cas de panne ? on reste sur sa soif de communication, où est ce parasol qui nous protège? Soit Soit Soit tu tu moi moi de - et la solitude est-elle un enfer ? Non, il faut la chérir cette solitude, qui es-tu? où chérie je suis là? d'ailleurs ne dit-on pas qu'il vaut mieux être solitaire que mal accompagné ? on peut éprouver de la solitude au milieu du monde là où brûle l'enfer? La réelle solitude n'existe qu'en mère ! et ne pas ressentir la solitude, solitaire de quel compagnie est il question? nous sommes en bonne compagnie? on dit que la solitude ça n'existe pas quelle richesse la communication Oui Oui

Ce texte est le résultat d'une expérimentation en écriture partagée fait le 2 octobre à lamédiathèque Emile Cazelles à Saint Gilles.
 Voir l'historique de cette séance d'écriture.
 Vers les autres textes.
 Projet d'Annie Abrahams

Sensory Engagement

- 1. Number of sensory channels engaged
- 2. Sensory situation within channels
- 3. Sensory fidelity

Sensorimotor Coordination

Motor Engagement

- 1. Number of motor channels engaged
- 2. Resolution of body sensors

<http://bram.org/textdynamics/horsmurs/stgilles/solitude/index.htm>

D'autres œuvres de Jason Nelson font également preuve d'une très grande méfiance vis-à-vis de tout ce qui représente à la fois l'internet et la communication. On peut prendre pour exemple cette autre page de garde de jeu -poème.

**i made this. you play this.
we are enemies**

(yes, that is the title)

a new game type creation
by Jason Nelson

**play, play, play
and again play**

featuring levels designed/destroyed around:

- google.com (their blog)
- yahoo.com (their home)
- fark.com (their news)
- huffingtonpost.com (their business)
- disney.com (their corporate)
- riaa.com (they're scary)
- mininova.org (they are not)
- somethingawful.com (their main)
- metafilter.com (their postie posts)
- boingboing.net (their shirt thing)
- joystiq.com (they rock)

directions: 1. arrow keys to move
2. space bar to jump
3. explore, explore
4. stop trying to "get it"

<http://www.secretechnology.com/madethis/enemy6.html>

On peut noter qu'ici, l'œuvre change de fonction et passe d'une fonction poétique à une fonction communicationnelle, tout en gardant un œil critique sur cette communication. En même temps, c'est bien le cadre ou plutôt la définition du texte encore une fois qui sont bouleversés. Le schéma de communication du texte s'en trouve également modifié dans la mesure où l'auteur n'est plus une instance stylistique, conventionnellement inscrite dans le texte, le « Poète » mais un être en chair et en os, doté en tout cas d'une adresse email.

Les poèmes que nous avons étudiés remettent en cause la notion de poésie et de lecture, par l'usage de l'image qui interrompt la lecture, par l'introduction d'éléments narratifs dans ce qui *a priori* ne l'est et par l'inscription dans un schéma de communication qui dépasse celui traditionnellement présent dans une poésie écrite. Ces différents éléments qui modifient la perception de l'œuvre et sa lecture, nous semblent néanmoins caractéristiques de l'œuvre postmoderne.

III La lecture de poésie numérique : une expérience postmoderne?

Nous avons à plusieurs reprises fait référence, pour expliquer les procédés mis en place dans les œuvres étudiées, aux avant-gardes qui, en effet, s'appuient sur plusieurs principes appliqués dans les œuvres numériques observées. Néanmoins les poèmes de Fabio Doctorovich, Jason Nelson et Annie Abrahams ne nous paraissent pas seulement représentatifs des exigences des avant-gardes. Ces œuvres se rapprochent davantage d'une esthétique postmoderne, le postmoderne ne s'opposant pas d'ailleurs à la modernité des avant-gardes mais en proposant une relecture.

Les caractéristiques de *9MeneM9*, *Game, game, game and again game*, et *Being human 2003* nous semblent correspondre aux procédés utilisés par l'œuvre que Jean François Lyotard qualifie de « postmoderne ». Quel est l'intérêt d'utiliser les notions de « moderne » et de « postmoderne » par rapport à notre étude sur la lecture de la poésie numérique? Il nous semble pertinent, pour montrer en quoi ces œuvres modifient à la fois la conception de l'œuvre et de la lecture, en quoi elles présentent une forme d'évolution, de nous appuyer sur ce qui définit les caractéristiques de l'art postmoderne. La poésie numérique, dans la mesure où elle utilise les

dernières techniques liées à l'écriture (le numérique est peut-être le dernier avatar des outils d'écriture et de lecture après le *volumen*, le *codex*) est forcément en lien avec le modernisme. Ou le postmoderne puisque selon Jean François Lyotard, « une œuvre ne peut devenir moderne que si elle est d'abord postmoderne⁸¹ ». Nous allons donc voir en quoi la lecture ces œuvres constitue une expérience esthétique postmoderne, par le plaisir qu'elles procurent et par la transformation de la lecture en métalecture qui mène à un questionnement sur la relation au réel.

1. Esthétique postmoderne et plaisir du texte

Il serait difficile de parler de lecture sans évoquer la question de la jouissance esthétique. On s'aperçoit que les trois œuvres que nous avons étudiées suscitent un plaisir fort différent dans la mesure où elles utilisent l'outil numérique de façon tout aussi dissemblable. Le plaisir que l'on peut ressentir devant *9MeneM9* est sans doute lié à l'image, celui qu'on éprouve devant *Game, game, game and again game* est d'ordre ludique, alors que celui que génère *Being human 2003* pourrait davantage être qualifié d'affectif. Mais faut-il parler de plaisir ou de jouissance? Les trois œuvres procèdent également d'une jouissance qui naît d'une forme de transgression.

a. Le plaisir d'une lecture ludique

Il existe dans l'œuvre numérique une source de plaisir qui est liée au jeu et à l'action du lecteur. Dans peu d'œuvres littéraires, le lecteur a autant l'impression d'avoir des épreuves à surmonter pour gagner le texte⁸². Ce plaisir est particulièrement évident dans *Game, game, game and again game*, puisque l'œuvre se présente, aussi, comme un jeu, et que, nous l'avons dit, ce sont les actions du lecteur qui font apparaître le texte. Étrangement, ce sont les compétences du lecteur, d'autres compétences que celles traditionnellement mises en pratique par la lecture, qui sont valorisées par l'œuvre numérique. Le lecteur doit en quelque sorte être « malin », déjouer les pièges qui lui sont tendus par l'auteur, choisir tel chemin plutôt que tel autre qui serait évident, progresser vers la gauche alors que le sens du jeu le mènerait vers la droite, tomber plutôt que sauter, éviter évidemment les obstacles mortels.... Le lecteur doit entrer dans l'intelligence du jeu, le comprendre. Les compétences ne sont pas celles d'un lecteur ordinaire, compétences liées

⁸¹ Jean- François LYOTARD, *Le Postmoderne expliqué aux enfants : correspondance, 1982-1985*, Paris, Galilée, 1988, Le livre de poche, coll. « Biblio essais », 1993, p. 24

⁸² On peut retrouver le plaisir du jeu dans le roman policier, du moins le roman à énigme. Et bien sûr dans les « ancêtres » des poèmes combinatoires.

davantage à un savoir, à une capacité d'interprétation. L'habileté du joueur est mise à l'épreuve, même si le jeu ne nécessite pas la dextérité requise par un « vrai » jeu, dont il ne présente pas vraiment la difficulté. Le plaisir de la lecture réside le fait de vaincre les différentes épreuves. Le plaisir du jeu est-il pour autant un plaisir « esthétique »? Est-il lié à la nature « poétique » de l'œuvre? Jauss dans *L'Esthétique de la réception* évoque en lien avec l'expérience esthétique le pouvoir cathartique⁸³. L'expérience du jeu est, de ce point de vue, tout à fait comparable à une expérience cathartique dans la mesure où le joueur s'oublie totalement pendant le jeu. On a vu nombre de joueurs s'essayant à *Game, game, game and again game* entièrement pris par leur action. Là où cette expérience d'ordre cathartique pose question, c'est que généralement on retombe sur l'opposition entre l'action de jouer et celle de lire. Il ne peut y avoir de plaisir complémentaire, jeu et lecture, l'un et l'autre ne peuvent se faire simultanément. Il est difficile de résoudre cette contradiction, à moins d'accepter que l'effet esthétique soit associé à un autre élément que ce qui pourrait entrer dans le genre « poésie », c'est-à-dire les éléments textuels présents dans l'œuvre. La poésie peut être également le jeu en lui-même, comme en témoignent les conceptions ludiques de la poésie, celles des rhétoriciens, ou de l'Oulipo. Mais ici, le principe est un peu différent; ce n'est pas la poésie qui est un jeu, mais le jeu qui est poétique. A insi on s'aperçoit que l'on s'éloigne de plus en plus de la question d'une « lecture de poésie », car, on l'a bien compris la poésie en tant que texte disparaît. De même, la lecture aurait tendance à disparaître également au profit d'une attitude poétique demandée à ce qu'il ne convient plus vraiment d'appeler le « lecteur ».

Le plaisir est également lié à la découverte toujours renouvelée et promise par le fait de cliquer. La lecture, au sens de la découverte de l'écran suivant, est d'autant plus surprenante que contrairement à ce qui peut se passer dans une œuvre romanesque, le lecteur a parfois bien du mal à anticiper sur l'écran suivant. Les auteurs jouent de façon patente avec le lecteur de façon à le surprendre. Cette utilisation du lien surprenant est moins présente chez Fabio Doctorovich, davantage pour Annie Abrahams. On peut citer l'exemple de la page du *computer kiss*⁸⁴. La surprise du jeu vient aussi de la personnification de la machine qui se départit de son inhumanité et semble s'entretenir avec le lecteur. Il ne faut, par ailleurs, pas négliger la part d'humour présente dans ces liens surprenants. Nous avons souvent souri devant les œuvres d'Annie

⁸³ H.R. JAUSS, *Pour une esthétique de la réception*, traduit de l'Allemand par Claude Maillard Paris, Gallimard 1978, réédition Tel Gallimard, 2013, p. 162

⁸⁴ <http://www.bram.org/beinghuman/telkus.php>

Abrahams et de Jason Nelson, moins devant celle de Fabio Doctorovich. L'humour ajoute évidemment au plaisir de l'œuvre.

b. Le plaisir d'une lecture intime

Une autre forme de plaisir est liée à l'intimité créée par l'objet ordinateur qui, comme un livre qui donnerait l'impression de ne s'adresser qu'à une seule et unique personne, crée une relation presque personnelle avec le lecteur. Là encore nous pouvons faire référence à une composante de l'expérience esthétique selon Jauss. L'expérience de lecture numérique participe de ce que Jauss, reprenant Hegel, nomme la *poïesis*⁸⁵, c'est-à-dire la faculté grâce à l'expérience esthétique qu'a le lecteur « de se sentir de ce monde et chez lui dans ce monde »⁸⁶. Ce sentiment d'appartenance à un monde commun est très fort dans l'œuvre numérique. Nous avons déjà vu que cette relation intime pouvait s'établir en mettant en scène le lecteur, dans une mise en abîme ou dans une relation de communication. Il y a là, nous semble-t-il, une jouissance esthétique d'un type tout à fait nouveau dans la mesure où la relation, grâce à la machine, donne l'impression d'une véritable communication, directe et non différée avec l'auteur. L'univers même de la lecture s'en trouve modifié. L'œuvre apparaît non plus détachée de son auteur, enfantée et indépendante, mais encore liée à son créateur. Grâce à la possibilité de communiquer que nous avons relevée dans les œuvres de Jason Nelson et Annie Abrahams, par cet appel même à la communication, les trois entités auteur- œuvre- lecteur semblent reliées dans un même espace, dans une même temporalité⁸⁷. Jauss ajoute, à la suite de sa définition de la « *poïesis* », que « l'homme dépouille le monde extérieur de ce qu'il a d'étranger et de froid »⁸⁸. Cela nous semble tout à fait convenir à la volonté affichée par Jason Nelson lorsqu'il affirme, par son graphisme « *messy* » s'opposer à l'esthétique froide et lisse des œuvres sur le *net*. Le recours au dessin d'enfant ajoute à l'impression d'avoir affaire à un monde familier (mais pas particulièrement rassurant). Cette volonté de faire entrer le lecteur dans un monde intime et accueillant est tout aussi sensible dans l'œuvre d'Annie Abrahams. Nous avons suffisamment évoqué la page du

⁸⁵ H.R. JAUSS, *Pour une esthétique de la réception*, traduit de l'Allemand par Claude Maillard Paris, Gallimard, 1978, réédition Tel Gallimard, 2013, p. 143

⁸⁶ H.R. JAUSS, *Pour une esthétique de la réception*, op.cit, p. 43

⁸⁷ Nous ne doutons pas que cette possibilité de communication existe également avec les auteurs d'œuvre écrite, mais elle est moins évidente et surtout elle n'est pas exprimée comme c'est le cas dans les deux œuvres sus nommées. Par ailleurs, il est évident que cette offre de communication peut n'être qu'une illusion, et sera forcément inopérante lors que les auteurs n'existeront plus. Cette qualité de l'œuvre numérique n'est évidemment pas pérenne.

