

Le(s) Mange texte(s) : création cannibale et poésie numérique

Par Christopher Funkhouser

*Traduit de l'américain par Cécile Lavolot et Linda Omenya
(Master T3L : www.univ-paris8.fr/T3L/)*

I. La poésie numérique a toujours eu partie liée avec les concepts mathématiques. L'association d'éléments textuels est un processus additif, à tout le moins. La combinaison de fichiers et leur présentation à l'écran décuplent le potentiel poétique, si bien que la ou les sommes de l'équation artistique sont souvent dignes de l'effort consenti. Ce que nous incluons dans l'équation et la façon dont nous le faisons est donc décisif. L'étude comparée de certaines œuvres particulièrement réussies publiées dans la revue française de poésie numérique *alire* et dans d'autres ouvrages historiques et contemporains m'amène à dégager, au-delà des divergences d'approche esthétique et de facture, une caractéristique que j'aimerais rapporter à un concept poétique libérateur et fécond apparu en Amérique du Sud il y a près d'un siècle.

Lorsque le Portugais Pedro Afonso de Sardinha débarqua sur la côte brésilienne au milieu du seizième siècle pour fonder l'évêché de Bahia, les membres de la tribu (païenne) des Aimorés le mangèrent, conformément à leur rite. Les artistes brésiliens de l'ère moderne ont fait de cet événement historique, réaction spontanée à l'oppression coloniale, un modèle d'identification et un acte fondateur de l'appropriation des formes d'expression hétérogènes. Depuis, la reprise de cette transgression initiale a essaimé et peut désormais s'appliquer avec pertinence au contexte médiatique actuel. Cette philosophie créatrice inhabituelle et iconoclaste baptisée anthropophagie (ou cannibalisme), est inaugurée et exposée en 1928 dans le « Manifeste Anthropophage » d'Oswald de Andrade, qui déclare : « Je ne m'intéresse qu'à ce qui n'est pas mien »¹. L'anthropophage fait ses choux gras des idiomes et textes des autres, un trait caractéristique que l'on retrouve dans les courts poèmes d'Oswald de Andrade, tels que « Biblioteca National » (constitué en partie d'une juxtaposition de titres d'ouvrages, comme par exemple : « Code civil brésilien /Comment gagner au loto/La prise de parole en public pour tous/Le Pôle en feu ») ou « publicité » (qui adopte le style des slogans publicitaires : « Femmes en tout genre — faites

affaires avec M. Fagundes, distributeur exclusif pour les Etats-Unis du Brésil » (Bishop, 11, 13). Dans un autre exemple historique d'anthropophagie poétique, le poème sériel « cobra Norato » de Raul Bopp figure, par leur rencontre répétée, la hiérarchie brute entre les différents éléments d'une forêt tropicale (serpent, arbres, fleuve, oiseaux, etc.). Bopp, qui met en valeur le processus plutôt que l'aboutissement, s'approprie, simule et recycle sonorités naturelles et bouts de conversation, mêlant au poème lui-même le langage des créatures de la forêt qui sert de décor (par exemple : « Tiúg... Tiúg Tiúg.../Twi. Twi-twi). Autre aspect plus important encore, Bopp emprunte l'histoire de « cobra Norato » à la mythologie locale et la réinscrit dans « une langue orale et populaire » ; le poème est particulièrement anthropophage dans son « éthique et ses structures de pensée ». (Salgado, non paginé).

L'anthropophagie n'a pas cessé, depuis, d'influencer de nombreux artistes et poètes brésiliens.² Aujourd'hui, nous pouvons établir, entre anthropophagie et poésie numérique, des liens pertinents qui permettent de mieux comprendre certaines caractéristiques opératoires et potentialités artistiques fondamentales d'un genre artistique qui combine des fragments. Si le rapport entre poésie concrète et poésie numérique est reconnu, il n'est pas inintéressant de rapprocher cette dernière de l'une des influences majeures du concrétisme.³

Dans un entretien de 2005, Augusto de Campos explicite le concept : « Oswald de Andrade distingue l'anthropophagie ou cannibalisme purs, déterminés par la faim ou la voracité, de l'anthropophagie rituelle. Cette dernière n'est liée ni à la faim ni à la colère, mais se pratique dans le but d'acquérir les qualités de son ennemi. Le concept métaphorique (et d'une certaine manière, philosophique) d'Oswald consiste en une cannibalisation de la culture savante européenne qui permet, à partir des éléments assimilés, de construire quelque chose de véritablement nouveau ». Ce mode d'expression transformateur s'approprie des données, qu'il altère et adapte à ses propres fins. Indubitablement, cette méthode correspond, voire répond aux techniques d'appropriation dadaïstes, mais elle est également analogue à la forme d'anthropophagie que l'on peut observer dans certaines œuvres de poésie numérique.

