

## La technopoésie dans les environnements numériques

Silvio de Gracia

Number 114, Spring 2013

Poésie autre

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/69174ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (print)

1923-2764 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

de Gracia, S. (2013). La technopoésie dans les environnements numériques. *Inter*, (114), 48–51.



## LA TECHNOPOÉSIE DANS LES ENVIRONNEMENTS NUMÉRIQUES

SILVIO DE GRACIA

De la proposition intermédia entre la poésie sonore et la première poésie informatique de Theo Lutz<sup>1</sup> jusqu'aux plus innovatrices et transgressives pratiques de poésie électronique ou numérique, en passant par la poésie artificielle cybernétique de Max Bense<sup>2</sup>, la vidéopoésie et les métissages artistiques de la poésie performative multimédia ont suggéré la poétisation du langage audiovisuel. D'ailleurs, ces éléments iront jusqu'à imposer une redéfinition de la poésie. Les processus de négociation, d'intersection et de médiation entre la poésie et la technologie font preuve de la fréquente et indéniable vocation du langage poétique. Lors des expériences de recherche sur les nouveaux supports et les nouvelles formes de communication, la formulation de nouvelles cartographies capables d'expliquer les parcours exploratoires du poète est un passage obligé. Ces pratiques interpellent et reformulent la complexité des nombreuses démarches technologiques.

La tendance vers la technicisation du domaine poétique a commencé dans les années cinquante avec les expériences magnétophoniques d'Henri Chopin et de Bernard Heidsieck. Cependant, elle ne se diversifie ni se développe en une poésie hypertechnologique et pluridimensionnelle que dans les dernières décennies. L'entrecroisement entre poésie et technologie met en lumière le processus d'adaptation aux nouveaux médias et aux nouveaux supports, un processus incessant et cumulatif où se sont produites « les interventions et les transmutations nécessaires pour que la fonction poétique devienne dominante dans le milieu technologique »<sup>3</sup>. Ces négociations intersystèmes (poétique, artistique et technologique) ont donné lieu à la production d'un langage technopoétique comme résultat de la configuration d'une interface signique que certains chercheurs identifient comme technopoésie.



> Fernando Aguiar, *Ensaio para uma Interação da Escrita*, 1985. Photo : Raul Ladeira.

> Fernando Aguiar,  
*Soneto de los Sentidos*,  
2008. Photo : Itziar &  
Zabala.

Dans un sens, la technopoésie peut être associée à plusieurs formes de transaction sémiotique et à des instances intersigniques de négociation où « les signes de la technologie sont adoptés par les signes de la poésie »<sup>4</sup>. Dans le processus ininterrompu d'hybridation de moyens et de langages, ces formes d'expérimentation technopoétiques ont produit différents types de poésie : poésie sonore, poésies visuelle, xérogaphique et photographique, vidéo-poésie, fax-poésie, holo-poésie, poésie performative multimédiale, poésie informationnelle ou infopoésie, ainsi que toutes les variantes de la poésie électronique ou cyberpoésie. Ce qu'on constate dans toutes ces expériences de croisement et de débordement des langages, c'est la naissance d'une nouvelle poétisation des ressources technologiques de même qu'une subversion des signes pragmatiques et fonctionnels du langage technologique au sein des formes signiques multidisciplinaires et polysémiques du langage poétique.

### La cyberpoésie ou la poésie de l'ère numérique

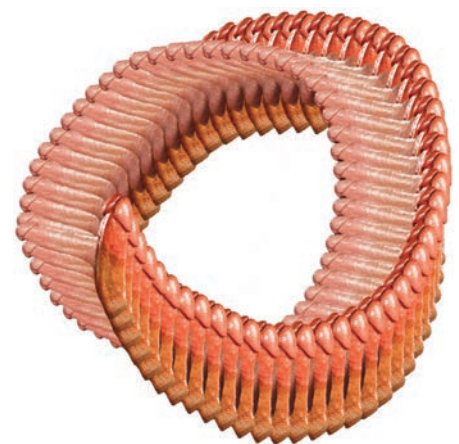
Dans ce large spectre, l'expérimentation des environnements numériques semble être la tentative la plus efficace et la plus appropriée pour adapter la poésie à notre époque, « parce qu'il n'y a pas d'autre poésie innovatrice, valable et adéquate aux caractéristiques émotionnelles, sociologiques, même historiques de ce début du XXI<sup>e</sup> siècle »<sup>5</sup>. La cyberpoésie ou poésie électronique, formée de mots, d'images, de sons et d'animations intégrés à un « texte électronique » ou à un cybertexte, constitue une approche privilégiée. D'ailleurs, elle devient la forme la plus éminente du nouveau travail poétique dans les réseaux numériques de la communication. Cette forme particulière, qui existe et circule seulement dans le contexte virtuel de l'Internet et du cyberspace, provoque une rupture profonde avec l'unidimensionnalité de l'expression poétique verbale et marque le passage à une phase d'inépuisables expériences dans la spatialité hyperdimensionnelle des environnements numériques.

