






MACHINES A ECRIRE ET LA PRESSE

	Il n'est pas encore sorti que déjà tout le monde en parle. Le CD-Rom sur les générateurs de textes est hilarant, décoiffant, passionnant, intelligent... [...]
Télérama	L'inventeur du CD-rimes [...] Dès qu'on y plonge, on s'y sent si bien qu'on n'a aucune envie d'en sortir.
	La voltige des mots Un objet spirituel et ludique qui exalte la virtuosité des pères de la littérature combinatoire. [...]
L'Express	Une flânerie poétique, interactive en diable...
Le Monde	[...] les machines à écrire sont d'abord une création...chaque écran léché comme une photo d'art interactive...le charme agit tout de suite. [...]
Le Point	Un artiste invente une machine à animer les pages : un bijou de CD-ROM. [...]
L'Humanité	Autant le dire tout de suite, ce cédérom est une petite merveille d'humour, d'intelligence et de finesse. [...]
	[...] rarement navigation et mise en scène auront paru si foisonnantes et inventives.[...]
Euréka	Prime à l'originalité pour ce titre sans précédent dans la courte histoire du CD-Rom.[...]
Page	Voici, grâce à Antoine Denize, le premier CD-Rom générateur de textes qui propose une mise en scène libre, mais respectueuse de la littérature, de textes, pour la plupart oulipiens. [...]
LEFIGARO	Antoine Denize a réussi une belle performance. L'univers de Queneau et de Perec est admirablement restitué. Et surtout, il est accessible de 12 à 77 ans.
	Voici le CD-Rom le plus innovant de l'année ! [...] Une aventure au cœur de la langue où vous êtes le héros à la plume inspirée.
	[...] Une révolution !
Science et avenir	[...] Le multimédia prend ici tout son sens [...] C'est foisonnant, délirant, déluré, fouillé.
L'événement	Ce CD-Rom est le sacre de la création poétique sur support interactif.
Micro pratique	Ce logiciel surprenant est d'un fond et d'une forme d'une rare intelligence et constitue une perle que tout amoureux du mot ne saura laisser passer. [...]
PC Direct	[...] une réussite totale.
MacFun	[...] le résultat est époustouflant. Machines à écrire associées avec humour le plaisir de lire et d'agir.
Nouvelle revue pédagogique	[...] ce qui inciterait à faire une utilisation pédagogique du cédérom, c'est le caractère jubilatoire de l'approche de la littérature qu'il permet.
Les Echos	[...] CD-Rom jubilatoire !
PHOSPHORE	[...] un cédérom que vous pourrez consulter à l'infini sans en épuiser les surprises.
Etape graphique	Un projet dont l'intérêt dépasse de loin le cercle restreint des amateurs de l'oulipe [...]



Dans le cahier du vendredi 2 juillet 1999

Sur les traces de Queneau et de Perec, un objet spirituel et ludique qui exalte la virtuosité des pères de la littérature combinatoire.

La voltige des mots

Par Natalie Levisalles

Il y a un générateur d'injures à la capitaine Haddock (cul néocolonialiste ! stomato de carrefour !), une machine à écrire des cartes postales, un générateur de journal intime, des biographies «à la manière de», une galaxie de textes oulipiens et pré-oulipiens. Machines à écrire (lire Libération du 3/4/1998) est un CD-Rom sur Georges Perec, Raymond Queneau et la littérature combinatoire. On y trouve des textes qui font pouffer de rire et des jeux addictifs, des enregistrements d'époque et des drôles de musiques. Machines à écrire est un univers à lui tout seul, un objet littéraire, beau et spirituel. On perçoit d'abord le bruit d'une Remington, comme dans un vieux polar, avant de tomber sur une espèce de grille de mots croisés, qu'on peut balancer comme un hamac avec la souris.

Du mouvement, de la musique, des sons et des interfaces pleines de surprises. Le tout est totalement étonnant, ludique et réjouissant. C'est sans doute un reflet assez fidèle de la personnalité de son concepteur, Antoine Denize, un drôle d'artiste polymédia qui a été

peintre, comédien et musicien, et qui travaille là-dessus depuis 1995. Il a été rejoint, depuis 1997, par Bernard Magné, spécialiste de littérature formelle.