Un texte anthropophage, dont le(s) auteurs(s) jongle(nt) avec plusieurs langues ou idiomes, dévore d'autres textes, d'autres icônes, et permet ainsi de recombinaison en toute liberté des méthodes et approches divergentes. La découverte ou la redécouverte du sens passe par la cannibalisation des textes, qui peut faire naître d'autres points de vue sur les thèmes personnels ou culturels repris par les auteurs dans leurs compositions, recompositions ou recyclages

textuels. Grâce à l'anthropophagie, les artistes peuvent librement remodeler les influences extrinsèques. C'est la reconnaissance affichée de cette pluralité qui fait la pertinence toujours actuelle du concept comme principe actif de création de la « différence ».

II/ Avant d'entamer sous cet angle l'examen d'une sélection d'œuvres informatiques, je voudrais simplement esquisser un bref historique de la poésie assistée par ordinateur, baptisée poésie numérique, poésie électronique, poésie informatique ou encore cyberpoésie selon les cas.⁴ Pour aller à l'essentiel, ces termes servent à décrire un nouveau genre d'art littéraire, visuel et sonore forgé par les poètes qui ont commencé à faire des expériences sur ordinateur dès la fin des années 1950. Au début, leur usage des programmes informatiques consistait à synthétiser une base de données et une suite d'instructions afin d'établir le contenu et la forme de l'œuvre. Au milieu des années 1960, on a vu apparaître des composants graphiques et cinétiques qui permettaient d'interpréter un langage formel sous forme de poèmes visibles à l'écran et à l'impression. Depuis, l'on crée des poèmes vidéographiques et cinétiques grâce aux techniques et aux outils numériques. Le début des années 80 a été marqué par l'apparition de l'hypertexte (des textes non linéaires mécaniquement interconnectés), parallèlement à une augmentation massive du parc des ordinateurs individuels. Cette évolution s'est accompagnée de l'émergence d'autres formes expérimentales, comme la poésie sonore ou holographique.

L'invention de l'ordinateur est certainement l'un des moments clefs de ces cinquante dernières années. Ce qui fait de la poésie numérique une pratique anthropophage, c'est avant tout sa façon de créer un concept littéraire par assimilation de formes d'expression et de production étrangères au monde numérique.

Les poèmes numériques ont hérité des qualités des nouvelles technologies : les poètes se sont emparés de ces redoutables engins informatiques, conçus à la base pour le progrès scientifique et commercial, et leurs expérimentations ont parfois été fécondes. L'assimilation de textes et de langages étrangers aux programmes informatiques a permis de réinventer à la fois le langage (grâce à la programmation) et l'informatique (grâce aux poèmes créés avec ces outils). Et elle a sans aucun doute doté la poésie numérique d'une certaine autonomie : les qualités artistiques de bien des projets complexes les rendent dignes d'être diffusés et étudiés. Le caractère anthropophage des premiers poèmes générés par équation algorithmique concrétise l'éclosion moderniste de textes non linéaires ouverts à l'interprétation : l'introduction d'éléments aléatoires

rappelle les méthodes dadaïstes. Au lieu d'effectuer de simples tâches de calcul et de gestion de données, l'ordinateur est doté d'une capacité d'expression créatrice qui a une incidence sur la répartition des rôles entre auteur, lecteur et langage. Depuis plus de quatre décennies, on utilise les générateurs de textes afin de permuter et de transformer en poèmes des bases de données terminologiques. L'assimilation d'un texte par la machine à des fins de production est indubitablement une marque d'anthropophagie sur le plan esthétique. L'analogie, qui fait de la digestion perpétuelle une fonction nécessaire, est à mettre en rapport avec l'une des analyses les plus pertinentes sur les hypermédias et hypertextes, dont s'inspirent aujourd'hui les identités contemporaines de la poésie numérique. Comme le fait remarquer Michael Joyce, le texte électronique se substitue presque toujours à lui-même plutôt que de procéder par ajouts : c'est là une caractéristique fondamentale de la poésie numérique. (236) Cette dynamique invite l'auteur à reconsidérer son rôle et la nature de son travail, permet aux poètes de recycler dans de nouveaux contextes des textes existants et d'en modifier l'aspect visuel de façon innovante. On peut évidemment faire la distinction, malgré tout, entre un texte qui en consomme un autre et un texte qui « se substitue à lui même ».

