

# FICTION ET ÉCRITURE GÉNÉRATIVE

Jean-Pierre BALPE

## 1) Littératures

Malgré l'illusion commode que tend à conforter l'univocité du terme qui la désigne, le concept de littérature n'est pas, loin s'en faut, non problématique. Depuis les littératures orales qui ont été premières dans la plupart des civilisations et continuent à survivre ici ou là, jusqu'au nouveau roman, en passant par les littératures à variations des civilisations d'Asie Centrale, les ensembles disparates de textes rassemblés sous ce terme générique sont très souvent basés sur des conceptions extrêmement différentes du rapport à la langue, à l'expression et à l'expression dans la culture.

Toute littérature est déterminée. Elle est déterminée à la fois par les idéologies des cultures dans lesquelles elle s'inscrit, avec lesquelles ses formes risquent de disparaître, et par les dispositifs technologiques qui en permettent la médiatisation : elle est déterminée par les civilisations qui la supportent. Dans un dix-neuvième siècle « légaliste », c'est-à-dire établissant une structure sociale à forte hiérarchie sur la base de l'acceptation démocratique, l'image du texte et celle de l'auteur ne pouvaient apparaître — une fois leur statut « légalisé » par la reconnaissance des personnes autorisées : professeurs, académies diverses, critiques, public cultivé — que comme supérieurs. Les « grands » auteurs accèdent au statut de génies, leurs écrits à celui « d'œuvres » avec toute l'économie que cette stature implique : lectures critiques, hagiographies, éditions critiques, conservation, culte des manuscrits, recherche des sources, enseignement à tous les niveaux académiques, panthéons divers,

etc. L'état de la civilisation occidentale du dix neuvième siècle, idéologie légaliste et technologie « stabilisatrice » du médium livre qui en permet la diffusion, réclame que la littérature soit considérée comme un lieu de hiérarchies fortes et de fixités.

Ce vingtième siècle, bien que finissant, héritier contraint des idéologies de celui qui le précède, n'en est pas encore tout à fait sorti. Pourtant, de très nombreux symptômes tendent à signaler une profonde remise en cause de cette situation : le légalisme est bousculé par des idéologies moins hiérarchisées et autoritaires, faisant place à des accords plus diffus, moins saisissables, plus proches de la négociation permanente, les technologies qui médient les écrits ont totalement perdu leur fixité immuable et se sont, au contraire, définitivement, tournées vers l'invisible, le virtuel, le mobile... Aussi, dans l'évolution irréversible des idéologies, tout contribue à une redéfinition collective du littéraire et, en ce moment, sous nos yeux, pour qui sait voir et, plutôt que se raccrocher à l'arrière, se projette vers l'avant, cette redéfinition a bien lieu.

Elle est, sur plusieurs points, radicale. En discuter davantage risquerait d'entraîner cet article trop loin pourtant les rapports de la fiction et de l'ordinateur n'ont de sens que dans ce contexte.

## 2) Littérature et technologie de production.

En effet, si écrire avec un ordinateur comme stylo est devenu le quotidien de la plupart des écrivains et ne change rien, ou presque, au statut des textes qu'ils produisent, faire écrire un ordinateur entraîne des conséquences bien plus importantes. S'effectue ici le passage d'une littérature de l'autorité et du stable à une littérature du relatif et du fluide. Or, faire écrire un ordinateur n'a aucun sens, aucune justification culturelle, si toutes les particularités médiatiques de cet outil ne sont mises au service que d'un système de production antérieur à son apparition. Faire écrire « une » fiction au sens conventionnel du terme, respectant les conventions attendues du genre, par un ordinateur, est comme interdire à Victor Hugo de faire imprimer ses textes, le contraindre à ne les diffuser que par des jeux de copies manuscrites, par des copies de copies - avec les

distorsions que ce mode de production provoqua historiquement - mieux encore, l'obliger à ne les faire connaître qu'oralement, en ne s'appuyant que sur la mémoire. L'exercice ne serait pas seulement difficile, il serait, comme chacun le conçoit bien, tout à fait impossible. Une telle tentative n'est jamais venue à l'esprit d'aucun écrivain depuis l'apparition du médium-livre.

Or la révolution que, par rapport à l'oralité, constitue l'invention du médium-livre n'est pas plus importante que celle qu'introduit l'ordinateur. D'une part - page d'un côté, écran de l'autre - les supports d'affichage du texte induisent des comportements de lecture très différents : comment envisager sérieusement de lire *Guerre et Paix* ou *À la recherche du temps perdu* sur un écran ? Comportements de lecture qui obligent tout concepteur de générateurs d'écriture à concevoir des modes d'affichage homogènes aux textes que leurs générateurs produisent. D'autre part la nature même du texte, dans toutes ses dimensions en est rendue différente. Le texte produit par un ordinateur n'est en effet que la matérialisation instantanée d'un processus de productions virtuelles. C'est, pour cela, un texte éminemment « fragile » qui, en aucun cas, ne peut prétendre à détenir l'autorité d'un texte établi et « labellisé ». Cette fragilité n'a, bien entendu, rien à voir avec une quelconque « faiblesse » ou « force » esthétique, c'est une fragilité constitutive que l'auteur doit prendre en compte dès la conception comme composante même de la littérarité car la page que lui-même lira tel jour à telle heure en tel lieu ne sera plus jamais générée et, s'il n'a pas désiré la faire conserver en mémoire - mais dans quel but dès lors que son générateur produit des milliers de pages - ne sera plus jamais lisible. La littérature générée par ordinateur est une littérature du flux. C'est avec ce flux que l'écrivain informatique doit travailler, c'est lui qu'il doit penser comme point d'appui fondamental de son écriture. On conçoit bien comment cela peut choquer les tenants d'une stabilité du texte.

Le flux - l'instantané, le mobile, le délocalisé, l'interactif, l'insaisissable, l'universel... - change complètement la donne et il n'est pas interdit de penser que ce changement est tel que ces textes qu'il manifeste ne sont plus de la littérature. Pourtant, si l'on considère qu'au-delà de ses variations de

rapports à une civilisation dans toutes ses composantes, la littérature est une relation plus profonde entre l'être d'une culture et la façon dont cet être s'invente dans sa langue, l'apparition du flux ne substitue pas, à la littérature, autre chose de complètement différent, elle introduit une forme nouvelle de littérature. Il ne sert à rien d'essayer d'éviter le questionnement par une dénégation obtuse, l'apparition récente de romans génératifs sur un réseau comme Internet suffit à vérifier cette affirmation.

Cette forme nouvelle de littérature interroge la plupart des concepts critiques. Par exemple... Les langages informatiques étant de fausses langues, artificielles, plus proches des mathématiques que des langues naturelles, et généralement construits à partir de l'anglais, que devient la génétique des textes lorsque l'inscription « historique » qui est à leur origine n'est plus une succession matérialisée d'avant-textes dont l'on peut comparer les états, mais un algorithme plus ou moins mathématisé écrit dans une langue non-naturelle s'appuyant sur une langue naturelle différente de celle dans lequel est écrit le texte final ? Que devient la poésie lorsque le rapport au monde n'est plus celui d'une subjectivité directe, mais la traduction distanciée d'un programme d'écriture ? Que deviennent les « fonctions » - au sens Barthesien du terme - lorsqu'une fiction, perdant la visée téléologique de l'auteur, n'est plus une réponse unique à un problème à résoudre ? Qu'est-ce qu'un auteur qui ignore quels textes va produire son « œuvre » ? Qu'est-ce qu'une œuvre dont chaque lecteur possède un texte différent ? Etc.

