

**Générateur Généraliste Polysémique**  
( à champ sémantique récursif )

# 1 - Fiche descriptive

*Le but de l'Institut des Mécanismes à Rétroaction est d'encourager une meilleure compréhension des mécanismes rétroactifs, tant sur un plan théorique que dans le cadre d'une pratique, et ce dans les différents domaines de la connaissance, y compris ceux où son occurrence n'est pas à priori identifiée dans le corpus théorique de référence.*

**Extrait des statuts de l'IMR**

## **Prolégomène : l'effet Bachimont**

Peut-être avez-vous déjà éprouvé cette sensation au contact de certains livres que le hasard ou la malveillance avaient poussé entre vos mains - physique des particules, droit commercial, sémiotique, biologie moléculaire, mode d'emploi de magnétoscope, j'en passe : la sensation grisante de n'y rien comprendre !

Ce qui est fascinant dans cette expérience c'est le sentiment de ne pas être à sa place, le fait que l'auteur ne s'adresse pas à moi mais à un autre, à un lecteur qu'on imagine muni de tout un corpus de connaissances et de références qui, précisément, me font défaut.

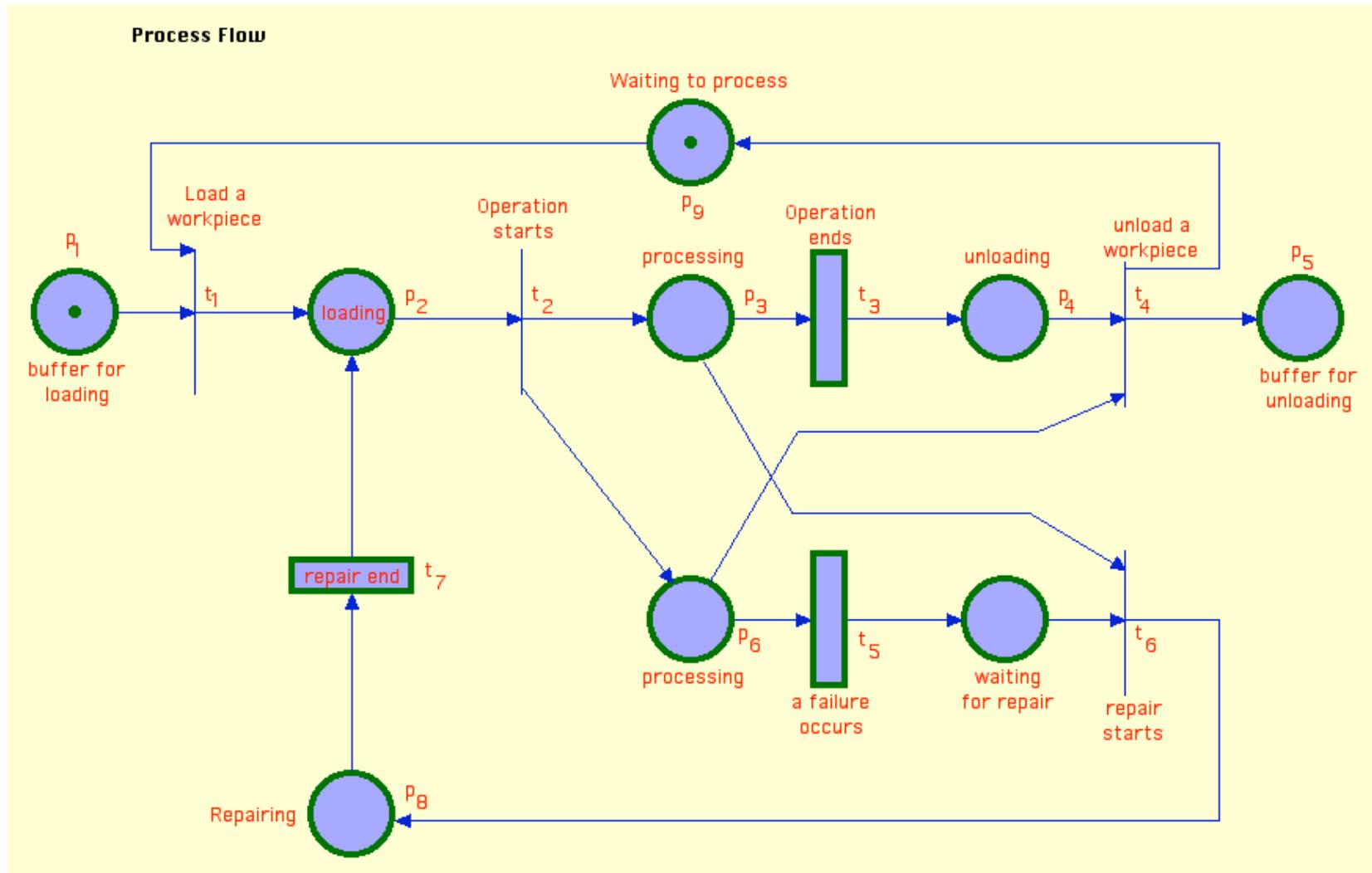
La distance ainsi créée entre le lecteur supposé et le lecteur réel est un puissant ressort narratif et poétique. A l'appui de cette affirmation — qui peut sembler, de prime abord, gratuite — je citerai un bref extrait du travail de Bruno Bachimont :