III/ D'une façon ou d'une autre, beaucoup de poèmes numériques sont cannibales. Je voudrais à présent regarder de plus près une sélection d'œuvres qui présentent cette caractéristique. L'esthétique de l'anthropophagie culturelle est bien représentée dans la revue *alire* qui présente un grand nombre de textes illustrant ce concept. Inutile de chercher plus loin que le premier numéro de cette revue, en 1989, pour trouver une œuvre de Jean-Marie Dutey intitulée « Le Mange Textes ». Cette composition est intéressante (comme beaucoup d'autres œuvres de la revue *alire*) en ce qu'elle présente de véritables enjeux esthétiques malgré une structure toute simple : une grille composée de neuf carrés sur huit permet d'afficher huit paires de mots à la fois. Les mots eux-mêmes sont également incrustés dans des micro-grilles et donnent l'impression d'être constitués d'éléments plus petits. L'exécution produit toujours le même résultat : un cycle de trois ensembles de textes différents qui se termine sur une image aigues-marine et rose construite sur le même modèle que le reste (chaque ensemble de mots occupe le même espace à l'écran) ; cette dernière série de mots est presque illisible en raison de la disparition subite du texte et de la construction des lettres qui s'apparentent à de curieux symboles. D'un groupe de mots à l'autre, le texte se dissout puis se reforme. Des effets de

distorsion et pixelisation, alliés à des couleurs criardes et contrastées, contrarient la lecture des mots. Bien que le rapport entre chaque paire de mots et entre chacun des vers soit incertain, l'œuvre présente les qualités d'un poème abrupt, abstrait et minimaliste. Le premier exemple qui s'affiche à l'écran et qui est tout à fait représentatif nous donne à lire les mots suivants : « robe quel / soie type/ trop vous /snob êtes /elle quel/ boit ciel/ elle vous/ voit sied » (non paginé). Dans cette œuvre difficilement lisible en raison de ses rapides dissolutions et reconfigurations textuelles, le lecteur se trouve face à une sorte de puzzle atypique. L'œuvre de Dutey illustre bien la manière dont certains auteurs se servent de techniques propres au numérique pour déformer et reformer le langage dans des œuvres qui tout à la fois explorent et établissent de nouveaux modes de lectures.

Alire a fait la part belle aux poèmes cinétiques dans lesquels les textes consomment d'autres textes : *Dressage no.7*, une œuvre de Claude Maillard et Tibor Papp, est un exemple flagrant de cette tendance anthropophage qui marque les premiers poèmes numériques. Les auteurs, qui reprennent le langage et les thèmes des précédents numéros d'*alire*, intègrent mots et expressions familiers dans un vaste ensemble de nouveaux contextes visuels. Le déroulement narratif fait alterner pages graphiques, pages textuelles et pages mixtes. Les œuvres de la série *Dressage* expriment le point de vue de Maillard et Papp sur la restriction générale des libertés civiles en reprenant, à de nouvelles fins et dans un nouveau média, l'esthétique de leurs prédécesseurs ; de même, d'autres collaborateurs de la revue *alire*, comme Philippe Bootz, Patrick Burgaud et Frédéric Develay travaillent la dissolution, la reformation et le recyclage, au sein de nouvelles structures, de segments de mots provenant de configurations précédentes ; certains générateurs de textes publiés dans la revue, sont manifestement anthropophages ; inclus dans *alire* 8, « L'Esprit Humain » de Jean-Pierre Balpe, dont les travaux de génération numérique remontent aux années 1980, en est un exemple ; toujours dans le même numéro, « SYNTEXT » de Pedro Barbosa et Abilio Cavalheiro, est une anthologie de générateurs qui donne accès à de nombreux exemples de cette dynamique et de cette esthétique textuelles⁵ : la création de ces poèmes ou poèmes en prose obéit à différentes règles selon les générateurs et procède d'une sorte de consommation virtuelle lors de laquelle les termes sont extraits de bases de données pour former de nouveaux textes.

Comme les premiers textes stochastiques de Theo Lutz en l'Allemagne, les premières expériences de poésie informatique aux États-Unis, « Music » et « The IBM Poem » de Emmett

Williams, relèvent sans conteste de l'esthétique anthropophage. Pour créer « Music » (en 1965) Williams a recensé, à l'aide d'un IBM 1070, les 101 mots les plus courants de *la Divine Comédie* de Dante et les a utilisés pour générer une série de poèmes informatiques. Dans son œuvre, Williams emprunte à Dante une structure verbale condensée, qui apparaît à l'écran sous forme de vers de plus en plus courts, en fonction de la fréquence des occurrences, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul mot.⁶