Si toutes ces questions traduisent l'écart entre la littérature informatique et celle produite pour le médium livre, elles ne mettent pas en évidence l'apport essentiel de l'ordinateur : sa capacité inépuisable à produire des calculs dans l'ensemble des données qui lui sont accessibles. Ce qui est recherché, ce n'est plus l'écriture fractale où tout élément de l'ensemble contribue à l'autorisation d'une visée générale unique, mais l'infinitude du mouvement comme manifestation même de la créativité littéraire. Si d'un point de vue « classique », la fiction est une trajectoire déterminée par un but, construite par son auteur de façon à se faire admettre comme la seule « possible », elle n'est du point de vue de l'écriture informatique qu'une

des multiples trajectoires acceptables dans un univers de possibles. Un programme de génération de fiction est - même si cette position, que l'on pourrait qualifier de position d'auteur, est techniquement tenable - difficilement concevable comme ne devant produire qu'un texte unique construit sur une seule trajectoire fictionnelle : comme devant produire une « Œuvre ».

L'apport essentiel de la génération est, en effet, l'introduction du flux comme part constitutive de la fiction, de refuser la part arbitraire de l'unicité pour s'ouvrir à la multiplicité, à l'infinitude de la variation et à ses apports...

### 3) Linéarité de la fiction

Une fiction se construit généralement sur une trajectoire d'événements, elle se déroule entre un début et une fin vers laquelle tend ce début. Même si certaines tentatives littéraires - *Composition I* de Marc Saporta, *Le quatuor d'Alexandrie* de L. Durrell, *Marelle* de J. Cortazar... pour n'en citer que quelques-unes - se sont proposé de contourner cette convention cette règle est massivement vérifiable : quelle qu'en soit la complexité, une fiction raconte « une » histoire. Toute fiction repose sur l'axiome suivant : il existe un monde possible dans lequel peuvent se construire des récits parmi lesquels un auteur donné trace sa trajectoire particulière. Un « monde possible » étant une représentation convenue d'un monde dans lequel existent des relations acceptées comme « cohérentes » par un lecteur éventuel, le mécanisme primordial de fonctionnement de la communication littéraire est ici celui de la « coopérativité lectorielle » : le lecteur doit accepter d'entrer dans la lecture de ce monde et de la trajectoire qui lui est proposée.

Pour que cette acceptation soit possible, divers mécanismes entrent en jeu. Le premier, signalé pour mémoire, est celui d'une acceptation strictement syntaxique. « *La des Syrtes des province perdue confins aux est du comme Sud l'Ultima Thulé d'Orsenna territoires* » (déplacements dans une phrase de Julien Gracq, *Le rivage des Syrtes*, édition de La Pléiade, 1989, I p.558<sup>1</sup>). Non-syntaxique, cette « phrase », ne serait pas acceptée par un lecteur dans un contexte de fiction, même si d'autres contextes lit-

1. Tous les exemples cités par la suite seront empruntés au même ouvrage. Seul le numéro de page dans cette édition sera donc indiqué chaque fois.

téraires - notamment ceux de l'écriture poétique - peuvent aller parfois jusqu'à reconnaître de telles mises à distance de la syntaxe. Ce premier niveau n'est pas si anodin qu'il y paraît : il fonde l'acceptation sur une base de confiance linguistique, parler du monde suppose que l'on en parle dans le cadre de conventions généralement reconnues. Toutes celles d'un « genre » - qui, en ce sens peut recevoir une définition « syntaxique » : une relation d'ordre codifiée entre des événements — en font notamment partie...

Le deuxième mécanisme est celui de la validation des représentations offertes par le « monde possible ». Pour l'essentiel, sa cohérence dépend - y compris, par comparaison, lorsque la fiction se présente comme fantastique - de ce qui peut être appelé la « référence réaliste », c'est-à-dire, d'un appui sur une « encyclopédie pragmatique ». Une phrase comme « *La province des Syrtes, perdue aux confins du Sud, est comme l'Ultima Thulé des territoires d'Orsenna* » est sentie comme « cohérente », son lecteur reconnaît, accepte la notion de « province » dans la mesure où les caractéristiques qui la définissent - nom, situation géographique, appartenance à un ensemble géographique plus vaste - font partie de celles que son encyclopédie pragmatique lui attribue généralement. Que cette province n'ait pas d'existence réelle n'importe pas, ce qui importe c'est qu'elle soit acceptée comme « possible » dans un monde rendu « possible » pour l'ensemble de la structure de relations qui le constituent. Pour ces raisons cette « possibilité » ne fonctionne pas dans une phrase comme : « *La table de nuit, perdue aux confins du Sud, est comme l'Ultima Thulé des territoires d'Orsenna* ». Les caractéristiques de la « table de nuit » que le lecteur possède dans son encyclopédie pragmatique sont en contradiction, sur plusieurs points avec celles des autres termes de la suite de la phrase. Pour qu'il y ait acceptation, il faudrait une construction de contexte permettant une réconciliation encyclopédique ; par exemple que « la table de nuit » soit le nom d'une formation géologique particulière.

Il ne s'agit pas pour autant, à tout moment d'un texte, de faire appel à toutes les caractéristiques d'une notion, de prendre en compte toutes les isotopies de tout terme. Il suffit au contraire que les caractéristiques nommées ne soient pas en contradiction avec les caractéristiques

reconnues. La règle, dans ce mécanisme, plus que l'explicité, est l'implicite : « *J'appartiens à l'une des plus vieilles familles d'Orsenna* » (p.555) fonctionne sans que l'auteur soit contraint d'expliquer, par plus d'une de ses caractéristiques, le terme « famille ». Un mot isolé - « regard » par exemple - entraîne inmanquablement l'ensemble de son environnement encyclopédique qui reste en attente, disponible, tant que certaines de ses caractéristiques ne sont pas instanciées par le texte. « *Il me jeta un regard à demi-amusé* » (p.594) suffit à traduire toutes les relations entre deux personnages parce que cette phrase introduit à toutes les possibilités pragmatiques d'intervention du « regard ». Or ces possibilités sont en très grand nombre : un regard peut traduire une infinité de circonstances... Au point qu'une phrase comme « il me jeta un regard » paraîtrait, d'une certaine façon, incomplète. Toute la stratégie d'un auteur va, pour l'essentiel, consister à choisir une instanciation particulière de la structure de l'encyclopédie pragmatique d'une notion parmi une infinité d'instanciations possibles.

D'une certaine façon, cette stratégie de choix définit la littérature : un bon écrivain est celui qui refuse les associations figées de termes, les machinismes encyclopédiques - la neige est « blanche » - pour mettre en évidence des possibilités de représentation qui, tout en n'étant pas contradictoires avec l'encyclopédie, en mettent en avant des aspects généralement ignorés - la neige est « bleue ». L'écrivain est celui qui donne « sa » vision du monde ; que ce monde soit « réaliste » ou « surréaliste » ne change rien à cette problématique, car il ne s'agit plus alors que de stratégies discursives.

Toute fiction s'établit ainsi sur une dialectique liberté-contrainte : liberté de choix parmi les multiples liaisons monde-langue ; contrainte des langues et des conventions de lecture dirigées par les dispositifs en place. Ces degrés de liberté et de contrainte définissent la structure des relations à l'intérieur du monde possible de la fiction comme celle des prototypes. Toute notion renvoie à un prototype pragmatique ; tout éloignement de ce prototype provoque un risque d'incompréhension. Chaque désignation d'une notion virtualise l'ensemble du prototype. L'instanciation peut reposer implicitement sur l'encyclopédie pragmatique



du lecteur ou être spécifiée par l'auteur : « *Dans cette position assez fausse, l'indécision m'immobilisa, le pied suspendu, retenant mon souffle, à quelques marches en arrière de la silhouette. C'était celle d'une jeune fille ou d'une très jeune femme. De ma position légèrement surplombante, le profil perdu se détachait sur la coulée de fleurs avec le contour tendre et comme aérien que donne la réverbération d'un champ de neige. Mais la beauté de ce visage à demi dérobé me frappait moins que le sentiment de dépossession exaltée que je sentais grandir en moi de seconde en seconde.* » (p.595).