*Le dépassement du formalisme vient du constat positif selon lequel les représentations formelles obtenues en suivant une approche formaliste fonctionnent néanmoins comme des modèles du domaine. Si ces modèles sont des modèles du domaine, et c'est en cela qu'il faut sortir de l'approche formaliste, ce n'est pas parce qu'ils le dénotent, c'est-à-dire parce qu'ils l'axiomatisent en un système formel qui dénote le domaine ou y fait référence [mais parce que] les représentations formelles sont formulées en utilisant pour leur signature fonctionnelle et relationnelle des unités linguistiques empruntées à la langue naturelle : le symbolisme des systèmes formels emprunte la signifiante du symbolisme de la langue.*

**Herméneutique matérielle et artéfacture**

Bruno Bachimont

On décidera - arbitrairement ! - d'appeler "**effet Bachimont**" le vertige poétique induit chez le lecteur par le contact avec un texte dont le contexte cognitif lui manque absolument.



**Schéma structurel d'un effet Bachimont de classe IV**

© Iconothèque de l'IMR

Le projet de **Générateur Généraliste Polysémique à Champ Sémantique Récursif** —qu'on abrègera en GéGéPo® pour alléger— peut se résumer en une phrase : *adapter l'effet Bachimont au multimédia*.

A cet effet, on se propose de construire un Objet Logiciel de fiction...

## **Le GéGéPo®, un Objet Logiciel de Fiction**

*L'interface est un plat qui se mange froid.*

**John Maeda**

L'Objet Logiciel de Fiction (*OLF*) est au programme informatique ordinaire ce que la fiction est au documentaire. <sup>1</sup>

A là différence d'un programme ordinaire, qui traite "réellement" des données ( même fausses, ou imaginaires ), un **OLF** se contente de faire semblant : il ne manipule rien, si ce n'est — dans certains cas — son utilisateur.