Dans « l'IBM Pœm » (1966), vingt-six mots sont aléatoirement tirés d'un dictionnaire : une liste est établie, qui associe à chacun d'eux une des vingt-six lettres de l'alphabet et constitue un ensemble de vers. Les vers suivants sont formés par permutation des lettres des précédents. Par la suite, d'autres artistes américains comme Jackson Mac Low, John Cage et Charles Hartman ont cultivé des méthodes similaires dans leurs compositions. TRAVESTY est le nom d'un fascinant programme, créé au début des années 1980⁷, qui lit et de transforme un texte soumis par l'utilisateur (lequel décide également d'un certain nombre de paramètres). Ni Cage ni Mac Low n'avaient attendu les ordinateurs pour s'adonner rituellement aux techniques de l'aléatoire, de l'appropriation et du calcul dans leur travail. Cage a beaucoup exploité les possibilités de l'aléatoire, notamment celle du I Ching, une méthode divinatoire qui consiste à formuler une question, puis à utiliser une pièce de monnaie afin de découvrir les combinaisons qui déterminent les réponses⁸. En général, Cage compose ou choisit un texte dont il fait une sorte d'oracle auquel demander les mots à utiliser avec chacune des lettres de la structure (verticale). Dans les séminaires poétiques recensés dans les tomes I à VI de ses œuvres, les textes sources comprennent : son essai « Composition In Restrospect », des écrits de Henry David Thoreau, de Ralph Waldo Emerson, de LC Beckett, de Fred Hoyle, de Marshall McLuhan de Buckminster Fuller, de Gene Youngblood, ainsi que des articles de la presse quotidienne.

Mac Low a composé les « Virginia Woolf Pœms » en exploitant la méthode « diastique » qu'il a mise au point en 1963 : cette technique consiste à sélectionner un terme (ou une expression) dans un texte, puis à extraire d'un texte source certains mots dont les structures verbales ou morphologiques sont identiques au premier terme et à les utiliser afin de créer de nouvelles œuvres poétiques. Hartman a par la suite transformé en un programme informatique nommé DIASTEXT la méthode arbitraire de MacLow qui était algorithmique mais ne comprenait pas d'éléments aléatoires. Une fois le texte saisi et les expressions « racines » choisies, le programme DIASTEXT peut rapidement exécuter pour l'artiste le travail de détermination (Hartman 96).

Très satisfait de ce programme, Mac Low l'a exploité pour composer un grand nombre de livres et de poèmes. Pour composer leur recueil de poèmes *Sentences*, en 1995, Hugh Kenner et Hartman se sont servis à la fois de DIASTEXT et de TRAVESTY : le texte source est un livre de grammaire du dix-neuvième siècle que les artistes auquel les artistes ont fait subir plusieurs transformations successives grâce au programme TRAVESTY avant de le soumettre au processus de redistribution du programme DIASTEXT (96). Chaque œuvre débute par un texte de deux cents cinquante mots généré par TRAVESTY ; le texte est ensuite soumis à DIASTEXT qui en fait un poème. Hartman a recyclé ses propres poèmes de la même manière pour composer « Monologues of Soul and Body », ce qui a donné naissance à un dialogue fascinant entre texte original et texte produit que l'on peut retrouver dans son recueil *Virtual Muse*.

On notera, sans s'en étonner, que les ensembles d'œuvres les plus manifestement anthropophages sont issus d'environnements plus ou moins collectifs. En France, par exemple, les chercheurs de pointe dont les œuvres cinétiques sont regroupées dans *alire*, partagent des valeurs esthétiques communes. Aux États-Unis, des artistes que réunissait l'utilisation, pour leurs productions poétiques, de programmes informatiques identiques ou similaires, ont également composé des œuvres anthropophages d'envergure. Je n'irai pas jusqu'à dire que de telles méthodes sont forcément tribales, mais le fait est que ces groupes, même s'ils n'étaient pas très structurés, ont été particulièrement productifs.

L'on peut également qualifier d'anthropophages certaines des œuvres poétiques numériques majeures apparues ces dernières années, depuis l'avènement du Web, même si leurs auteurs ne sont explicitement affiliés à aucun groupe. Dans le cadre restreint d'un article, mon analyse se limitera à une brève présentation de diverses techniques anthropophages mises en avant dans les œuvres de trois artistes. Le type d'anthropophagie qui caractérise « The Dreamlife of Letters » de Brian Kim Stephan rappelle les œuvres déjà mentionnées qui utilisent le principe de permutation, mais présente certaines différences [démonstration de l'œuvre « The Dreamlife of Letters »]. Le contenu textuel de « The Dreamlife of Letters » est entièrement tiré d'une contribution de Rachel Blau DuPlessis à la table ronde virtuelle sur la sexualité organisée par la liste de diffusion POETICS : les termes en sont classés par ordre alphabétique pour créer des poèmes « 'concrets' fondés sur la rencontre fortuite des mots » (non paginé). Les animations Flash permettent à Stefan d'affiner l'esthétique de ses œuvres antérieures : les mots s'élèvent en spirale, tournent comme des hélices, s'empilent en grilles et en rangs, rebondissent, retombent en colonnes

verticales et se fondent les uns dans les autres. Comme le fait remarquer Janez Strehovec dans *Text as Loop*, la « signification » du poème est générée par de « rapides transformations des mots en anti-mots, en mots dérivés et même en non-mots » (non paginé). Les mots réorganisés deviennent autre chose lorsqu'ils sont mis en mouvement et sont certainement différents de ce qu'ils sont à la page. La présentation rapide de ces fragments asyntactiques est intéressante visuellement et le lecteur doit se concentrer pour comprendre comment ils sont liés (et s'ils sont effectivement liés).