La spécification du portrait de la jeune femme créée, à partir de son prototype - toute femme a, entres autres caractéristiques, un « profil » et un âge - une instanciation particulière : la jeunesse et la beauté. Les spécifications peuvent être locales comme dans la citation ci-dessus ou dispersées dans la linéarité, le fil de la fiction amenant progressivement des spécifications à un prototype initialement implicite. C'est généralement ce qui se passe lors de « l'évolution psychologique » d'un personnage. C'est ce mécanisme linéaire de spécification qui provoque la « fractalité » de la fiction littéraire : toute spécification, quelle que soit sa place d'intervention, peut être soupçonnée d'avoir des incidences ultérieures dans l'évolution du prototype. Les détails spécifiant un objet apparemment quelconque, peuvent se révéler primordiaux, dans la suite de la fiction. Lorsque Julien Gracq écrit au début de son roman : « *Mes études terminées dans l'ancienne et célèbre université de la ville, des dispositions assez naturellement rêveuses, et la fortune dont je fus mis en possession à la mort de ma mère, firent que je me trouvai peu pressé de choisir une carrière* » (p.555), toutes les informations, les notions auxquelles il fait allusion en ce début de roman n'auront plus besoin d'être rappelées au cours de l'ensemble de la fiction. Elles servent, localement, à spécifier le type du héros, mais ces spécifications doivent être mémorisées pour la totalité de la fiction faute de quoi celle-ci risque d'être mal comprise. Dans l'idéal contemporain littéraire, cette contrainte provoque une prolifération métastatique généralisée à partir de laquelle le mécanisme d'interspécifications n'a plus de limites, pouvant aller jusqu'à concerner les lettres mêmes du terme qui désigne une notion donnée. Dans ce cas, tout élément aussi minime soit-il du texte contraint l'ensemble du texte. La référence interne tend à remplacer la référence externe, le

prototypage à devenir auto-référent... Raymond Roussel, James Joyce, entre autres, sont de bons exemples de cette tendance.

Si le recours au prototype implique la reconnaissance d'une pragmatique comme territoire de référence entre l'auteur et le lecteur, il n'entraîne pas, vis à vis d'elle, une soumission absolue. Bien au contraire : la projection de l'espace encyclopédique sur la seule dimension linéaire de l'écriture ne peut se faire que par un choix. Ce choix manifeste la liberté de l'auteur qui peut, dans certaines limites, en user de façon non attendue. Généralement les hommes ne peuvent traverser les murailles, cependant la fiction accepte de créer, un monde possible particulier dans lequel le prototype de la « muraille » a, comme caractéristique, de pouvoir être traversé par certains individus. Ce prototype modifié ne fonctionne cependant que par référence au prototype source et parce que la majorité des autres prototypes notionnels reste conforme à la pragmatique du lecteur : un monde fictionnel fantastique ne peut pas être fantastique dans toutes ses composantes. Le rapport de la fiction au réel - pour aller vite, réalisme vs surréalisme... - repose sur la stratégie d'utilisation des écarts par rapport à l'encyclopédie pragmatique moyenne. Même chez un auteur comme Raymond Roussel le respect de l'encyclopédie pragmatique moyenne est massif, les écarts, bien que changeant de façon importante l'ensemble de la lecture, restent en nombre limités...

Dans la linéarité du texte, les mécanismes de relation au prototype sont récursifs, c'est-à-dire qu'ils se reproduisent identiques à divers niveaux. « *La province des Syrtes, perdue aux confins du Sud, est comme l'Ultima Thulé des territoires d'Orsenna. Marino resta silencieux un instant, comme cherchant pour ses pensées la clé d'un ordre difficile* » (p.558 et 592) : un tel fragment de texte est assez mal accepté par un lecteur qui ne perçoit pas de rapport immédiat entre les deux phrases qui le composent. Les prototypes « géographiques » et « humains » ne peuvent normalement être ainsi accolés sans explication - antérieure ou postérieure, peu importe. Par contre, « *La province des Syrtes, perdue aux confins du Sud, est comme l'Ultima Thulé des territoires d'Orsenna. Des routes rares et mal entretenues la reliant à la capitale au travers d'une région à demi désertique.* » (p.558) est tout à fait cohérent ainsi que : « - *Je ne connais pas un pouvoir aussi magique. Me*

*mettez-vous une fois pour toutes en face des maléfices que j'ai exercés ? Marino resta silencieux un instant, comme cherchant pour ses pensées la clé d'un ordre difficile. »* (p.592), chacun de ces deux textes est cohérent dans les schémas de relations d'attentes entre leurs prototypes. Toute fiction se donne donc un appareillage permettant le glissement d'un prototype à l'autre : chapitres, paragraphes, transitions, recours à des scénarios, etc. ont cette fonction. « *Je descendais déjà les dernières marches de mon belvédère préféré quand une apparition inattendue m'arrêta, dépité et embarrassé : à l'endroit exact où je m'accouais d'habitude à la balustrade se tenait une femme. »* (p.595), le « passage » de la promenade à la description de la femme est annoncé, justifié, rendu cohérent par la simultanéité possible d'événements - « quand » - et par le terme « apparition » qui renvoie au prototype de l'humain dont une instance possible est le regard.

À quelles conditions les enchaînements de prototypes sont-ils acceptés par un lecteur ? Peut-on, à la suite de cette phrase mettre, sans précaution, la description d'un navire et quelles en seraient les conséquences ? La conduite et la « crédibilité » de toute fiction relève de cette nécessité : comment passer d'un prototype d'événement à un autre prototype d'événement ? Où l'on voit poindre des « méta-prototypes » qui peuvent être appelés « prototypes d'enchaînement »... Quelle est, dans cet ensemble de contraintes, la marge de liberté de l'auteur. C'est l'ensemble de ces stratégies emboîtées qui définit à la fois la nécessité et la fractalité d'une fiction que l'auteur veut diriger vers son but.

#### 4) Le scénario interactif

Pour être acceptée comme littérature de fiction, la littérature informatique se doit de respecter une partie de ces contraintes. Elle doit d'abord, d'évidence, maîtriser les mécanismes de cohérence syntaxique faute de quoi les textes qu'elle produit n'ont aucune chance d'être acceptés pour la lecture. Mais cet aspect essentiel n'est pas très contraignant et n'a pas une incidence directe sur la conception de la fiction elle-même. Elle doit surtout, maîtriser à la fois la prototypisation des connaissances et les stratégies d'écart qui fondent la liberté de la fiction. Or, ce sont, pour l'essentiel, les contraintes technologiques

des stratégies mises en œuvre dans l'espace des choix qui déplacent l'approche conventionnelle de la fiction vers quelque chose d'autre.

Certaines écritures informatiques évitent le problème en masquant « l'ancien » sous du « neuf ». Les scénarios interactifs sont massivement de ce type. Leur problématique profonde n'est pas d'interroger une nouvelle approche de la fiction, mais, au sein d'un schéma « classique » de laisser croire au lecteur, par l'introduction d'une interactivité élémentaire, qu'il participe à quelque chose comme une invention du littéraire alors qu'en fait, il ne participe qu'à l'éclatement dans quelques linéarisations, préétablies, d'une fiction pour le reste conventionnelle. Le scénario interactif n'est qu'une multiplication superficielle de la problématique linéaire de la fiction conventionnelle dans laquelle l'auteur exhibe une partie de sa stratégie de choix. Ce qu'il met en scène c'est sa liberté : « *J'aurais pu décider que tel personnage secondaire soit un nain ou un gnome, ici je ne choisis pas et vous laissez choisir* ». Au mieux le scénario interactif joue, au sein d'un récit, sur les possibles ouverts aux articulations des prototypes d'événements - les fonctions -, au pire - et c'est ce qui se produit le plus souvent - il ne joue que sur les faux choix que permettent les spécifications des prototypes : dans le premier cas il laisse le choix entre des bifurcations dans la trajectoire du récit ouvrant normalement sur une arborescence ; dans le second, le récit, quelle que soit la complexité apparente du graphe qui le représente, se maintient sur une trajectoire unique et n'ouvre au lecteur que des variations de « décor ». Dans la pratique, menant une stratégie de dissimulation, c'est à une combinatoire de ces deux possibilités que le scénario interactif a recours. Dans tous les cas de figure, l'auteur reste totalement maître du lieu du choix et de ses variantes d'où, souvent, cette impression de jeu ou de tromperie même si la lecture ne peut plus se contenter de lire la fiction, et doit, en outre, lire, au moins partiellement, la stratégie selon laquelle l'auteur construit sa trajectoire fictionnelle.

