

GÉNÉRATEUR, ART GÉNÉRATIF

Coopérer avec la machine créative

Le principe de l'art génératif est à la fois simple et révolutionnaire. L'artiste conçoit un programme qui génère de manière continue des séquences contenant du texte, des images et/ou des sons. Une fois le processus lancé, la plupart du temps par l'internaute, les sujets humains (autant l'artiste que l'internaute) s'effacent au profit de la machine créative. Comme l'art génératif s'inscrit dans une esthétique du flux, il est courant d'y trouver des propositions qui mettent à l'épreuve la perception du temps dans une quête de l'infini où les sens possibles sont inépuisables, tout comme les activités de lecture et d'écriture. Écriture sans auteur pour une lecture infinie, voilà un paradoxe intéressant pour un art qui n'a pourtant rien d'une pratique « a-humaniste ».



La question de la machine créative préoccupe les commentateurs de l'art depuis le début du XXe siècle. Le dispositif photographique a probablement été le premier sujet d'une discussion organisée sur la genèse mécanique des images et sur leur valeur artistique. On peut aussi voir dans le ready-made duchampien, et par la suite dans l'art conceptuel, le lieu théorique fondateur des propositions de l'art génératif, au sein duquel les questions de langage et de programmation jouent un rôle essentiel et dont le Web a été l'un des principaux supports et diffuseurs.

Je ne propose pas ici de reprendre le débat sur la valeur esthétique et artistique des productions d'art génératif, qui s'inscrivent clairement dans les repères de la création hypermédiatique, mais plutôt d'observer quelques démarches de coopération avec les divers éléments des technologies informatiques. Quels effets, esthétiques et sémantiques, émergent de ces productions? Comment le sujet concepteur ou récepteur se positionne-t-il face à ces propositions qui semblent en apparence pouvoir se passer de lui?

Du résultat au processus

Deux types de « lectures », radicalement opposées, cohabitent dans la réception de l'art génératif : une avant et l'autre après que l'on ne découvre que c'est le dispositif qui crée l'œuvre, la dite genèse programmée et exécutée par la machine. Dans ce passage de l'avant vers l'après, il devient quasi inévitable de voir l'internaute « lecteur » du texte ou des séquences animées basculer son attention du résultat, c'est-à-dire du contenu proposé, de la diégèse ou encore de l'histoire ou de la non histoire racontée, vers le processus, c'est-à-dire vers l'activité de programmation, le format de langage ou le dispositif qui deviennent ainsi le sujet central de l'œuvre. Un peu comme si on retournait la séquence normative de l'art où le résultat est en général garant de la valeur artistique de la création. Le comment c'est fait devient ici plus

important que le produit fini, ce qui n'est pas si nouveau en soi dans l'histoire des arts visuels. Mais poussons plus loin ce raisonnement. Anormatif, l'art génératif peut difficilement être évalué selon les critères académiques car il échappe aussi à sa valeur d'authenticité (Heinich 1999). Il n'est plus simplement hors norme, ce que l'art du XXe siècle depuis les ready-made s'est employé à devenir, mais vise au-delà même de la conception normative. C'est peut-être là qu'il poursuit le plus visiblement la tradition conceptuelle, par une certaine subversion de l'intérieur par la pratique même de l'art, de ce « même monde de l'art ».

Voilà donc un second paradoxe : antinormatif, l'art génératif est par ailleurs amplement reconnu comme « valeur » de l'art hypermédiatique. À cela s'ajoute une certaine obscurité ontologique de l'œuvre, alors que peu de « spectateurs » viennent à « épuiser » le dispositif ou le contenu des propositions. Ainsi, l'œuvre programmatique ou générative demeurera toujours hors de sa saisie globale, à l'image du Web, et ce sont les moments de rencontre, plus ou moins furtifs selon la résistance de l'internaute, qui tiendront lieu d'objets de l'art et qui seront commentés.