En ce qui concerne strictement la technique, la cyberpoésie est déterminée par l'utilisation et l'appropriation du répertoire des ressources technologiques, incluant l'hypertexte, les animations bi- et tridimensionnelle, et même les interfaces les plus avancées de réalité virtuelle ou augmentée.

La cyberpoésie la plus simple et la plus connue est probablement la poésie hypertextuelle, celle qui permet d'articuler une œuvre par l'accumulation de textes et de liens pouvant être lus et abordés de plusieurs façons, ce qui rend possible une textualité ouverte et continuellement renouvelée. Les ressources technologiques explorées par ce type de poésie permettent une lecture non linéaire qui offre au lecteur-opérateur la possibilité d'interagir avec l'auteur et les autres lecteurs selon son choix de parcours et de liens de production de signifiés qu'il considère les plus appropriés, même si ce choix est limité par la disponibilité des dispositifs du logiciel hypertextuel. La poésie hypermédia, révélée ultérieurement, élargit pour sa part le développement de cette phase. Elle permet la transformation du système hypertextuel (composé uniquement de textes verbaux) en un système ou en un texte hypermédia admettant les liens électroniques entre les mots, les images statiques ou animées, les graphiques et les sons. Cette poésie apparaît au moment où le cyberspace est capable d'offrir les moyens les plus diversifiés pour exploiter les actions de simulation virtuelle. Le développement de la poésie hypermédia se veut d'ailleurs l'étape la plus avant-gardiste dans les négociations entre le langage poétique et le langage technologique. Il rend possible la fusion des composantes essentielles de la poésie verbale imprimée qui, avant la naissance des moyens numériques, ne pouvait être évoquée et projetée que par l'esprit du lecteur.

L'une des étapes antérieures au développement de l'hypermédia est la poésie animée ou en mouvement. Dans ce cas, l'œuvre poétique est basée sur le mouvement ou la modification progressive d'un texte verbal, que ce soit de façon automatique ou bien par l'intervention de l'utilisateur-lecteur. Il est également nécessaire de considérer la poésie créée par ordinateur, ou *computer poetry*, dans laquelle les textes sont créés automatiquement à partir de plusieurs logiciels automatiques, avec plus ou moins d'interaction avec l'utilisateur. Cette tendance a été développée originellement en dehors du cyberspace, avant même la naissance d'Internet, par des pionniers comme l'Allemand Theo Lutz, le premier à avoir obtenu un ensemble de phrases produites par un logiciel sans intervention humaine, transférant ainsi la subjectivité de la poésie à une machine.

Plusieurs autres formes se sont aussi développées à l'intérieur de la cyberpoésie, comme la poésie des codes, la poésie interactive et collaborative ou la poésie performative. En ce qui concerne la poésie des codes, il se produit une resignification des codes de la technologie informatique et une reconversion ludique du langage de programmation, telles l'utilisation poétique des messages d'erreur de courrier ou les stratégies subversives du langage propre au Web dans les *Spams Trashes* du poète uruguayen Clemente Padín. Par ailleurs, la poésie interactive et collaborative rend possible une série de propositions qui ne peuvent être réalisées qu'avec la participation des usagers. Elle leur offre aussi la possibilité de devenir coauteurs des œuvres. C'est ainsi que, par exemple, dans le projet *Seattle Drift*<sup>6</sup> du Canadien Jim Andrews, le lecteur est invité à créer ou à réécrire un poème en cliquant avec la souris de l'ordinateur, ce qui lui permet de réorganiser et de replacer les lettres des mots d'un texte. Dans d'autres expériences,