Les quatre parties du CD-Rom (Un conte à votre façon, 100 000 Milliards de poèmes, 243 Cartes postales en couleurs, la Galaxie combinatoire) ont des esthétiques très différentes. Les consignes de navigation sont minimales. On est obligé d'utiliser son intuition pour naviguer et on tombe ainsi par hasard sur l'Augmentation de Perec (Vous vous décidez à demander une augmentation. Oui/ Non. Vous allez voir M. X. Il est/ n'est pas dans son bureau). Sur les 7 Vies brèves de M. Queneau (ne pas manquer l'elliptique et la décennale). Sur la machine à produire de la langue de bois (ça a l'air de dire quelque chose mais ça ne veut strictement rien dire). Ou, pour ceux qui ne savent pas par où commencer, sur quelque 2 000 incipit de romans, gracieusement fournis par Queneau. Un pur plaisir.



Dans le cahier du vendredi 2 juillet 1999

Antoine Denize, concepteur de «Machines à écrire»

«Dépasser les limites de l'objet papier»

Recueilli par Natalie Levisalles

De B à V, lexique incomplet du concepteur de *Machines à écrire*, l'artiste polymédia Antoine Denize.

Résistance

«Les gens habitués aux CD-Rom prennent des habitudes. Ils veulent aller vite, survoler. Ils veulent un sommaire clair, en étoile. Mais j'ai résisté à l'idée de l'encyclopédie. Il n'y a pas de visualisation immédiate de tout le contenu. Cette organisation appelle le vagabondage et la curiosité. On voulait me faire mettre des boutons de navigation. J'ai résisté là aussi. Je m'interdis l'usage des boutons et l'usage du oui/non. Il m'a donc fallu trouver des équivalents. Dans le conte sur les petits pois par exemple, on clique sur un son et on entend des voix qui marmonnent.»

Petit théâtre

«Je ne suis pas un spécialiste de Perec ni de Queneau, plutôt un metteur en scène. Dans les premiers CD-Rom, il y avait une transposition des médias existants – télé ou livre – sur l'écran. Les boutons de navigation reprenaient les interfaces magnétoscopes. Alors que, pour moi, c'est un petit théâtre avec des acteurs, des sons, des images. Un monde nouveau à explorer.»

Interactivité

«La notion d'interactivité n'est pas naturelle. Le naturel, c'est d'être dans le linéaire : quand on conçoit une histoire, elle a un début et une fin. Avec l'interactivité, il faut une autre maîtrise de la dramaturgie, de la consultation. Quand va-t-on donner du peps, solliciter l'attention qui retombe ? C'est ça qui est excitant.

«La chance, par rapport à la peinture ou l'écriture, c'est qu'il n'y a pas la chape de ceux qui sont passés avant. Personne n'est là pour donner des leçons. Tout est à expérimenter.»

Bidouillage

«J'ai toujours aimé les jeux littéraires, les jeux de contrainte. Mon livre de chevet, c'est *la Petite Fabrique de littérature* (Fayard). J'aime les modes d'emploi. Je peux les lire de A à Z. J'ai toujours été un peu bidouilleur. Dans les années 80, j'ai passé des jours entiers à bidouiller dans mon grenier avec les outils informatiques d'aide à la création musicale. C'est grâce à cette maîtrise des outils que j'ai réussi à rendre la technique transparente.»

Vision

«J'ai une vision de ce que je veux faire. Je travaille mentalement pendant mes voyages en train. J'ai des idées précises de choses que j'aimerais expérimenter. Je vais directement de l'idée à la réalisation, sans passer par le papier. C'est comme peindre avec des couleurs. Je suis dans l'intuition, le faire, le direct. Je retrouve la même sensation que lorsque j'écris de la musique. Pour moi, c'est une expression artistique. Et c'est mon plaisir.»

Limites du papier

«Il est évident qu'avec cette matière première (la littérature combinatoire), l'utilisation du multimédia devenait pertinente. L'objet papier, le livre des *100 000 Milliards de poèmes*, montre très vite ses limites. Trop neuf, il est trop raide. Trop vieux, il se déchire. Alors qu'avec le multimédia, on peut entendre un poème qu'on vient de fabriquer. C'est un peu magique, cette restitution immédiate de ce qu'on vient de faire. C'est tout chaud, tout frais, et hop... Je suis arrivé à la conclusion que le papier est totalement insuffisant pour tester l'intérêt d'une idée. Quelque chose de séduisant sur le papier peut s'effondrer. Alors qu'une petite idée pauvrichonne peut être un super-tremplin quand on la manipule.»