⁸⁸ H.R.JAUSS, *Pour une esthétique de la réception*, op.cit p. 143

« *computer kiss* »⁸⁹, mais on peut tout autant faire référence à celle qui propose au lecteur d'être rassuré ou à cette autre page qui présente un fond d'écran « reposant »⁹⁰.



La volonté lénifiante du site d'Annie Abrahams est patente. Il nous semble que s'exprime ici une forme de lyrisme poétique propre à l'œuvre numérique. Ce lyrisme passe par la mise en scène de soi, assez courante sur le site d'Annie Abrahams (Elle est rare dans l'œuvre de Jason Nelson, on peut la repérer peut-être dans certaines photos, et totalement absente chez Fabio Doctorovich. La mise en scène de soi a pu apparaître comme choquante chez certains des lecteurs que nous avons interrogés. C'est notamment le cas de l'écran présentant l'image suivante :

ne me touchez pas / don't touch me



(sound on)

Un tel lyrisme a été perçu comme entraînant une lecture voyeuriste. Mais le lyrisme n'est plus, comme on l'apprend schématiquement dans les écoles, l'expression des sentiments de l'auteur, mais la coloration par les sentiments de tout un monde, un mouvement des sentiments de l'auteur vers le lecteur. Il est bien évident que le net joue avec les frontières de l'intime et peut-être pouvons-nous penser que nous avons ici un exemple de ce bouleversement des espaces, internes, externes au lecteur, qui donnerait naissance à un lyrisme communicationnel.

⁸⁹ <http://www.bram.org/beinghuman/telkus.php>

⁹⁰ <http://www.bram.org/confort/cplus.htm>

c. Jouissance du texte et inconfort

Toutefois, s'il y a un plaisir confortable à évoluer dans ces œuvres, elles correspondent ainsi à ce que Roland Barthes appelle le texte de jouissance qui serait :

celui qui met en état de perte, celui qui déconforte [...], fait vaciller les assises historiques, culturelles, psychologiques, du lecteur, la consistance de ses goûts, de ses valeurs et de ses souvenirs, met en crise son rapport au langage⁹¹.

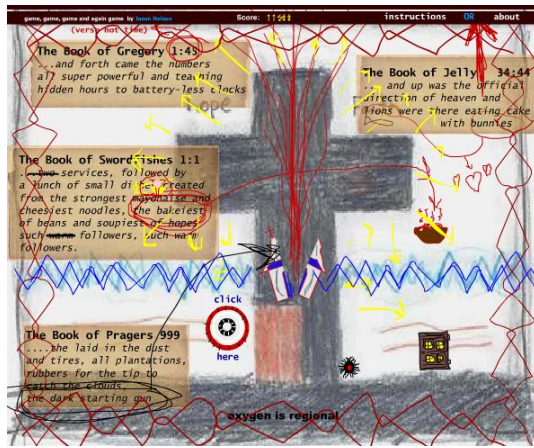
Les créations que nous avons eu à examiner nous semblent parfaitement jouer sur la notion de perte : perte des repères que sont le début et la fin, perte de la notion de texte, perte de la capacité même de lire. Nous avons largement expliqué dans quelle mesure ces œuvres pouvaient gêner, voire empêcher la lecture. Nous avons repéré tout ce qui pouvait contribuer chez elles à la notion d'inconfort⁹². Nous avons montré que l'idée même de texte était très largement remise en question. Nous reconnaissons ici encore une idée présente dans *Le Plaisir du texte* où Roland Barthes affirme : « j'irai jusqu'à jouir d'une défiguration de la langue, et l'opinion poussera les hauts cris⁹³ ». Cette réaction, nous l'avons retrouvée chez un certain nombre de personnes à qui nous avons essayé de faire partager la découverte de la poésie numérique. Le plaisir de la transgression du langage, s'il est pour Roland Barthes un élément constitutif de l'œuvre (et sans doute de la poésie dans son ensemble), ne semble pas partagé par tous les lecteurs. Roland Barthes, en outre, associe à la jouissance la notion de plaisir asocial, qui serait « *la perte abrupte de la société*⁹⁴ », liée à un rejet du langage de la société. Dans les œuvres que nous avons observées, il y a bien une volonté affichée de critiquer la société et de rejeter son langage habituel. L'œuvre de Fabio Doctorovich attaque violemment le président Menem en le présentant très fortement associé à la religion et en soulignant son lien avec le régime dictatorial précédent. C'est ici le sens du poème qui doit être associé à une vision critique. On a déjà évoqué le graphisme brouillon du poème-jeu qui se revendique comme à l'opposé de celui associé par l'auteur au langage du *net*. L'œuvre *game, game, game and again game* se veut également une représentation ironique et caricaturale de la société. On pourra, pour s'en convaincre, s'appuyer sur la page ci-dessous qui associe de façon fort irrévérencieuse religion et nourriture.

⁹¹ Roland Barthes, *Le Plaisir du texte*, éd. du Seuil, 1973, Paris, p. 13-14.

⁹² Cette idée a été traduite par une réaction d'élèves fréquente « c'est glauque » !

⁹³ Roland Barthes, *Le Plaisir du texte*, Paris, éd. cit., p. 61

⁹⁴ *ibid*, p. 63



La dimension critique est tout autant visible dans l'œuvre d'Annie Abrahams par le thème abordé : celui de la solitude et du rapport entre l'individu et le monde, et la machine. Les propos d'Annie Abrahams s'expliquant à ce sujet sont nombreux. On peut citer le compte rendu de la conférence ayant eu lieu à l'UQAM le 27 mars 2008 :

Derrière la globalisation du code numérique, nous rappelle Abrahams, se retrouvent des individus isolés devant un ordinateur. Du coup, l'artiste parle d'Internet comme d'un « espace public de solitude⁹⁵.

L'impossibilité de communication est largement présente dans l'œuvre, nous l'avons déjà dit. Les œuvres portent donc toutes les trois un regard critique sur le monde qu'elles représentent. *Being human 2003* et *Game, game, game and again game* nous semblent davantage représentatives d'une poétique postmoderne dans la mesure où elles présentent une critique du médium qu'elles utilisent.

Les œuvres sont également transgressives, comme tout poème, dans leur relation au langage et à la forme. En ce qui concerne *game, game, game and again game*, c'est sans doute l'introduction de la notion même de jeu dans cette œuvre qui amène la plus forte charge de déconstruction. Le jeu remet forcément en question la réalité à laquelle il fait référence, la caricaturant, la rendant dérisoire et enfantine. Vraisemblablement il est possible de considérer le jeu comme un plaisir asocial où le joueur se coupe du monde pour chercher son propre plaisir.

Alors que dans la création de Jason Nelson, c'était le principe du jeu qui remettait en question le monde, dans la poésie d'Annie Abrahams, c'est le recours à la communication en général et à la participation du lecteur en particulier qui permet de s'interroger sur la nature du texte et d'en faire apparaître ses aspects revendicatifs. La dislocation du langage repérable dans certaines pages participe également de cette métamorphose poétique du langage, du travail sur les mots mais dans l'ensemble la poésie lisible dans l'œuvre d'Annie Abrahams reste très compréhensible,

⁹⁵ http://nt2.uqam.ca/labo/activites/conf%C3%A9rence_et_discussion_avec_annie_abrahams

recourant peu à l'image par exemple. Peut-on cependant parler ici de plaisir « asocial »? Ce que le travail d'Annie Abrahams tendrait plutôt à créer, c'est justement une société, un groupe de personnes capables de discuter. Nous pouvons tout à fait reconnaître ici l'expérience esthétique telle que la conçoit Jauss, c'est-à-dire une expérience de jouissance pouvant déboucher sur une communication intersubjective⁹⁶.

Les deux œuvres, celle d'Annie Abrahams et celle de Fabio Doctorovich sont relativement ambiguës dans leur position par rapport à la société et à son langage. Dans un sens elles sembleraient dénoncer, s'amuser à dénoncer dans le cas de Jason Nelson, elles détournent le langage informatique, dans l'autre elles profitent de l'insertion dans la société que leur offre la communication numérique.

L'un des plaisirs de la lecture serait de participer à cette vision iconoclaste, jouissive et humoristique, de la société. Si l'écriture est transgressive, la lecture le devient également.

Toutefois une forme de plaisir de texte provient également de l'attitude provoquée par chaque œuvre qui entraîne le lecteur dans une forme de métalecture.

2. L'inscription dans le postmoderne grâce à la métalecture

La plupart des personnes auxquelles nous avons montré les œuvres que nous avons étudiées, qu'il s'agisse d'élèves ou d'adultes plus « avertis », ont toujours commencé par demander : « c'est de la poésie? » Question que nous pouvons traduire par « est-ce que je lis de la poésie? ». Il semblerait que, face à ce genre d'œuvres, l'on retrouve l'affirmation de Thierry de Duve citée par Philippe Lyotard : « la question esthétique moderne n'est pas qu'est-ce qui est beau mais : qu'est-ce qui est de l'art (et de la littérature)?⁹⁷ ». Le lecteur ne peut se départir, dans l'action de la lecture, de ce questionnement. On peut considérer qu'il y a métalecture s'il y a interrogation sur la nature de l'objet lu et sur l'acte de lecture en lui-même. Il y a en effet fort à parier que l'attitude du lecteur ne sera pas semblable s'il est convaincu de lire de la poésie ou s'il est amené à agir face à ce qui sera davantage considéré comme une œuvre graphique ou multimédia qu'un texte.

Dans le cadre d'une métalecture, c'est-à-dire d'une interrogation par le lecteur sur son attitude face à l'œuvre, nous devons dans un premier temps voir dans quelle mesure l'œuvre

⁹⁶ H.R. JAUSS, op.cit. p. 172

⁹⁷ Thierry de Duve cité par Philippe Lyotard in Jean- François LYOTARD, *Le Postmoderne expliqué aux enfants : correspondance, 1982-1985*, éd.cit, p. 16

s'affirme comme appartenant à un genre, puis nous verrons par quels moyens, spécifiques à ces œuvres numériques, le lecteur est amené à s'interroger sur sa propre place et enfin sur son acte de lecture.

a. Le questionnement sur le genre et la notion de texte

Les œuvres que nous avons étudiées travaillent plus ou moins à persuader le lecteur qu'il lit de la poésie, ou qu'il lit tout court.

