

Créativités

La littérature et l'art à l'heure
de l'intelligence artificielle

Sous la direction d'Alexandre Geffen

artificielles

L'artifice de la collaboration écrivain-IA chez Clemens Setz et Hermann Kant

BRUNO DUPONT ET CAROLE GUESSE

1. Intelligence artificielle et fiction

Alan Turing développa en 1950 une situation de test *via* laquelle on peut mesurer l'intelligence artificielle : l'intervieweur communiqué par écrit avec une source qui est soit un ordinateur, soit un autre être humain. Si les réponses de son vis-à-vis semblent intelligentes à l'intervieweur, il faut alors, selon Turing, considérer ce vis-à-vis comme intelligent, quelle que soit la façon dont il est arrivé à ce résultat.

„Alan Turing formulierte 1950 eine Testsituation, mit der man künstliche Intelligenz messen kann: Der Interviewer kommuniziert schriftlich mit einer Quelle, die entweder ein Computer oder ein anderer Mensch ist. Erscheinen dem Interviewer die Antworten seines Gegenübers als intelligent, dann sei so Turing, dieses Gegenüber als intelligent anzusehen, egal wie es zu diesem Ergebnis gekommen sei.“
(Setz, Bor: Gespräche ohne Autor, 2018, p. 7)¹

Cet incipit peut sembler de prime abord être celui d'un ouvrage de vulgarisation sur l'intelligence artificielle (IA). En réalité, il ouvre un texte littéraire de Clemens Setz paru en 2018. Cette préface forte et immédiate d'un discours de l'IA n'est pas rare en littérature contemporaine, et la recherche s'y intéresse activement.

1. Cet ouvrage de Setz, contrairement à d'autres du même auteur, n'ayant pas (encore) été traduit, nous proposons nos propres traductions. Dans les citations suivantes de cet ouvrage, nous mentionnerons uniquement le numéro de page.

Toutefois, dans l'étude du rapport entre l'intelligence artificielle et la fiction – souvent littéraire –, les œuvres analysées appartiennent généralement à l'une de ces deux catégories : les œuvres mettant en scène de l'IA et les œuvres ayant été générées par de l'IA. Par exemple, le récent ouvrage *AI Narratives: A History of Imaginative Thinking about Intelligent Machines* de Cavin Dihal & Dillon (2020) propose des analyses d'œuvres du premier type. Celles du second, pour leur part, font souvent un grand bruit médiatique. Souvenons-nous, par exemple, quand une œuvre créée par une IA a passé les présélections d'un prix littéraire japonais, ou quand une IA, auparavant « nourrie » des romans *Harry Potter*, a généré un chapitre de *fan fiction* lié à cet univers².

Cependant, décrire ce genre d'œuvre comme nous venons de le faire – et comme le font la plupart des articles grand public sur le sujet – occulte souvent une réalité plus nuancée : en examinant de plus près le cas précis du chapitre lié à *Harry Potter*, par exemple, il se révèle être le fruit d'une *collaboration* entre « suggestion algorithmique et discrétion auctoriale. » (Liao, 2017, nous traduisons) Il en va de même pour l'œuvre présélectionnée pour le prix, qui est souvent décrite comme « écrite par une IA » dans le titre des articles, alors qu'elle est en fait « coécrite par une IA et ses assistants humains » (Lewis, 2016, nous traduisons).

D'ailleurs, au-delà de ces exemples tapageurs et très médiatisés, il existe, plus proche de notre quotidien, une multitude de fictions (littéraires, mais pas uniquement) qui sont, d'une manière ou d'une autre, le résultat d'une collaboration entre humain et IA. L'une des plus évidentes est le jeu vidéo, notamment dans les genres de l'aventure et de la stratégie, dans lequel le joueur interagit souvent avec des personnages non joueurs contrôlés par une IA. Dans ce cas, l'IA influence les quêtes et, par la même occasion, le développement des histoires enchâssées (Arsenault, 2006) typiques

du vidéoludique. Un exemple plus précis – et plus extrême – est le jeu *AI Dungeon* (Latitude, 2019), qui accorde même aux algorithmes un rôle central. Dans ce jeu, les joueurs et joueuses lisent une aventure créée en temps réel par une IA sur base de leurs apports et leurs décisions. Plus quotidien encore : des études ont mis en évidence la façon dont les algorithmes qui régissent les propositions formulées sur les plateformes de *streaming* telles que Netflix orientent non seulement notre perception des œuvres, mais le développement des œuvres elles-mêmes, comme l'a montré Finn (2017, p. 93, cité par Varela & Kaun, 2019, p. 198) dans son analyse de *House of Cards*.

Dans ces exemples, la collaboration entre l'IA et l'humain semble souvent être le corollaire du média employé (le jeu vidéo, la plateforme Netflix). Faire collaborer humain et IA est alors le résultat de nécessités d'ordre pragmatique : si l'IA n'est pas assez développée pour écrire seule un contenu sensé, il faut lui adjoindre l'intelligence humaine, comme dans le cas du pastiche de *Harry Potter* ; si elle influence la consommation des spectateurs, il faut en tenir compte lorsqu'on conçoit des séries comme *House of Cards* ; si enfin l'on veut qu'il y ait jeu, comme dans *AI Dungeon*, et non simple défilement de texte, le joueur ou la joueuse doit pouvoir interagir avec l'IA.

Il existe cependant une large variété d'œuvres pour lesquelles l'auteur a choisi d'incorporer l'IA dans le processus de création pour des raisons non tant pragmatiques qu'artistiques, voire politiques. Dans ce chapitre, nous nous penchons sur deux d'entre elles, issues de la littérature germanophone contemporaine. Il s'agit du susmentionné *Bot de Clemens Setz* (2018), un entretien dont les réponses sont le fruit d'une sélection automatique parmi les entrées du journal électronique de l'auteur, somme d'impressions de la vie courante et de réflexions sur la littérature ; ainsi que *d'Escape: Ein WORD-Spiel* de Hermann Kant (1995), également basé sur des propositions automatiques, dans ce cas fournies par le correcteur orthographique du logiciel de traitement de texte de l'auteur, corrections qui sont autant d'occasions pour lui de lancer

2. Voir notamment leurs réceptions respectives dans les articles grand public de Lewis (2016) et Liao (2017).

et maintenir en marche la suite d'anecdotes souvent acides qui constituent le propos du texte.

En particulier, nous nous intéressons, d'une part, au statut que chacune de ces œuvres – et à travers elles, leurs auteurs – semblent accorder à l'outil informatique (ses propositions, ses décisions et l'automatisation qu'il permet) et, d'autre part, à la nature de la relation que ces œuvres instaurent et dépeignent entre l'auteur humain et l'outil informatique. Au passage, nous abordons la façon dont ce type d'œuvres thématise l'IA comme concept et représente la relation et la collaboration personne-machine. Nous tentons également de dégager ce que ces auteurs font de ce qu'ils *disent faire*, par exemple au moyen d'un procédé métatextuel d'un cadrement du récit, tel qu'une préface dans le cas de Setz, mais aussi par des digressions métanarratives chez Kant. Cette thématisation génère donc immanquablement un discours réflexif qui dépasse le strict aspect pratico-technique pour toucher au statut d'auteur, voire d'humain, de ceux qui en sont à l'origine. Notre propos a donc trait à l'auctorialité et sa (re) configuration factuelle et esthétique dans les *fictions de l'IA*.