Au lieu de décrire en détail un poème particulier poème de Cayley, je vais plutôt examiner deux des techniques explicites qui jouent un rôle prépondérant dans beaucoup de ses œuvres [démonstration de « Windsound »]. La première de ces techniques est la collocation, un processus de production actif de contenu par le biais d'algorithmes générateurs incorporés dans le programme qui brassent le langage en utilisant une formule pour déterminer la place des mots. Dans sa description du mécanisme, Cayley explique que la « transformation peut s'opérer sur n'importe quel mot du texte source, mot que l'on appellera 'le dernier mot choisi'. Tout autre mot (quelle que soit sa place dans le texte) qui vient après le dernier mot choisi (ou qui fait partie de la même expression) peut lui succéder et devenir à son tour 'le dernier mot choisi' ». (*Moods and Conjunctions*, non paginé). Dans certains exemples de cette œuvre, on a affaire à un seul « niveau » visuel de texte, qui forme une strophe tirée mot à mot de la base de données. Dans une autre variante de ce même processus, deux niveaux de textes apparaissent simultanément, ce qui crée un effet de surprise. Ces méthodes sont évidemment apparentées aux méthodes « diastique » et « mésostique » de Cage, de Mac Low, de Hartman ou de Williams. Cependant, la technique de Cayley est différente de ces approches et ressemble davantage aux œuvres cinétiques publiées dans *alire*. L'« Holographie » est un concept inventé par Cayley à partir du modèle de l'holographie : Cayley en fait un usage métaphorique pour décrire ses créations mécaniques. Selon Cayley, un hologramme est « une configuration linguistique engendrée par la glose, la paraphrase, le retour à l'étymologie, la mise en acrostiche ou autres transformations des mots d'un texte donné, et l'interférence avec ce texte de ces nouvelles formes ; un ensemble de règles, une machine ou un programme informatique qui définit ou affiche à l'écran une telle configuration ». Comme TRAVESTY, l'œuvre figure une juxtaposition ordonnée de mots prise dans un flux ininterrompu d'informations verbales. Ici, ce n'est pas l'angle de la lumière qui module les projections de l'œuvre, mais la présence d'un autre texte qui donne sa forme à ce que

voit le lecteur. Les programmes de Cayley se métamorphosent sous les yeux du lecteur sous l'effet de processus cinétiques appliqués à des textes donnés ; les textes « donnés » de Cayley incluent parfois ses propres écrits, mais sont souvent empruntés à d'autres : pour ne citer que deux exemples, dans l'œuvre « Golden Lion » le texte source est de Fazang, un moine chinois du 18^e siècle tandis que le poème « Moods and Conjunctions » emprunte à Ezra Pound. Les textes sources empruntés deviennent l'œuvre ; ils sont transformés mais restent indissociables des originaux. Cayley a peaufiné ces techniques au cours des quinze dernières années pour créer un grand nombre d'œuvres, dont « Windsound », poème d'une vingtaine de minutes au cours duquel les lettres tirées du texte source se déploient et se substituent algorithmiquement les unes aux autres.

Pour revenir à la scène brésilienne contemporaine, les poèmes électroniques d'Augusto de Campos, *Não Pœmas*, dans leur diversité d'approches, manifestent dans une certaine mesure des tendances anthropophages. Le poème « Cidade » synthétise et compresse plusieurs langues en un seul mot, sans espaces, comme pour essayer de capturer l'intensité verbale et visuelle d'un endroit cosmopolite. Sur la bande sonore multipiste, la lecture du poème par l'auteur devient brouhaha, tandis qu'à l'écran, le script de l'animation met la poésie en mouvement pour figurer le chaos de la ville. [Démonstration de la version CD-ROM de l'œuvre « Cidade » (1999) voir <http://www2.uol.com.br/augustodecampos/clippœmas.htm>]⁹. Les possibilités mécaniques enrichissent l'intention originale du poème quand Augusto de Campos le transpose sur ordinateur. Le poème diffuse une espèce de feed-back en digérant l'autre dans le but d'inventer. La composition est envisagée comme processus de régurgitation et de recyclage qui transforme les sujets ou les influences extrinsèques. De telles œuvres sont poétiques, mais aussi critiques : les auteurs font leurs choix de manière sélective et délibérée, proposent un échantillonnage de cultures et d'auteurs influents, combinent des animations et unités sonores pour asseoir la pertinence de l'œuvre, puis y ajoutent leurs propres matériaux. Les poèmes d'Augusto De Campos dénotent des influences diverses et s'apparentent manifestement à l'esthétique cannibale bien que poèmes ne soient pas totalement anthropophages.