La place de l'utilisateur

«Quand on écrit un scénario interactif, on passe son temps à se mettre à la place de l'utilisateur. Mais les utilisateurs ont des caractères différents et ils ne sont pas toujours de la même humeur. C'est un jeu de se mettre à la place de l'utilisateur. Et de penser que, pervers, il ne va pas faire ce qu'on lui demande. Dans *Machines...*, on l'entend penser à haute voix, par exemple quand il cherche un mot dans le dictionnaire. Quand il s'endort en écoutant un conte, l'écran devient flou et on entend un ronflement. J'aimerais pousser encore plus loin la prise en compte de l'utilisateur supposé. Par exemple le temps passé à regarder une image. Mais que faire s'il est descendu dans son jardin en laissant l'écran allumé ?» .

L'inventeur du CD-rimes

PORTRAIT

S'inspirant des "Cent Mille Milliards de poèmes", de Queneau, un bricoleur crée l'appareil à triturer les mots et combiner les vers. Fou.

Depuis cinq ans, tous ceux qui le croisaient savaient que ça l'obsédait. Ils finissaient d'ailleurs toujours par poser la question, après de longues hésitations, en se demandant si elle n'allait pas déclencher le pire : "Et... les Cent Mille Milliards de poèmes, ça en est où ?" Sous son éternelle casquette, le visage rond d'Antoine Denize pouvait alors arborer un sourire ou s'afficher grave et désespéré : "J'ai cru la semaine dernière que c'était bon, eh bien non !" ... Et chacun de l'encourager : il finirait bien par sortir un jour, ce maudit CD-Rom inspiré par les poèmes de Raymond Queneau ! On les verrait, ces formidables Machines à écrire multimédia!

Heureusement, ces années d'attente et d'incertitude n'ont pas été qu'une épreuve. Elles ont aussi rassemblé autour du projet une sorte de fan-club. "Quand je perdais le moral, il y avait toujours quelqu'un de nouveau pour s'emballer", se réjouit aujourd'hui Antoine Denize. Il faut dire que toutes les conditions étaient réunies pour que ce soit compliqué. Machines à écrire est né d'une envie d'artiste, loin de toute idée de collection éditoriale, de débouché sur le marché, de logique commerciale, toutes ces choses qui font que les auteurs arrivent souvent dans un projet multimédia comme un cheveu sur une soupe déjà bien mijotée. Car Antoine Denize, avant de se lancer dans la réalisation multimédia, pratique la musique avec passion. Dans les

années 80, il monte des spectacles de rue, met en musique des chansons réalistes écrites par Marie Nimier. Ensemble, ils forment un "groupe-à-deux", Les Inconsolables. Sur la petite place de Furstenberg, à Paris - "parce qu'elle a une bonne acoustique" -, ils jouent tous les dimanches. En 1985, ils y montent un spectacle éphémère, Chansons pour l'aventure immobile. L'année suivante, pris par la folie des grandeurs, il monte une comédie musicale, toujours sans argent, un spectacle ferroviaire le long de la petite ceinture parisienne, Vingt-Quatre Heures de la vie d'une gare. En même temps, il compose des musiques pour la compagnie de marionnettes Jean-Pierre Lescot.

C'est par la musique qu'Antoine Denize découvre l'informatique : il utilise l'ordinateur pour composer et entendre ses arrangements. Il donne des cours d'accordéon et compte parmi ses élèves Patrick Delmas, un prof de l'université de Villetaneuse qui s'intéresse à l'éducation assistée par ordinateur et lui demande de venir parler du son et de l'informatique devant ses étudiants.