L'œuvre de Fabio Doctorovich est libre de tout langage métatextuel, de toute présentation de son auteur. On a pu dire que la seule trace de celui-ci était le nom apparaissant sur le premier écran de l'œuvre. On ne peut donc y voir une trace d'une quelconque intention, d'une affirmation de la nature textuelle voire poétique de l'œuvre. L'œuvre se dégage par ailleurs de toute référence même à la notion de texte. Un simple écran ne montrera pas ce que le lecteur considère traditionnellement comme tel, étant donné que ce ne sont « que » des mots isolés. La notion de texte est à chercher ailleurs. Le lecteur a des chances de rester avec son questionnement « est-ce que je lis de la poésie... » s'il en est resté à considérer que la poésie est forcément du texte. La lecture pose principalement question dans son rapport à l'image. Il est fort probable que dans l'esprit d'un lecteur, l'un et l'autre entrent effectivement en conflit pour définir l'action de la lecture. En l'absence de texte, l'œuvre sera davantage reconnue comme production graphique. L'aspect animé de l'œuvre renforce sans doute cette perception. Suivant évidemment sa propre culture, suivant également ses « connaissances » des avant-gardes, le lecteur reconnaîtra les influences qui s'exercent ici et comprendra que le travail de Fabio Doctorovich s'inscrit dans cette lignée. Faute de cette connaissance, puisqu'on ne lit qu'en fonction finalement de ce qu'on a déjà lu, il est possible que ce soit l'aspect visuel qui prime et qu'un lecteur « ordinaire », du moins un lecteur qui ne serait pas familier des avant-gardes considère davantage qu'il ne lit pas, mais qu'il regarde surtout. Seule une vision critique permettra de parler de lecture, ce qui pose également, d'une certaine manière, la question de l'accessibilité de l'œuvre.

La question « est ce que je lis de la poésie? » résonne de façon encore plus aiguë pour l'œuvre *Game, game, game and again game*. Plus la part de l'image et de l'animation est importante, plus le questionnement sur la nature poétique est vivace. Il y a cependant une énorme différence dans la mesure où Jason Nelson accompagne son œuvre d'un paratexte présentant l'œuvre et l'inscrivant dans un « genre » défini par l'auteur. Le terme « *poetic* » apparaît clairement. La notion de poésie est donc bien associée à l'œuvre mais pas à la notion de texte. C'est d'ailleurs l'adjectif « *poétic* » et non le nom « *poetry* » qui est présent. La poésie

pourrait donc parfaitement être dissociée du texte et par conséquent de celle de lecture. L'auteur semble faire la distinction entre le genre « *poetry* », terme qu'il n'emploie, et une qualité plus diffuse, « *poetic* ». Si tout, ou presque, peut être qualifié de « *poetic* », le terme « *poetry* » renverrait, nous semble-t-il, davantage à l'écrit. Il est possible également que Jason Nelson refuse de se définir en tant que « poète » dans la mesure où son œuvre est une création multimédia. Peut-être, associe-t-il principalement le genre poétique à l'écrit et, comme on l'a déjà dit, il est tout à fait possible de parcourir l'œuvre sans lire la moindre ligne. Le lecteur peut n'être qu'un joueur et être emporté par l'action, oublier totalement le texte qui apparaît parfois.

Dans le cas d'Annie Abrahams, la situation est différente dans la mesure où le texte est beaucoup plus présent. La disposition même copie d'une certaine manière la présentation livresque. L'aspect de certaines pages s'apparente tout à fait à de la poésie en quelque sorte conventionnelle, dans la mesure où le lecteur pourra reconnaître une forme de disposition en vers. Le lecteur ne se pose donc pas la question « est ce que je lis de la poésie? » sauf face à quelques pages que nous avons évoquées et décrites plus comme des images que comme du texte à lire. Dans certains cas cependant, une copie d'écran comme nous l'avons fait pour *Game, game, game and again game* n'enlève quasiment rien à l'œuvre elle-même si ce n'est (mais c'est déjà beaucoup) la présence de lien. Le texte existe sans sa nature d'hypertexte. Le questionnement sur la nature et de la lecture et de la poésie n'est donc pas forcément présent même si le terme de « poésie » est curieusement absent de toute l'œuvre d'Annie Abrahams. Il est question sur la première page de « *writing* » et c'est davantage la notion de communication qui est mise en avant que celle de poésie. Néanmoins le lecteur a bien le sentiment de lire et de lire de la poésie comme en témoigne l'écran qui suit⁹⁸.

⁹⁸ On pourrait dire que dès qu'il y a du texte dans ces œuvres, il y a de la poésie (étant donné que le lecteur « ouvert » considère tout ce qui n'est pas narratif, pas informatif comme poésie) et donc il y a de la lecture. Dans un mouvement inverse, même s'il n'y a pas de texte, le lecteur, ouvert et préparé par l'auteur, va considérer qu'il y a poésie et donc va « lire ». L'œuvre conditionne le lecteur pour qu'il produise une lecture : déchiffrement des signes, production d'un sens métaphorique...

I am **afraid** of my shadow
fear
 I **fear fear**
fear is just what I need sometimes
 i **fear** hehe
 i **fear** hehe
Fear is **angst**
 i **fear** some people take ridiculously TOO LONG thinking about something to say in here. EH!
 men are moved by **fear**, or by sex, but surely one of those (..)

i **fear** this stupid game is some kind of conspiracy. really
 I **fear** that I'm just alive to die
 I **fear** that I'm really insignificant
fear is for fun
anxiety
miedo
 I'm **afraid** of my spiritual enlightenment. The thought of being able to do anything terrifies me. And now I'm stuck between depression and enlightenment.
Fear is a black hat
Fear is loss. **Fear** is being taken to places unknown. **Fear** is the **fear** of loss. **Fear** is the loss of control, of status of power, of security.
Fear is both a protector and our captor.
Fear is being taken to places unknown, unseeable, unknowable. This is not about daytrips or exploration. It is about being captives to change beyond our control. It is about loss, where no consent is given. Whether it is real or just a perception.
fear is manufactured by those in power to keep us under subjugation.
 I am **afraid** I will never be able to be alone again
anxiety
 I **fear** you won't speak english
fear
fear
 I am very **frightened** about the physical and mental violence practised by a group or by someone with the agreement of the group.
 I have **fear** about the injust laws, about the prepotency of the people that has any kind of power over the life of the others.
 I have **fear** about the unjust laws, about the prepotency of the people that has any kind of power over the life of the others.
 I **fear** to fail

Pour faire vite, les procédés d'écriture, les répétitions, les effets sonores et rythmiques, ne désorientent guère le lecteur de poésie.

Par ailleurs ces expériences de métalecture sont poursuivies dans deux des œuvres étudiées par une incitation au jugement critique. Nous l'avons vu, Jason Nelson invite dès la première page son lecteur /joueur à exprimer son avis : « *send me nice/messy/acidic words* ⁹⁹ », ceci étant suivi d'une adresse email. Quant à Annie Abrahams, en insérant une fenêtre *twitter*, en produisant en même temps une sorte d'appareil critique, elle pousse également le lecteur à porter un avis critique sur ce qu'il vient de voir.

b. Les procédés de mise en place de la métalecture

On a déjà souligné les procédés employés par Jason Nelson pour rendre le texte inaccessible. La question du rapport entre l'image et le texte, entre le jeu et le texte, entre l'action et la lecture, ne peut que se poser au lecteur. Pourquoi le texte apparaît-il? Pourquoi ne puis-je pas le lire? Pourquoi y a-t-il des mots rayés? Toute l'apparence du jeu de Jason Nelson incite le lecteur à s'interroger. Il est évident qu'à ce titre la présence du lecteur sous forme d'avatar est déjà en soi sujet à questionnement. Comme dans toute mise en abîme, c'est à une réflexion sur l'œuvre et sur la nature de l'œuvre que le lecteur est amené. Le procédé de l'avatar est d'autant plus habile que, plaçant le lecteur au centre de l'œuvre, il induit directement un questionnement sur la place du lecteur dans l'œuvre. Le lecteur est présent comme dans tout texte, qui inscrit le lecteur et sa lecture dans sa trame. Mais ici le lecteur est présenté davantage en tant qu'acteur. L'avatar ne peut être acteur et lecteur en même temps. Le rôle de lecteur est à la fois désigné, et interdit par cette désignation. En effet, pour qu'il y ait lecture, il faut que le lecteur sorte de son rôle du joueur et dissocie le texte du mécanisme dans lequel il est inclus. Lorsque nous avons

⁹⁹ « envoyez-moi des mots gentils/brouillons/acides » [T.d.A]

vraiment voulu lire les textes insérés dans les différentes étapes du jeu, il a fallu faire des copies d'écran et les imprimer. Il a fallu « casser » l'œuvre et son dynamisme, son inscription dans le temps, son inscription du lecteur en tant que personnage. La lecture a détruit l'œuvre. Une fois que l'œuvre est, en quelque sorte, mise à plat, dépossédée de toutes ses caractéristiques numériques, le lecteur reprend son rôle conventionnel et la poésie apparaît, mais une poésie « conventionnelle ». À la lecture, les textes se révèlent poétiques, c'est-à-dire qu'ils échappent à la narration que le principe du jeu instaurait, ils sont extrêmement fragmentés et prêtent à diverses interprétations... ils sont « ouverts ».

Chez Annie Abrahams, la question ne pose pas dans les mêmes termes. Nous avons repéré des pages entièrement « écrites ». Néanmoins ces pages se mêlent à d'autres qui comportent davantage de vidéos. À nouveau le lecteur n'est plus du tout placé en position de lecture mais, non pas de joueur comme chez Jason Nelson, mais il peut devenir spectateur ou auditeur. La métalecture se situe alors sur un autre plan. Par la confrontation avec le multimédia, le lecteur doit s'interroger. Comme chez Jason Nelson la métalecture s'installe grâce à l'implication du lecteur via un autre média.



<http://www.bram.org/confort/rassur.htm>

Dans la page qui précède, le « lecteur » clique sur une des photos et déclenche une vidéo où quelqu'un lui adresse des mots qu'il veut rassurants. On repère rapidement l'inscription du lecteur/auditeur. L'effet produit est également un questionnement du lecteur sur ses propres motivations par rapport à la lecture ou plutôt, par rapport à l'outil lui-même. Le lecteur s'interroge alors sur son action : est-il justement en train de lire? Qu'attend-il de cette lecture? Un contact? Une communication? Il est patent que l'œuvre d'Annie Abrahams conduit à s'interroger sur les

effets et les limites du genre, qu'il s'agisse du genre poétique, ou d'une œuvre plus proche de la performance vidéo. Constamment le lecteur - spectateur- auditeur est amené à franchir des frontières entre les genres, entre les espaces... des frontières qui, une fois franchies, l'amènent à « entrer en communication » et à s'interroger sur ce qu'il fait et sur ce qu'il ressent.

En suscitant ces questionnements, chaque œuvre induit à sa manière une forme de métalecture. Comment les auteurs procèdent-ils pour installer la métalecture? On a vu que très souvent, en ayant recours à une forme de mise en abyme, ils faisaient en sorte d'insérer le lecteur (ou quelque autre forme du destinataire : joueur, spectateur, auditeur) dans l'œuvre de façon à ce qu'il s'interroge sur son action et également sur sa place dans le monde présenté dans l'œuvre. A chaque fois l'action numérique, l'interactivité demandée est en fait une métaphore de la place du « lecteur » (le lecteur agissant) dans le monde. Le lecteur échappe au processus d'interprétation traditionnel de la lecture, dans la mesure où il ne s'agit plus uniquement de fabriquer le sens de ce qu'il a sous les yeux, d'un objet extérieur à lui-même, mais de chercher un sens à ce que, lui, lecteur, est en train de faire. Il y a donc bien une modification profonde de l'acte de lecture, considéré comme la production d'un sens d'un objet extérieur.

c. Vers une nouvelle représentation du monde

On peut tout à fait comprendre que pour Fabio Doctorovich, le « lecteur » soit celui qui choisisse dans une élection. Par ailleurs quelque soit le choix du « lecteur », le résultat sera le même. L'œuvre se termine de la même façon en ouvrant sur une figure christique. L'action, le choix, le vote aboutissent au même résultat. Il y a une parfaite adéquation entre l'œuvre, sa forme, notamment l'utilisation du palindrome qui fait office de titre à *9MeneM9*. La vision du monde présenté est ici particulièrement fataliste. La structure du poème, qui lie une fin unique à une pluralité de chemins parcourus imprime une forme de fatalité.