« Sem Saida » est une œuvre construite de telle manière qu'elle se présente à l'écran avant de s'auto-dévoiler. Le lecteur dévoile la première ligne du texte en déplaçant la souris ; afin de parcourir l'œuvre, le lecteur doit visuellement démanteler le texte qui vient d'apparaître à l'écran, en l'effaçant avec la souris [démonstration de la version CD-ROM de « Sem Saida » ;

voir <http://www2.uol.com.br/augustodecampos/clippœmas.htm>. La substitution d'un texte à un autre, une caractéristique propre à bien des compositions électroniques est illustrée ici de manière critique. Il ne serait cependant pas difficile d'objecter que les enjeux rituels sont relativement mineurs dans ce poème : c'est pourquoi il convient de reconnaître que l'anthropophagie est présente à des degrés divers qui sont fonction, dans un poème, de l'intention et des processus mis en jeu.¹⁰

La transfiguration du tabou en totem constituait l'un des axes principaux du projet anthropophage d'Oswald de Andrade. Dans les exemples cités ci-dessus et dans beaucoup d'œuvres non citées ici, nous pouvons constater que les poètes rejettent l'idée d'une proscription de la technologie ; nous avons au contraire la preuve formelle que les artistes désirent l'exploiter (et non à des fins destructrices). Les usages délibérés des ordinateurs par les auteurs se muent peu à peu en méthodes d'avant-garde légitimes. À l'heure où l'informatique a pris une place prépondérante dans beaucoup de cultures, et que l'usage individuel en est de plus en plus répandu, nous reconnaissons que l'informatique matérielle et logicielle est un outil susceptible de présenter des œuvres poétiques expressives.

IV/ Loin d'incarner un quelconque type de conscience autarcique dénoncé par Oswald de Andrade dans son manifeste (« contre tous les importateurs de conscience en boîte »), l'anthropophagie inspire des créations hybrides et fluctuantes qui peuvent revêtir diverses formes, comme nous l'avons vu. Les matériaux extrinsèques sont consommés et redéfinis comme de nouvelles entités. D'un point de vue historique, ce processus, qui tend à absorber ce qui est intéressant dans l'élément étranger, a servi à combattre et dépasser le colonialisme. Au-delà de cette intention, la pertinence culturelle de l'anthropophagie réside dans la valeur qu'elle accorde à la diversité et à la différence à bien des égards. Les œuvres numériques qui relèvent de l'anthropophagie représentent un éventail de tendances, dont l'incorporation d'éléments analogiques n'est pas exclue, et qui confèrent aux œuvres, intérêt et profondeur. De nombreux exemples indiquent que les artistes cultivent de manière courante et régulière, à des fins créatives, des méthodes de recherche et de composition qui impliquent la reconfiguration de textes sources originaux ou appropriés. L'anthropophagie, qui permet de mêler des éléments extrinsèques à la structure et à l'expression individuelles, semble offrir des possibilités illimitées. Ce qui compte avant tout, c'est l'objectif. On connaît, bien sûr, de nombreuses façons

d'interpréter la métaphore de l'anthropophagie et d'autres types de démarches artistiques qui relèvent de ce concept. Il n'en reste pas moins vrai que les poètes numériques, comme les concrets avant eux, pratiquent l'anthropophagie de manière originale et décisive :

- 1- Par la « transcréation » qui soumet les œuvres « originales » à un processus de transformation et de recodification.
- 2- Par l'incorporation directe d'éléments extrinsèques (dont divers langages, images et symboles) dans la génération de l'expression originale.
- 3- Par la présentation technique de l'œuvre et son corollaire : invention de nouvelles structures technologiques et de nouveaux modes de navigation, appropriation du code informatique.

Chacune des ces techniques a le potentiel de faire évoluer un poème vers l'hétérogène. Si l'on retrouve certaines de ces particularités dans la poésie analogique, les œuvres numériques multimédias sont les plus à même d'illustrer le processus anthropophage qui, comme le dit Charles Bernstein, donne « le moyen d'appréhender ce qui est extrinsèque {...} en consommant ce qui vient d'ailleurs, en le digérant afin que cela fasse partie de soi et cesse d'être extrinsèque. En digérant, on absorbe. » (Non paginé).

Un nouvel art a surgi : transitoire, en mutation, nourri d'un siècle de possibilités, fort d'une intention, d'une esthétique affirmée et, probablement, d'une dimension politique. Dans un monde qui se réduit à la mondialisation, les artistes absorbent et digèrent pour devenir autres. Pour transformer, il faut être transformé. Il n'est pas indispensable d'intégrer les méthodes anthropophages dans les schémas créatifs d'avant-garde. Le faire ouvre cependant de nouveaux horizons à la synthèse de cultures et d'évolutions artistiques divergentes.