Quand sortent les premières réalisations multimédia, Antoine Denize se dit qu'il aimerait bien voir ce qu'on peut faire de ces drôles de machines. Le son, il connaît déjà, alors il se plonge dans les manuels des

logiciels d'animation et de traitement de l'image. Tout seul. "Je voulais explorer l'interactivité du multimédia, la relation avec l'utilisateur. A l'époque, les interfaces étaient envahissantes, les CD-Rom ressemblaient à des tableaux de bord bien lourds avec de gros boutons, "cliquez ici", "cliquez là". Alors je me suis interdit les boutons. J'ai voulu du vagabondage, j'ai essayé de mettre en scène l'utilisateur lui-même, j'ai voulu que le geste du clic soit un prolongement de la pensée." Il choisit pour commencer un texte qui se prête à l'expérience, Un conte à votre façon, de Raymond Queneau. Il imagine une découverte intuitive et sensuelle de l'oeuvre où l'on oublierait la souris, en jouant sur la transformation sonore et visuelle des objets. Et sans livrer la règle du jeu, parce que "le jeu consiste aussi à deviner la règle". Mais lui aussi ignore la règle du jeu, celle de la production multimédia. Il n'a pas d'éditeur, ne sait rien du coût d'un tel projet, ne connaît personne dans le secteur et ne s'est pas préoccupé des droits. "En 1995, j'ai été invité aux premiers états généraux de l'écriture multimédia. Là, j'ai réalisé combien le problème des droits était compliqué. Pour la démonstration que je devais faire, Jean-Marie Queneau, l'un des descendants, m'a gentiment donné son autorisation, mais elle était valable trois jours." Le projet est bien accueilli mais personne ne sait vraiment comment le formaliser dans un contrat. Gallimard, éditeur de Queneau, est à la fois intéressé et perplexe : le livre, ils savent faire, mais là... Tout cela retarde la sortie des Machines à écrire.

Sylvaine Villeneuve

Le 2 juillet 1999

Pourtant, Antoine Denize continue. "L'avantage, dit-il aujourd'hui en rigolant, c'est que ça a eu le temps de mûrir..." Le jour, il enseigne : plusieurs organismes de formation multimédia lui ont demandé d'assurer des cours. La nuit, il continue chez lui d'inventer ses Machines à écrire, entre deux parties de Super Mario avec ses fils. Le principe des Cent Mille Milliards de poèmes, pour lesquels Queneau avait imaginé un livre spécial, trouve avec le multimédia le support technique idéal. Mais la technique reste à sa place. A aucun moment, la mise en scène ne prend le dessus sur la création. "Quelle que soit la procédure combinatoire appliquée au texte, s'il est riche, il restera cohérent. Mais si c'est nul, on obtiendra des vers de mirliton. Il y a des textes qui résistent et d'autres non. La Bible résiste, Rimbaud résiste." Sur son chemin, Antoine Denize rencontre Bernard Magné, un fou de Perec, qui va lui aussi participer à l'aventure. Enfin, en 1998, il signe avec Gallimard un contrat en bonne et due forme. Le CD-Rom Machines à écrire voit enfin le jour.

Aujourd'hui, Antoine Denize anime un atelier d'écriture destiné aux enfants, à Charleville-Mézières. Encore un travail sur les mots. La Cité des sciences et de l'industrie de La Villette lui a demandé de participer à sa prochaine grande exposition, "Apprendre à apprendre", où il s'agira encore de découvrir la règle par l'expérimentation. Enfin, il aimerait avoir un peu de temps, histoire de laisser mûrir quelque chose de nouveau...

Machines à écrire, le CD

Quand on voit monsieur Jourdain béat d'autosatisfaction en découvrant qu'il fait depuis toujours de la prose sans le savoir, on imagine l'ampleur de sa réaction s'il avait su qu'en plus il était un précurseur de la littérature factorielle ! Car lorsqu'il triture dans tous les sens "Marquise vos yeux beaux d'amour mourir me font", il pratique cette permutation de mots dont Georges Perec, Raymond Queneau et leurs copains de l'Oulipo furent les champions quelques siècles plus tard. L'écriture combinatoire était en effet un de leurs dadas, et les Cent Mille Milliards de poèmes composés par Raymond Queneau en sont une magnifique application : dix sonnets aux rimes identiques, à partir desquels on peut effectuer toutes les combinaisons possibles vers par vers. Pour faciliter la manoeuvre, Queneau imagine un livre dont les dix pages (une par sonnet) sont découpées en quatorze lamelles (une par alexandrin), ce qui permet de créer par feuilletage ces Cent Mille Milliards de poèmes. "Faudrait qu'on ait des machines aussi pour travailler pour nous, disait à l'époque l'écrivain. Ça va venir, ça viendra..." Eh bien, cette machine, la