Contraint par la fractalité de la fiction qu'il ne remet pas fondamentalement en cause, le scénario interactif ne participe donc que très peu au bouleversement que représente la primauté accordée au calculable, à l'aléatoire, à l'absence de visée téléologique, et au flux : à l'autonomie informatique.

## 5) Génération automatique de fiction

Ce rapport à la dialectique liberté-contrainte est fondamentalement différent dès lors qu'il s'agit de génération automatique.

Représenter, pour un ordinateur, un monde possible revient en effet à créer un espace virtuel de relations, à imaginer à l'avance et de façon abstraite la plupart des relations possibles dans l'espace des choix. Un « monde possible » est, pour un ordinateur, structurellement conçu comme une mise-en-abîme de sous-mondes précisément définis, de plus en plus élémentaires et dont certains, en bout de course, se réduisent à des listes de termes.

Dans le roman génératif *Un Roman Inachevé* (voir en annexe) que j'ai eu l'occasion de présenter à diverses manifestations, le monde possible défini du roman est, au premier degré celui du monde réel. Comme dans toute fiction, tous les prototypes opératoires se réfèrent à ce monde mais ici, ils s'y réfèrent sans recherche de distortions, c'est-à-dire qu'ils sont établis pour feindre une position que le lecteur accepte comme « réaliste ». Dans ce « monde-possible-réel », coexistent trois sous-mondes : un monde du cocktail mondain, un monde de la psychologie et un monde de l'actualité. Si le premier est assez facile à délimiter avec précision, les deux suivants constituent des « tricheries techniques » puisque la psychologie ouvre sur la totalité du monde pensé par rapport au moment où se construit le récit et l'actualité se construit sur la totalité du monde externe au lieu où elle est évoquée. En fonction du principe de l'implicite, il est cependant évident qu'il s'agit moins de gérer la totalité des prototypes de ces mondes - exploité par nature impossible - que de donner au lecteur l'impression que ces prototypes sont gérés de façon cohérente. Cependant le générateur devra résoudre, en permanence, les problèmes du glissement d'un sous-monde à un autre faute de quoi le lecteur ne pourra faire la part entre moment du récit, pensée et contexte du récit.

La gestion du monde possible est assurée par des instanciations particulières dans les espaces de choix des prototypes. Par exemple, un cocktail mondain a un lieu, donc ce lieu peut être instancié. Dans *Un roman inachevé*, le générateur peut choisir entre : le salon d'un opéra ou d'un théâtre ; la

### ANNEXE

UN ROMAN INACHEVÉ. Œuvre générative programmée par Jean-Pierre BALPE. 20 fragments l'histoire de Marc et Cerise (Fragments du 20 juin 1995 —14 heures 23 -15 heures 11)

■ **Fragment 1 (p.3121)** : Ils ont à faire la part des choses, il leur semble que leur tête est pleine de confusion et de bruits, que le trouble absolu des événements qui les entourent perturbe leur faculté de penser normalement. Marc, lui, ne parvient pas à faire une différence bien nette entre souvenir et invention du passé et s'il lui semble par moments que ses souvenirs relèvent de l'imaginaire, il lui semble aussi que son imaginaire relèvent du souvenir. Divers mondes se mélangent dans son esprit créant des confusions de plans et d'espaces : la fillette d'autrefois est soudainement à ses côtés, avec sa petite robe de velours rose, des jets d'embruns se projettent vers le ciel comme s'ils voulaient en éteindre la fureur... Il lui semble avoir déjà vécu plusieurs fois cette même scène, il connaît par avance l'essentiel des paroles qui vont être dites, des faits qui vont se produire. La réalité à par moments été si belle, riche, intéressante... Un autre souvenir lui revient soudain en mémoire : quelque chose comme une chambre ouverte, un crâne d'animal blanchi sur une plage — orbites pleines de sable — une coquille vidée !

■ **Fragment 2 (p.3211)** : Les verres épais des télévisions les protègent de l'agression du monde mais ce n'est que sur les multiples écrans de toutes tailles que l'extérieur se projette vers eux : Deux personnages discutent avec animation comme s'ils se disputaient; ils semblent prendre à témoin l'univers entier. Par moments, ils disparaissent de l'image... Tous les écrans émettent leurs images en silence, tout est faux semblant, projection, images. Un jeune soldat blond, au visage angélique, torse inondé de sang, s'évanouit dans les bras d'un de ses camarades. Dans un nuage de poussière, un tank écrase les ruines de ce qui reste d'une maison... un colonel, évanoui, agonise dans une mare de sang et de boue... La surabondance des images qui se déversent en rend le contenu anodin, tout se mêle dans une même indifférence. Dans un nuage de poussière, un tank renverse les ruines de ce qui reste d'une baraque. La multiplicité des téléviseurs, la diversité infinie de leurs images, leur mobilité extrême provoquent comme une griserie générale. Un speaker parle dans l'indifférence générale. Le spectacle du monde se répand sur la multitude des téléviseurs.

Ils se rêvent aveugles et sourds, feignent de tout ignorer.

■ **Fragment 3 (p.3221)** : L'existence que l'on ne soumet pas à l'examen ne vaut pas la peine d'être vécue... La réalité n'est qu'une longue suite de moments accolés sans cohérence réelle, quelque chose comme un mauvais montage de séquences disparates, faites de bribes récupérées de vieille pellicule qui, tant bien que mal, construisent une histoire particulière sans grande cohérence, une suite d'engagements que l'on prend, sans en connaître ni la teneur ni les détails. La terre lui semble étroite comme l'ovale d'un œuf : toute joie se fuit elle-même. Sa tête est dans une grande confusion : les idées s'enchevêtrent, se bousculent... Marc ne sait si ce qu'il croit penser est tout à fait ce qu'il pense. La vie confie toujours sa réussite à la bienveillance du hasard. Aucune expérience antérieure n'a jamais servi à personne, chacun doit tout réinventer. Il sait combien les petites contrariétés passagères de l'existence peuvent prendre une importance démesurée, jusqu'à apparaître comme d'insurmontables obstacles et, au-delà des détails de l'organisation quotidienne de l'existence, ce qui le préoccupe, c'est la vacuité absolue de ses raisons de vivre.

■ **Fragment 4 (p.3354)** : Plus tard, plus loin... le salon est d'une banalité absolue, malgré une certaine grandiloquence, il pourrait être n'importe où dans le monde, autant dire nulle part. Ils échangent de longs regards pleins de doutes et d'incertitudes. Marc a l'impression d'être constamment surveillé, d'être sans cesse dans la visée d'objectifs indiscrets. Ses yeux sont d'un bleu profond et tranquille, il a un regard dérangerant, qui fouille le corps jusqu'aux os. Marc regarde à l'intérieur de lui-même et fuit ce qu'il y découvre. Si la plupart des regards se dissolvent dans le vague d'une indifférence mondaine comme si chacun ne voyait de l'autre que ce qu'il se sentait tenu de voir, lui, il a l'impression que tous les regards sont tournés vers lui et surveillent le moindre de ses gestes. Il n'a jamais pu regarder qui que ce soit franchement. Son regard est parme, il examine avec attention une bague dont le chaton est parme. Même s'ils n'en ont aucun témoignage, ils pensent être le centre de convergence de toutes les curiosités. Leurs yeux se perdent dans une inquiétude apeurée.

salle des fêtes d'une mairie ; les salons d'un château, d'un ministère, d'une ambassade, d'une grande villa... Il s'agit bien ici d'un choix. Alors qu'en réalité, un cocktail mondain peut se dérouler aussi dans les locaux d'une entreprise, dans une université, dans une galerie d'art, dans un jardin, etc., dans le monde d'*Un Roman Inachevé*, pour des raisons de maîtrise encyclopédique, seul un certain nombre de lieux est retenu, mais tous ces lieux retenus sont des lieux virtuels de la fiction, donc disponibles à la génération.