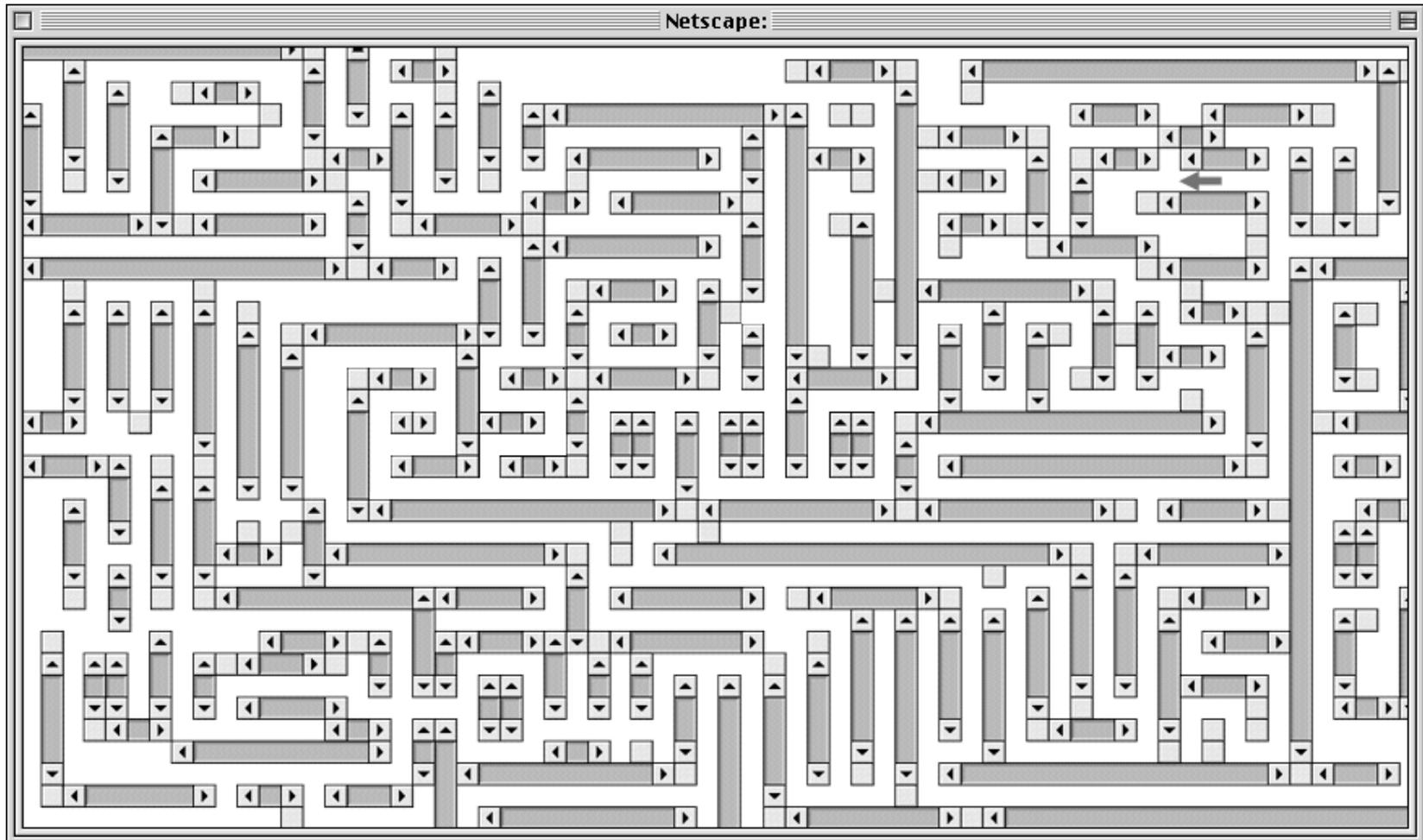
### ***Epaissir l'interface :***

Vue de l'extérieur notre Objet Logiciel de Fiction ressemble beaucoup à un logiciel ordinaire, et pourtant il en est à peu près ***l'inverse*** : là où le logiciel normal vise ( souvent en vain ) à la transparence, la fiction logicielle tente au contraire d'opacifier, d'épaissir l'interface.

A cela, deux raisons:

1 - l' **OLF** doit parer à la transparence absolue de son objet ( celui-ci, rappelons-le, n'existe pas )

2 - l' **OLF** a pour vocation de faire surgir, depuis cette "épaisseur" de l'interface quelque chose d'inédit qui dépasse ( et critique ) le fonctionnalisme logiciel ordinaire...Le **GéGéPo®** essaie d'atteindre, au travers d'une interface volontairement opaque, à une véritable ***ergonomie imaginaire***.



*Une ergonomie imaginaire (vue d'artiste)*

## Une ergonomie imaginaire...

*L'interactivité est une dangereuse fiction.*

Windows pour les Nuls



*Je suis un bouton ! Clique sur moi maintenant !*

Voilà le message implicite que le **GéGéPo**<sup>®</sup> utilisera pour attirer l'utilisateur imprudent dans sa toile, un peu à la façon du livre d'A.R. Penck.<sup>1</sup>

Ergonomie, donc : le Web, immense réserve mondiale d'effets Bachimont potentiels, est le contexte et l'habitat naturel du **GéGéPo**<sup>®</sup>.

