

Littérature générée par ordinateur : Colloque de Cerisy-La-Salle

Michel LENOBLE

BALPE (Jean-Pierre) et MAGNÉ (Bernard) : 1991, éd. *L'imagination informatique de la littérature* (Saint-Denis : Presses Universitaires de Vincennes, collection « L'imaginaire du texte ») 219 pp. ISBN 2-903981-69-8. Prix : 120 FF. Distribué par CID, 131, boulevard Saint-Michel, 75005 Paris.

Le livre que Jean-Pierre Balpe et Bernard Magné nous proposent rassemble les communications présentées lors du colloque sur « La génération automatique de textes littéraires » organisé au Centre Culturel International de Cerisy-la-Salle en juillet 1985 sous leur direction. L'ouvrage, publié six années après la tenue du colloque, se divise en quatre modules intitulés respectivement *Imaginer* (pp. 31–71), *Décrire* (pp. 73–106), *Écrire* (pp. 107–161) et *Enseigner* (pp. 163–208). Ces quatre parties sont précédées d'une importante introduction due à la plume de J.-P. Balpe et suivies d'une bibliographie générale; chaque article est aussi accompagné de notes particulières. Balpe et Magné ont également inséré la transcription des discussions et réactions aux diverses communications.

L'excellent article de présentation de l'ouvrage de J.-P. BALPE (pp. 6–32) donne une vue d'ensemble du domaine de la génération automatique de textes littéraires par ordinateur. Balpe indique comment ce champ de recherche s'inscrit dans une continuité dont l'origine remonte au début de la Renaissance, où utopies combinatoires et productions effectives ont été parmi les premières tentatives de dégager « l'écrit de la linéarité contraignante de la lecture conventionnelle ». Balpe donne une typologie générale des travaux de génération et indique comment ils remettent en question, voire subvertissent, chacun à leur façon, la littérature, l'écriture/la fonction écrivain, la lecture et la nature même de l'objet texte. Il aborde ensuite la question des effets de l'apparition de l'informatique dans le champ de l'écriture littéraire et insiste sur la modification des modalités de traitement du signe et la redéfinition des rapports du créateur à son œuvre. Balpe indique également les caractéristiques principales du texte électronique et

✉ Département de Littérature Comparée; Université de Montréal; C.P. 6128; Succ. « A »; Montréal (Québec); CANADA H3C 3J7.
E-mail : lenoble@m@ere.umontreal.ca

esquisse finalement comment s'amorce la remise en question des idéologies de l'écrit. Sa présentation d'une extrême lucidité cerne les grands enjeux du domaine et est toujours entièrement pertinente aujourd'hui, ce qui démontre la profonde connaissance théorique et pratique de son auteur, et, *a posteriori*, sa perspicacité.

Le premier article de la section *Imaginer* écrit par Anne ABEILLÉ propose de façon très brillante une modélisation visant à intégrer le lecteur dans les programmes de génération de textes littéraires. Le biais par lequel elle envisage de réaliser ce projet est diamétralement opposé à ce qui s'est fait dans le domaine de l'intelligence artificielle jusqu'à ce jour : plutôt que d'intégrer de nombreuses règles concernant les connaissances du monde, son modèle tient compte du récepteur pour orienter les choix qui, d'habitude, se font de façon relativement aléatoire en génération de texte. La sélection d'un lecteur type, d'un allocutaire et l'accent que l'on veut donner au texte régissent l'ordonnement des séquences narratives, des structures phrastiques, des compléments et déterminants et les choix lexicaux. Le programme de génération établit une sélection parmi des possibles en fonction d'un effet à produire. Abeillé suggère quelques améliorations et raffinements au modèle existant, afin de générer du texte littéraire, ce qui permettrait de simuler non plus l'écrivain, mais bien le lecteur. Abeillé tire aussi un certain nombre de conclusions des plus intéressantes concernant la conception de la lecture et de l'écriture à l'ère de la génération de textes littéraires par ordinateur.

Jeanne DEMERS part de l'hypothèse de travail que le conte écrit installe des rapports (réalisation, modification, transgression) avec l'archiconte et les archétypes. Elle propose dès lors de faire varier les fonctions de génération de texte des contes selon les diverses possibilités théoriques du modèle (72 combinaisons). Ainsi, suggère-t-elle, serait-il pensable de générer de nouvelles versions des contes existants, les choix aléatoires étant ici régis, non par des connaissances du monde ou des simulations de lecteur, mais par une sélection parmi les diverses possibilités théoriques. Comme l'indique d'ailleurs Jeanne Demers, il importe ici de retenir plus la démarche que la qualité littéraire des éventuels résultats obtenus.

