

L'ordinateur écrivain

Gérald PURNELLE

VUILLEMIN (Alain) et LENOBLE (Michel) : 1995, éd. *Littérature et Informatique. La littérature générée par ordinateur* (Artois Presses Université, Collection « Études littéraires »), 367 pp.

Prix : 170 FF.

ISBN 2-910663-02-7.

Alain Vuillemin et Michel Lenoble, bien connus comme spécialistes de l'informatisation des textes littéraires, ont composé un volumineux ouvrage de synthèse consacré à un domaine particulier, mal connu, mais appelé, selon ceux qui s'en occupent, à de grands développements dans les années qui viennent : la littérature générée par ordinateur (LGO). Pour ce faire, ils ont fait appel à un nombre important de spécialistes (27 contributions), de façon à illustrer tous les aspects de la discipline. La structure du sommaire l'indique : sont abordées les théories, les modélisations et les réalisations. Une autre section est plus spécifiquement consacrée à la poésie, objet de choix pour la génération de textes littéraires (GTL). L'ensemble est abondant, polymorphe.

Le lecteur curieux, désorienté ou sceptique usera de la première division de l'ouvrage pour trouver définitions et prises de position. La discipline a depuis ses débuts pour but de « générer du texte littéraire riche, évocateur et créatif » (Jean Baudot, p. 15). Jean-Pierre Balpe, l'un des pionniers les plus connus et les plus en pointe, définit sa conception de la LGO : une littérature strictement et exclusivement générée par ordinateur, sans intervention interactive ou sélective d'un quelconque écrivain; une littérature à lecture unique, une « autre littérature ou, plus exactement, une autre inscription communicationnelle du littéraire ». Citons-le encore : « La littérature informatique ne se veut pas une sous-littérature, mais une mutation radicale de l'art littéraire, une littérature plus "moderne". » La position est elle-même radicale, et peu propre à séduire nombre de tenants de la littérature traditionnelle. Elle ne manque cependant pas d'intérêt, ne serait-ce que par la

✉ Université de Liège; C.I.P.L.-L.A.S.L.A.; place du 20-Août, 32; B-4000 Liège (Belgique).
Fax : +32 4 366 57 84 E-mail : Gerald.Purnelle@ulg.ac.be

réflexion et l'interrogation qu'elle suscite à propos de la littérature en général. Pour Balpe, « la littérature informatique ne désire être que l'instant éphémère et transitoire d'une permanente et commune littéarité ne se manifestant que dans le seul moment de l'impulsion créative ». Elle échappe à tout figement, à « la dictature du temps ». L'écriture informatique est donc « un art de la consommation qui refuse de se retourner sur ses traces ».

Quel seront, dès lors, les fonctions ou les buts d'une telle activité? le jeu? la table rase? la subversion? Visant à critiquer, voire à détruire certains concepts (par exemple... l'auteur! ou le contexte référenciel), la théorie de Balpe en réactive d'autres, ou les remet en cause (le lecteur, la subjectivité, le sémantisme littéraire, la littéarité). Et pour Balpe la rupture n'est que superficielle et ne vise qu'à « amener les lecteurs à se débarrasser des formalismes conventionnels qu'a fini par stratifier le corpus littéraire, à sortir de l'admiration baveuse et paralysante ». On percevra, à travers le texte de Balpe, toutes les intentions théoriques, critiques et méthodologiques que placent les praticiens dans la GTL. C'est peut-être par ce biais qu'ils pourront intéresser le profane, plutôt que par la revendication d'une poésie (ou littéarité) à lecture unique, sans autre contexte qu'elle même.

La conception de la GTL défendue par Balpe et partagée par d'autres théoriciens ou concepteurs n'est cependant pas la seule qui se fasse jour dans ce nouveau monde. À côté d'une GTL qui veut produire comme « une musique de textes » (Balpe), on trouve des démarches moins radicales, plus interactives, où l'intervention du concepteur ou d'un auteur peut prendre diverses formes. À cet égard, la poésie n'est pas le seul « genre » où puisse s'exercer la GTL, puisqu'on trouve également du théâtre et du récit (sinon du roman) généré par ordinateur. Avant d'y venir, il me faut rendre compte de tout ce qui, dans le volume, se rapporte à la théorie.