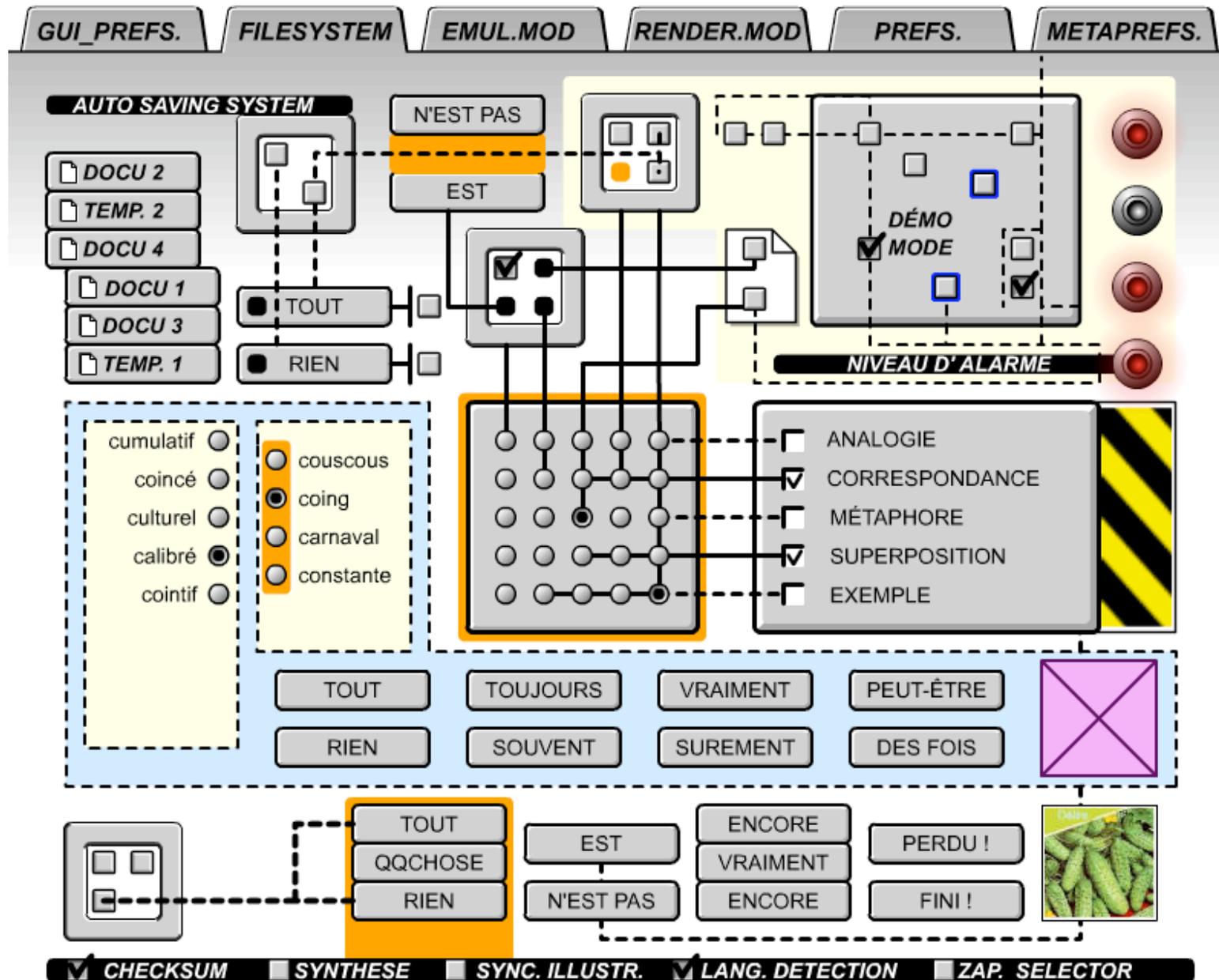
Icônes, menus déroulants, tables, formes et boutons en tous genres y constituent peu à peu un langage graphique et mondialisé qui, comme tout langage, repose sur un socle de **croyances** hors duquel rien n'est possible.