Deux notions en particulier orientent nos observations : d'une part, nous mettons en évidence la façon dont ces deux œuvres représentent la relation auteur-machine, ainsi que les statuts qui en découlent, comme mimétiques, c'est-à-dire comme le fruit de mécanismes tels que l'imitation, l'identification, ou l'influence, souvent regroupés sous les conceptualisations modernes de la *mimesis*³. D'autre part, nous avançons que ce caractère mimétique est à la fois le moteur et le symptôme des reconfigurations de l'auctorialité que l'on pourrait qualifier de *posthumanistes*, dans le sens où elles font état d'une érosion des frontières ontologiques

3. Marthe Potolsky fait d'ailleurs état de la vertigineuse multiplicité de notions assimilées à la *mimesis* : « *emulation, mimicry, dissimulation, doubling, theatricality, realism, identification, correspondence, depiction, verisimilitude, resemblance* » (1)

que l'on dessine traditionnellement entre l'auteur et l'IA (par exemple : humain/non humain, sujet/objet, naturel/artificiel).

2. La littérature comme programme, l'auteur comme simulation : Bot de Clemens Setz

2.1 Posture de l'auteur dans un environnement numérique

Lors de notre analyse, nous procédons dans l'ordre antichronologique, puisqu'il s'agit premièrement de traiter d'un phénomène typique de la culture contemporaine dans la littérature de notre époque, puis secondement d'explorer ses équivalents plus anciens dans une culture qui n'était pas encore qualifiée d'algoritmique. Nous nous penchons donc tout d'abord sur l'œuvre de Clemens Setz, parue en 2018.

Ouvre sa date de parution récente, plusieurs éléments la situent dans un environnement qu'on pourrait qualifier de « numérisé » et technophile. Tout d'abord, c'est le cas de la « posture » (Meizoz, 2009) de son auteur, qui a accédé assez jeune à une reconnaissance critique importante et s'est dès lors vu classé dans une sorte de jeune garde de l'écriture autrichienne et, plus largement, germanophone. Cette classification n'est pas uniquement générationnelle, mais due en partie aux interventions médiatiques et affirmations de l'auteur, qui prolongent les thématiques de ses romans et rappellent des caractéristiques de certains de ses personnages⁴.

Ainsi les références aux médias et pratiques numériques, particulièrement les jeux vidéo et la programmation, sont-elles fréquentes dans les textes littéraires de Setz, bien que ces références soient généralement maintenues à la marge des intrigues et péripéties. La culture numérique constitue plutôt l'arrière-plan de ces dernières, une référence privilégiée lorsqu'il s'agit de décrire et faire comprendre le quotidien ou de jouer avec la langue (Baßler et Drügh, 2019, p. 92-93). En interview, l'auteur raconte d'ailleurs

4. Neuhuber (2021) souligne, de façon générale, l'aspect auto-fonctionnel et méta-réflexif de l'œuvre de Setz.

que la littérature n'est pour lui qu'un hobby auquel il est venu sur le tard, lorsqu'un problème de migraines oculaires l'a cloué de sa première passion, les jeux vidéo (Zíková, 2018, p. 18). Parallèlement à son activité d'écrivain de fiction, Setz publie également des chroniques pour le journal *Die Zeit*, dans lesquelles il s'intéresse particulièrement aux médias numériques ainsi qu'aux domaines mathématiques et scientifiques⁵.

Cette présence filigrane du numérique dans ses écrits nous permet de classer Setz dans ce qu'on appelle, depuis Galloway (2006), la « culture algorithmique », et que Slack et Hristova résument comme suit : « La culture algorithmique présente une certaine circularité, dans laquelle, de plus en plus, les algorithmes sont utilisés pour "expliquer" la culture et la culture est façonnée "pour devenir" algorithmique » (« *Algorithmic culture exhibits a certain circularity, where algorithms are increasingly used to "explain" culture and culture is increasingly crafted "to become" algorithmic* ») (2021, p. 18, nous traduisons). Dont acte : dans son œuvre en général, et dans *Bot* particulièrement, Setz observe et interprète le monde qui l'entoure par le prisme des jeux vidéo, « objets culturels algorithmiques » par excellence selon Galloway (2006, p. 6, nous traduisons), ou de l'imaginaire du cyberspace, identifiant par exemple un « problème d'arrondi dans la matrice » (« *Rundungsfehler in der Matrix* », p. 68) lorsque la réalité échappe à la logique.

La posture d'un auteur attentif au monde numérique, y naviguant avec compétence et plaisir, se poursuit donc dans *Bot*, paru en 2018. Ici, les références à l'informatique occupent même une place centrale : le titre et la quatrième de couverture font explicitement référence à un « bot », « une sorte d'intelligence artificielle » (« *eine Art künstliche Intelligenz* ») ainsi qu'à une pratique typique du capitalisme numérique, la délocalisation (« *ausgelagerte* [...] »

Seele »). Toutefois, il est plutôt question de double appartenance que de migration pure et simple dans la sphère numérique. Le rôle central de la culture du livre est également affirmé dès la genèse de l'œuvre, puisqu'elle se base sur le « journal intime » (« *Tagebuch* ») allemand, ce qui souligne l'aspect livresque) de Setz, et tout au long de son déroulement, assimilé à l'interview d'auteur. Elle devient certes une « interview sans auteur » (« *Gespräch ohne Autor* »), mais, tout comme son modèle générique, elle annonce qu'elle « dévoile avec une franchise déconcertante tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur l'auteur Clemens J. Setz et son œuvre » (« *gibt in verblüffender Offenheit preis, was sie immer über den Autor Clemens J. Setz und sein Werk wissen wollten* »). Remarquons avec Neuhuber (2021, p. 186) que cette promesse éditoriale n'est que relativement – nous dirions même très peu – tenue : il s'agit donc bien en premier lieu d'une ébauche d'horizon d'attente, possiblement ironique ou simplement destinée à attirer le lectorat, mais pas destinée en tout cas à être confirmée par le contenu du texte.