> Jim Andrews, *The Pornomorphs: Penis Unix (Composing a Poem)*, 1997.

l'écriture adopte un mode élargi, comme dans *Verso universal* (1995) du Brésilien Philadelpho Menezes, un projet de poème, basé sur la force étendue de la communication via Internet, qui a commencé avec trois vers de Menezes, mais qui s'est développé grâce à d'autres poètes de par le monde. Dans tous les cas, la communication Web modifie l'ordre unidirectionnel du discours où le message va d'un émetteur à un récepteur sans possibilité de réplique ou de retour. L'Internet et le cyberspace augmentent la communication et la rendent plus authentique en l'ouvrant sur un modèle de dialogue ou de « multialogue » démocratique et interactif. Dans ce nouveau contexte, l'artiste ou le poète peut « créer de nouvelles configurations pour la communication, les codes et le langage, entre lui et l'utilisateur [...], celui-ci peut, en même temps, être le récepteur et l'émetteur. Ce processus n'est pas le même que dans le vieux système ; avant, les rôles étaient altérés : on était ou l'émetteur ou le récepteur, mais jamais les deux en même temps »<sup>7</sup>.

La poésie performative, qui était auparavant exposée dans des espaces réels et tangibles, est elle aussi transformée profondément lorsque le réseau cybernétique devient un nouveau



> Clemente Padín, *Enjoy*, série *Spams Trashes*.

contexte de production et de distribution de cette expression poétique. Le lien entre ce qui est poétique et ce qui est performatif dans le cyberspace, incluant les actions en téléprésence, provoque une réaction transformative intense qui suppose une large reconceptualisation des catégories conventionnelles comme le corps et sa présence physique, le temps, l'espace et le rapport avec le public.

Chaque nouveau stade du développement de la technologie informatique est exploré et abordé à partir de la perspective esthétique par les poètes numériques, dans un processus d'échanges et de médiations accumulatives qui transforment et redéfinissent constamment la création poétique. Selon les différents stades de l'évolution des ressources électronique-numériques, plusieurs associations ont été établies : des mots et des images statiques ; des mots et des images animées ; des mots et des sons ; des mots, des images statiques et/ou animées et des sons. Ces associations matérialisent une manifestation multidisciplinaire complète : elles « font et enrichissent ce qui était déjà potentiellement indiqué par les ressources expressives, polysémiques et multidisciplinaires du langage poétique verbal »<sup>8</sup>.

### La poésie virtuelle

À partir de 1995, le poète argentin Ladislao Pablo Györi développe sa proposition de poésie virtuelle, probablement ce qui constitue la phase la plus complexe et ambitieuse de la cyberpoésie. Les « poèmes virtuels » ou « Vpoèmes », nommés ainsi par Györi, sont des instances numériques interactives qui sont capables de : « I. s'intégrer à – ou être créées grâce à – un mode virtuel [défini comme DPV ou « Domaine de poésie virtuelle »] à partir de logiciels ou de séquences [de développement d'applications RV et d'exploration en temps réel], permettant plusieurs sortes de manipulation, de navigation, de comportement et de capacités alternatives [face à des restrictions « environnementales » et aux divers types d'interaction] ;

II. être « expérimentées » à travers des interfaces d'immersion partielle ou totale ; III. assumer une dimension esthétique [...] sans être réduites à un simple phénomène de communication [en tant que simple transmission d'informations] ; et IV. être définies autour d'une structure hypertextuelle [...], mais surtout en incluant des hyperdiscours [dont la particularité est de ne pas être une source linéaire sémantique]. »<sup>9</sup>

La poésie virtuelle, en somme, permet l'élaboration de textes numériques tridimensionnels, interactifs, navigables à travers des interfaces de réalité virtuelle ou augmentée. D'ailleurs, « sa permanence est basée sur le caractère mathématique ou numérique des éléments qu'elle reçoit ainsi que sur la possibilité de fixer ouvertement des liens entre l'espace, les objets et les sujets virtuels, comme il n'avait jamais été possible auparavant de le faire par aucun autre moyen »<sup>10</sup>.