L'article de Pierre LUSSON ouvre la deuxième partie intitulée *Décrire*. L'auteur y expose sa théorie du rythme qui peut servir à l'analyse poétique et musicale. Il indique en fait plusieurs possibilités intéressantes de générer des variations textuelles en combinant divers éléments constitutifs du rythme. Selon Lussion, l'ordinateur facilite la génération de toutes les combinaisons possibles (du point de vue théorique) de sons et de rimes, ainsi que toutes les combinaisons de traits phoniques particuliers effectivement existantes dans une langue donnée. L'avantage de la machine est de permettre également de générer systématiquement des écarts par rapport aux règles abstraites et aux réalisations pratiques. Lussion indique de plus la possible exploitation des pondérations relatives des éléments constitutifs des textes et les divers jeux réalisables sur leurs combinaisons. Il mentionne enfin l'éventuel établissement d'une pseudo-cohérence sémantique à l'intérieur des micro-univers sémantiques prédéfinis.

Daniel GOOSSENS et Vincent LESBROS nous présentent l'environnement de programmation *Crea* utile pour le développement de jeux programmés. Ce langage permet entre autres la représentation des connaissances (entités, états des personnages, actions et buts), la modification des composants du mini-monde ainsi défini et la vérification de la cohérence des actions, tout comme la cohérence de l'enchaînement des buts.

Roger LAUFER, historien du livre, nous fait part de ses réflexions au sujet de la transformation de la communication grâce aux nouvelles technologies. Outre cette mise en perspective très large, il étudie de plus près l'évolution de la lecture : il note l'apparition de textes structurés en fonction des moyens de « lecture écran ». Laufer indique en outre trois axes de développement de la génération : la calligraphie animée comme génération de variations à l'écran ou à l'imprimante, la critique génétique et l'édition critique informatisées (multi-fenêtrage) générant un texte pluriel et, enfin, la fiction interactive dont chaque lecture particulière est une génération de texte particulière.

Le troisième module, *Écrire*, compte trois articles, dont le premier, de Simone BALAZAR, nous montre comment l'ordinateur peut, selon elle, intervenir de la façon la plus efficace au cours du processus de création littéraire. Balazar distingue trois phases au processus de création : l'envie d'écrire, l'écriture de fragments et d'ébauches, et l'écriture/réécriture du texte. Bizarrement, elle ne privilégie pas personnellement l'utilisation de l'ordinateur pour la dernière phase, mais bien pour la seconde. Elle propose en effet d'utiliser l'ordinateur pour générer des « graines de scénarios » possibles en se basant sur la théorie de la structure dramatique de Souriau. Ainsi, son programme *Le jardin des drames* peut créer une infinité de situations narratives.

Jean-Pierre BALPE, spécialiste de la conception de générateurs de textes littéraires, nous présente, vue de l'intérieur, la manière de concevoir des générateurs et les contraintes qui se rattachent aux diverses étapes de leur réalisation. L'algorithmisation du processus d'écriture passe par trois phases : la définition d'une macro-structure déterminant l'ordre des constituants, la définition d'un champ syntaxique permis à l'exploration et la sélection des composantes sémantiques. Le concepteur peut jouer sur les critères de sélection des deux premières phases afin de faire varier les textes générés à l'infini. Au niveau syntaxique, on peut utiliser des filtres pour sélectionner de manière plus stricte les squelettes de textes vides non-sémantisés. La troisième phase, de sélection des composantes sémantiques, soulève des problèmes de catégorisation, de sémantisme définitionnel et de projection, pour lesquels Balpe offre à la fois des manières de les solutionner et des façons de transgresser les règles établies afin de provoquer un effet littéraire. Sa présentation, d'aspect technique, est illustrée, à chaque étape, de nombreux exemples provenant de ses propres générateurs et la rendant d'autant plus accessible aux lecteurs qui souhaiteraient développer à leur tour des générateurs de textes littéraires.

Enfin, Guillaume BAUDIN décrit son expérience d'écriture combinatoire réalisée au point de rencontre du roman, du vidéo-texte et de l'ordinateur. Il indique comment son roman, *Acsoo*, donne lieu à une transformation du mode de lecture et d'écriture : la lecture linéaire devient combinatoire et le roman à lire devient roman à construire. Le lecteur entre dans un rapport productif par rapport à l'œuvre. Baudin mentionne aussi les formes et caractéristiques particulières de ce roman télématique à parcours, dont la structure nodale — et non arborescente — permet un cheminement fait d'options données au lecteur. La rhétorique romanesque s'en trouve modifiée puisqu'elle est de l'ordre du cheminatoire, que le rythme du récit et la matérialité du texte sont modelés par la page écran. Baudin présente en conclusion sa version de la redistribution des rôles d'auteur et de lecteur, et précise sa conception du texte interactif.