Citons-en quelques unes : • à un bouton donné correspond une et une seule fonction

- 2 boutons différents correspondent à 2 fonctions différentes
- la fonction correspondant à un bouton donné est exécutée **au moment précis** où ce dernier est actionné (et pas, par exemple 10 minutes plus tard...)

C'est tout ce socle de croyances, qui restreignent considérablement **l'épaisseur interfacielle**, que le **GéGéPo**<sup>®</sup> entreprendra de saper systématiquement : les boutons du **GéGéPo**<sup>®</sup> fonctionneront la plupart du temps sur un mode plus subtil. Par exemple :

- en changeant subrepticement la fonction associée à d'autres boutons,
- en faisant apparaître ( ou disparaître ) d'autres boutons,
- en réagissant à la position du clic sur le bouton ( par exemple, un clic sur le bord du bouton exécutera **à moitié** la fonction associée ).



GéGéPo® - l'une des fenêtres du générateur de champ lexical -

# Le GéGéPo® comme expérience d'auto-narration

*Le suicide est la continuation du beau par d'autres moyens.*

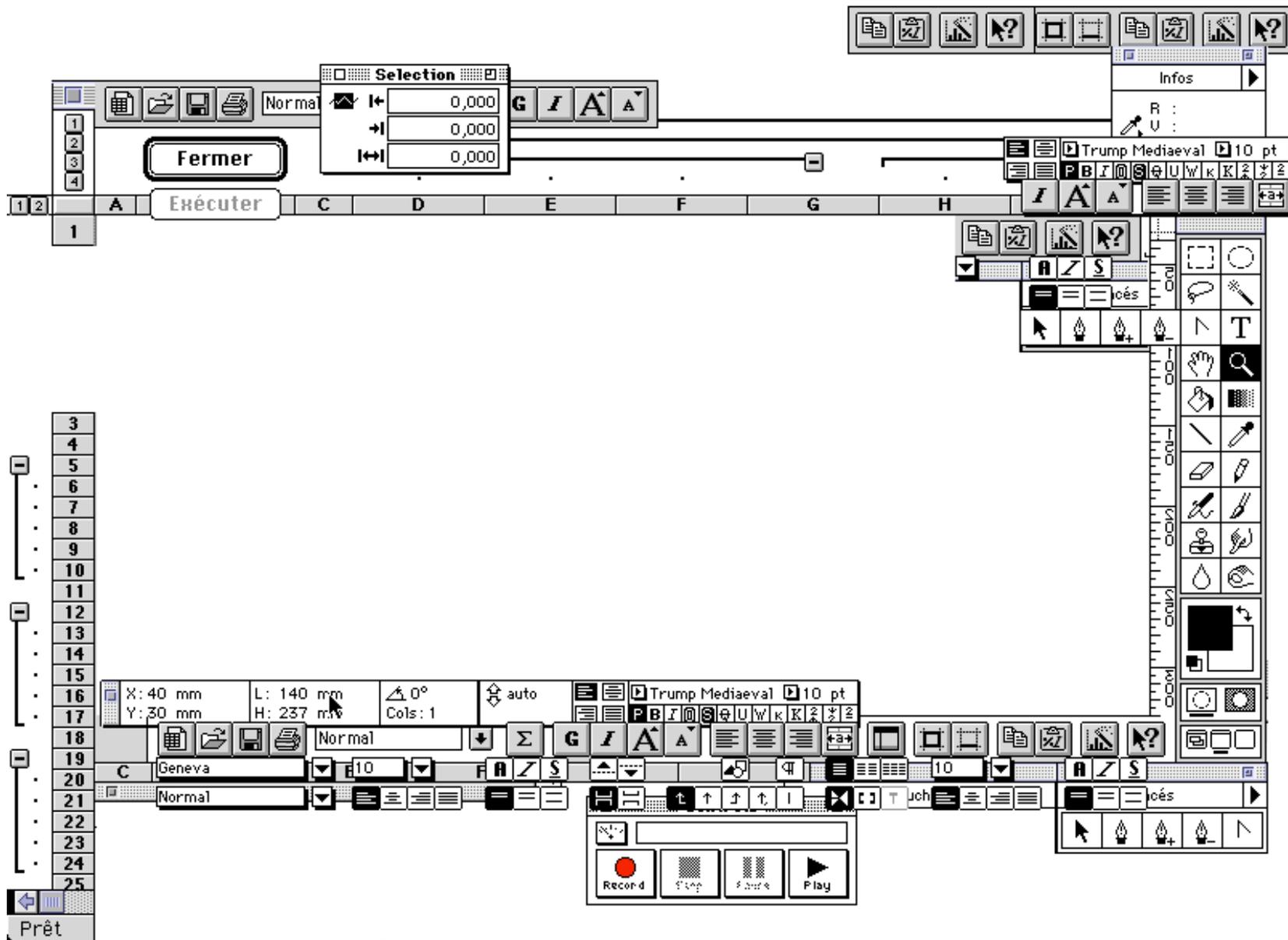
Générateur de proverbes  
JP Balpe

Le **GéGéPo**®, comme Eliza<sup>2</sup>, ou comme le générateur de proverbes de Jean-Pierre Balpe<sup>3</sup>, n'a strictement rien à dire : c'est l'utilisateur, au fond, qui s'y raconte ses propres histoires au travers d'un support parfaitement neutre. Le mécanisme à l'œuvre évoque le célèbre **effet Koulechov** : le cerveau humain est ainsi fait qu'il voit de la causalité ( donc de la fiction ) partout, jusque dans une succession d'éléments parfaitement aléatoires...

Pris au piège, l'usager du **GéGéPo**® actionne au hasard des boutons, et reçoit des réponses. Il établit des suppositions, repère des motifs qui semblent signifiants, des récurrences, des impasses, construit des théories... Bref, il se raconte à lui-même une histoire.

*Ce qui est fascinant avec le générateur de proverbes, explique JP Balpe, c'est le mécanisme mental induit chez le lecteur, qui est capable d'attribuer un sens à toute **combinaison grammaticalement correcte d'éléments syntaxiques** piochés au hasard dans un dictionnaire ad hoc.*