2.2 De Barthes à l'intelligence artificielle

L'absence de l'auteur promise par le sous-titre est immédiatement mise en exergue dans la préface. Elle est d'abord l'occasion pour l'auteur littéraireisé Setz – appelons-le « Setz-le-préfacier » – de contextualiser son entreprise et de décrire le texte qui va suivre. Setz-le-préfacier y explique que ce dernier est né d'un constat d'échec lors de la tentative de publier un livre de conversations entre lui-même et l'éditrice Angelika Klammer, pourtant rouée à l'exercice :

« Mais lorsque nous nous fûmes rencontrés, il s'avéra qu'on ne pouvait pas tirer grand-chose de la retranscription de mes réponses. Imaginez-vous la situation : quelqu'un ne fait que parler pour faire du vent, sur des pages et des pages. Précisément comme cela. Or pour discuter oralement, il faut savoir y faire. Quels que soient mes efforts, au final tout ressemblait à : "Eh bien, en fait j'essaie, quand j'écris, de rendre les choses intéressantes pour le lecteur d'une façon

5. Voir à ce propos https://www.zeit.de/autor/en/S/Clemens_Setz?p=2 (consulté le 4 mai 2022)

ou d'une autre, parce que si ce n'est pas intéressant, alors ce n'est pas tellement intéressant, je pense, parce que... », etc. »

„Aber nachdem wir uns dann getroffen hatten, erwiis es sich, dass mit meinen transkribierten Antworten wenig anzufangen war. Stellen Sie sich vor, jemand redet einfach irgendwas, seitenlang. Genau so. Man muss das eben auch können, das mündliche Erzählen. So sehr ich mich auch bemühte, am Ende klang alles wie: "Na ja, ich versuche halt, wenn ich schreibe, das so zu machen, dass es auch irgendwie interessant ist für den Leser, weil, wenn es nicht interessant ist, dann ist es auch nicht wirklich interessant, denke ich, weil... "Und so weiter.“ (p. 10)

Pour pallier cette difficulté, Setz raconte que lui et Klammer ont décidé de générer différemment les réponses, en la laissant piocher *plus ou moins* (la locution a son importance) automatiquement « dans un interminable fichier Word » (« in einer ellenlangen Worddatei », p. 10) qui constitue les « journaux » (« Journale », *ibid.*) de l'auteur.

On voit déjà que la description et la contextualisation de l'œuvre sont inséparables d'une autre fonction de la préface : justifier l'intérêt du texte proprement dit, ou son « idéologie », comme le dit Rigolot (1987, p. 8) en reprenant le sens althusserien du mot. « En donnant pour vraie la représentation des rapports imaginaires qui autorisent l'existence même de la fiction » (*ibid.*), la préface fonctionne comme un « argumentaire » (*ibid.*) qui fait apparaître le texte comme nécessaire et pertinent par rapport à une situation extratextuelle donnée.

Or l'argumentaire de Setz se construit de manière méticuleuse et précise, à l'instar d'une démonstration logique : *via* une série de cas, il met d'abord en doute ou hors-jeu des distinctions fondatrices de l'interview d'auteur comme genre littéraire, pour progressivement élargir son soupçon. Selon Setz-le-préfacteur, ce qui lui manque en premier lieu, c'est donc un talent pour parler de sa propre œuvre, une force interprétative que la critique littéraire

reconnait généralement aux créateurs eux-mêmes : cette reconnaissance se manifeste justement dans la tradition de l'interview d'auteur. Il semble donc exprimer une certaine modestie par rapport à la fonction d'auteur : il ne se sent pas capable de fournir un discours intéressant sur son propre métier, car il ne dispose pas de l'expertise nécessaire. La préface se termine par un rappel de cette prétendue modestie, et l'assurance que le livre que nous tenons entre nos mains n'est pas une coquetterie d'auteur imbu de sa personne :

« Il est bien connu que, à quelques exceptions près, publier ses propres notes ou son journal alors qu'on est encore vivant est d'une vanité difficilement défendable. Heureusement, ce n'est pas un livre de ce genre auquel nous pensions diffusément, mais bien, en un certain sens, un texte posthume. L'auteur lui-même est absent et remplacé par son œuvre. Par une sorte de "bot-Clemens-Setz", consistant en ces entrées de journal combinables, rudimentaire machine d'intelligence artificielle dans laquelle, peut-être, il demeure incrusté. »

„Bekanntlich ist es, von einigen Ausnahmen abgesehen, eine schwer zu verteidigende Eitelkeit, seine Notizbücher und Journale schon zu Lebzeiten zu publizieren. Glücklicherweise schwebte uns aber gerade kein solches Buch vor, sondern ein, in gewissem Sinne, posthumes. Der Autor selbst fehlt und wird durch sein Werk ersetzt. Durch eine Art Clemens-Setz-Bot, bestehend aus den kombinierbaren Journaleinträgen, in deren rudimentärer K.-I.-Maschine er vielleicht noch eingemistet bleibt.“ (p. 10-11)

Cette préface cadre la lecture de ce qui va suivre : le texte est à lire en tenant compte du concept barthesien de « mort de l'auteur », auquel la référence est assez évidente (Schade 2019, p. 79). On sait l'importance quasiment prophétique que ce texte de Barthes a eu pour le développement de littératures non linéaires supportées par le numérique, comme par exemple l'hypercourt ou la génération automatique de texte. Setz s'inscrit donc dans la continuité du

rapprochement entre mort de l'auteur d'une part et avènement de l'algorithme d'autre part; même si son ton de légère ironie marque une prise de distance, il n'annule pas l'ambition déclarée de produire un « texte sans auteur », grâce à l'intervention d'une « intelligence artificielle », quoique « rudimentaire ». Dans ce cadre, le fait que le processus n'ait que peu en commun avec les développements actuels de l'intelligence artificielle, comme le souligne Neuhuber (2021, p. 186), ne déforce pas non plus ce projet, mais la situe d'autant plus dans le travail de l'auteur à sa propre posture, un travail discursif entre monde empirique et fiction littéraire qui donc, par définition, prend des libertés avec la réalité factuelle.

2.3 De Turing à Dick

Ce final sur la mort de l'auteur ne doit pas cacher le cheminément intertextuel qui y amène, tout au long de la préface. En effet, ce sont les apports successifs de ces références préalables qui situent plus exactement comment Setz se positionne par rapport au concept et se mesure à lui.

Ainsi, plus claire encore que l'allusion à Barthes est l'allégresse à Turing. Dès les premières lignes, nous l'avons vu, Setz rappelle l'expérience de Turing, et semble dérouler un historique de ses reprises au cours de l'histoire de l'intelligence artificielle. Ce faisant, Setz va mettre en évidence le caractère mimétique du processus d'attribution de l'intelligence, du fonctionnement de la machine, mais aussi celui de l'humain et, par conséquent, de leur relation. Premièrement, en convoquant Turing et son *Imitation Game*, Setz souligne qu'on peut ramener le problème de l'intelligence à une question d'imitation de l'intelligence auprès d'autres instances postulées comme intelligentes. En d'autres termes, en se concentrant sur la *perception* d'intelligence par ces instances, la compétence que le test de Turing permet d'observer n'est pas l'intelligence réelle de la machine, mais bien sa *capacité à feindre l'intelligence* par un processus d'imitation. Pourraient donc être qualifiés de mimétiques à la fois le processus (imitation, feintise) ainsi que le résultat: ce qui apparaît à l'observateur n'est

pas l'original (l'intelligence), mais bien une *imitation*, une *copie*, voire un *simulacre*, autres acceptations de la notion de *mimésis*, comme nous le rappelle Potolsky. En effet, dans « Platon et le Simulacre », Gilles Deleuze met en évidence une nuance dans le concept platonicien de *mimésis*: d'une part, la *copie* (image *eikasia*) repose sur la ressemblance à l'objet réel qui en est le modèle, alors que le *simulacre* (image *phantastique*) s'adapte à la perspective du spectateur, accordant ainsi une plus grande importance à sa perception du modèle qu'au modèle en lui-même. En cela, le simulacre est une copie non de l'objet original, mais bien de son *apparence* (Potolsky 2006, p. 151-152). En nous rappelant que, dans l'expérience de Turing, ce qui importe est bien la *perception* d'intelligence, et non son existence effective, Setz esquisse déjà l'idée que l'intelligence comme simulacre.