Les poèmes virtuels brisent de façon radicale l'espace physique réel. Ils dépassent les restrictions des limitations de toute expérience physique, réelle ou analogique, et celles des catégories conventionnelles de l'expérience : « Ces poèmes, qui peuvent être vraiment appréciés uniquement à l'intérieur de leur propre habitat, ne peuvent être déplacés ni bougés au rythme de logiciels précis bien définis, mais ils peuvent aussi correspondre à des situations produites par l'observateur, ce qui rend véritable l'interaction entre le poète, l'œuvre et le lecteur »<sup>11</sup>. » Par ailleurs, Györi va encore plus loin lorsqu'il affirme qu'« en libérant l'imagination humaine de toute restriction réelle et en lui offrant un domaine vierge et inépuisable, la poésie virtuelle impose l'initiation d'une nouvelle époque de création poétique populaire où tout ce qui est conce-

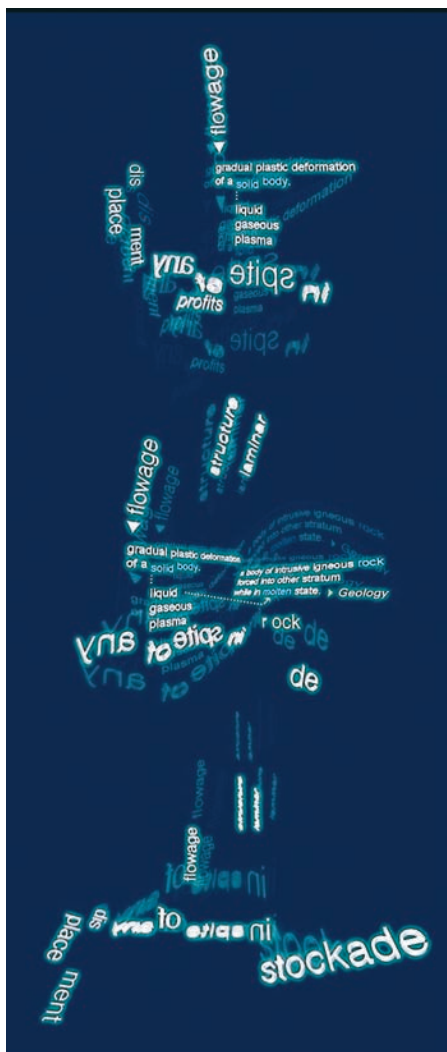
vable (en tant que construction théorique) trouvera son parcours d'effectivité à travers lequel même l'expérience humaine, en ce qui concerne les machines (d'un système mixte et cybernétique), atteindra des niveaux supérieurs à tout ce qu'on a connu jusqu'à présent »<sup>12</sup>.

L'innovation que demande la poésie virtuelle dépasse l'aspect purement technologique, car elle implique de fortes notions philosophiques. Les organismes ou objets tridimensionnels sont produits par une simulation informatique et peuvent devenir matériels, un peu comme un type de réalité fantomatique. Cet aspect fantomatique introduit une réflexion ontologique autour du problème des limites entre le réel et l'irréel. Dans les environnements numériques, la simulation s'inscrit dans un dépassement continu des frontières entre la « réalité » et sa représentation, ce qui donne comme résultat un affaiblissement de la certitude d'un référent ultime et absolu. Ainsi, ce que l'on retrouve à la base des images virtuelles n'est plus la réalité empirique externe, mais un objet informatique composé d'une séquence numérique de 0 et de 1, un modèle mathématique comme source des représentations qui seront par la suite « matérialisées » sur l'écran de l'ordinateur. C'est ainsi que, dans la poésie virtuelle comme dans d'autres manifestations de création artistique numérique, il ne s'agit plus de « représenter » une réalité préexistante, mais de désigner des espaces tridimensionnels reproduisant infiniment les possibilités de manipulation des objets ou des instruments numériques ainsi que la création de réalités fictionnelles qui ne pourraient devenir possibles que dans l'imagination des designers ou des programmeurs informatiques.