Ce mécanisme, le **GéGéPo**® cherchera à le transposer dans un langage nouveau : celui du multimédia, qui mêle allègrement fragments textuels, graphiques et sonores...



*Le GéGéPo® : 2 fois plus de fonctions que votre ancien logiciel !*

# Le GéGéPo® , un produit innovant

*Parodier la philosophie, c'est encore faire de la philosophie.*

*Vladimir Jankélévitch*

L'idée est de ne pas ressembler à un site artistique, mais de se fondre au contraire dans le discours mercantile du Web marchand. C'est pourquoi le GéGéPo® sera proposé au public à travers le site d'une société imaginaire : l'IMR ( Institut des Mécanisme Récurifs ), où l'on trouvera en vrac :

- des photos montrant des chercheurs en blouse blanche
- un discours marketing agressif vantant les qualités du programme, sans être tellement clair quant à son usage...
- des coupures de presse dithyrambiques, des témoignages d'utilisateurs conquis
- des offres promotionnelles hyper compétitives : un logiciel offert pour 2 achetés. On vous reprend même votre vieux logiciel obsolète en échange d'une réduction sur le GéGéPo®

Plutôt que d'offrir un accès direct, en ligne, au **GéGéPo®**, on proposera plutôt de le **télécharger** et de l'exécuter localement. Ce procédé a deux avantages : d'abord, il est associé traditionnellement à des programmes utilitaires censés "faire" quelque chose, et pas à des "contenus artistiques"...

Et puis il induit une dramatisation plus forte ( temps de téléchargement, installation, avec messages associés ) et une plus grande implication de l'utilisateur ( qui sera moins tenté de "zapper" dès la première difficulté...)



## 2 - Curriculum Vitae

### > Denis van Waerebeke

...est auteur et réalisateur pour la TV, graphiste, et bidouilleur. Il a fait des choses variées en essayant de poursuivre 2 lièvres à la fois :

- le film d'animation
- le documentaire scientifique et technique

ARCHIMEDE ( Arte ) Rubrique en animation pour l'émission scientifique d' Arte 2001 - 2002

TRACKS ( Arte ) sujets divers pour le magazine musical d'Arte 2000

CYBERCULTURE ( CANAL + ) émission sur les "nouvelles technologies de l'information" 96 à 99