Par ailleurs, il est impossible de ne pas lier cette référence à Turing au discours que Setz semble construire à la fois sur la machine et, paradoxalement, sur l'auteur: en rappelant que le test de Turing n'identifie pas l'intelligence, mais bien l'*apparence* d'intelligence, Setz pourrait bien être en train de remettre en question la conception romantique de l'écrivain et de son génie à la faveur d'une vision plus cynique selon laquelle l'écrivain *imite*, feint ce génie en adoptant une posture qui en reprend les codes, notamment à l'occasion d'entretiens. Ainsi la référence à Turing permet-elle de relativiser la modestie dont Setz fait preuve dans sa préface, car on peut y détecter une forme d'ironie: l'intelligence de la présentation que l'auteur fait de sa propre œuvre ne dit en fait rien de l'intelligence de celui-ci ou de son œuvre.

Les trois autres itérations de Turing que rappelle Setz ont aussi leur importance. Ainsi, il dérive très rapidement du test de Turing originel au célèbre (et fictionnel) test Voigt-Kampff imaginé par Philip K. Dick dans *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques?*, sans doute encore plus connu sous le nom de *Blade Runner* depuis ses adaptations cinématographiques (par Ridley Scott en 1982, puis par Denis Villeneuve en 2017). Ce test n'est pas destiné à apprécier l'intelligence (ou à tout le moins

son imitation parfaite), mais bien l'empathie, car les androïdes qu'il est censé démasquer — appelés « répliquants » — sont déjà, indubitablement, des êtres intelligents. Le roman de Dick brouille ainsi les limites entre humain et machine puisque — dans un monde maintes fois repris par les fictions mettant en scène des posthumains — le lecteur est amené à suspecter la présence d'empathie chez les répliquants, tout en doutant paradoxalement des capacités d'empathie des humains, qui, dans le roman, ont recours à un dispositif appelé *empathy box*. Mais Setz porte ce doute plus loin encore : en suivant régulièrement la représentation populaire des autistes Asperger, Setz se présente comme un être manquant d'empathie (p. 44), s'apparentant ainsi à une machine. D'ailleurs, il décrit volontiers ses processus mentaux par des métaphores électroniques : « Je ne dois pas avoir le bon système d'exploitation pour cela » (« *ich habe dafür irgendwie nicht das Betriebssystem* », p. 72), constate-t-il.

Ensuite, Setz prend l'exemple farfelu du robot Philip K. Dick créé par une équipe de chercheurs, sorte de poupée électronique figurant le défunt auteur de science-fiction et s'exprimant à l'aide d'extraits de son œuvre. Il raconte comment cette intelligence artificielle parvenait à convaincre son auditoire alors même que son système, suite à un bug, ne réagissait plus aux questions et délivrait en lieu de réponse un discours ininterrompu, une « boucle sans fin » (« *eine Endlosschleife* », p. 8). L'anecdote liée à ce robot culmine avec l'arrachement de sa tête lors d'un voyage. Après avoir mis en doute la frontière entre examinateur (humain) et examiné (possiblement machinique), Setz critique donc la capacité des humains à exercer valablement cette examination, tout en continuant à explorer de différentes façons dont un auteur peut être « mort » : décédé, remplacé par une machine radotante, jusqu'à n'être plus qu'un grotesque corps sans tête. Les lecteurs et lectrices de la préface sont implicitement, mais distinctement invités à transposer ces visions carnavalesques de l'auteur, qui moquent son aura, sur l'auteur dont il est question au terme de la démonstration, Clemens Setz lui-même.

2.4 Hofstadter et la machine auctoriale

Prises isolément, ces différentes formes de mort de l'auteur pourraient indiquer une attaque contre l'auctorialité, c'est-à-dire la position d'autorité dérivée de la figure de l'auteur : sa disparition pure et simple, ou une ridiculisation telle qu'elle rendrait cette autorité inopérante. Contre cette absence ou cette impuissance, Setz érige d'ailleurs une alternative : le remplacement de l'auteur humain par une entité qu'il nomme « intelligence artificielle ». Et effectivement, le remplacement se produit : après l'introduction, le texte devient une suite de questions posées par Angelika Klammer, assorties des réponses glanées automatiquement dans le fichier Word qui constitue la mémoire de l'auteur-qui-aurait-dû-être-interviewé.

À ce processus correspond une dernière référence avancée par Setz dans sa préface : la « folle » (« *verrückte* », p. 10) idée de Douglas Hofstadter dans son essai *I Am a Strange Loop*, selon laquelle « le cerveau d'une personne décédée peut être lu, pour ainsi dire comme un programme, dans les cerveaux de ceux qui l'ont bien connue de son vivant » (« *das Gehirn eines verstorbenen Menschen sozusagen als Programm in den Gehirnen derer, die ihn zu Lebzeiten gut kannten, abgespielt werden kann* », *ibid.*). Le texte proprement dit qui constitue *Bot*, hors préface, est donc la lecture, au sens où l'on lit (*abspielen*, comparable à l'anglais *to play*) un disque dur ou un programme, du cerveau de Setz.

Ce passage met en évidence à la fois l'effet exact et la justification de la carnavalesisation de la mort de l'auteur : ce qui meurt, c'est son enveloppe charnelle (ou robotique, ou androïde, peu importe, nous dir-on *via* le recours aux avatars et simulacres dickiens), grotesque, mal adaptée et inutile (Schade, 2019, p. 80), sujet à la caducité et la putréfaction, comme le montrent les références régulières aux images de la mort : le cimetière (p. 39), le squelette de Schiller, apparemment constitué des restes d'une cinquantaine de personnes (p. 37-38), les expériences de mort imminente (p. 67).

L'épuisement et la faillite du contenant matériel sont paradoxalement le moyen d'affirmer la prévalence du contenu infor-

mationnel, soit l'œuvre desdits écrivains. Suivant l'exemple de Hofstadter, l'œuvre et l'identité sont présentées comme plurielles, puisqu'elles dépassent de loin les limitations des corps individuels : elles sont issues d'une collaboration entre plusieurs instances, tout comme *Bot* lui-même. Mais l'idée de l'auteur n'est pas détruite par la mort de la figure auteur unique et incarnée, elle est évacuée : ce texte sans début ni fin est schématisable selon une série de boucles (*Schleifen*, comme celle dans laquelle est coincé le robot Philip K. Dick), une image récurrente également.

Il n'y a donc jamais eu d'auteur en tant que tel, jamais de sujet⁶. L'œuvre littéraire est un traitement infini d'information par une machine littéraire sur la base d'un algorithme, un mode d'emploi. Ce processus constitue la forme langagière d'une *machine de Turing*, ou *machine universelle* : au moyen d'informations en mémoire (les journaux de Setz) et d'opérations (la recherche de termes), le système d'exploitation produit de nouvelles données, stockées sous la forme des signes imprimés dont se compose *Bot*. Cette manière de fonctionner est explicitement présentée comme ponctuellement meilleure que la discussion que deux humains, Setz et son éditrice, pourraient avoir et retranscrire. Implicitement, la poursuite du procédé, la publication de l'ouvrage, le titre et tout le discours d'escorte du texte contribuent à imposer cette vision : l'artifice est vu comme fonctionnel et tenable, mais aussi intéressant et original.