### La cybervisualité et la téléprésence

L'appropriation de l'Internet et de l'hyperdimensionnalité du cyberspace, par les médias ou les supports d'expérimentation artistique entre autres, a eu de fortes répercussions sur les processus de production et de réception des propositions poétiques contingentes. La cyberpoésie ou poésie numérique se développe et s'élargit dans le domaine de la cybervisualité où se dressent de nouvelles formes spécifiques de visibilité qui changent la façon traditionnelle de voir, de fabriquer et de distribuer les images. La cybervisualité impose au langage poétique ses codes et ses procédures, ses stratégies et ses ressources, ce qui fait que les œuvres produites dans ces conditions particulières ne peuvent plus être jugées selon les catégories traditionnelles. Les œuvres inscrites dans le domaine de la cybervisualité sont des dispositifs qui, essentiellement, ne peuvent ni exister ni « apparaître » sans la complicité du spectateur. Celui-ci doit assumer un rôle actif et participatif lorsqu'il manipule les objets ou les images. Lorsqu'il se retrouve, par exemple, face aux objets tridimensionnels de la poésie virtuelle, la matérialisation du simulacre numérique prend forme selon les points de vue choisis ou selon les façons dont ces éléments sont manipulés. Ces modalités de « lecture », incluant la substitution de la syntaxe

> Ladislao Pablo Györi, *Vpoem 14*, 1996.



linéaire par la syntaxe hypertextuelle, incitent la participation interactive et mènent le lecteur vers un processus inattendu de démocratisation des pratiques poétiques. Les poèmes collaboratifs et interactifs sont des entités privilégiées lorsqu'il s'agit d'élargir le domaine et l'usage du langage poétique par des moyens de création ouverts et non pas clos. L'interactivité constitue l'un des instruments les plus substantiels pour l'expérimentation poétique numérique.



> Beatriz Albuquerque, *Trabalho de Graça*, Second Life, 2010.

Une autre possibilité qui s'offre est la téléprésence. La poésie performative sur le Web n'a pas encore exploré de façon exhaustive les possibilités de la *téléprésentialité* ni celles des processus de dématérialisation du corps informatique. Le déploiement rapide de la numérisation et de la virtualisation, non seulement dans le domaine artistique mais aussi dans les liens et l'interaction qu'implique notre existence au quotidien, confirme le besoin d'intensifier l'instrumentalisation des pratiques poétiques sous des formats téléprésentiels. Sur Internet, le corps absent physiquement devient présent par téléprésence, mais « désormais, l'artiste ne possède plus que le corps virtuel ; un corps qui se branche et se recharge sur le Net comme un corps informatique »<sup>13</sup>. La matérialité charnelle est remplacée par une présence périphérique, virtuelle ou décorporalisée ; ce passage vers la virtualisation définit le domaine de la *cybercorporalité*. Dans ce processus, « quelque chose, possédant dans la réalité une présence physique et tangible, devient virtuel »<sup>14</sup> ; ce qui reste est un corps qui s'évanouit, qui est transmissible et fantomatique. La création poétique en téléperformance implique de nouvelles notions perceptives et intellectives qui se rendent visibles : dans l'hybridation et la fusion des environnements virtuels et réels ; dans les différentes formes de socialisation télépartagées ; dans l'immédiateté, l'instantanéité et l'emplacement du corps téléprésentiel ; de même que dans la création de territoires électroniques hantés par des avatars ou des clones numériques.

### La cyberpoésie et le désir de l'autre

La cyberpoésie existe seulement dans le cyberspace, et celui-ci n'est qu'un environnement social qui se développe et s'active dans un espace perpétuellement télépartagé. Le cyberspace, selon la pensée de Michel de Certeau, peut être conçu comme un espace social pratiqué, c'est-à-dire un espace capable d'exister, lorsqu'il est socialement significatif, au sein de toute activité sociale des usagers du réseau d'ordinateurs. Donc, la cyberpoésie, dans chacune de ses formes d'expression et dans toute activité sur Internet, « suppose un complémentarisme entre l'émetteur et le récepteur, une collaboration, une interactivité et, surtout, un désir de retrouver l'autre »<sup>15</sup>. La manifestation la plus puissante de ce désir de l'autre se perçoit probablement dans le rendez-vous virtuel en téléprésence, justement lorsque « le mouvement du corps éloigné se voit sauvé par le corps absent »<sup>16</sup> ou invisible de l'autre ou des autres.