Dans l'œuvre de Jason Nelson, nous avons vu que c'était le principe du jeu qui installait une métalecture, de même que la confrontation entre l'image et le texte. Outre le fait que cette œuvre, plus que les deux autres envisagées, a tendance à « représenter le monde » par le dessin, on peut clairement voir l'utilisation de la forme du jeu comme une interprétation moderne du thème baroque selon lequel le monde est un théâtre. Selon Jason Nelson, le monde est un jeu. La vanité de l'existence est bien représentée par l'action souvent inefficace de l'avatar, qui meurt régulièrement, les fausses valeurs vers lesquelles tend selon l'auteur le monde actuel sont

particulièrement mises en avant dans de nombreuses étapes. L'argent, la propriété, le narcissisme, la religion, autant de thèmes abordés dans les étapes du jeu.

En ce qui concerne *Being Human 2003*, le fait de placer le thème de la communication, de forcer en quelque sorte le « lecteur » à réfléchir sur sa place au sein de la communication, fait de l'œuvre une métaphore épistémologique d'un monde où la communication domine sans qu'il y ait pour autant implication affective, reconnaissance de l'individu.

L'œuvre d'Annie Abrahams possède également sa propre dimension critique vis-à-vis de la société et du média *internet* et de son langage. On peut s'appuyer pour en témoigner sur la page suivante :



La page mériterait une analyse approfondie pour montrer en quoi le prétendu langage de l'ordinateur se rapproche d'un langage poétique, comme celui présenté par certains poèmes avant-gardistes. Le texte, puisque qu'il se présente visiblement comme un texte, commence de façon grammaticalement et syntaxiquement correcte pour ainsi dériver vers une forme de déconstruction répétitive et mécanique, révélant la machine. La syntaxe échappe, la ponctuation disparaît, le sens se dilue. Il y a bien une remise en cause du langage, d'un langage qui serait celui de l'ordinateur, un ordinateur humain, puisqu'il affirme avoir des sentiments également. Annie Abrahams joue avec les langages, une forme de langage poétique, assez proche du *non sense*, et ce qui pourrait être un poème créé par l'ordinateur « lui-même ». Le lecteur peut tout à fait hésiter sur la nature de l'auteur de ce texte. Peut-être, qu'encre une fois, l'auteur nous amène à nous questionner sur ce que l'on attend de la poésie. La poésie est-elle, seulement, un jeu de déconstruction du langage, jeu auquel même un ordinateur peut jouer? Le lecteur de poésie n'attend-il pas, aussi, la rencontre avec une personne derrière le texte?

Le but de ces trois œuvres en installant une forme de métalecture, un questionnement incessant sur le lecteur, son action et sa lecture est de l'amener également à un questionnement sur sa place dans un monde qui permet de telles créations. L'œuvre postmoderne amène le lecteur à un véritable questionnement sur soi grâce à une lecture différente, à la lecture d'une œuvre perçue comme différente.

3. Poésie numérique : un postmodernisme différent?

Dans quelle mesure les caractéristiques postmodernes de l'œuvre en modifient-elles la lecture? Dans quelle mesure cela amplifie-t-il la perception de la poésie de l'œuvre? À nouveau, nous ne pouvons nous empêcher de nous pencher sur les conséquences de la lecture d'un écrit publié grâce à l'internet. Il semblerait dans un premier temps que la lecture aboutisse à une prise de conscience différente et surtout fasse naître le sentiment d'appartenir à une communauté et générant, peut-être, une forme de poétisation du monde.

a. Une prise de conscience de soi différente

L'œuvre postmoderne, dit Jean François Lyotard, en parlant de la photographie et du cinéma, permettrait :

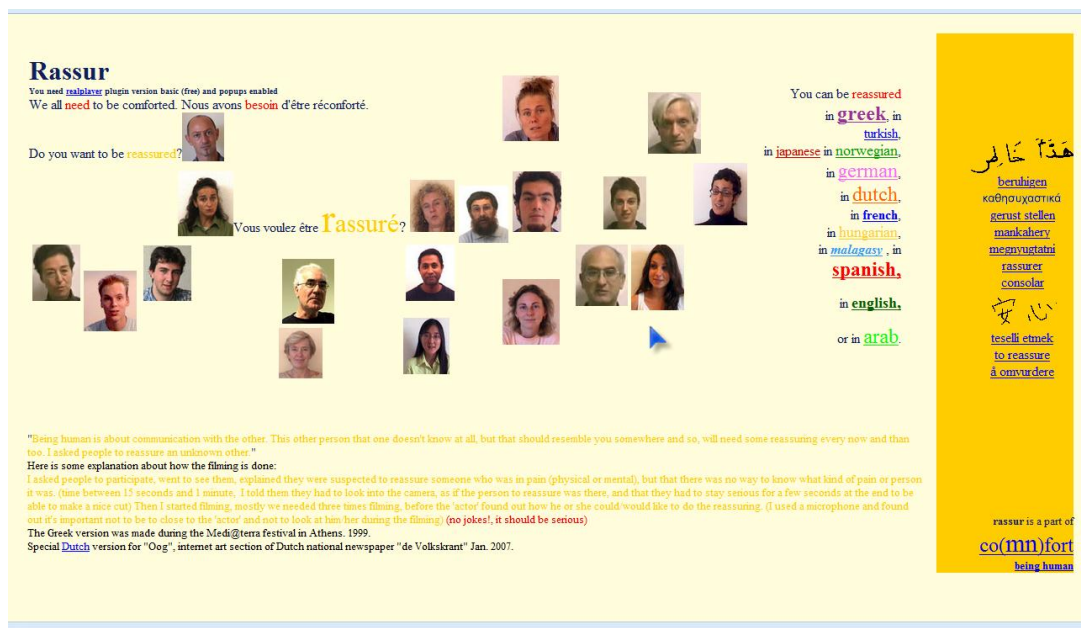
au destinataire de déchiffrer rapidement les images et les séquences et donc de parvenir sans mal à la conscience de sa propre identité en même temps qu'à celle de l'assentiment qu'il reçoit aussi des autres puisque ces structures d'images et de séquences forment un cadre de communication entre tous.¹⁰⁰

Laissons de côté la rapidité de déchiffrement que permet, peut-être, une poésie numérique qui utilise également l'image, pour nous intéresser à la fabrication de la conscience de l'identité du lecteur. La plupart des œuvres en soulignant l'action du lecteur, le fait de cliquer, accentue cette prise de conscience de soi. Il est possible que la sollicitation du corps, plus importante dans la lecture numérique que dans une lecture ordinaire, par les gestes de lecture multiples, le recours à d'autres sens tels que l'ouïe, fasse naître une autre perception de soi en tant que lecteur. La lecture numérique parce qu'elle met en jeu d'autres supports, confère, si l'on peut dire, une autre matérialité à la lecture. On pourrait par extension, peut-être abusivement, dire qu'il s'agit dès lors, d'une lecture poétique. Il s'agirait d'une lecture poétique parce qu'elle impliquerait un nouveau rapport au monde, perçu à la fois dans sa matérialité et dans sa virtualité.

¹⁰⁰ Jean François Lyotard *op.cit.*, p. 15

La matérialité du monde, de l'œuvre et du lecteur surtout, est d'autant plus importante que, l'inscription dans un schéma de communication directe où l'auteur s'adresse à un « je » lecteur, lui offre une parole en retour, fait, en quelque sorte, sortir le lecteur de la relation ordinairement établie dans la lecture traditionnelle. Dans une œuvre écrite, il n'y a jamais qu'un auteur fictif qui s'adresse à un lecteur lui aussi fictif. La prise de conscience de soi et de son être dans un monde présent n'a pas directement lieu. Dans l'œuvre numérique, cette prise de conscience a lieu grâce à la communauté d'espace (le numérique), d'outil et de langage. La réception de l'œuvre se fait dans une forme d'immédiateté¹⁰¹ qui fait prendre conscience de soi au lecteur.

Par ailleurs, le langage numérique, la disposition, l'utilisation du lien, le fait d'être sur internet, espace de communication par excellence, au moins au niveau fantasmatique, donne l'impression au lecteur de partager un langage, d'appartenir à une communauté de langage. Nous avons déjà dit que cette notion de communauté était, par ailleurs, fondatrice de l'œuvre d'Annie Abrahams, communauté de lecteurs, d'interlocuteurs pour la page suivante.



Ces

remarques ne seraient-elles pas valides pour tout autre œuvre, qu'elle soit numérique ou non? La lecture ne produit-elle pas forcément une communauté? Il semblerait néanmoins que ces processus soient amplifiés par l'utilisation du *medium* numérique. La toile est associée à l'idée de communication, irréversiblement. De plus toute œuvre publiée sur internet entre dans un schéma de communication directe, de l'auteur au lecteur, amplifiant ainsi la notion de communication. Il

¹⁰¹ Immédiateté relative malgré tout, de part l'évolution des programmes. À insi l'animation proposée par Fabio Doctorovich et justement le fait qu'il ne propose pas de dialogue possible à son lecteur, qu'il n'utilise par le numérique dans sa dimension communicationnelle, peut sembler datée.

reste l'impression, peut-être toute personnelle, qu'en participant à un tel schéma de communication, la lecture entre en écho avec d'autres lectures possibles, ainsi qu'avec d'autres lecteurs. Ceci nous semble particulièrement vrai pour l'œuvre d'Annie Abrahams. La page où l'auteure propose le questionnement <http://www.bram.org/jesuisuneoeuvredart/artf.htm> est en fait constituée de réactions des lecteurs. En lisant cette page, nous lisons ce qu'ont écrit et lu d'autres lecteurs. Il nous semble que ce procédé, d'écriture et de lectures palimpsestes, est poétique dans la mesure où il amène le lecteur à participer autrement, par sa lecture au monde. Il s'agit bien d'une prise de conscience de soi mais aussi des autres, dans une ouverture au monde, poétique.

b. Le retrait du réel

On ne peut alors que s'interroger sur la relation au réel exprimée dans ces œuvres. En quoi cette représentation est-elle l'expression d'une poétique postmoderne?

Le réel est particulièrement présent et représenté dans les œuvres numériques, il n'est pas exclu que s'exprime également ici, à la fois une forme de retrait et de nostalgie d'un réel passé. En effet, toujours selon Jean François Lyotard, l'œuvre postmoderne se caractérise par « l'impuissance de la faculté de présentation, la nostalgie de la présence qu'éprouve le sujet humain¹⁰² ». Si cela semble moins sensible dans l'œuvre de Fabio Doctorovich, cette nostalgie de la présence paraît évidente dans les œuvres de Jason Nelson et d'Annie Abrahams. Nous avons également noté la référence quasi « livresque » que produit la disposition de la première page du site d'Annie Abrahams, comme l'aspect « page de carnet de dessin » de l'ouverture du site de Jason Nelson. Dans l'esthétique qui rappelle celle du livre papier résonne comme la nostalgie d'une ancienne écriture. En ce qui concerne Jason Nelson, le recours à un graphisme qui imite le dessin d'enfant permet justement une référence à un monde passé, celui de l'enfance, et un monde où la technique n'était pas nécessaire pour produire un dessin. L'insertion de vidéos, semblables à de vieilles vidéos super 8, peu lisibles, évoquant un passé qui est peut-être celui de l'auteur, participe de cette même démarche de retour en arrière, vers un passé qui ne serait pas dominé par la technologie. Pour Annie Abrahams, cette nostalgie de la présence est également patente. L'auteur semble y associer la difficulté, voire l'impossibilité de communiquer. Pour pallier cette défaillance de présence humaine elle a recours, comme Jason Nelson, à l'inclusion de vidéos,