Le recours à l'intelligence artificielle pour pallier la mort ou l'incompétence de l'auteur humain correspond au développement d'une « machine littéraire », comme les étudie Isabelle Krywkowski

6. En cela, notre réflexion rejoint celle de Neuhuber (2019, p. 185-187) sur *Bot* comme une complexification de l'image médiatique de l'auteur, qui mène à moins de certitudes que d'interrogations supplémentaires sur *qui est vraiment Clemens Setz*. Comme nous le verrons par la suite, en revanche, nous nous cloignons de sa conclusion, qui y voit une « stratégie d'immunisation contre les prétentions d'un culte de l'auteur dans sa version courante » (« Immunisierungsstrategie gegen die Zumutungen eines gängigen Autorkults », *op. cit.*, p. 187).

(2010, p. 91). L'adjectif est ici à comprendre dans ses deux sens : un processus d'écriture automatisé, placé dans et justifié par un imaginaire de la machine. Si l'intelligence artificielle est le déclencheur du discours fictionnel, la machinerie ainsi mise en route participe en retour à dessiner, dans la structure même du texte littéraire, une image en creux de cette intelligence artificielle, qui comble ainsi l'absence d'une véritable représentation ou thématisation de celle-ci.

L'algorithme de sélection donne naissance au texte, une naissance qui est l'exécution d'un programme informatique au sens premier du terme, celui d'une transmission et transformation d'information. Dans les nombreux passages à portée autoréférentielle que contient le texte, l'intérêt de son contenu est remis en question. Ainsi Setz est-il interrogé sur « l'art né involontairement » (« *absichtlichlos entstandene* [...] *Kunst* », p. 25) lorsque les phrases du journal télévisé riment entre elles. Immédiatement après, Klammer lui demande si « l'on pourrait rétorquer de façon polémique que, en procédant ainsi, n'importe quoi devient un sommet de valeur » (« *Polemisch könnte man* [...] *entgegen, dass so das x-beliebige zum Gipfel des Werts wird* », p. 26). Plus loin, l'intervieweuse reprend une citation d'un personnage de Setz qui considère le mot « *und* » qui « colle entre elles des choses dépourvues de sens » (« *klebe Sinnloses aneinander* », p. 32).

Le texte qui nous est donné à lire en résultat est bien le produit d'un hasard, un accolage souvent insensé de pensées disparates. Mais son intérêt est ailleurs : il s'agit de maintenir continûment et artificiellement un « simulacre » d'auteur, cette fois au sens baudrillardien (1981, p. 10) du terme, une image d'une réalité absente. Inspiré par un commentaire sur un forum aquariophile, Setz s'amuse de l'homonymie entre *ich* en anglais, soit *fongus*, et *ich* en allemand, le pronom *je*.

“That doesn't look like ich to me.
Ich's spots are more “defned
[...]

*But really ich-like spots may be
too hard for you to find.*

*This fish here, from the Baltic Sea,
has stripes and spots in blue,
an interesting topography
that one can fall into:*

Now THAT looks more like ich to me.” (p. 146-147)

En sa qualité de simulateur, le « je » de l'auteur devient ainsi « hyperréel » (Baudrillard, 1981, p. 10), « ressembl[ant] plus au Je » (p. 146, nous traduisons en réalisant le jeu de mots) que l'entité qu'il prétend remplacer, mais dont il masque en réalité l'inexistence. Il ne s'agit donc pas uniquement « d'augment[er] la présence de l'auteur » (Schade, 2019, p. 83, nous traduisons), mais bien plus de projeter l'essence de son autorité, débarrassée des attributs éphémères de l'individu incarné et situé : une auctorialité pure.

3. Point commun : feindre le hasard

Nous affirmons plus que haut que l'à-peu-près (« plus ou moins ») avec lequel Serz maniait l'aléatoire avait son importance ; il est temps maintenant de revenir sur ce point. Si l'appareil d'escorte du texte le présente comme une innovation et une réussite, on peut se demander à quel point cela est le cas méthodologiquement parlant. Car Serz-le-préfacer entretient le flou artistique sur la technique exacte de sélection des extraits : on ne sait pas précisément comment sont choisis « certains mots principaux à l'intérieur de la formulation de la question » (« *bestimmte* [...] *zentrale* [...] *Wörter innerhalb der formulierten Frage* », p. 10) qui servent à la recherche d'extraits au sein du document Word, ou comment sont déterminés les « concepts apparentés » (« *sinuervandte* [...] *Begriffe* », *ibid.*) qui peuvent les remplacer, ni quand et pourquoi « dans d'autres cas, on a simplement aléatoirement scrollé jusqu'à n'importe quelle page » (« *In anderen Fällen wurde einfach nach dem Zufallsprinzip auf eine beliebige Seite gescrollt.* », *ibid.*).

Contrairement à l'impression d'exactitude et d'immuabilité transmise par la litanie des questions et réponses, l'automatisme qui a lieu dans *Bot* doit donc en réalité encore beaucoup à l'intervention de l'auteur qui, pour un être décédé, est encore très actif. Cette remarque est à placer dans le cadre des observations déjà formulées quant à la présentation de l'ouvrage : il s'intègre pleinement dans une stratégie de communication dans laquelle l'auteur Serz est une figure centrale (« ce livre est à acheter, car il dévoile des informations sur l'auteur »), et dans un processus de création de sens où il est le pourvoyeur principal de sens (« ce livre a du sens quand il est compris comme étape dans l'œuvre de cet auteur »).

La tendance à feindre le hasard se retrouve également, bien qu'exprimée différemment, chez Hermann Kant, auteur allemand de la seconde œuvre que nous souhaitons étudier : *Escape : Ein WORD-Spiel*, parue en 1995⁷. Bien que le texte de Kant se présente sans préface ni séparation entre une partie réflexive et le développement d'une machine littéraire, les premières pages remplissent majoritairement une fonction de présentation autogénérique et métaréflexive du processus qui suivra. Dès la première page, un « je » se présentant comme Kant lui-même prend la parole :

« J'ai l'impression d'avoir trouvé un jeu qui naît de l'union du remarquable et de l'amusant. On peut sans doute s'exprimer ainsi quand enseignerment inoffensif va de pair avec sain plaisir, quand littérature ancienne et nouvelle technologie s'allient pour créer une plaisanterie [...] »

7. Nos réflexions concernant *Escape* prennent leur source dans la thèse de doctorat de l'un d'entre nous, non encore publiée sur la représentation de l'ordinateur en littérature allemande contemporaine (Dupont, 2018). Bien que la version actuelle les remette en perspective, les affine et les corrige, les idées présentes ici se réfèrent en de nombreux points à celles d'alors. Pour éviter une succession d'autocitations, nous avons préféré la présente et unique mention.

J'appelai la chose KAMV, et souhaite tout de suite expliquer ce nom [...] KA fait référence à ma qualité d'auteur, et MV est mis pour Merkwürdiges Vergnügen [plaisir remarquable, NDT]. C'est en racontant comment il est né que je montrerai de quoi il s'agit.