Tout prototype est une structure reliée à une encyclopédie dont toutes les composantes sont disponibles. L'accès aux instanciations peut se produire de deux façons techniquement distinctes : la description, définie comme une récursivité de la spécification, donc comme une tendance à l'épuisement des possibles ; l'allusion, définie comme une nomination ou une spécification élémentaire (Cf. par exemple les fragments 4, 8 et 16 pour la nomination ; 10 pour une approche descriptive du prototype des « fenêtres »).

Par exemple, le prototype défini de [salle] comporte ici :

un nom ;  
 une vue d'ensemble ;  
 des ouvertures : fenêtres, rideaux, portes... ;  
 des objets d'art : sculptures, meubles précieux, objets... ;  
 des meubles : fauteuils, chaises, tables, etc ;  
 un buffet : plats, nourritures, serveurs... ;  
 des escaliers : rampes, marches... ;  
 des personnes présentes... ;  
 un extérieur avec tout ce que cela implique : ciel, météo, etc ;  
 des murs : murs, tableaux, écrans vidéo...

Une description de « salle » peut donc épuiser le prototype en décrivant tour à tour, dans un ordre non prédéfini, l'ensemble des éléments qui la composent ou puiser dans le prototype en n'ayant recours qu'à un nombre limité de composants du prototype. Chacune de ces spécifications peut, à son tour, et bien que ce ne soit ni obligatoire ni systématique, constituer un prototype. Le générateur peut donc prendre un prototype et le développer. S'il entre dans la description du décor, il peut - ou non - parler successivement, dans cet ordre ou dans un autre, des murs, des colonnes, des rideaux, des portes, des meubles, etc.

■ **Fragment 5 (p.3421)** : Le silence dramatique des événements contribue à l'impression générale de folie qu'ils ressentent avec force. Il ne s'intéresse en aucune façon aux mouvements désordonnés qui occupent l'espace de la scène. L'action leur paraît confuse. Du lointain, un air léger de flûte semble vouloir émerger. Des voix s'élèvent du fond de la scène. Sur la scène, d'autres personnages prennent des poses dramatiques. Ils ne sont pas dupes... Un portrait représentant un personnage vêtu de vert est accroché au-dessus d'un buffet violet et or. Les nuages peints du décor ressemblent à ceux sur lesquels sont assis les angelots des églises baroques. L'espace est occupé de grillages d'un rouge vif qui le séparent en zones distinctes par leurs couleurs. La musique s'infiltrait par toutes les ouvertures, comme le fumet invisible d'un plat de gibier trop riche. Du fond de la scène, un personnage majestueux s'avance solennellement, comme un prince ou un roi puis, sans dire un mot, sort par une porte latérale. Les voix l'obsèdent. Sur le devant de la scène, une chaise de bois, peinte en vert, semble attendre qu'il se passe enfin quelque chose.

■ **Fragment 6 (p.3486)** : Un speaker parle dans l'indifférence générale. Leur univers est un espace de vidéo-présence. Sur l'écran, posé bizarrement sur deux colonnes doriques, de marbre, défilent des films vidéos, certainement d'amateurs, où l'on voit des enfants rieurs jouer, au bord d'une mer, dans le sable. Des garçonnets, portant des casques militaires trop grand pour eux, brandissant des armes de bois, se poursuivent dans les herbes, imitant des bruits de fusillade. L'un d'entre eux tombe sur le sol... Les téléviseurs émettent leurs images en silence, les verres épais des écrans les protègent de l'agression du monde. Une speakerine — trop fardée — présente, avec un sourire de commande, les fausses bonnes nouvelles du jour. Deux personnages discutent avec animation comme s'ils se disputaient et semblent prendre à témoins l'univers entier. Par moments, ils disparaissent de l'image... La surabondance des images qui se déversent des écran vidéo en rend le contenu anodin. Toutes les façades sont criblées de balles, la plupart des toits laissent échapper d'âpres volutes de fumées noires.

■ **Fragment 7 (p.3493)** : Pour être vraiment là, il faudrait qu'elle s'oublie. Il lui semble vivre un rêve ou un cauchemar... Un car de police, sirènes hurlantes, gyrophare allumé, ne cesse de tourner dans le quartier désert. Cela la rassure. Cerise s'ennuie ferme. Un agent de la sécurité traverse la salle accompagné par les crachotements indistincts de sa radio portable. Un homme crie : « *Nous sommes avec vous à jamais...* » Marc cherche dans sa poche les clefs de sa Chrysler. Une image l'obsède : dans la cour d'une école anonyme, un groupe d'enfants, garçons et filles mêlés, jouent à quelque chose comme la marelle. Il s'avance... Il porte à sa bouche, avec délicatesse, une petite tartelette aux pommes. Marc passe l'essentiel de son temps à essayer de comprendre comment les événements du monde peuvent influencer sur sa pauvre vie misérable et laborieuse. Il revoit sans raison la femme élégante qui promenait un caniche nain tenu par une laisse dorée. Dans le fond de l'espace, une troupe de trois hommes noirs se disputent; personne ne sait tout à fait ce qui va se passer. Un homme entre deux âges discute avec beaucoup d'animation avec deux vieilles dames qui semblent pourtant se désintéresser complètement de ce qu'il leur dit.

■ **Fragment 8 (p.3501)** : Cerise regarde le ciel, le paysage, les herbages, respire... éprouve un fort sentiment de bonheur. Elle a constamment neuf ans, ne se demande pas pourquoi elle se trouve ici, s'y trouve, simplement. Des cris de jeux d'enfants occupent l'espace du salon. Dans son souvenir, c'est une journée de rêve. Elle vit encore une vie d'insouciance totale. Elle sourit, son père la porte sur ses épaules... L'instant semble éternel... Il y a si longtemps... Elle se retourne, sourit encore. Ses jours ont passé si rapidement qu'elle ne se souvient pas d'avoir vécu. Les enfants jouent dans le pâturage, insouciant... Un enfant, heureux, sourit lui aussi. Il traverse la troupe en courant, s'insinue dans son épaisseur. Sur un fond de trèfle en fleurs, se détache une silhouette vêtue de satin argent, dont elle saurait dire s'il s'agit d'un garçon ou d'une fille. Pourquoi faut-il que le passé se mêle continuellement à son présent et le pollue de tous ses bonheurs enfuis ?... Il fait si beau. Quelques nuages paresseux sur la laque bleue du ciel. Une petite fille — qui s'appelle Luce — court dans le pâturage à la poursuite d'un caniche doré, tondu ras.

■ **Fragment 9 (p.3513)** : Ils font pourtant de vagues projets, se projettent dans des rêveries floues et changeantes qui occupent quelques temps le vide de leur esprit. A travers l'extrême confusion de ses idées, ce qu'il recherche quelquefois, c'est quelque chose comme le sentiment de résister au temps. Il lui semble de temps en temps que l'existence n'est rien d'autre que l'écriture du hasard. Marc a beaucoup de mal



L'ensemble de ces choix est défini par des calculs internes au générateur. Cette situation est représentée ainsi :

[Décor  
 [Décor 1 [mur] [colonne] [rideau] [porte] [meuble]]  
 [Décor 2 [colonne] [meuble] [rideau] [mur] [porte]]  
 [Décor 3 [colonne] [meuble] [mur]] ...]