Quelle importance qu'aient les considérations préliminaires de Jean-Pierre Balpe, le reste du volume permet de constater que les tenants de la GTL ne se contentent pas de développer des programmes indépendants qui produisent des textes à perte de vue. La discipline a généré sa propre science. Elle commence à être étudiée selon des méthodes sinon identiques, du moins comparables à celles qui s'appliquent à la littérature traditionnelle, et ces nouvelles approches la placent à la frontière d'autres disciplines. Ainsi Jacques Anis compare la GTL à la génération de textes (non littéraires); Michel Lenoble envisage la spécificité d'une critique génétique de la LGO; David Porush et Todd Hivnor appliquent la théorie du jeu à la génération de récits.

Pour générer des textes, littéraires ou non, au moyen d'un ordinateur, il faut presque inmanquablement que celui-ci dispose d'une description de la langue utilisée. La GTL en vient donc très vite à relever de l'intelligence artificielle. On lira à ce propos la description d'un générateur par Pedro Barbosa.

Un autre domaine où s'illustre la GTL est le récit hypertextuel, généré par un programme interactif au moyen duquel un lecteur navigue dans une arborescence narrative en effectuant constamment des choix qui lui permettent de construire

progressivement un récit unique dont il assume au moins autant la paternité que le concepteur de l'arborescence. Ce lien de la GTL avec l'hypertextualité a inspiré quelques contributions théoriques, parmi lesquelles je retiendrai celle de Michel Bernard, qui s'interroge sur l'impossibilité de rendre compte ou de critiquer un générateur hypertextuel de récits, en raison de la multiplicité (ou même l'infinité) des parcours possibles, tandis que Jean Clément se demande si le développement de l'hypertexte de fiction signe la naissance d'un nouveau genre. L'hypertextualité est également concernée par le témoignage du poète Jacques Roubaud, qui décrit les problèmes de nature hypertextuelle que lui pose la rédaction (manuelle, sans aucune intervention d'un procédé générateur) d'une grande œuvre en prose intitulée *Le Grand Incendie de Londres*.

Enfin quelques contributions, non moins intéressantes, ne ressortissent toutefois pas à proprement parler à la GTL; elles relèvent plutôt de l'usage de l'ordinateur à des fins de mise en forme ou de mise à disposition de textes préexistants. Ainsi Michel Gauthier décrit la façon dont il rend « Mallarmé accessible au public grâce à l'ordinateur »; Roland Brasseur décrit un programme qui permet une lecture ludique et hypertextuelle du recueil ϵ de Jacques Roubaud, dans une perspective tout à fait conforme aux intentions de l'auteur. C'est également à des problèmes d'utilisation de l'ordinateur au moment de la lecture qu'est consacrée la réflexion de Philippe Bootz sur la gestion du temps et du lecteur dans un poème dynamique.

Notons encore la présentation, par Alain Vuillemin, de deux revues poétiques sur disquettes, *alire* et *KAOS*, où sont publiés des programmes générateurs de poèmes, et la rétrospective, par Paul Braffort, de douze ans d'activité du groupe ALAMO, pionnier dans le domaine de la LGO.

En conclusion nous pouvons dire que ce volume constitue, malgré quelques imperfections dans l'ordonnement des contributions, une bonne introduction à ce domaine relativement neuf. J'ignore si, n'incluant pas de véritables textes générés par ordinateur, il pourra convaincre le lecteur sceptique. Celui-ci aura peut-être la curiosité d'y aller voir de plus près, afin de vérifier sur pièces si le plaisir littéraire éprouvé et la qualité des textes sont à même de porter la discipline au-delà d'une simple activité ludique ou conceptuelle. Constatons d'emblée que la multiplicité des intentions, des formes, des démarches, des utilisations, est un signe de réelle efflorescence.