„Mir ist, als sei ich auf ein Spiel getroffen, das sich aus der Verbindung von Merkwürdigem mit Vergnüglichem ergibt. So darf man es wohl nennen, wenn unschädliche Belehrung mit bekömmlichen Spass einhergeht, alte Literatur und neue Technik zusammen einen Jux ausmachen [...]“

Ich nannte die Sache KAMV, [...] und will den Namen gleich erklären: [...] KA deutet auf mein Urbeben hin, und MV steht für Merkwürdiges Vergnügen.

Worum es sich dreht, zeige ich, indem ich erzähle, wie es dazu kam.“
(Escape: Ein WORD-Spiel, p. 5)⁸

Le style extrêmement disert et digressif de Kant fait en sorte que la description du jeu, entrecoupée d'anecdotes diverses, s'étende sur de nombreuses pages. Ce nonobstant, on peut dire que le début du texte est tout de même largement consacré à l'explicitation des règles qui président à son écriture. Il s'agit de soumettre un texte de son choix au correcteur orthographique de Microsoft Word (d'où le titre), puis de se pencher sur les erreurs que celui-ci relève ainsi que les propositions de correction (souvent abstruses) qu'il formule, en utilisant celles-ci comme point de départ d'associations libres, qui débouchent la plupart du temps sur des anecdotes. Cette forme littéraire, caractéristique de l'œuvre tardive de Kant – comme le montre Halverson (2008, p. 213) via la réception de *Abspann*, roman publié en 1991 –, est ici érigée en principe

8. À partir de ce point, nous nous concentrons sur l'ouvrage de Kant, et utilisons un simple renvoi à la page pour signifier que nous citons depuis ce texte. Tout comme dans le cas de *Bot* de Setz, l'ouvrage *Escape: Ein WORD-Spiel* n'a pas (encore) été traduit, contrairement à d'autres du même auteur : c'est pourquoi nous proposons nos propres traductions.

presque unique de micronarration au sein de la macro-narration formée par le déroulement du jeu KAMV.

Bien que le je-Kant mette régulièrement l'emphase sur sa prise au vu des corrections incongrues suggérées par l'ordinateur, la « tension entre système et aléatoire » caractéristique de « l'imagerie de la machine (et du texte-machine) » (Krzykowski 2010, p. 91) relève plutôt de la mise en scène. Ainsi, Kant admet plusieurs fois à demi-mot intégrer sciemment au texte des archaïsmes, néologismes, noms propres et composés fantasques dont il sait qu'ils poseront problème au contrôle orthographique balbutiant de Word 5.0., une version dont il n'ignore pas qu'elle n'est déjà plus à jour au moment de son expérience :

« Tandis que j'écris tout ceci, en proie à des sentiments changeants, je me doure de la réplique de Monsieur Gates, qui dirait que l'appareil que j'ai emprunté est caduc, et que je devrais tenter le même petit jeu avec le correcteur orthographique de WORD 6.0 ou de WINWORD. De façon générale, il conseillerait un passage de DOS à Windows et, dans le même temps, au dictionnaire électronique sur CD. Pour être à jour, dit Monsieur Gates, les mises à jour sont nécessaires. »

„Wie ich dies alles bei wechselnden Gefühlen niederschreibe, ohne ich von Herrn Gates' Erwiderung, mein Leihgeschirr sei veraltet, und ich solle dieselben Spielchen mit dem Spellchecker von WORD 6.0. versuchen oder mit WINWORD. Überhaupt empfehle er einen Wechsel von DOS zu Windows und im selben Zügen zum elektronischen Lexikon auf CD. Um up to date zu sein, so Herr Gates, bedürfe es der Updates.“ (p. 20)

Cette jubilation de mauvaise foi n'est explicitement percée à jour qu'à la 113^e page, lorsque Kant reconnaît : « Parfois, tricher est la seule solution » (« *Manchmal hilft da nur Mogeln* », p. 113), en donnant un exemple d'une telle tricherie : non seulement choisir à dessin une phrase contenant un mot précis, *Filter*, mais même l'entracher volontairement d'une faute de frappe, *Fillter*, pour qu'il

soit incriminé par le traitement de texte. Tout comme Setz dans *Bot*, Kant s'autorise ainsi des libertés avec l'aléatoire, masquant celle-ci sous des descriptions imprécises et expéditives de son algorithme de choix, qu'il définit par à-coups, en passant, et toujours pour justifier la pirouette narrative qui suivra.

4. Un combat déséquilibré

Dans la section précédente, nous avons montré, en guise de point commun entre les œuvres de Setz et de Kant, que toutes deux feignaient d'être le fruit d'un processus purement aléatoire. Cependant, l'aspect « système » de la tension diagnostiquée par Krzykowski est également problématique chez Kant, ce qui nous amène aux différences entre les deux textes.

Si Setz se construit une posture d'habile navigateur au sein de la culture algorithmique, il en est tout autrement pour l'écrivain est-allemand Hermann Kant. Générationnellement, tout d'abord, puisque Kant est né en 1926 et mort en 2016, il vit l'arrivée de l'informatique grand public assez tard dans sa vie. De plus, du fait du relatif isolement technique de la RDA par rapport aux développements, notamment bureautiques, à l'Ouest, l'informatique ne lui arrive pleinement qu'après la chute du Mur, comme il ne manque pas de le souligner (p. 7).

Si l'argument du retard technologique vaut pour la majorité des habitants de l'Allemagne socialiste, il se double chez Kant d'un rejet idéologique qui rend encore plus difficile l'adoption de la nouveauté. En effet, Kant est, de l'avis de beaucoup de spécialistes, un des rares vrais écrivains d'appareil du système de mise au pas culturelle très raffiné de la RDA : vice-président, puis président du très influent *Schriftstellerneband* (l'association des écrivains) de 1969 à 1990, il incarne à la fois la haute tenue littéraire du « réalisme soviétique » conforme aux visées du système ainsi que la tendance de celui-ci à l'espionnage constant, la dénonciation violente et l'exclusion radicale de ses propres auteurs, trois activités auxquelles s'est livré Kant dans le cadre de ses fonctions (Emmerich, 2009, en particulier p. 14, 56, 204).

Lorsque Kant publie *Escape*, texte tardif et inattendu de l'après-chute du Mur, c'est visiblement pour régler ses comptes. Non seulement avec nombre de ses contemporains, *via* une plume volontiers persiflante et cruelle, mais aussi et surtout avec le capitalisme triomphant, la RFA, les États-Unis ainsi que le monde en voie de numérisation. Cette attitude vindicative se traduit par une attitude souvent agressive et dénigrante de la part du je : l'ordinateur est comparé à un « être semi-intelligent » (« *semintelligentem Wesen* »), le correcteur à un « produit semi-fini » (« *Halbfabrikat* », p. 43), et le choix des termes discutés plus haut permet de faire artificiellement ressortir les limites de ce dernier.