La spécification prototypique 1, par exemple, peut donner naissance au texte suivant : « *Les cadres des tableaux rivalisent de richesse dorée ; de lourdes colonnades soulignent la rigueur des murs ; d'épais rideaux de velours rouges, soutenus par de larges embrases, enferment les fenêtres ; de nombreuses portes s'ouvrent dans les murs ; des meubles précieux rythment de loin en loin le salon.* »

Selon le principe de la mise en abîme, chaque spécification d'un prototype peut, à son tour, constituer un prototype : [Meuble [localisation-meuble] [caractéristique-meuble]], prototype dont la spécification peut générer des phrases telles : « *Près d'une des portes d'entrée, un guéridon à mosaïque de marbre...* », « *Entre deux colonnes de marbre, une armoire de style Louis XVI...* » ; [caractéristique-meuble] permet à son tour :

[caractéristique-meuble [table]]  
 [table [plateau]]  
 [matière-plateau [matière] [dessin]] ou...  
 [caractéristique-meuble [siège]]  
 [siège [dossier]]  
 [dossier [matière] [dessin]]

Ensemble de descriptions prototypiques qui assure un bon degré de générativité. Le dernier degré de profondeur est liée à la fois à une syntaxe et à un dictionnaire ; [caractéristique-meuble [siège]] s'écrit en fait : [siège] [prép-à] [dossier] [prép-de] [matière] [porter] [dessin] dans lequel :

[siège] renvoie à : divan, fauteuil, bergère, chaise ;  
 [prép-à] renvoie à : à, dont, avec ;  
 [dossier] renvoie à : dossier ;  
 [prép-de] renvoie à : en, de, à ;  
 [matière] renvoie à : velours, tapisserie, broderie ;  
 [porter] renvoie à : porter, présenter, offrir, montrer, révéler ;  
 [dessin] renvoie à : dessin, scène, représentation, figure ;

à faire le vide dans sa mémoire, à dissocier passé et présent. Il est soucieux, voudrait le cacher... Il mène une vie si fragmentée que même s'il perçoit un lien quelconque entre deux événements, il tente constamment de leur trouver une signification. Un jeune homme de grande prestance qui ne sait manifestement que faire, regarde autour de lui comme s'il cherchait quelqu'un, tourne un moment dans la pièce. Marc est heureux. Leur vie s'est étirée dans de longues vagues velléitaires sans suites. Il leur est difficile de comprendre que des changements et insignifiants puissent entraîner avec eux un tel trouble. Bien qu'il n'ait qu'une très vague idée de ce que peut être la poésie, Marc vit sa rêverie douceuse comme une attitude poétique.

■ **Fragment 10 (p.3528)** : La journée est, à la fois, douce et amère. Ils savent que, dehors, la nuit est si noire... La fenêtre l'attire, Cerise regarde à l'extérieur : au loin, à l'entrée du parc, les phares d'une automobile éclairent faiblement l'allée... puis, comme si elle s'ennuyait, Cerise se détourne, revient vers la pièce. Des ombres indistinctes vont et viennent derrière les rideaux tirés des fenêtres. L'espace lui paraît transparent de lumière. Leurs paysages — réels, imaginaires, rêvés — se mélangent intimement. L'horizon est à la fois proche et affreusement lointain. Elle revoit le petit garçon vêtu d'un costume marin qui regardait la mer d'un air stupide. Dans le lointain, la mer s'étale sur le paysage en large tâche bleue immobile, une petite fille serre la main de sa mère. Plus loin, au bord de l'eau, un homme sans âge, portant un canotier, semble absorbé dans la contemplation de reflets aquatiques. Les alignements de fenêtres forment une frontière absolue entre l'espace de l'extérieur et celui dans lequel ils se trouvent. Il semble que désormais les chars qui patrouillaient tout le jour aient disparu. Elle imagine que le ciel est noir.

■ **Fragment 11 (p.3532)** :

— « *Vous ne valez pas mieux que moi !* »

Leur querelle est plutôt brusque, imprévue, leur haine est si puissante qu'elle abolit la présence du monde autour d'eux.

— « *Pourriez-vous tout pardonner...* » demande brusquement Cerise ?...

Marc ne sait pourquoi, une phrase l'obsède : « Il aime l'idée d'avoir pour lui seul tant d'espace... » Il s'abstrait en fait ainsi de la conversation car il n'a jamais rien à dire à personne, et ressent toute querelle comme une agression. Ils sont isolés dans leur inimitié comme dans une bulle...

— « *Comment pouvez-vous oser dire autant de banalités en si peu de temps ?* »

Leur existence s'est entièrement concentrée sur des babioles superficielles et vides qui leur laissent croire qu'ils ont encore quelques raisons d'être en ce monde. Par intermittences, elle se dit qu'elle aimerait le battre.

— « *Vous n'avez pas l'impression d'abuser de la situation ?* »

Il ne sait toujours pas qui elle est...

— « *Que personne n'essaie de vivre s'il n'a fait son éducation de victime...* »

Cerise détourne la tête :

— « *À quoi bon poursuivre cette conversation ?* »

Marc laisse son regard traîner sur une des vidéos qui animent la salle : sur la plage, des jeunes filles drapées dans des tissages aux couleurs vives jouent à s'asperger d'eau de mer ; le sable, très blanc, est protégé par une muraille de palmiers d'un vert très sombre... Marc se surprend à penser qu'il serait mieux ailleurs. Chacun d'entre eux semble comme enfermé derrière son téléviseur privé ; il y a, entre l'espace ouvert et eux, la protection froide et déshumanisante des téléviseurs de verre : la télévision est omniprésente. Sur l'écran incrusté dans une des colonnes centrales de la pièce, une vieille noire édentée, décharnée, traîne dans la poussière des haillons souillés qui autrefois ont dû être de couleurs vives. On devine que la chaleur est épouvantable. Le soleil écrase tout le paysage. Une speakerine vieillissante débite les fausses bonnes nouvelles du jour.

■ **Fragment 12 (p.3555)** : Sa tête est dans une grande confusion. Ses idées s'enchevêtrent, se bousculent... Marc ne sait si ce qu'il croit penser est tout à fait ce qu'il pense. Il n'a jamais rien appris de la vie : comment ne pas faire preuve de pessimisme ? D'un pessimisme fondamental, assuré, non celui superficiel des mauvais moments que rencontre toute existence, mais celui froid, profond qui peut se dissimuler sous le plus charmant des sourires et guide chaque seconde d'une vie vouée à l'ennui essentiel, tendue dans une patiente attente de l'inéluctable. Rien ne passe, pour qui ne passe pas, toute joie se fuit ainsi elle-même. La vie que l'on ne soumet

le dictionnaire terminal portant par ailleurs les descripteurs nécessaires pour les modifications morphologiques de surface : singulier, pluriel, élision, temps verbaux, etc.

La seule limite théorique est celle de n'importe quelle description du réel : jusqu'où aller dans le détail des spécifications ? Pour l'essentiel, les choix de l'auteur du générateur se limitent à cela : définition du monde, des sous-mondes, des prototypes et des spécifications disponibles de prototypes. À partir de là, le générateur possède un grand degré de liberté puisqu'il peut, dans l'espace qui lui a été défini, sélectionner le point d'entrée dans le monde possible et développer ou non ce point d'entrée avec une profondeur plus ou moins grande (Voir par exemple une application de ces possibilités dans le fragment 5).

Il n'est pas fait ici de différence entre ce que l'on pourrait appeler des « prototypes objets »<sup>2</sup> - tels que présentés plus haut - et des « prototypes événements »<sup>3</sup>. Une action quelconque, un événement sont en effet également considérés comme des structures d'instanciations obligatoires ou facultatives, fixes ou mobiles. Le prototype du « souvenir » donne : [Souvenir [1.sentiment-du-vide] [2.intro-souvenir] [3.promenade] [4.lieu-récit] [5.temps-d'enfance] [6.temps-d'enfance] [7.météo] [8.sentiment-bonheur] [9.plaisir-avec-mère] [10.saison] [11.pensée-enfantine] [12.sentiment-durée] [13.arrivée-personne] [14.arrivée-imprévue] [15.durée-arrivée] [16.soupçon-mère] [17.sentiment-d'impuissance] [18.actualité-sentiment] [19.portrait-enfantin] [20.fin-souvenir] [21.fin-descrip]]

Dans [souvenir] les instanciations 1, 3, 6, 7, 9, 10, 11, 13 (donc 14, 15, 16 et 17), 18, 19 et 21 sont facultatives. De même une instanciation comme 7 peut se situer entre 2 et 3, entre 3 et 4, entre 8 et 9, entre 9 et 10, etc. Le glissement d'un prototype à l'autre peut être facilement géré par les linéarités locales que sont ces prototypes-événements. Ces instanciations sont elles-mêmes récursives, [intro-souvenir] est en fait [intro-souvenir [lieu] [date]], prototype dans lequel l'instanciation [lieu] est à son tour un prototype dont une des instanciations peut être [salle], etc.