La virtualisation du monde retrouve dans la cyberpoésie son interprétation et sa traduction la plus significative et réelle. Les cyberpoètes interpellent notre quotidienneté hyperbranchée, inévitablement virtuelle, et semblent rendre compte du fait que la réalité n'est plus qu'un jeu d'images souples, accéléérées, éphémères, fantomatiques. ◀

Traduit de l'espagnol par Karla Cynthia Garcia Martinez.

### NOTES

- 1 La première poésie informatique, *Nach Franz Kafka*, a été créée par le mathématicien et programmeur Theo Lutz en 1959, au Centre de calculs de l'École polytechnique de Stuttgart, en Allemagne. Il s'est servi de l'ordinateur Zuse, modèle Z22.
- 2 Max Bense (1910-1990), dans sa théorie sur le texte (1962), développe le concept de poésie artificielle cybernétique pour parler de la poésie conçue de façon machinale à l'aide d'ordinateurs électroniques dirigés par un logiciel.
- 3 Jorge Luiz Antonio, « Poesia eletrônica : negociações com os processos digitais », *Belo Horizonte*, Veredas & Cénarion, 2008, p. 18.
- 4 *Ibid.*, p. 31.
- 5 Ernesto Manuel de Melo e Castro, « Para una otra literacia », in *ibid.*, p. 8.
- 6 Voir le projet en ligne : [www.vispo.com/animations/SeattleDriftEnglish.html#](http://www.vispo.com/animations/SeattleDriftEnglish.html#).
- 7 Beatriz Albuquerque, *Art + Internet + Performance = Beginning of the 90s*, Impensável/Vila Nova de Famalicão, 2008, p. 47-48.
- 8 J. L. Antonio, *op. cit.*, p. 38.
- 9 Ladislao Pablo Györi, « Criterios para una poesia virtual » [en ligne], *Aero Edita*, [www.aeroedita.org/FRAMEset\\_o\\_digital.htm](http://www.aeroedita.org/FRAMEset_o_digital.htm).
- 10 *Ibid.*
- 11 Clemente Padín, « Breve Diccionario de la Poesía Experimental Latinoamericana » [en ligne], *Blocos* : portal de *literatura y cultura*, [www.blocosonline.com.br/literatura/poesia/poexpert/2002/diccionario/poexdicn.htm](http://www.blocosonline.com.br/literatura/poesia/poexpert/2002/diccionario/poexdicn.htm).
- 12 L. P. Györi, *op. cit.*
- 13 Silvio de Gracia, *Internet y performance : negociaciones entre cuerpo, virtualidad y telepresencia*, Hotel DaDA editor, 2012.
- 14 Eduardo Kac, « El arte de la telepresencia en Internet », in Claudia Gianetti (dir.), *Ars Telemática : Telecomunicación, Internet y Ciberespacio*, L'Angelot, 1998 ; [en ligne], *Telepresencia*, [www.ekac.org/telepresencia.html](http://www.ekac.org/telepresencia.html).
- 15 S. de Gracia, *op. cit.*
- 16 María Beatriz de Medeiros, « Arte de la Performance en telepresencia y cuerpos informáticos » [en ligne], *Corpos*, [www.corpos.org/papers/2003%20para%20espanha%20oesp.html](http://www.corpos.org/papers/2003%20para%20espanha%20oesp.html).

SILVIO DE GRACIA est artiste visuel, performeur et organisateur. Entre 2002 et 2010, il a édité la revue *Hotel DaDA*, sur l'art postal et la poésie expérimentale, et dirige actuellement le projet *Videoplay*, une plateforme internationale pour la distribution de l'art vidéo. Il est théoricien et chercheur en performance, en particulier sur la scène latino-américaine. Il a publié deux livres : *Internet et performance : les négociations entre le corps, la virtualité et la téléprésence et L'esthétique de la perturbation*. Ses écrits sont aussi publiés dans divers sites Web, magazines et livres collectifs. Il a présenté ses performances et interventions au Canada, en Italie, en Grèce, en Serbie, au Royaume-Uni, au Portugal, en Uruguay, à Cuba, en Colombie, au Chili et au Brésil.