Kant utilise pour sa part un « dictionnaire presque illimité » (« *nabezu unbeschränkte[s] Wörterbuch* », p. 31) pour chercher et mentionner *in extenso* les définitions des mots proposés par la machine ou apparaissant dans sa propre narration. Il place donc cette précision en regard des errements de la « machine limitée » (« *beschränkte[r] Maschine* », p. 31), qu'il relie régulièrement au fondateur de Microsoft Bill Gates, tenu pour son créateur et le responsable de ses erreurs. Dans l'extrait suivant, il s'étonne par exemple du fait que l'ordinateur confonde la forme « verrisse », un rare subjonctif imparfait du verbe « déchirer », avec le substantif « Verrisse », qui signifie « des critiques violentes » :

« Cher Monsieur Gates, vous pouvez bien, en votre Seattle, être devenu l'homme le plus riche d'Amérique grâce à votre connaissance des langages informatiques, mais si votre richesse se mesurait d'après vos avoies linguistiques d'autres sortes, vous devriez rendre la plus grande partie de votre quincaille – majuscule requise à "verrisse", permettez-moi de rire! »

„Sehr geehrter Herr Gates, Sie mögen ja in Ihrem Seattle zum reichsten Mann Amerikas geworden sein, weil Sie soviel von Computersprachen verstehen, aber wenn sich Reichtum nach anderem Sprachvermögen bemäße, müßten Sie das meiste von Ihrem Bettel wieder abliefern – verrisse Großschreibung erforderlich, daß ich nicht lache!“ (p. 17)

À l'inverse, Kant se présente lui-même comme riche de tels trésors linguistiques, dont il fait étalage par son vocabulaire, ses tournures alambiquées et ses références à la haute culture littéraire. Au sein de celle-ci, il prend sa place *via* deux stratégies : d'une part l'anecdote, en montrant qu'il faisait partie du gratin littéraire, incontournable en RDA et unanimement reconnu en RFA. Il raconte par exemple un dîner « dans la résidence d'un ambassadeur » (« *in der Residenz eines Botschafters* », p. 14) en l'honneur de Friedrich Dürrenmatt, où il était invité, et comment l'égoцентризм et la loquacité du grand auteur avaient permis à Kant d'éviter toute discussion gênante avec son ex-compagne, présente elle aussi. En présentant Dürrenmatt sous un jour légèrement persifleur, il diminue son aura de la « majesté Fritz » (« *Majestät Fritz* », *ibid.*) et se dépeint littéralement comme dînant à la table des plus grands.

D'autre part, il présente également son talent comme égal à celui des grands noms : effaré par le pourcentage d'erreurs calculé par le correcteur automatique dans ses propres œuvres, il compare ensuite (apud. p. 37) ce chiffre à ceux des monuments de la littérature allemande comme Anna Seghers, Goethe ou Franz Kafka. En établissant une comparaison quantitative, aussi saugrenus les critères en soient-ils, Kant utilise le pouvoir des chiffres comme argument d'autorité pour se mettre au niveau de ses confrères et consœurs, mais aussi pour les placer dans son camp, celui des poètes injustement et idiotement sanctionnés par un programme inférior.

Il se place donc du côté de l'érudition, avec le dictionnaire sur papier comme attribut, et tous ses représentants comme garants, nature et de son correcteur orthographique. En guise de références culturelles, cet ennemi se trouve relié à toutes les incultures consuméristes associées à la culture populaire états-unienne, comme le fast-food (p. 32) et le chewing-gum (p. 57). Derrière ces fautes de goût et de style moquées par Kant, c'est tout le système capitaliste sous hégémonie américaine, « Monsieur Gates et ses vassaux allemands » (« *Herr Gates und seine deutschen Vasallen* », p. 100)

qui est critiqué, pour son consumérisme, sa futilité et sa vacuité. Lui sont opposés l'utopie communiste et sa réalisation dans le socialisme d'État en Allemagne de l'Est, qui apparaît en creux comme toujours supérieures d'un point de vue moral, culturel et social. Le caractère explicite et hargneux de cette opposition est souvent décrié par la critique, très majoritairement négative vis-à-vis d'*Escape*, qui souligne que Kant est, en revanche, très silencieux sur les dérives de la RDA, comme l'espionnage systématique par la Stasi, et sur son propre rôle en tant que *collaborateur officieux* (« *inoffizieller Mitarbeiter* ») de celle-ci (voir notamment Schwarz, 1995, p. 129).

Grâce aux subterfuges décrits plus hauts, par lesquels Kant, en tant que narrateur et maître du jeu, influence l'issue de celui-ci, le combat mis en scène est inégal⁹ et tourne toujours à l'avantage de Kant, de la RDA et de la culture littéraire. Cette victoire intellectuelle contraste non seulement avec la défaite historique du système socialiste est-allemand, mais aussi avec le tournant générationnel et technique qui constitue le filigrane d'*Escape* : Kant sait qu'il laissera bientôt la place à Gates, presque trente ans plus jeune que lui, et que les ordinateurs fabriqués à l'Ouest vont vraisemblablement continuer leur multiplication à l'Est.

Or, le déséquilibre du KAMV renvoie justement l'image inversée du combat qui se joue hors-texte. L'œuvre constitue bel et bien une tentative de fuite (p. 231), un « escapisme » (« *Escapismus* », p. 232) comme le rappelle le narrateur au cas où le titre *Escape* ne suffirait pas. Si elle n'en a pas le caractère incertain du jeu (*Spiel*) (Brougère, 1997, p. 49), tant les manipulations de Kant rendent inévitable l'issue du combat, elle lui emprunte bien son régime séparé de la réalité, bien qu'en communication avec elle. Brougère,

9. En ce sens, le jeu oppositionnel développé par Kant ne respecte qu'en apparence les règles de la catégorie de jeux de compétition que Caillots regroupe sous l'appellation *agon* et dans lesquels « l'égalité des chances est artificiellement créée pour que les antagonistes s'affrontent dans des conditions idéales, susceptibles de donner une valeur précise et incontestable au triomphe du vainqueur » (1958, p. 30).

dans sa tentative de définition du jeu, parle de « second degré » (*ibid.*), car par l'application temporaire et concertée de règles différentes du monde hors-jeu (*ibid.*), des états distincts et opposés à celui-ci peuvent exister et s'évanouir quand le jeu se termine, d'où la « futilité » (*ibid.*) de celui-ci en tant qu'absence d'effets durables dans le réel. Dans *Escape*, cette application dure le temps qu'est maintenu le procédé de génération de texte. La fin du texte, où Kant cherche longuement dans ses propres fins de romans celle qui pourrait convenir au texte en train de s'écrire, peut être lue comme l'extinction de l'ordinateur, mais aussi comme la sortie du monde en miroir créé par le jeu, et plus gravement comme l'adieu d'un auteur à l'écriture et bientôt à la vie :

« Cela ne pouvait pas bien finir. Mais qu'elle soit bonne ou mauvaise, il faut une fin. J'ai encore une fois soumis mon texte à *spell-gelex*, mais pris presque congé du jeu aux premiers des derniers essais : au lieu de *Dorothea dorther* [la-bas, NDT], au lieu d'*Elsa, léal*, au lieu d'*escape Secam* [vraisemblablement une référence au standard de vidéo SECAM]. Et *escapisme* tout simplement *introuvable*. »

« *Das konnte kein gutes Ende nehmen. Gut oder nicht, ein Ende muß sein. Noch einmal habe ich spell-gelex [le nom du correcteur orthographique, NDT] an den Text gegeben, doch nahm ich nach ersten letzten Proben fast Abschied vom Spiel: Statt Dorothea dorther, statt Elsa leal, statt escape Secam. Und Escapismus einfach nicht gefunden.* » (p. 232)

La légalité dont il est question suggère en effet un rapprochement inexorable de la mort, que l'illusion d'un « escapisme » finalement « introuvable » n'a que temporairement cachée. Le livre se clôt par la mention « fin du jeu et une dernière instruction : *Escape, Quit*. Et puis *Off*. » (« *Ende des Spiels und ein letzter Befehl: Escape, Quit. Und danach Off* », p. 236), une suite qui joue sur les doubles sens et connotations : appuyer sur *escape*/fuir ; quitter un programme/démissionner ; éteindre la machine/s'éteindre soi-même.