2. Assimilables dans une certaine mesure aux scripts de Schank, par exemple.

3. Assimilables aux « plans », « micro-plans » et « goals » du même Schank.

pas à l'examen ne vaut pas la peine d'être vécue. Le temps, gluant comme un fil chaud de sucre d'orge, s'étire longuement. L'existence n'est qu'une longue suite de moments accolés sans cohérence réelle, quelque chose comme un mauvais montage de séquences disparates, bribes de vieilles pellicules qui, tant bien que mal, énoncent une histoire sans grande cohérence. L'existence confie ainsi toujours sa réussite à la bienveillance du hasard.

■ **Fragment 13 (p.3556)** : Cerise n'a jamais dû montrer dans la réalité qu'elle était capable de faire face à des épreuves. Ses rêveries n'ont rien de romantique, elle souffre simplement de ne pouvoir les maîtriser. Rien ne l'intéresse tout à fait... Faute d'avoir le courage de vivre, elle s'invente des difficultés à vivre ; ses craintes métaphysiques relèvent ainsi de la paresse. Elle a peur de cette mort qu'elle sent rôder sans cesse. Cerise n'a jamais connu d'autre vie que celle-là... Elle rêve, elle a à moitié raison, pense à Évelyne... Cerise veut vivre, ne veut que vivre, même si elle n'a qu'un pressentiment sommaire de ce que représente cette vie et depuis quelques temps déjà virevolte dans son cerveau une obsession dont elle ne peut se défaire. Cerise se souvient de Jules... Elle regarde lentement, attentive, la foule; elle rêve d'un amour de manteau de percale rouge. Une mince glaçage de gel recouvre les branches nues. Elle vit dans un monde abstrait, littéraire, qu'elle se crée en picorant tous les jours dans la réalité les seuls événements qui lui conviennent. Elle est incapable d'imaginer un tant soit peu quelle peut être la réalité en dehors du cercle restreint de ses amis. Elle tient son journal intime...

■ **Fragment 14 (p.3655)** : L'action est confuse, avant et après, présent, souvenir et prévisions se mêlent de façon peu claire pour le spectateur. Des visages défilent, malheureux ou pathétiques. Les dialogues roulent, insipides, dans l'indifférence la plus totale. Le cow-boy traverse le village de bois d'une démarche chaloupée. La scène n'est pas bien située, le décor est un peu flou, elle pourrait se dérouler n'importe où... Elle se passe maintenant dans une obscurité presque complète : des silhouettes inquiétantes rôdent dans la pénombre. Ils rôdent, semblent chercher quelqu'un ou quelque chose. Le film passe au noir et blanc, très sombre comme si la pellicule n'avait pas bien résisté au temps, par moments elle est trouble, comme brûlée. L'image est balayée de fines stries noires comme s'il pleuvait ou comme si la pellicule était rayée. Marc ne se souvient pas d'avoir déjà vu ce film, pourtant l'action lui est familière, presque proche. Le héros traverse un paysage de savane. Un cadavre éventré de buffle, couvert d'une nuée de mouches, finit de pourrir au milieu de la piste. Des camions militaires passent en trombe sur la piste, soulevant un brouillard épais de poussière. Embusqué derrière un arbre squelettique, un tankiste en haillons tire sans relâche d'innombrables rafales de mitraillette : il semble totalement désarmé.

■ **Fragment 15 (p.3671)** : Leur existence s'est entièrement concentrée sur des choses absurdes et idiotes qui leur laissent croire qu'ils n'ont encore quelques raisons d'être en ce monde :

— « Pourquoi pensez-vous cela ? »

— « Vous n'avez pas l'impression d'abuser de la situation ? »

Le dialogue est insipide, comme distancé et mondain.

— « Comment se fait-il que vous soyez là ? »

Personne n'a rien à dire à personne... Ils sont isolés dans leur antipathie comme dans une bulle...

— « J'ai l'impression d'avoir une poussière dans le cœur... »

Cerise ose :

— « Qu'importe... » — « Vous n'aimez pas... vous ne pouvez pas m'aimer ! »

Elle pense : « À quoi bon poursuivre cette conversation... » hésite cependant à s'en aller. Il y a dans le ton de leur voix une rancœur extraordinaire. Ils se parlent par force, leur débat est plutôt impétueux, agressif !

— « Vous ne valez pas mieux que moi ! »

Il y a des jours et des jours qu'ils ne se sont plus revus, se retrouvent là par hasard.

— « Tout cela n'a pas beaucoup de sens. »

— « Je vais finir par vous détester... »

— « Je ne vous suivrai pas sur ce terrain. »

— « Taisez-vous, taisez-vous donc !... »

La variabilité de surface d'un tel système est évidemment très grande et, lorsque le générateur entre en action, il est impossible à son auteur, surtout lorsque le nombre de prototype est élevé et leur structuration riche, de prévoir quels sont les moments de récit qui vont être générés et les formes stylistiques qu'ils vont prendre. L'auteur délègue une grande partie de ses prérogatives de choix au programme qu'il a choisi d'écrire.

Pour que les textes soient totalement cohérents, ce grand degré de liberté se heurte cependant à un certain nombre de contraintes que le générateur doit maîtriser : il s'agit de variables à instanciation unique. Leur problématique se définit ainsi : sachant que toutes les positions structurelles des prototypes sont destinées à être finalement instanciées par des variables, quelle est l'incidence de cette variabilité sur la cohérence du texte produit ? Par exemple, dans l'extrait ci-dessous, la contrainte donnée au programme a été de conserver pour l'ensemble des fragments le même héros - l'ordinateur a choisi « Marc » - et la même héroïne - il a choisi « Cerise ». Il aurait pu changer de prénom chaque fois qu'il aurait rencontré une instanciation de type « [personnage] », il aurait pu décider de n'affecter qu'une seule variable - masculine ou féminine : Cerise aurait pu s'appeler Marc, et réciproquement - à l'ensemble des textes, ou changer de personnages pour chaque fragment. Ces choix sont stratégiques. Il suffit de pratiquer aléatoirement des modifications sur les fragments donnés pour s'apercevoir que certaines solutions ne sont pas acceptables localement et que d'autres modifient la compréhension de l'ensemble. Or ce problème est un problème général qui ne se pose pas uniquement pour les noms de personnages mais pour tous les prototypes activés. On retrouve là, en partie, la distinction « fonction-catalyse » de Roland Barthes. Sa mise-en-œuvre définit en effet des conceptions différentes de la fiction romanesque. Dans une approche fractale de la fiction la tendance est à la suppression des variables locales puisque toute instanciation demande à être mémorisée car ayant toujours des incidences sur la suite. En ce sens, l'approche fractale, bien que relativement simple à programmer est antinomique d'une utilisation de l'ordinateur à cause de la multiplication exponentielle des mémorisations de variables et l'extrême fermeture des choix que conditionne l'adéquation permanente à ces variables mémorisées.

■ **Fragment 16 (p.3694) :**

— « *Taisez-vous, taisez-vous donc !...* »

— « *What does it mean ?* »

La musique, comme une nappe de brouillard, envahit l'espace du salon. Elle pense sans arrêt à plusieurs choses à la fois... Bien qu'elle sache que toute vie est constamment invisible à autrui, elle s'efforce de comprendre ce qui l'agit et le motive. Un homme très âgé, entièrement vêtu de blanc, assis dans une bergère dorée, est absorbé dans la lecture du « Tam-Tam », la dernière page est barrée par un titre imprimé en rouge : « La criminalité est en très forte augmentation ». Les tentures carmin s'entrouvrent majestueusement, elle n'a jamais rien appris de la vie.

Elle ne regrette rien de son amour. Un rêve ne cesse de l'obséder, lui envahit l'esprit dans les circonstances les plus inattendues : alors que les élections venaient juste de s'achever, près d'un bord de mer déchaînée, une masse indistincte de chair grouillait à même le sol. Elle s'approchait. Les arbres étaient fleuris d'oiseaux, l'air l'oppressait, les vagues se fracassaient sans cesse contre les roches, le vent de la mer couchait avec violence les herbes rares de la côte.. Soudain, sans raison, elle s'était éveillée.