ŒUVRES CITÉES

Andrade, Oswald de. « Manifesto Antropófago », *Do Pau-Brasil à Antropofagia e às Utopias: Manifestos, Teses de Concursos e Ensaïos*, introd. Benedito Nunes, 2^e éd., *Obras Completas 6* (Rio de Janeiro : Civilização Brasileira, 1972), p. 18 ; traduction anglaise de Alfred Mac Adam, « Anthropophagist Manifesto », dans *Latin American Literature and the Arts 51* (automne 1995), 65-68. Voir « Manifeste Anthropophage 1928 » pour une traduction en ligne de Adriano Pedrosa et Veronica Cordeiro. (<http://www.agencetopo.qc.ca/carnages/manifeste.html>).

O perfeito cozinheiro das almas deste mundo, São Paulo: Editora Globo, 1992.

Bailey, Richard W., éd. *Computer Pæms*, Drummond Island, MI : Potagannissing P, 1973.

Bernstein, Charles. « De Campos Thou Art Translated (Knot) », en ligne, <http://epc.buffalo.edu/authors/bernstein/essays/de-campos.html>[∞].

Bishop, Elizabeth, éd. *An Anthology of Twentieth-Century Brazilian Pætry*, Hanover, NH: Wesleyan U P, 1972.

Block, Friedrich W., Christiane Heibach, and Karin Wenz, ed. *P0esIs: The Aesthetics of Digital Pætry*, Allemagne: Hatje Cantz Verlag, 2004.

Bopp, Raul. *Cobra Norato*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1984.

Campos, Augusto de. Courriel à Chris Funkhouser, novembre 2006.

—. *Não Pæmas*, São Paulo : Editora Perspectiva, 2003.

Entretien privé mené par Christopher Funkhouser et Lucio Agra, São Paulo, Brésil, juin 2005.

Viva Vaia, São Paulo : Ateliê Editorial, 2001.

Cayley, John. *Moods and Conjunctions*, Indra's Net III. Disquette. Londres: Wellsweep P, 1993-94.

Hartman, Charles O. *VIRTUAL Muse : experiments in computer pætry*, Hanover, NH : UP of New England, 1996.

McCauley, Carole Spearin. *Computers and Creativity*, New York : Praeger Publishers, 1974.

Rettalack, Joan, ed. *MUSICAGE: Cage Muses on Words, Art, Music (entretien entre John Cage et Joan Retallack)*. Hanover, NH: Wesleyan UP, 1996.

Rocha, João Cezar de Castro. Anthropophagy. En ligne, (<http://www.lehman.cuny.edu/ciberletras/v08/rocha.html>)

Salgado, Marcus. Courriel à Christopher Funkhouser, avril 2007.

Stefan, Brian Kim. *The Dreamlife of Letters*, en ligne, (<http://www.ubu.com/contemp/stefans/dream>).

NOTES

¹ Pour lire d'autres essais de la même période sur ce sujet, voir le volume *The Anthropophagic Utopia* (Oswald de Andrade)

² Si l'on analysait avec précision les occurrences de poèmes anthropophages brésiliens, l'on se devrait de parler des œuvres d'Augusto De Campos, de Décio Pignatari et d'autres poètes concrétistes, ainsi que de figures historiques

brésiliennes (comme Flavio de Carvalho) et de jeunes artistes qui travaillent aujourd'hui avec détermination. A ce titre, je voudrais remercier Lucio Agra et Marcus Salgado de m'avoir fait connaître des œuvres pertinentes d'artistes d'hier et d'aujourd'hui et de m'avoir aidé à faire l'analyse de ce sujet grâce aux nombreuses discussions que nous avons eues.

³ Lorsqu'on parle de l'influence exercée par la littérature sur les compositions assistées par les nouveaux médias, il est fréquent d'entendre des références à la poésie concrète ; cette dernière est souvent considérée comme l'une des sources d'influence des poèmes informatiques, et ce depuis la publication dans les années 1970 des deux premiers livres relatifs au sujet : l'anthologie de Richard W. Bailey *Computer Pœms* (1973) et la monographie de Carole Spearin McCauley *Computers & Creativity* (1974). Bailey écrit à propos des poèmes numériques graphiques que « la poésie concrète se reflète dans le miroir de l'ordinateur » (non paginé). Dans *Computers & Creativity*, McCauley reconnaît que la poésie graphique informatisée « ressemble à la 'poésie concrète' ou en est peut-être issue. » D'autres livres parus plus récemment sur le sujet comme *Digital Pœtics* (2002) de Loss Pequeño Glazier et *Fashionable Noise* (2003) de Brian Kim Stefan, ainsi que des essais de Friedrich Block et Roberto Simanowski analysent également le rôle non négligeable de la poésie concrète dans le développement des poèmes numériques.