¹⁰² «l'esthétique moderne est une esthétique du sublime, mais nostalgique», Jean- François LYOTARD, *op. cit.*, p. 26

d'elle-même ou de « vrais gens ». Pour Jean François Lyotard, c'est la forme qui en subsistant « grâce à sa consistance reconnaissable » devient « matière à consolation et à plaisir »¹⁰³. Si la « forme » poétique ne subsiste plus guère, au sens traditionnel, dans les œuvres que nous avons observées, l'image vient par contre jouer le rôle d'objet reconnaissable qui permet au lecteur spectateur de se repérer et de se retrouver dans l'œuvre par un phénomène d'identification. C'est en tout l'effet qui nous semble produit par les vidéos insérées dans chaque page du jeu de Jason Nelson. Les vidéos présentées par Annie Abrahams comme étant « rassurantes » ont également la même fonction. Il semble que l'ajout de vidéos ou d'images pallie d'une certaine façon la froideur et le manque de réalité des œuvres publiées sur le net. Face à une œuvre qui se caractérise par sa virtualité, son non ancrage dans un espace sensible et perceptible, il devient nécessaire de rappeler l'ancien monde, en montrant aussi des images du monde réel. L'œuvre numérique se trouve face à une contradiction; cette même technologie qui lui permet d'exister, l'empêche également par sa nature numérique et virtuelle de représenter le monde dans sa réalité.

c. Une esthétique de l'imprésentable

Ainsi, dans l'œuvre poétique numérique, l'esthétique postmoderne serait une esthétique de « l'imprésentable »¹⁰⁴. Nous ne sommes pas certaines de bien comprendre ce mot au sens où l'emploie Jean-François Lyotard, mais il nous semble qu'il faut entendre une réalité qui se dérobe, une réalité impossible à saisir. L'œuvre de poésie numérique nous semble représentative de ce rapport au réel, fait de tension entre matérialité et virtualité, entre dévoilement et obscurité. En effet nous avons déjà pu dire que l'œuvre numérique était une œuvre qui se cachait, dont les frontières n'étaient pas perceptibles au lecteur, une œuvre où chaque clic dévoile une partie et appelle en même temps à un nouveau dévoilement, sans que jamais le lecteur ne soit certain d'avoir accès à toute l'œuvre... Ce qui nous semble particulièrement significatif de la modernité de ces œuvres, c'est justement le rapport de tension qu'elles entretiennent entre la technologie qu'elles utilisent nécessairement, technologie qui les construit et les sous-tend, et le refus de cette technologie, le refus de la machine pour aller vers une esthétique moins policée, moins « moderne » finalement et laissant davantage de part à l'humain.

¹⁰³ Jean- François LYOTARD, *op. cit.*, p. 26

¹⁰⁴ Jean- François LYOTARD, *ibid.*

Si Fabio Doctorovich utilise sans doute davantage le numérique comme une technique Annie Abrahams et Jason Nelson interrogent le rapport au monde *via* l'utilisation du numérique en tant que *medium*. Dans la mesure où les œuvres de ces auteurs questionnent le monde et son utilisation du numérique, grâce au numérique, elles nous semblent être particulièrement caractéristiques du postmoderne, un postmoderne poétique puisqu'il met à jour, par le langage, les tensions du monde, dans une œuvre elle-même tissée de tensions, travaillant sur le langage lui-même. La lecture s'en trouve modifiée puisque le lecteur, dans son action de lecture, est confronté à ces tensions et les éprouve dans sa lecture. L'action de lire devient ainsi une action poétique.

Au seuil d'une civilisation de l'information qui se met en place, sous nos yeux, une nouvelle forme de lecture est en train d'apparaître. Grappillante, cliquante, zappante, écrémante, elle est aussi visuelle et tabulaire, et moins tournée vers une posture méditative que vers l'exploration de nouveaux territoires¹⁰⁵...

C'est la réponse que pourrait apporter Christian Vandendorpe à notre interrogation sur l'émergence d'une nouvelle lecture liée à un nouveau support qu'est l'écran. On peut toutefois se demander si cette nouvelle lecture décrite par Christian Vandendorpe correspond véritablement à la lecture dont nous avons fait l'expérience. On s'aperçoit assez rapidement que les caractéristiques relevées par Christian Vandendorpe pourraient définir toute forme de lecture de poésie traditionnelle¹⁰⁶ et qu'elles ne rendent pas vraiment compte de la spécificité de la poésie numérique. Par bien des aspects, fragmentation, participation accrue du lecteur, la poésie même « traditionnelle » rencontre l'écrit numérique. Alors en quoi la lecture d'une œuvre numérique, qui plus est, d'une œuvre poétique, est-elle différente de la lecture d'un poème traditionnel? Dans quelle mesure les spécificités du numérique, utilisation de lien et d'image, interactivité, modifient-elles le comportement du lecteur et le processus de la lecture? Les œuvres que nous avons étudiées, *9MeneM9* de Fabio Doctorovich, *game, game, game and again game* de Jason Nelson *Being human 2003* d'Annie Abrahams nous ont permis de formuler quelques éléments de réponse.

¹⁰⁵ Christian VANDERDORPE *Du papyrus à l'hypertexte* Editions la découverte Paris, 1999

¹⁰⁶ La poésie reste tabulaire par la forme du recueil dans lequel on peut parfaitement « grappiller », butiner, lire en levant la tête...

L'utilisation du numérique nécessite une attention et une disponibilité du lecteur différente. L'œuvre n'est pas donnée au lecteur mais est le résultat d'une quête physique, matérielle du lecteur, puisqu'elle se traduit par des gestes, gestes qui sont eux-mêmes la trace d'un questionnement de l'œuvre, questionnement antérieur à tout décryptage et production du sens. L'œuvre numérique procède par liens, ces liens doivent être identifiés avant tout processus de fabrication du sens. Ces liens ont-ils du sens? Sont-ils uniquement fonctionnels? Chaque œuvre que nous avons étudiée répond de manière différente. En ce qui concerne le jeu-poème de Jason Nelson, peu de liens à proprement parler sont présents. Le fonctionnement de l'œuvre est autre. Cette absence est cependant, en elle-même, significative d'une œuvre où le lecteur est emporté par le mouvement et ne manifeste guère sa liberté de lecture, si la liberté de lecture numérique est constituée par l'action de cliquer. Dans l'œuvre de Fabio Doctorovich, le lien est essentiellement fonctionnel. Il permet le bon déroulement de l'œuvre, le parcours jusqu'à l'étape finale. Le clic est néanmoins signifiant puisqu'il est la matérialisation d'un choix, notion qui est placée au cœur de la réflexion de l'auteur. Le lien est également très présent dans le travail d'Annie Abrahams. Le texte est souvent « truffé » de liens chacun ouvrant sur un autre texte ou une autre page. La conception de la notion de texte s'en trouve totalement modifiée, le texte est véritablement un hypertexte et la lecture s'en trouve radicalement changée, le lecteur ne va plus forcément « au bout de l'œuvre » mais passe d'une œuvre à l'autre.

Ces liens accentuent-ils la lecture tout particulièrement poétique de l'œuvre? Nous le croyons, si la caractéristique d'une lecture poétique est l'ouverture. Par ailleurs, le clic installe dans l'œuvre une forme de blanc, blanc également caractéristique de l'œuvre poétique. Dans cette vacance de l'œuvre, tout peut arriver.

Une autre particularité de l'œuvre numérique est l'utilisation de l'image et de la vidéo. Dans un premier temps, la présence d'image paraît en contradiction avec la notion de poésie, puisqu'elle sous-entend la disparition du texte; il nous faut accepter une autre définition du terme de « lecture » et n'en retenir que la notion de déchiffrement et production du sens. Mais encore une fois les trois œuvres usent de l'image de façon différente. L'image chez Fabio Doctorovich résulte de la transformation des lettres par le mouvement. La dimension esthétique est sensible chez Annie Abrahams dans l'utilisation de couleurs et d'éléments typographiques variables. Le mouvement se trouve également dans certaines pages, tout comme la vidéo. Chez Jason Nelson, tout est image, qu'il s'agisse du « décor » de chaque étape, de la vidéo incluse, ou même du lecteur et de son avatar.

Là encore l'image participe au mouvement de lecture poétique. L'image introduit dans la lecture une dimension temporelle. Ou plutôt deux dimensions temporelles. Dans la première, le lecteur n'est pas maître de l'œuvre qui se transforme sous ses yeux sans qu'il ne puisse rien y faire. Le lecteur n'est plus maître du temps de sa lecture. Mais on pourrait dire également que le mouvement laisse le temps au lecteur de fabriquer son propre sens. Paradoxalement, comme le *clic*, l'image introduit une pause dans la lecture de l'œuvre puisque le lecteur n'est plus dans le mouvement de la lecture mais dans un moment de contemplation. Cette pause serait également l'équivalent du « blanc » poétique. Cependant cette pause n'est plus liée à la nature de l'œuvre mais au temps de travail et d'élaboration du sens du lecteur. L'image peut également introduire un rythme, élément caractéristique de la poésie.

Même si nous l'avons évoquée à propos du lien, considéré plus haut de façon structurelle, il nous faut revenir sur une caractéristique propre au numérique : la notion d'interactivité. Par « interactivité » nous entendons toutes les actions produites par le lecteur. Si dans l'œuvre de Fabio Doctorovich, cette action se limite au clic, ce n'est pas le cas dans *Game, game, game and again game* où le joueur doit déplacer son avatar, ni dans les textes d'Annie Abrahams, où le lecteur est parfois amené à écrire pour obtenir une réponse. Par ailleurs, ces deux dernières œuvres jouent également avec les codes de l'écriture numérique et parfois « bloquent » l'activité du lecteur qui est cantonné à un rôle passif, à un rôle de lecteur « ordinaire ». Dans toutes les œuvres, l'interactivité est nécessaire au dévoilement de l'œuvre, elle est la condition de la lecture. De plus, cette interactivité est une composante de la signification de l'œuvre : elle est liée à la notion de choix chez Fabio Doctorovich à travers l'image du vote, elle est la nécessaire participation à la communication voulue par Annie Abrahams et elle est représentative de l'action de tout un chacun dans le jeu-poème de Jason Nelson. Dans les trois œuvres, l'interactivité fait « image », l'interactivité est liée à un sens, sens qui n'est pas donné mais associé au « langage » utilisé. L'interactivité est par là même créatrice d'une forme de poésie.

La poésie numérique présente cette originalité que les processus mêmes de lecture font sens et peuvent être considérés comme des figures de style qui ajoutent à la poésie de l'œuvre. Toutefois, de même que les poètes des avant-gardes ont souvent remis en question la notion de texte et parfois rendu la lecture impossible, les poètes numériques que nous avons étudiés jouent également avec la notion de genre poétique et avec les procédés liés au numérique.

Comme dans certains poèmes d'avant-garde, la lecture peut être rendue impossible. C'est notamment le cas avec l'œuvre de Jason Nelson qui met en concurrence lecture et jeu. Si l'idée d'une communication brouillée est absente du poème de Fabio Doctorovich, elle est également bien présente dans celle d'Annie Abrahams. La poésie numérique place au centre l'œuvre la notion de communication et met en scène volontairement une communication brouillée, malaisée, allant à l'encontre d'idées reçues sur la communication *multimédia*. En effet, l'œuvre elle-même est difficile, voire impossible à appréhender dans sa totalité. Il faut néanmoins ici distinguer les trois œuvres qui ne présentent pas la même structure ni le même mode de fonctionnement. Si *9MneM9* et *Game, game, game and again game* donnent l'impression d'un tout clos sur lui-même avec un début, une fin, ce n'est pas le cas pour Annie Abrahams dont l'œuvre se présente davantage comme un hypertexte aux frontières indéfinissables et mouvantes. En même temps, se pose la question d'une liberté de la lecture. Cette liberté d'organisation sa propre lecture se trouve réduite pour les deux premières œuvres qui gravent dans leur structure un ordre de lecture et empêchent par ailleurs une relecture fragmentée. La lecture peut également être remise en question par le recours à l'image. Même si l'image a souvent été associée à la poésie, le texte et l'image entrent parfois en concurrence dans les trois poèmes étudiés. On se demande s'il y a encore du texte à lire ou seulement une image à regarder. La relation au temps consacré à l'œuvre et à la production du sens s'en trouve modifiée.