■ **Fragment 17 (p.3697) :**

Ce qu'elle voit devant elle, quelquefois son passé, des images de son passé, comme surgies d'elle ne sait où, souvenirs... une scène lui semble plus précise que les autres : dans une pièce à dominante brun, peut-être en juin, le portrait d'un personnage aux vêtements noirs. Il lui semble l'avoir déjà vu ailleurs, mais elle ne parvient pas à se souvenir où, et ce personnage lui apparaît cependant représenter une réelle menace. Cerise vit ainsi dans un sentiment lointain d'imaginaire. Ici et ailleurs lui sont souvent indistincts tant les événements du monde lui semblent interchangeables dans leurs banalités quotidiennes. Son cerveau est empli du ressac de ses souvenirs. Cerise fouille en vain sa mémoire. La fillette qu'elle était autrefois, avec sa petite robe de velours rose, est brusquement près d'elle mais ce souvenir est plein d'exaspérations...

■ **Fragment 19 (p. 2699) :**

Marc se demande ce qu'il va faire demain et les jours qui suivront et comment résister aux événements qui se profilent ? Il pense brutalement, presque sans raison, que les grains de beauté lui sont des signes importants. Tout en lui se dédouble. Il se sent comme un nageur emporté par une crue soudaine, ne parvenant à rien saisir dans le flot qui l'emporte. Il lui arrive de voir sa mort dans les mains qui se tendent vers lui. Marc éprouve une impression de malaise léger, de haut-le-cœur devant les aléas de leur existence. Marc regarde Cerise, s'étonne de ce plaisir qu'il prend encore à la regarder ainsi. Pourtant, le moindre soupçon de confiance l'amène à se retirer dans sa coquille comme un Bernard-l'ermite : il a sans cesse peur, ne sait pas improviser, il ne veut que vivre. Attendre l'écrase. Marc pense à Cerise, se dit qu'ils n'ont jamais su effectivement se comprendre et qu'ils ont ainsi laissé passer bien des occasions. Il éprouve des impressions déconcertantes, se dit qu'elle n'a jamais remis en cause aucune de ses décisions.

■ **Fragment 20 (p.2705) :**

Ses phrases ne sont que phrases, mots qui s'enchaînent et s'articulent, coupés de toute réalité, de tout leur poids concret. Cerise ferme d'abord les yeux, puis les ouvre à nouveau, fait semblant de s'intéresser aux tableaux des murs. Elle éprouve des impressions déconcertantes, se trouve dans une espèce de bien-être inconnu. Sa réalité n'est qu'un immense présent déserté par la pensée de la mort, qui lui semble inépuisable et qu'il ne s'agit que de dévorer à belles dents. Elle conçoit que tout est littérature, que seule la fiction approche d'un semblant de vérité. Sur l'écran, comme des ombres des enfers, défilent des centaines de personnages indifférenciés.

— « *Avez-vous revu Évelyne ?...* »

Ce monde est feutré, clos sur lui-même. Tout en elle se dédouble. Son regard est blanc. Marc la regarde, il tremble; elle pleure : il sourit. Il y a si longtemps qu'elle vit dans la terreur, presque dans la panique. Entourée d'une bande de jeune filles, une jeune femme raffinée, explique avec force gestes et mystères comment elle a fait la connaissance d'un commandant.

Marc entre dans une région de lui-même non encore visitée et où il se meut avec une aisance surprenante.

Si l'ensemble de ces décisions dépend de la volonté du concepteur du programme mais elle en dépend indirectement. L'auteur existe sans conteste : c'est lui qui définit une syntaxe (faire générer tout le *Roman Inachevé* au présent de l'indicatif) ; lui qui décide des personnages et de leur nombre (30 dans *Un Roman Inachevé* alors que le nombre de prénoms disponibles est de plusieurs milliers) ; de l'utilisation des langues (*Un Roman Inachevé* peut générer en français et, partiellement en anglais, comme le montre le fragment 16) ; des prototypes de mondes possibles, etc. En ce sens, une fiction générative programmée par X sera aussi différente d'une fiction générative produite par Y que Le rivage des Syrtes de Julien Gracq diffère de *Fermina Marquez* de Valéry Larbaud. L'auteur ne perd pas son rôle, mais en renonçant à une grande part de la maîtrise des choix, il renonce aussi à son autorité sur les textes produits, au mythe de la non-variabilité de l'écrit, donc pour l'essentiel, à celui de l'Œuvre à conserver et commenter.

Rien n'interdit d'utiliser ce système pour produire un roman classique ou un scénario génératif interactif. Dans le premier cas, il suffit de créer un prototype général d'action sous forme linéaire en prévoyant de nombreuses structures d'instanciation et un grand degré de profondeur. Mais quel est l'intérêt d'utiliser un ordinateur pour faire écrire le récit unique prévu par son auteur ou au mieux des variables locales sur un récit unique ? Dans le second cas, il suffit de prévoir une interrogation interactive lorsque le système choisit lui-même entre deux structures. Par exemple, s'il choisit de décrire un personnage et qu'il se trouve devant le prototype suivant :

```
[personnage
[personnage 1 [militaire]]
[personnage 2 [enfant]]
[personnage 3 [femme]] ...]
```

le générateur peut poser au lecteur la question suivante : « *Préférez-vous que votre personnage soit un militaire, un enfant ou une femme ?* ». Aucune de ces deux solutions ne présente vraiment d'intérêt : elles ne font que brider ou visualiser les possibilités de la génération. En revanche, ce qui apparaît évident pour un concepteur de générateur automatique de fiction, c'est l'intérêt à programmer non une

linéarité fictionnelle - ou « intrigue » par allusion à la forme la plus caractéristique de la linéarité - mais une littérature foisonnante, sorte de chaos fictionnel déterministe, c'est-à-dire une littérature qui s'intéresse à un degré supérieur de réalisme puisque, comme dans la réalité aucun lecteur ne saura tout de tous les événements et de chaque personnage et que deux lecteurs différents auront une vue différente des événements et des personnages. Dans ce cas, l'auteur renonce à l'ensemble des choix locaux qui fondent, jusque là, la littérature. Il écrit des virtualités fictionnelles entre lesquelles il se refuse de choisir, contrairement à l'auteur « classique », acceptant pour cela le risque local et temporaire d'insatisfactions d'écriture pour la recherche de l'infini. Littéralement, il regarde, de l'extérieur, se construire des possibles de fiction qu'il n'a jamais imaginés. Ce qu'il construit, c'est un espace abstrait de choix, un monde de possibles parmi lesquels il se refuse à choisir.

Le médium-livre est alors un médium tout à fait inadapté puisque ce qui importe c'est le mouvement permanent du texte qui, à chaque fois, mime la vie dans un univers complet et en perpétuelle modification. Il suffit en effet d'ajouter de nouveaux prototypes au *Roman Inachevé* pour que les fictions qu'il génère prenne des directions jusque là imprévues. À la limite on peut se demander si l'on ne retrouve pas là le mythe du work in progress, infini et mobile dont personne n'épuise jamais la lecture. Et, parce qu'aucun lecteur ne peut jamais prétendre un tant soit peu « en faire le tour », cette lecture prend un caractère tout à fait particulier. Il ne s'agit plus d'une « œuvre ouverte » au sens d'Umberto Eco puisque pour lui « ouverte » ne signifie qu'« ouverte à l'interprétation », ce qui suppose une fermeture. L'œuvre générative est une œuvre mobile, fluide, variable, changeante et indéfinie dont la durée de lecture elle-même, significativement, n'a pas de sens. Loin de tendre à mettre fin à l'expression littéraire, l'ordinateur lui ouvre de nouveaux horizons en lui permettant de mettre en scène la créativité du flux. Nul ne sait actuellement vers où cela peut mener la littérature...

**Jean-Pierre BALPE, Université Paris VIII** ■■■