Le dernier module du présent ouvrage, portant l'étiquette *Enseigner*, rassemble trois articles dont la problématique est similaire : le rôle de l'ordinateur dans l'apprentissage de l'écriture. Christiane CADET relate deux expériences d'atelier d'écriture, l'une visant

à transformer des nouvelles littéraires et l'autre à produire ou détourner des scènes romanesques. Ce travail avec l'ordinateur permet une prise de conscience de la structure et des ressorts narratifs dès lors que l'on « joue » avec le texte d'un auteur littéraire : toute modification ou réagencement d'une partie a des influences sur le reste du texte d'auteur. Dans la seconde expérience, il s'agissait de montrer que les composantes des romans sentimentaux étaient interchangeable à volonté, moyennant des modifications mineures et donnaient facilement lieu à des transformations parodiques. Somme toute, Cadet a mis ainsi au point deux types d'exercices permettant une prise de conscience de ce qu'est l'écriture littéraire.

Claudette ORIOL-BOYER énonce les caractéristiques et le fonctionnement d'un atelier d'écriture et expose les grandes lignes de la théorie du scripturalisme avant de cerner la place que devrait occuper l'ordinateur dans un atelier d'écriture. Elle retient deux dimensions de l'acte d'écrire : l'intertextualité et l'intratextualité. Ni les programmes d'E.A.O., ni les programmes interactifs, ni les programmes d'écriture combinatoire ne laissent assez de latitude au lecteur pour qu'il puisse devenir écrivain. Ils n'ont, à sons sens, aucune utilité pour l'apprentissage de l'écriture, à moins qu'ils ne permettent la récupération des résultats produits comme point de départ d'une écriture personnelle ultérieure. Cependant, Oriol-Boyer va plus loin en suggérant le développement d'un logiciel permettant une meilleure connaissance de ce que l'on vient d'écrire afin de faciliter la conformité de ce que l'on écrit avec son projet d'écriture.

Bernard MAGNÉ compare les mérites respectifs de l'enseignement du français selon les techniques de l'E.A.O. et des M.O.T.A.M.O. (Manipulations et Opérations Textuelles Assistées par Micro-Ordinateur). L'E.A.O. traditionnel semble consacrer l'exclusion de l'apprentissage de l'écriture, la division du travail et l'illusion de transparence du processus d'écriture. Il montre comment un atelier de M.O.T.A.M.O. intègre les activités d'écriture (grâce à des programmes à la fois éditeurs, outils et scripteurs), instaure la coopération dans le travail (analyse du projet et programmation) et remet en question l'idéologie de la transparence de l'écriture selon laquelle la seule raison d'être de l'écriture serait d'être le vecteur du sens. Magné souhaite au contraire explorer, grâce aux M.O.T.A.M.O., les potentialités de la langue, revaloriser le pôle matériel du texte.

*

* * *

La publication de *L'imagination informatique de la littérature*, ainsi que l'organisation du colloque de Cerisy qui l'a précédé, marquent le début de la reconnaissance institutionnelle du domaine de la génération de textes littéraires par ordinateur. L'ouvrage de Balpe et Magné couvre toutes les facettes de la rencontre de l'ordinateur et de la production de textes littéraires; non seulement traite-t-il de la génération automatique comme telle, mais aussi de la place de l'ordinateur dans le processus d'écriture et d'apprentissage de l'écriture littéraire.

L'imagination informatique de la littérature a le double mérite d'une part, de marquer, dans plusieurs de ses parties, le lien de continuité qui relie le domaine de la génération automatisée aux tentatives pré-informatiques d'écriture combinatoire et d'autre part, d'indiquer comment le domaine de la génération de textes s'inscrit dans une perspective théorique de réflexion sur ce qu'est l'écriture, la lecture et le texte littéraire à notre

époque. Ce livre vient aussi rompre avec le mythe qui voulait que la littérature générée par ordinateur ne soit en fait que le résultat aléatoire de « moulins à littérature ». Plusieurs des textes proposés ici montrent à quel niveau de sophistication théorique et pratique la discipline est maintenant rendue.

Je ne puis qu'émettre le souhait que cet ouvrage soit largement connu et diffusé en dehors de l'Europe (surtout francophone) qui semble être le terrain de prédilection pour l'éclosion de groupes de génération de textes par ordinateur. Il est simplement dommage, et c'est là ma seule critique, que l'éditeur ait oublié de nombreuses coquilles et que trop peu de soin ait été apporté aux références bibliographiques, manquantes (implicites ?) quelquefois, incomplètes trop souvent et erronées à de rares occasions (note 2, p. 68). C'est néanmoins « l'ouvrage à recommander » pour tous ceux qui s'intéressent à ce domaine.