Par ailleurs, si la notion de texte est remise en question, c'est également le cas pour celle de genre poétique. Il semblerait qu'en ayant recours au mouvement, les poèmes s'inscrivent dans un flux temporel, dans une continuité qui les rapproche finalement plus du récit que de l'œuvre poétique. Cette remarque est principalement valable pour *9MeneM9* et *Game, game, game and again game*. L'un pourrait être apparenté à une nouvelle dont la dernière image serait la chute, l'autre est construit comme un roman, présentant dans la première page narrateur et narrataire. Il a à noter que ces deux œuvres n'utilisent pas vraiment la notion de lien afin de créer un véritable hypertexte. Le lien est davantage d'ordre séquentiel.

Nous avons remarqué également que les productions de Jason Nelson et d'Annie Abrahams, postérieures à celle de Fabio Doctorovich, non seulement utilisaient les techniques numériques mais étaient conçues pour être publiées sur le net et s'inscrivaient dans un schéma de communication totalement différent, dans lequel les notions d'auteur et de lecteur se trouvaient bouleversées. La communication paraît, mais ce n'est peut-être qu'une apparence, directe. L'auteur n'est plus une fiction mais un être en chair et en os, un être du moins qui est susceptible

d'avoir une adresse mail et de répondre à un message de son lecteur, lui aussi devenu en quelque sorte plus concret. La lecture est davantage un échange « réel ».

Cette utilisation des outils numériques, l'ancrage des œuvres dans une modernité technologique nous a amené à nous poser la question du modernisme ou plutôt du postmodernisme de ces œuvres.

Chacune se présente comme une œuvre capable de faire naître un plaisir ou une jouissance esthétique. Ce plaisir peut être lié à la composante visuelle de l'œuvre mais également à son aspect ludique. L'interactivité suscite cette forme de plaisir en transformant le texte en une récompense, en valorisant les compétences du lecteur, son agilité manuelle ou intellectuelle. La catharsis provoquée par l'œuvre est également amplifiée. La poésie numérique, plus qu'une autre permet le sentiment de communion intime entre le lecteur, l'œuvre et l'auteur dans un monde commun. Cette communion n'exclut cependant pas la création d'un certain malaise, d'un inconfort propre au « texte de jouissance » selon Roland Barthes. Cet inconfort peut se manifester par des procédés qui gênent la lecture et amènent le lecteur vers une vision plus critique du monde dans lequel il évolue.

Cependant, plus que le plaisir esthétique, c'est l'installation d'une forme de métalecture qui inscrit les œuvres dans une dimension postmoderne. Les œuvres poussent forcément le lecteur à se questionner sur la nature de ce qu'il lit et sur le fait même de sa lecture. Le lecteur s'interrogera bien évidemment sur le genre auquel appartiennent les œuvres qu'il a devant les yeux. S'agit-il de poésie? Les œuvres elles-mêmes ne proposent pas forcément de réponse. À nouveau se pose la question du rapport entre le texte et l'image, ou entre le texte et le jeu. L'utilisation du multimédia met en valeur les tensions liées à la nature de l'œuvre, tensions qui se répercutent sur la lecture. Le lecteur ne sait plus comment lire, quelle démarche adopter. Son questionnement peut être aggravé par les processus de mise en abîme dont son personnage de lecteur fait l'objet. L'utilisation de technologie numérique, multimédia amène le lecteur à se mettre en scène dans une situation de vie. La poésie numérique se rapproche d'une simulation ou d'un simulacre qui permet une prise de conscience de soi accrue, grâce, notamment, à l'interactivité. Les œuvres que nous avons étudiées semblent donc représentatives du postmodernisme dans le rapport au réel qui s'exprime à travers elles, rapport particulièrement conflictuel. Si la technologie permet d'avoir une sorte d'inclusion du réel grâce à la vidéo, de se rapprocher au plus près de ce réel, on ne peut s'empêcher de sentir une forme de nostalgie du réel, comme si l'œuvre numérique même lorsqu'elle cherche à « s'incarner » ne pouvait se

départir de son caractère virtuel et ne pouvait s'empêcher de le regretter. Le numérique semble une technologie particulièrement appropriée pour rendre compte de l'imprésentable et entraîner le lecteur dans une lecture poétique du monde.

Les trois œuvres que nous avons étudiées ne présentent toutefois pas du tout la même conception de l'usage du médium et donc de la lecture. Elles n'ont pas ailleurs pas toutes les trois la même relation au postmodernisme.

A défaut de relever des différences nettes en fonction de la langue utilisée ou du contexte culturel, ce que sous entendait une démarche comparatiste, il semblerait que la conception de la poésie numérique ait évolué entre les années 1990 et les années 2000 avec le fait que le numérique soit lié non seulement à une nouvelle technologie mais aussi à un nouveau média à travers internet. Il nous est difficile de parler des différentes techniques, des programmes utilisés, qui évoluent vite et ne sont certainement pas les mêmes qu'il s'agisse du travail de Fabio Doctorovich ou de ceux de Jason Nelson ou d'Annie Abrahams. Il est cependant assez net que le premier ne prend pas en compte la réception de la même manière que les deux suivantes. L'œuvre la plus ancienne, celle de Fabio Doctorovich, même si elle est lisible sur internet, n'a pas été construite dans l'optique d'une mise en réseau et d'un échange possible avec le lecteur. Elle existe indépendamment de tout circuit de communication. L'œuvre pourrait se trouver isolée d'un flux numérique, gravée sur un CDROM, voire imprimée étape par étape qu'elle n'en serait pas modifiée, ni elle, ni sa lecture. Si les programmes avec lesquels elle est conçue sont conservés précieusement, elle sera encore lisible dans les années qui suivront, sans que sa réception s'en trouve altérée. Elle existe enfin de façon autonome du *medium* interne. Elle n'a pas bouleversé le lien qui existait entre l'auteur - l'œuvre - le lecteur. De ce fait, la conception de l'œuvre, du lecteur, de la lecture même n'est pas tellement éloignée de celle d'une œuvre traditionnelle. Certes, l'œuvre est en mouvement et le lecteur doit décrypter le sens de ce mouvement, mais l'œuvre est inscrite dans un espace clos, avec un début, une fin. Cette œuvre ne peut ni être modifiée ni permettre un échange avec son auteur. Les frontières de l'œuvre, spatiales, temporelles ne sont guère différentes de celle d'une œuvre traditionnelle. Le lecteur, même s'il peut choisir l'ordre dans lequel il parcourt le poème aboutira obligatoirement à l'écran final. Il n'y a pas de modification fondamentale de la réception de l'œuvre qui reste selon l'expression de Paul

Ricoeur « un discours fixé par l'écriture »¹⁰⁷, même si cette écriture est numérique. Cela ne semble pas être le cas dans les travaux de Jason Nelson qui l'un comme l'autre s'inscrivent dans une logique de communication. Dans ce sac la lecture et la relation auteur – œuvre lecteur se trouve radicalement modifiée. L'œuvre n'existe plus de façon autonome, identique à elle –même une fois qu'elle est publiée sur le net, elle reste liée à l'auteur qui peut la modifier à tout moment (c'est visiblement le cas du site d'Annie Abrahams où la fenêtre du compte *twitter* permet que le site soit chaque fois différent, et pourtant semblable). L'œuvre n'est jamais coupée de son auteur. Elle n'est pas coupée de son lecteur qui non seulement comme n'importe quelle œuvre écrite, peut l'interpréter, mais peut également participer à l'écriture de l'œuvre. Hans Robert Jauss se demande « comment faire passer, grâce à l'art redevenu expérience de communication, la conscience réceptive de sa passivité contemplative à l'activité communicationnelle la conduisant à une nouvelle solidarité dans l'action¹⁰⁸ ». Il semblerait que le *medium* internet nous donne l'occasion de répondre à cette question. L'outil informatique permet de penser d'une nouvelle façon la relation entre l'expérience esthétique et la pratique. L'œuvre d'Annie Abrahams dépasse la simple lecture dans la mesure où l'auteur utilise un outil de communication de tous les jours, des outils pratiques qui ne sont pas liés à l'exercice de la poésie, mais qui existent dans le « monde de tous les jours ». L'utilisation de l'internet permet de faire le lien entre l'aspect autonome et esthétique de l'œuvre et son aspect pratique. Par ailleurs si l'œuvre de Fabio Doctorovich ne requiert pas explicitement de la part de son lecteur un jugement esthétique, c'est bien le cas des deux autres œuvres *Being human 2003* et *Game, game, game and again game*. La demande de jugement esthétique est inscrite dans le mode d'emploi du jeu de Jason Nelson et encore mieux ce sont les jugements de l'œuvre qui participent eux-mêmes de l'œuvre chez Annie Abrahams.

La lecture de l'œuvre numérique ne permet pas seulement une perception et une compréhension de l'œuvre mais également elle permet la formulation d'un jugement esthétique, jugement esthétique qui peut également être envoyé à l'auteur, inversant en quelque sorte le schéma de communication. La communication d'une certaine manière grâce au *medium* internet devient réversible. Cette remarque peut être liée à la question du postmoderne. En effet, lorsque nous avons abordé la question du postmodernisme, nous nous sommes aperçus que deux œuvres sur trois, à nouveau *Being human 2003* et *Game, game, game and again game* (mais pas *9MeneM9*) correspondaient aux caractéristiques du postmoderne tels que nous les avons retenus, c'est-à-dire les caractéristiques d'une œuvre qui remet en question le lecteur et sa lecture

¹⁰⁷ P. RICŒUR, *Du texte à l'action : essais d'herméneutique II*, Paris, Éd. du Seuil, 1986, p. 154.

¹⁰⁸ H.R. JAUSS, *Pour une esthétique de la réception*, traduit de l'Allemand par Claude Maillard Paris, Gallimard, 1978, réédition Tel Gallimard, 2013, p. 148

grâce à une forme de métalecture. La métalecture est beaucoup moins présente dans l'œuvre de Fabio Doctorovich. Étrangement, l'œuvre qui s'inscrit le plus dans la tradition des avant-gardes est celle qui est le moins représentative du postmoderne. À ce titre nous pouvons relever une évolution importante dans les œuvres numériques, le passage d'une publication sur internet modifie totalement la conception de l'œuvre.

Une autre question reste néanmoins ouverte. Si les œuvres que nous avons étudiées sont, plus ou moins, postmodernes, cela implique-t-il une évolution dans la place du lecteur et dans sa lecture? Malgré tout, l'inscription du lecteur et de sa lecture dont-elles finalement si différentes? La modification du support en fait-elle des œuvres plus « ouvertes » au sens ou l'entend Umberto Eco? L'œuvre numérique nous semble avoir été créée dans le fantasme d'une liberté accrue du lecteur, d'une liberté qui ferait de lui l'auteur du texte. Qu'en est-il de cette liberté? Se manifeste-t-elle dans la lecture? La présence d'initiative et d'« actes de liberté consciente¹⁰⁹ » est-elle différente dans un poème numérique? Dans un premier temps il semblerait que cette liberté soit plus grande puisque le lecteur dispose d'une marge d'interprétation accrue par la présence d'image par exemple et de l'ambiguïté qui peut leur être associée. L'interactivité apparaît également comme un facteur de liberté de la lecture. Cependant cette interactivité est-elle véritablement une plus grande liberté du lecteur? Tout texte prévoit un lecteur et sa lecture.¹¹⁰ Or dans l'œuvre numérique la stratégie mise en place doit non seulement prévoir l'interprétation de l'œuvre mais également le mouvement de la lecture même. Cette mise en place se fait dès l'écriture du programme. Alors que dans l'itinéraire interprétatif repéré par Umberto Eco, le lecteur garde une marge de manœuvre dans son interprétation. Cette marge de manœuvre est liée au code employé, au langage qui peut être perçu différemment entre l'auteur et le destinataire du message. Les mots eux-mêmes laissent une certaine liberté au lecteur. Dans l'œuvre numérique, le lecteur et son interprétation sont prévus bien évidemment également dans les mots, mais ils le sont également dans le parcours. Et dans le parcours que le lecteur active en cliquant sur les liens, il n'y a guère de marge de liberté interprétative. Le lecteur doit activer les liens prévus par l'auteur. On pourra toujours objecter qu'il en est de même dans une lecture « normale », le regard du lecteur doit progresser dans le texte, la main du lecteur doit tourner les