⁴ La poésie numérique, telle qu'elle est définie par les auteurs de l'anthologie intitulée *p0es1s : Aesthetics of Digital Poetry*, « prend en compte des projets artistiques qui traitent de l'évolution médiale du langage et de la communication fondée sur le langage dans l'informatique et les réseaux numériques. Ainsi, la poésie numérique est caractérisée par des œuvres créatives, expérimentales, ludiques et par un langage artistique critique, réalisées par le biais de la programmation, du multimédia, de l'animation, de l'interactivité et de la mise en réseau ». (13) Cette forme de poésie est également identifiée comme dérivée des « installations interactives de l'art numérique », « de l'art informatique ou d'Internet », et plus explicitement « des traditions littéraires » (15-17). « L'auto-référence médiale » dans la poésie numérique, comme l'écrivent les auteurs de *p0es1s*, « implique un intérêt poétique pour 'la matière' concrète (telle que la définit par exemple la poésie concrète) du langage lui-même. »

⁵ L'un des programmes repris dans SYNTEXT est en fait une reconstitution de "TAPE MARK", l'un des tout premiers générateurs créé en 1961 par Nanni Balestrini. Les travaux de Balestrini sont fondés sur l'appropriation de textes de Lao Tzu (Tao Te Ching), de Paul Goldwin (*The Mystery of the Elevator*), et de Michihito Hachiya (*Hiroshima Diary*). Le programme combine et construit des séries de mots à partir de ces extraits, mais à cause de l'inclusion du texte de Hachiya, le texte tourne inévitablement au scénario de désastre nucléaire (et ce malgré les variantes obtenues grâce aux deux autres textes).

⁶ L'apparence idéogrammatique que prendrait le texte à l'issue de ce déroulement (un triangle pointé vers le bas) rappelle nettement l'esthétique concrétiste, que l'on retrouve également dans les apparences formelles des œuvres telles « Wan » de Gerhard Rühm et « Do you remember ? » de Williams (Williams non paginé). Certains poèmes concrets peuvent présenter l'apparence inverse en positionnant un seul mot pour le premier vers et en disposant les autres en vers de plus en plus longs dessous ; les concrétistes peuvent aussi sectionner des mots, de manière à ne présenter qu'une lettre ou qu'un fragment de mot par vers.

⁷ En quelques mots, le programme analyse un fichier texte, puis sélectionne des séquences successives de lettres et d'espace (qu'on appellera « groupe de caractères »), afin de créer un « tableau de fréquences » pour chaque groupe de caractères dans le texte source d'un document (Hartman 55). L'utilisateur est invité à choisir la quantité de données souhaitées, ainsi que la longueur de la séquence, qui peut contenir jusqu'à neuf caractères dans la version originale du programme.

⁸ I Ching : « (...) ancienne méthode divinatoire chinoise qui utilise les opérations du hasard afin d'obtenir des réponses à une question. » (Rettalack 153). Cage s'est servi de cette méthode à la fin des années 1960 pour établir la structure de ses séminaires poétiques et pour composer des poèmes. Il s'est fait connaître plus tard par l'exploitation d'une forme de poésie unique, les « mesostics », des œuvres réalisées pour la célébration ou la commémoration de personnes et de concepts, qui utilisent des mots extraits d'autres textes et disposés verticalement, lettre par lettre, au cœur du poème. Il s'agit ici d'extraire des mots à partir des textes et les épeler verticalement par des lettres dans le corps du poème (Cage se servait également du I Ching pour ces compositions).

⁹ L'œuvre décrite comme étant un « anémogramme » reprend « cidade » (1963) un poème antérieur qui se présentait originellement sur une gigantesque page pliée dans la collection de l'auteur Viva Vaia.

¹⁰ Lors de nos échanges par Courriel sur les éléments qui relèvent du rituel dans la poésie concrète, de Campos a écrit : « nous considérons l'anthropophagie comme une métaphore anthropologique, nourrie des écrits de Freud, Nietzsche, Lévy-Bruhl et Bachoffen (auquel il emprunte la théorie d'une société matriarcale qui aurait précédé une société patriarcale liée aux monarchies autoritaires et à la propriété privée) ... Le brainstorming à la Pound ('paideuma', époque oblige) auquel Decio, Haroldo et moi-même nous livrions pour essayer « de recueillir dans l'air du temps une tradition vivante », en lisant dans plusieurs langues, comme seuls le font les barbares, pour enfin aboutir au choix drastique de MALLARME-JOYCE-POUND=CUMMINGS, ce brainstorming était certainement lié à l'ANTHROPOPHAGIE culturelle oswaldienne. (Courriel, 2006).