LES GUIGNOLS DE L'INFO ( CANAL + ), génériques et habillage, saisons 94-99

LA SAGA DES NOBEL ( La Cinquième ) série de documentaires scientifiques 1997

EXTERIEURS NUITS collaboration régulière à l'émission de cinéma de FRANCE 3 93 à 94

L'OEIL DU CYCLONE ( CANAL + ) : **Overgame**, docu/création autour des jeux vidéos 1993

DYNAMO ( La Sept ) , sujets en banc titre et animation par ordinateur 1992

#### Il a réalisé aussi des courts-métrages, parfois primés :

- 2ème prix au festival **Imagina** • Prix CANAL + au festival d'Herouville St. Clair
- prix de la première oeuvre du GREC • mérite spécial au Tokyo Video Festival

#### & travaillé sur des films d'animation et des effets spéciaux :

(entre autres) **K.O KID** de Marc Caro 1993  
**La cité des Enfants perdus** de JP Jeunet et Marc Caro 1995

#### Avant, il avait fait des études :

**Bac C** , **DEUG** d'Histoire de l'Art à Paris X , **ENSAD** ( Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs )



### 3 - Economie du GéGéPo®

*Aujourd'hui la quasi totalité des logiciels présents sur le marché remplissent plus ou moins une fonction, prétendent peu ou prou à l'utilité. En abandonnant ces reliquats du passé, le GéGéPo® est seul sur son segment de marché !*

*Jean-René Tailleron, chargé des PR à l'IMR*

Le **GéGéPo®** est un projet artistique dont les perspectives de rentabilité dans le cadre d'une économie de marché peuvent sembler sombres. Quelles pistes explorer en vue de son développement ?

Sans en écarter complètement aucune ( sponsoring, partagiciel<sup>4</sup>... ), la plus crédible me semble celle du **développement collaboratif** : on sait depuis le succès de Linux que des développements logiciels complexes peuvent être menés sur un modèle bénévole et collaboratif.

Pourquoi un projet artistique ne fonctionnerait-il pas sur le même schéma ? ( voir plus bas, à la page "Liens", quelques exemples de projets collaboratifs textuels )

On peut imaginer de construire, au delà du GéGéPo initial, un véritable réseau de logiciels de fiction, capables de renvoyer l'utilisateur d'un programme à un autre, d'échanger des données, de **repousser encore plus loin les frontières d'une ergonomie toujours plus imaginaire !**

Encore faut-il convaincre des gens (développeurs, graphistes, etc) de l'intérêt du projet. Dans tous les cas, rien n'est possible sans une maquette suffisamment convaincante ; c'est l'objet de ce dossier.



Le générateur syntagmatique renvoie une erreur de type 4.

OK



Vous avez appuyé 3 fois sur le même bouton. Voulez-vous :

Exécuter 3 fois la fonction ?

Manifester votre mauvaise humeur ?



Vous avez appuyé sur un bouton qui n'aurait pas dû se trouver là.

Désolé



Vous avez appuyé tout près du bord. Etes-vous sûr que vous voulez RÉELLEMENT exécuter la fonction ?

Oui

Non



Vous avez appuyé tout près du bord. Etes-vous sûr que vous voulez RÉELLEMENT exécuter la fonction ?

Oui

Non



Vous avez cliqué à côté du bouton. Veuillez réessayer en visant attentivement.

OK



Le générateur syntagmatique renvoie une erreur de type 4.

OK



Vous êtes une mauviette.

Non

Oui

### On peut

- consulter là mon travail actuel en animation :

<http://www.misopoint.com>

- voir ici quelques vieilles images :

<http://www.dvanw.com>

**Voici aussi quelques exemples de réalisations "collaboratives" sur le web :**

- les vestiges d'un ancien projet personnel, sorte de cadavre exquis graphique :

<http://www.dvanw.com/electron/cadavre/cadavre.html>

- un projet ambitieux, encyclopédique et anglophone :

<http://www.everything2.com/>

- un projet plus modeste, sympathique et francophone :

<http://www.weaki.org/>

où le **GéGéPo**<sup>®</sup> possède désormais sa page,  
prélude peut-être à un futur développement collaboratif :

<http://www.weaki.org/seed.asp?c=GeGePo>