¹⁰⁹ Umberto ECO *L'œuvre ouverte* Seuil 1965, traduit de l'italien par Chantal Roux de Bézieux, collection Points Essais 1979 p 18

¹¹⁰ Umberto ECO *Lector in fabula*, traduit de l'italien par Myriem Bouzaher, Grasset 1985, le livre de poche Biblio Essais p 65 « un texte est le produit dont le sort interprétatif doit faire partie de son propre mécanisme génératif : générer un texte signifie mettre en œuvre une stratégie dont font partie les prévisions des mouvements de l'autre - comme dans toute stratégie »

pages... le lien est-il si différent de l'action du regard ou de la main? La différence est que dans le texte traditionnel, le mouvement du regard, l'action de la main sont des conventions qui ne sont pas dues à la volonté de l'auteur mais inhérentes à la nature du texte écrit. Dans l'œuvre numérique, l'action de cliquer fait partie de l'œuvre elle-même dans la mesure où elle est décidée de façon très consciente, en amont de la lecture, par l'auteur. Elle contient une intention, forte, qui ne laisse guère de place à la liberté d'action du lecteur. On a pu opposer que le lecteur avait le choix du parcours. Si cela est vrai dans l'œuvre discontinue d'Annie Abrahams, ce n'est pas le cas pour celle de Fabio Doctorovich où même si le choix existe, l'œuvre peut être lue de différentes manières, l'écran final, le plus signifiant reste l'aboutissement du parcours. Dans la mesure où le mouvement de lecture est prévu dès le départ, la liberté du lecteur se trouve restreinte, le lecteur étant fortement guidé dans sa lecture. Par contre la liberté du lecteur peut éventuellement réapparaître si le lecteur pratique une forme de métalecture et s'interroge sur le sens des liens qui nouent l'œuvre. Ces liens qui témoignent de l'intention de l'auteur sont bien sur signifiants. Ils structurent certes l'œuvres et assurent son fonctionnement sa progression, mais le fait d'ancrer tel lien sur tel mot est évidemment un effet de sens que le lecteur doit interpréter. La liberté du lecteur ressurgit dans le lien, en plus de la liberté exercée dans l'interprétation des signes textuels eux-mêmes. Néanmoins, le mécanisme de cette interprétation, de cette lecture du lien est forcément bien différent. L'interprétation des signes textuels s'appuie sur un code commun, le langage, dont le lecteur possède les clés, ou au moins quelques clés, qu'elles soient liées au langage ou au contexte.

Étrangement une autre question se lie à celle de l'œuvre ouverte et du postmodernisme : celle du récit. Nous avons remarqué que deux œuvres sur trois étudiées pouvaient s'apparenter à un récit. Or la notion de récit, même s'il s'agit de métarécit et de son refus est également au centre du postmodernisme mais pourtant elle reste omniprésente dans les études critiques et les travaux que nous avons pu lire lors de notre étude. L'œuvre numérique est le plus souvent envisagée dans le bouleversement qu'elle peut apporter au genre narratif et à sa remise en cause. La notion de récit semble avoir totalement occulté celle de poésie au moins qu'on peut se demander si ce genre a encore sa place aujourd'hui sur la scène littéraire. Le numérique ne paraît finalement qu'approfondir ce que d'autres formes de poésies qualifiées d'avant-gardistes avaient pu mettre en œuvre, comme si la technologie n'apportait finalement rien de neuf à la poésie. Or est-ce vraiment le cas? Il semble évident qu'on ne lit pas une œuvre poétique numérique comme on lirait un poème sur un support papier. Le lecteur doit faire preuve de la plus grande ouverture d'esprit, il doit accepter que tout soit remis en cause, la conception de la notion de texte, la

conception de la notion de genre poétique, la relation traditionnelle qu'il entretient avec la figure de l'auteur, avec sa propre lecture, qui n'est plus une création passive du sens, si l'on peut se permettre cet oxymore. À ce titre, il semblerait que ce soit, non l'utilisation du numérique en soit mais l'avènement d'internet, la mise en réseau de l'œuvre qui modifie profondément la conception de l'œuvre, des rapports entre le lecteur, l'œuvre et l'auteur. L'Internet fait entrer la poésie dans une nouvelle ère. La poésie nous semblait réservée non pas certes à une élite, mais à un petit cercle d'amateurs, où les lecteurs sont souvent les poètes eux-mêmes. Avec l'Internet la poésie a des chances de se démocratiser, d'échapper à cette vision élitiste et en cela elle rejoint également certaines conceptions peut-être plus anglo-saxonnes du postmodernisme. En se dévoilant sur internet, la poésie s'ouvre au monde et réalise la phrase d'Eluard « Un jour tout homme montrera ce que le poète a vu. Fin de l'imaginaire. Début de la communication poétique?¹¹¹ »

¹¹¹ Paul ELUARD, *Donner à voir*, Paris, N.R.F. 1939, p. 160.

Bibliographie

Œuvres étudiées

ABRAHAMS, Annie, *Being human 2003*

consultable à l'adresse

<http://www.bram.org/>

DOCTOROVICH, Fabio, *9MeneM9 ou Vote Menem 1999*

consultable à l'adresse :

<http://www.posttypographika.com.ar/menu-en1/genres/hyperpo/9menem9/frame1.htm>

NELSON, Jason, *Game, game, game and again game 2009*

consultable à l'adresse

<http://www.secrettechnology.com/gamegame/gamegame.html>

Documents consultés concernant les œuvres étudiées

À propos d'Annie Abrahams

compte rendu de la conférence donnée le 27 mars 2008 à l'UQAM *nt2 nouvelles technologies, nouvelles textualités*

http://nt2.uqam.ca/labo/activites/conf%C3%A9rence_et_discussion_avec_annie_abrahams

interview 1 octobre 2010 *Digimag, the digicult's project journal* Octobre 2010

<http://www.digicult.it/digimag/issue-058/annie-abrahams-allergic-to-utopias/>

interview du *Artdeville* Magazine d'information Montpellier et sa région 17 février 2011

<http://www.chicxulub.fr/?p=359>

interview *Paris-art* 13 décembre 2011

<http://www.paris-art.com/interview-artiste/annie-abrahams/abrahams-annie/453.html>

compte rendu de la conférence donnée le 27 mars 2009 à l'UQAM

http://nt2.uqam.ca/labo/activites/conf%C3%A9rence_et_discussion_avec_annie_abrahams

À propos de Fabio Doctorovich

Clemente PADIN « La poesía interactiva de Fabio Doctovich » *Escaner cultural* Número 37 12 février 2002

<http://www.escaner.cl/escaner37/acorreo.html>

KOZAK, Claudia, « Construcción y exploración de lenguajes. Del poema proceso a la tecnopoesía » *Ludion*

http://ludion.com.ar/archivos/articulo/050210_kozak-claudia_construcci%C3%B3n-y-exploraci%C3%B3n-de-lenguajes.pdf

À propos de Jason Nelson

interview sur le site *Museum 2.0*

<http://museumtwo.blogspot.fr/2007/11/wildness-in-corner-discussion-with.html>

Ouvrages critiques généraux

BALPE, Jean-Pierre, *Lire la poésie*, Paris, Éditions Armand Colin, 1980.

L'ouvrage présente la poésie et sa lecture en ayant recours à des exemples relevant principalement des avant-gardes notions de base : matière du poème, architecture du poème, fonction poétique
A le mérite de prendre en compte le lecteur

CALVINO, Italo, *Una pietra sopra*, Torino, Einaudi, 1980, Trad. fr *La machine littérature*, traduit par Michel Orcel et François Wahl, Paris, Seuil, collection Pierres vives, 1984
Fait le lien entre les avant-gardes et anticipe sur la poésie numérique

COSTA, Mario, *Internet e globalizzazione estetica*, Napoli, Tempo Lungo, 2002 Trad. fr. *Internet et globalisation esthétique – L'avenir de l'art et de la philosophie à l'époque des réseaux*, traduit par Guidano Di Nicola coll. Ouverture philosophique, L'harmattan, 2009

L'auteur montre comment internet modifie la conception de l'esthétique dans une nouvelle relation au temps et à l'espace et l'apparition d'une esthétique de la communication.

GIRARD, Bernard, *Lettrisme – L'ultime Avant-garde*, Lassay-les-Châteaux, les presses du réel, 2010

Présentation du lettrisme et d'Isidore Isou – permet de faire le lien entre les avant-gardes et le travail sur le mot dans la poésie numérique

LYOTARD, Jean-François, *Le Postmoderne expliqué aux enfants : correspondance, 1982-1985* Galilée, 1993, Le livre de poche; 4183. Biblio essais

Essai qui résume la pensée de Jean-François Lyotard et permet de définir l'œuvre postmoderne et ses caractéristiques – Rôle de la métalecture – Écriture de l'imprésentable (lien avec le virtuel?)

MESCHONNIC, Henri, *Pour la poétique*, Paris, Gallimard, 1970

Propose une critique de la rhétorique, de la poésie pensée autrefois dans son rapport au réel - L'auteur refuse la conception de la poésie comme écart (figures de style) et considère l'œuvre comme un monde rythmique et syntaxique – Le texte est vu comme lieu de tension

NOUDELMAN, François, *Avant-gardes et modernité*, Paris, Hachette, « Collection Contours littéraire », 2000
Analyse des avant-gardes et de leurs discours – A aidé à faire le lien entre avant-gardes et numérique- à relire /rôle social de l'avant garde

RICOEUR, Paul, *Du texte à l'action*, Paris, Seuil, 1986
Nécessaire pour penser la poésie /récit (pas tout compris, mais je vais reprendre la lecture !)

WEISGERBER, Jean, (éd.), *Les Avant-gardes littéraires au XXe siècle*, Budapest, Akadémiai Kiadó, 1986
Lecture (partielle) qui nous a permis de définir quelques caractéristiques de la poésie d'avant-garde pour mieux voir en quoi la poésie numérique s'inscrivait dans une tradition avant-gardiste.

Sur la littérature numérique

BALPE, Jean-Pierre (dir.) *Hypertextes, hypermédias et internet: H2PTM'99 : réalisations, outils et méthodes*, Paris, Hermès science, 1999
A aidé au questionnement initial – Ne concerne guère la lecture

BALPE, Jean-Pierre ; MAGNE, Bernard, *L'Imagination informatique de la littérature*, Colloque de Cerisy, Centre culturel international de Cerisy-La Salle, juillet 1985, Saint-Denis, Presses universitaires de Vincennes, 1991
ouvrage ancien plus de l'ordre du questionnement initial que d'une étude sur la lecture d'œuvre numérique

BOUCHARDON, Serge, (dir.) *Un laboratoire de littératures: littérature numérique et Internet*, Paris, Bibliothèque publique d'information, Centre Georges Pompidou, 2007
envisage les modalités de la lecture, transformation technique, lect-acture, lecture ludique

BOUCHARDON, Serge, (dir.) *Littérature numérique et caetera*, Paris, Formules, 2006
consultable à l'adresse <http://www.formules.net/pdf/formules-10.pdf>
historique et classification des différentes formes d'écrits numériques
p22 référence à Annie Abrahams
réflexion sur la littérarité et l'appartenance à un genre- relation à l'image

CASTELLIN, Philippe, *Doc(k)s, mode d'emploi : histoire, formes et sens des poésies expérimentales au XXe siècle*, Romainville, Al Dante, 2002
Réflexion sur la poésie expérimentale, la notion de texte, la relation à l'image- inscription de la tradition avant-gardiste - nombreux exemples – le point de vue d'une « revue »

DONGUY, Jacques, *Poésies expérimentales Zone numérique (1953-2007)* Dijon, les presses du réel, 2007
Historique et anthologie des poésies expérimentales – Prend en compte et définit la poésie numérique. Nous a aidée à présenter succinctement la poésie numérique et permis d'établir une filiation entre les différentes poésies d'avant-garde.