Les enjeux de l'écriture

Plus encore que de bouleverser le monde des arts visuels qui ont absorbé dans leur histoire, nous venons de le voir, la portée subversive de la genèse automatique, l'art génératif, et plus particulièrement les pratiques avec générateurs de textes, notamment pour le monde francophone celles pionnières de Jean Pierre Balpe (2006) autour du brouillage de la notion d'auteur, ont forcé plus récemment une reconsidération radicale de la littérature au sein de laquelle l'auteur occupait encore la place fondatrice et essentielle pour valider une pratique. Que vaut un texte littéraire lorsqu'il est écrit par un programme, lequel est capable d'une production en principe inépuisable? Comment valider une démarche ou une production hors d'une subjectivité, si tenue soit-elle, mais aussi hors d'une uniformité à laquelle le texte imprimé répond, et par conséquent hors de ses conventions de lectures? C'est justement ce travail sur les enjeux de l'écriture qui est mis en lumière par la pratique des générateurs de textes et plus particulièrement par celle des générateurs de poésie, pratiques qui retiennent ici mon attention car elles exploitent ouvertement les paradoxes exposés plus haut.

Je l'ai dit en ouverture, l'art génératif est aussi un art du flux qui emprunte à diverses sources. Le matériau texte s'y trouve réorganisé par le dispositif ou programme. Puisant ses sources autant dans le patrimoine littéraire que dans les discours fluides sur le Web (blogues, journaux en ligne, forums d'internautes), la poésie hypertextuelle générative est hautement polymorphe. Je présente ici deux calligrammes hypermédiatiques qui mettent en scène la matière même de l'écriture.

Migraciones (2005) de Leonardo Solass puise aux sources de textes antinomiques, le *Don Quichotte* de Cervantès d'une part et les nouvelles quotidiennes de la BBC de l'autre, confrontant ainsi des mots en anglais et en espagnol. La dimension graphique du texte capte d'abord l'attention car il s'anime et se déploie en diverses formes sinueuses ou arabesques. Les phrases apparaissent et disparaissent pendant qu'une voix hors champ récite des lettres qui s'animent en rouge. L'internaute peut cliquer sur ces segments afin de se rendre soit sur le site de la BBC, soit à la bibliothèque virtuelle de Cervantès.

Autre dispositif mettant à profit les canons de l'histoire littéraire, *Exquisite Copse* (2005) de Neil Jenkins fait aussi œuvre de citation et de reprise. L'internaute choisit d'abord un ouvrage dans le répertoire (de Kafka, Carroll, Beckett, Melville ou autre) qui servira de base de données; il tape ensuite un mot contenu dans le texte cité pour animer, un peu dans le même esprit que *Migraciones*, un calligramme qui se déploie sous la forme d'un arbre en reprenant les diverses occur-

rences de ce mot dans le livre. Ces deux exemples se déploient dans le temps, leur complexité se révélant au fur et à mesure à l'internaute attentif, jouant de la valeur visible des mots davantage que de leur lisibilité.

Enfin, d'autres propositions mettront davantage en scène l'immense potentiel intertextuel du Web. Très minimaliste, *Épiphanies* (2001) de Cristophe Bruno se propose comme générateur et (re)générateur de textes puisant à même le moteur de recherche Google. L'internaute doit taper un mot ou une phrase dans une fenêtre aussi dépouillée que possible. Le générateur d'*Épiphanies* trouvera des extraits de textes publiés sur Internet qui lui sont liés. Ces citations seront réassemblées selon un principe aléatoire pour former de nouveaux textes. Certaines entrées sont conservées sous forme de « best of » ou palmarès sur le site.

Références:

Heinich, N. (1999). « Art contemporain et fabrication de l'inauthentique », *Terrain*, n. 33.

Liens:

Jenkins, Neil (2005) *Exquisite Copse*. En ligne : <http://www.devoid.co.uk/exquisitecopse/> (page consultée le 17 avril 2012).

Morel, Julie (2005) *Behind memory*. En ligne : <http://incident.net/works/behindmemory/> (page consultée le 17 avril 2012).

Solaas, Leonardo (2005) *Migraciones*. En ligne : <http://solaas.com.ar/migraciones/migraciones.htm> (page consultée le 17 avril 2012).

Fiches bonifiées du NT2:

Bordeleau, Benoit (2009) «La Disparition du Général Proust» dans *Le répertoire des arts et littératures hypermédiatiques*, Laboratoire NT2, UQAM, Montréal. En ligne : http://nt2.uqam.ca/repertoire/la_disparition_du_général_proust/plus (page consultée le 17 avril 2012).

Dossier thématique du NT2:

Brousseau, Simon (2010) *L'art génératif*, Dossier thématique du Laboratoire NT2, UQAM, Montréal. En ligne : http://nt2.uqam.ca/recherches/dossier/lart_generatif (page consultée le 17 avril 2012).