voilà aujourd'hui en état de marche, génialement conçue par Antoine Denize : Machines à écrire est à la fois un CD-Rom de découverte et de jeu, où l'on passe de l'acrostiche à l'anagramme, de Burroughs à Jarry et d'une loterie de lettres à des cartes postales aléatoires avec un bonheur de chaque instant. Qu'on invente un conte à notre façon sur un cahier d'écolier dont les pages se tachent d'encre, qu'on découvre le sens caché d'un texte de Musset à George Sand (Quand voulez-vous que je couche avec vous ?) ou qu'on joue à imaginer quelque poème décalé, l'humour, le plaisir, les trouvailles et les astuces y sont totalement jubilatoires. L'invention informatique et graphique d'Antoine Denize ne se limite pas à une transposition à la lettre de Perec et Queneau : sa mise en scène multimédia, où le vagabondage, l'insolite et l'aléatoire tiennent une place prépondérante, en reflète parfaitement l'esprit. L'ajout de sons, d'images animées ou d'écrans mobiles dépasse largement le stade du gadget pour créer un univers. Dès qu'on y plonge, on s'y sent si bien qu'on n'a aucune envie d'en sortir.

Le Monde

16 juin 1999

Monsieur Jourdain amoureux cherche le secret de la séduction dans la combinatoire : " Marquise belle, d'amour mourir me font vos beaux yeux ". Son ridicule n'a cependant pas dissuadé plusieurs écrivains de rendre justice à la combinatoire. Ainsi, au XXème siècle, Raymond Queneau et Georges Perec : les Mille milliards de poèmes, ou les 243 cartes postales sont d'étranges OVNI poétiques, si étranges que l'édition imprimée en atténuait la virtuosité. **Antoine Denize l'a bien compris en restituant ces œuvres dans le média idéalement fait pour elles : le Cdrom.**

Mais les Machines à écrire sont d'abord une création : sommaires flottants accrochés au pointeur de la souris, musiques de Bach (génie lui aussi de la composition entendue comme une grammaire) ou de jazz (plaisir de la variation), chaque écran léché comme une photo d'art interactive ... le charme agit tout de suite. Mais ce serait manquer l'essentiel (et pourtant) que de se livrer au seul plaisir esthétique. Projeté par exemple dans le ciel de Perec, une machine à générer des injures provoque l'affichage d'inénarrables apostrophes : " conchyliculteur ! " et déjà les mots parlent avec leur apparence autant qu'avec leur définition. **Chez Queneau, la panoplie d'un écolier d'autrefois (pupitre, plumier) vous adresse conseils et commentaires pour composer un Conte à votre façon : côté plumier des voix rechignent devant le sujet de rédaction proposé ; côté page blanche on s'enthousiasme : à vous de choisir qui écouter.** Toujours chez Queneau, les Mille milliards de poème s'avèrent ce qu'ils sont : un hypertexte avant la lettre. Antoine Denize ne se contente pas de le montrer mais en profite pour donner à voir le mauvais esprit de Georges Sand, le brio de Jean Meschinot : sous vos yeux les textes d'une quarantaine d'auteurs se déforment, se recomposent, les mots changent de place et chaque énoncé montre en lui-même un autre texte : l'écriture rêve d'infini, de ruse, de nouveau. Un glossaire de rhétorique amusante et illustrée découvre les coulisses de Perec : la référence savante, plus discrète et surtout plus digeste qu'une note de bas de page invite à marier la librairie et le multimédia. Le Cdrom prend ainsi parti pour une sympathie avec la littérature contre les mauvais procès sur la " mort du livre ". **Si le curseur se change en fontaine d'abondance au moment de quitter le programme, ce sont des lettres qui coulent inépuisablement comme une fête en l'honneur des livres qui ont inspiré l'auteur.**

Antoine Denize entend bien mettre ses auteurs préférés en rapport avec la vie, celle qu'on mène en vrai et offre à son lecteur-spectateur-coauteur la possibilité d'adresser une vraie carte postale (la société d'édition " Yvon " est partenaire) par courrier électronique : tapez au dos un court texte selon les principes affichés et votre texte détermine une carte particulière (le mot " plage " joue alors comme un filtre d'image) dont vous pourrez toutefois modifier le fond, le ciel, le premier plan ou le pourtour. **Le destinataire sera surpris par l'analogie parfaite entre votre carte électronique et celles en vente sur les lieux de vacances... " Je suis en Italie. La plage est délicieusement chaude. Pensées affectueuses " et merci Antoine.**

Patrick Longuet