LENOBLE, Michel; VUILLEMIN, Alain (dir.) *Littérature et informatique La littérature générée par ordinateur*, Artois Presse université, 1995
Ouvrage ancien qui ne répond guère à notre questionnement

SAEMMER, Alexandra, (dir.) *Matière textuelle sur supports numériques*, Saint-Etienne, Université de Saint-Etienne, 2007
Plus particulièrement le chapitre 2 « Action du lecteur sur la matière textuelle »
Classification des différents types de liens

SAEMMER, Alexandra,(dir.) *E-Formes écritures virtuelles sur supports numériques*, Saint-Etienne, Université de Saint-Etienne, 2008

questionnement sur le rapport à l'image – littérature – démocratisation....

article de Philippe Bootz « poésie numérique : la littérature dépasse-t-elle le texte? »; À relire – idée d'une double lecture (métalecture)

SAEMMER, Alexandra,(dir.) *E-Formes 2 , au risque du jeu*, Saint-Etienne, Université de Saint-Etienne, 2011

Etudie les relations entre le texte numérique et le jeu – Pertinent pour étudier Jason Nelson (qui n'est pas cité) et de *Game, game, game and game again* - plus particulièrement article de Giovanna di Rosario consacré à la poésie numérique qui « décale la fonction poétique » p99

Conflit entre lecture et jeu?

VUILLEMIN, Alain, *Informatique et littérature, 1950-1990* Genève, Slatkine; Paris,Champion, 1990

Ouvrage ancien qui pose plus de questions sur la relation entre le lecteur et le support qu'il n'apporte de réponse - les transformations de la lecture sont néanmoins abordées dans les dernières pages, notamment par rapport à l'image « le texte est plus visualisé que lu »

Ouvrages sur la lecture

CAVALLO, Guglielmo, et CHARTIER, Roger,(dir) *Storia della lettura nel mondo occidentale*, Roma, Editori Laterza, 1995, Trad. fr. *Histoire de la lecture dans le monde occidental*, traduit par Jean-Pierre Bardos et Marie-Claude Auger, Seuil, 1997

Perspective historique de l'évolution des supports – n'envisage guère le numérique

ECO ,Umberto , *Opera Aperta*, Milan, Bompiani, 1962 Trad. fr. *L'Œuvre ouverte*, traduit de l'italien par Chantal Roux de Bézieux; avec le concours d'André Boucourechliev, Paris, Seuil, 1979

Envisage le rôle du lecteur dans la création du sens - Définition de l'œuvre ouverte qui nous a permis de questionner l'œuvre numérique (lien entre l'interactivité et l'ouverture?) – Ne prend guère en compte la spécificité de la lecture poétique

ECO, Umberto, *Lector in fabula : la cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Milano, Bompiani, 1979, Trad. fr. *Lector in fabula, ou La coopération interprétative dans les textes narratifs*, traduit par Myriem BOUZAHER, réédition : Paris, Grasset, 1985, Livre de poche, 2012

Etudie notamment l'inscription de la lecture dans le texte, notion précieuse pour la poésie numérique

ISER, Wolfgang, *Der Akt des Lesens*, München, éditions Wilhelm Fink Verlag, 1976, Trad.fr. *L'acte de lecture, théorie de l'effet esthétique*, traduit de l'allemand par Evelyne Sznycer, réédition : Mardaga, Sprimont, collection Philosophie et langage, 1997,

La lecture est interaction dynamique entre le texte et le lecteur : idée qui préfigure le texte numérique mais le texte tel que l'envisage Iser n'est jamais compris comme une communication directe, ce que peut être le texte numérique.

JAUSS,Hans Robert, *Kleine Apologie der ästhetischen Erfahrung*, Constance, éditions Verlagsanstalt; 1972, Trad.fr. *Pour une esthétique de la réception*, traduit de l'allemand par Claude Maillard, Paris, Gallimard, collection Bibliothèque des idées, 1978, réédition Tel Gallimard, 2013

Le concept de lecteur implicite - L'idée que la figure du destinataire est inscrite dans l'œuvre elle-même semble particulièrement vraie et prend un autre sens quand il s'agit d'écrit numérique qui doit prendre en compte le « chemin » du lecteur, idem pour l'interaction entre le texte et le lecteur –

La « Petite anthologie de l'expérience esthétique » nous a inspiré pour décrire la lecture numérique comme une expérience esthétique novatrice.

JOUVE, Vincent, *La Lecture*, Paris, Hachette, « Collection Contours littéraire », 1993
Ouvrage scolaire qui résume les différentes théories de la lecture, notamment celle de l'école de Constance

JOUVE, Vincent, (dir.) *L'Expérience de la lecture*, Paris L'improviste, 2005
présence de différentes formes de lectures : cognitive, affective, imaginaire,, lecture heuristique, lecture plaisir..

MACE, Marielle, *Façons de lire, manières d'être*, Gallimard, Mayenne, 2011

L'auteur étudie le lecteur réel, le « liseur » et l'influence de la lecture sur le lecteur « la lecture est moins un déchiffrement qu'un comportement »... une bonne idée pas toujours convaincante

MANGUEL, Alberto, *A History of reading*, Toronto, Knof Canada, 1996 Trad.fr *Une histoire de la lecture*, ouvrage traduit de l'anglais par Christine Le Bœuf, Nîmes, Acte Sud, 1998

Lecture agréable qui concernait néanmoins peu notre sujet.

PICARD, Michel, *La Lecture comme jeu*, Paris, Éditions de Minuit, 1986

Ouvrage d'autant plus éclairant que l'une des œuvres étudiées est un jeu. à relire pour approfondir l'éventuel conflit entre le fait de jouer et celui de lire / A croiser avec *E-Formes 2, au risque du jeu* d'Alexandra Saemmer – évoque la fonction cathartique du jeu, fonction cathartique évidemment présente dans l'expérience esthétique chez Jaus

RIFFATERRE, Michel, *La Production de texte*, Paris, Coll Poétique, Seuil, 1979

prise en compte du lecteur – différence de la lecture poétique

VANDERDORPE, Christian, *Du papyrus à l'hypertexte*, Paris, Editions la découverte, 1999

Etudie la lecture numérique en la comparant à une lecture conventionnelle – envisage les questions de linéarités et de tabularité – Ne prend guère en compte la poésie

Articles et ressources internet

sur le numérique

BALPE, Jean-Pierre, "Pour une littérature informatique : un manifeste..." 1995 in *littérature et informatique La littérature générée par ordinateur* textes réunis par Alain Vuillemin et Michel Lenoble Artois Presse université 1995 http://chatonsky.net/files/pdf/jean-pierre-balpe/jpb_manifeste.pdf

BOOTZ, Philippe, « La lisibilité du texte électronique » Astrolabe, Université d'Ottawa, *Encyclopédie de la recherche littéraire assistée par ordinateur*

<http://www.uottawa.ca/academic/arts/astrolabe/articles/art0037/Lisibilite.htm>

BOOTZ, Philippe, « Le lecteur capturé » Site archives CNRS

http://hal.inria.fr/docs/00/13/72/17/PDF/Le_lecteur_capture_-_article_definitif.pdf

BOUCHARDON, Serge, « Les récits littéraires interactifs » Université de technologie Compiègne

<http://www.utc.fr/~bouchard/articles/bouchardon-formules.pdf>

CLEMENT, Jean, « Hypertexte et fiction: une affaire de liens »

<http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/Lien.pdf>

CLEMENT, Jean, « Fiction interactive et modernité »

<http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/litterature.html>

CLEMENT, Jean, « Afternoon a story : du narratif au poétique dans l'œuvre hypertextuelle »
<http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/Afternoon.htm>

GERVAIS, Bertrand; XANTHOS, Nicolas, « L'Hypertexte: une lecture sans fin » *Astrolabe*, Université d'Ottawa,
<http://www.arts.uottawa.ca/astrolabe/articles/art0036.htm>

SAEMMER, Alexandra, « Les métaphores du texte numérique Réflexions sur les relations entre dimensions sémantiques, graphiques, cinétiques et algorithmiques de l'écrit sur support électronique » Université de Nancy
http://ticri.inpl-nancy.fr/ticri-h2ptm.fr/index.php/H2PTM_%282007%29_Saemmer

sur la lecture numérique

ALLARD, Laurence, « Dire la réception, culture de masse, expérience esthétique et communication » Site *Persée ; revues scientifiques*
http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/reso_07517971_1994_num_12_68_2621

BERTRAND-GASTALDY, Suzanne, « Des lectures sur papier aux lectures numériques : quelles mutations? »
Site : *Archives ouvertes en sciences de l'information et de la communication*
http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/docs/00/06/21/05/PDF/sic_00000256.pdf

CHARLIER, Philippe; PEETERS, Hugues, « L'appropriation sociale du multimédia » Université Catholique de Louvain
http://sites.uclouvain.be/grems/pdf/techreports/peeters-charlier_sstc-appro.pdf

ECO, Umberto, « Vegetal and mineral memory : The future of books », *Journal égyptien Al Ahram*
<http://weekly.ahram.org.eg/2003/665/bo3.htm>.

ERTZSCHEID, Olivier, « Pratique énonciatives hypertextuelles: vers de nouvelles organisations mémorielles. » *Revue en ligne Archée*
<http://archee.qc.ca/ar.php?page=imp&no=201>

Christian VANDENDORPE "La Lecture de l'hypertexte" *Astrolabe*, Université d'Ottawa,
<http://www.arts.uottawa.ca/astrolabe/articles/art0006.htm/Lecture.htm>

sitographie

sites à visée « anthologique »

<http://www.akenaton-docks.fr/DOCKS->

[datas_f/collect_f/auteurs_f/D_f/DOCTO_f/anim_f/menemfdoc_f/9menem91.htm](http://www.akenaton-docks.fr/DOCKS-datas_f/collect_f/auteurs_f/D_f/DOCTO_f/anim_f/menemfdoc_f/9menem91.htm)

<http://epc.buffalo.edu/e-poetry/spring00>

<http://www.sobookonline.fr/livre-numerique/experimentations-2/litterature-et-numerique-vers-quelles-ecritures/>

<http://delapoésiecontemporaine.tumblr.com/page/2>

<http://www.ieeff.org/urbanitessued.pdf>

<http://www.expoesia.com/expoesia.html>

<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-1996-01-0008-001>

<http://www.donguy-expo.com/>

<http://nt2.uqam.ca/>

<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-1996-01-0008-001>
<http://synesthesie.com/>
http://www2.cndp.fr/themadoc/poesie_sonore/poesie_sonoreImp.htm
<http://www.amourier.com/approches-critiques/au-fil-des-notes/315-histoire-de-la-poesie-numerique.php>
ALTX online network, <http://altx.com>
Charabia.net, génération automatique de textes aléatoires, <http://www.charabia.net/>
Doc(k)s, <http://www.sitec.fr/users/akenatondocks/>
E-critures.org, <http://www.e-critures.org>
Hermeneia. Literary Studies and Digital Technologies, <http://www.uoc.edu/in3/hermeneia/cat/>
Locus Novus, <http://www.locusnovus.com/>
TAPIN, poésie sonore contemporaine, <http://tapin.free.fr/>
Trace Archive. Archive of the trAce Online Writing Center 1995-2005,
<http://tracearchive.ntu.ac.uk/>
Transitoire observable, <http://transitoireobs.free.fr/to/>
Marie Belisle, Scripturae, <http://www.scripturae.com/>
Tim Catinat, Métatextes, <http://www.metatextes.com/>
Electronic Poetry Center (centre électronique de Poésie), <http://wings.buffalo.edu/epc/>
Gabriela Golder, Postales, <http://postal.free.fr/>
Eduardo Kac, KAC WEB, <http://www.ekac.org/>
LAIRE, Mots-voir, <http://motsvoir.free.fr/>
Xavier Malbreil, Om1.com, écrits et théorie, <http://www.0m1.com/>
Joerg Piringner, Digital sound, Visual interactive poetry, etc., <http://joerg.piringner.net/>

radio

<http://audioblog.arteradio.com/Balpeandsons/frontUser.do;jsessionid=2F98A0A2DCBF053E5CA1E01EC976AC2C?method=getHomePage&rubricId=3040312&blogName=Balpeandsons>