5. Conclusions

5.1 Quelle intelligence, quelle artificialité ?

Cette fin grave, où est acté l'échec de l'acte d'escapisme, s'accompagne d'une longue lamentation, où sont repris presque tous les noms illustres, principalement ceux d'auteurs et auteures littéraires, évoqués au cours du texte *via* des citations de textes ou des anecdotes les mettant en scène :

« *Gott, liebe Freunde, ich sehe schon, es ist nicht Dürrenmatt, Goethe, Kafka, Hermlin, Grass, Seghers, Strittmatter oder Johnson. Es ist auch nicht*

Abusch; Augstein; Aust; Bahr; Becher, Bichsel, Biermann; Bobrowski; Böhme; Böll; Braun; Brecht; Brod; Broder; Bronnen; Capote; Chandler; Churchill; Cramer; Dach; Dönhoff; Eckermann; Erzensberger; Fallersleben; Frisch; Fuchs; Gaus; Grenlica; Grüning; Härtling; Hahn; Hauptmann; Hauser; Heine; Heym; Hochhub; Holz-Baumert; Janu; Janke; Jens; Jünger; Kästner; Kant; Kantorowicz; Kaufmann; Kerr; Kirsch; Kisch; Köpf; Koepfen; [...] (p. 236)

Soit « Mon Dieu, chers amis, je vois bien que ce n'est pas Dürrenmatt, Goethe, Kafka, Hermlin, Grass, Seghers, Strittmatter ou Johnson. C'en est pas non plus [...] ». Ce qui semble un avis de non-qualité littéraire ou historique est une marque de fausse modestie, puisque Kant se place lui-même au centre (l'ordre alphabétique faisant bien les choses) des personnalités énumérées. Sauf à postuler une complète incohérence du texte, on peut comprendre ce « Kant n'est pas Kant » comme une constatation que Kant-l'écrivain du texte qu'on a sous les yeux ne parvient pas à égaler Kant-l'écrivain des ouvrages auxquels il fait la part belle en conclusion d'*Escape* : *Der Aufenthalt* (1977), *Das Impressum* (1972), *Die Aula* (1965), *Eine Übertreibung* (1975), *Abspann* (1991), *Kormoran* (1997), *Der dritte Nagel* (1981), *Ein bißchen Südssee* (1962).

Par cette dernière pirouette, Kant procède d'une manière très semblable à celle de Setz : il dévalue l'auteur en tant qu'entité de

création et d'organisation du texte, mais le réévalue comme figure de prestige hors-texte, préexistante à celui-ci. Les deux œuvres pratiquent donc une continuation – un renforcement, même – de l'auctorialité par d'autres moyens.

Le discours postmoderne sur l'échec de l'entreprise littéraire en tant que seule modalité d'écriture possible n'est donc pas réellement en opposition avec cette construction auctoriale : en évacuant la figure de qui se joue dans le texte, elle la place hors négociation, hors temporalité et hors jugement littéraire. Aucun échec pratique dans l'écriture, aucune faiblesse telle que celles que se reconnaissent Setz-le-préfacer et Kant-l'écrivant ne peuvent alors entraîner ou remettre en question cette auctorialité naturalisée.

Les différences entre les deux œuvres tiennent finalement à la relation qu'elles établissent avec la machine dans cette entreprise commune, ainsi qu'à leur interaction avec leur contexte historico-technique. Pour faire aboutir son projet de rejet politique du capitalisme triomphant, Kant choisit le mode de l'opposition et du combat face à l'ordinateur et ses capacités, ce qui le pousse à souligner les différences et incompréhensions entre la machine et son propre personnage, et à les styliser dans deux camps que tout oppose. Puisqu'une des visions du monde doit gagner, il déplace le combat sur son propre terrain et met en scène sa victoire, celle de l'intelligence littéraire sur l'intelligence computationnelle.

Le texte de Setz se place dans une relation pacifiée à l'évolution technique et historique, dans le sens de son courant¹⁰. Plutôt qu'un antagonisme, Setz installe une collaboration avec la machine, qui devient une alliée dans l'établissement de l'auctorialité. Pour ce faire, il établit une forme de rapprochement entre humain et vivant

d'une part, inanimé et ordinateur d'autre part, levant le plus souvent possible les catégories ontologiques strictes¹¹.

Comme nous l'avons vu, cette commensalité humain-machine, qu'elle conduit souvent à repenser les relations entre eux, ne mène cependant à aucun bouleversement dans la hiérarchie littéraire : plus que jamais, c'est la figure humaine de l'auteur qui détient l'autorité symbolique. Là où, cependant, l'écart générationnel et l'assimilation de la culture algorithmique produisent leurs effets, c'est bien dans la compréhension fine de la puissance de l'image et des connotations de l'intelligence artificielle en tant qu'outil persuasif. En reprenant implicitement le discours sur la puissance de l'intelligence artificielle pour qualifier un projet dont l'humain a le contrôle, Setz utilise les mêmes ressorts que la rhétorique de l'IA et du *big data*, qui servent à masquer de microphénomènes agencés par des humains avec un outillage technique finalement très basique, et contribuant à l'installation de dominances qui sont, elles aussi, très humaines.

On voit bien ici la part de performativité dans les fictions de l'intelligence artificielle. Comme Setz (dans la préface) et Kant (tout au long de son texte) le font abondamment, il s'agit avant tout de souligner la part technique de la création et de la mettre en lien avec les discours technologiques dominants de l'époque. Chez Kant, qui n'utilise qu'à une seule reprise l'expression « intelligence artificielle », encore peu en vogue dans le discours commun en 1995, la référence principale sont les programmes de jeu d'échecs automatisés, qui connaissent dans les années 1990 un boom qui culminera avec les victoires de *Deep Blue* contre Kasparov en 1996 et 1997 (Rougeter, 2019). En 2018, Setz peut en revanche se servir d'un imaginaire informatique grandement tour-

10. Dans une version macabre d'une utopie posthumaniste, il brosse même un tableau idyllique de robots mangeurs de cadavres humains, qui pourraient devenir « les jardiniers de la nouvelle Terre » (« die Gärtner der neuen Erde », p. 20) après « l'extinction de l'humanité » (« nach der Auslöschung der Menschheit », p. 19).

11. L'auteur lève d'ailleurs également, à de nombreuses reprises, des barrières entre humain et animal, assimilant notamment le traitement des animaux dans les zoos à l'univers concentrationnaire, et celui de leur élevage et consommation industriels au goulot (p. 103-104). Cette tendance à l'anthropomorphisation des objets et des animaux est décrite par Mikocki (2013, p. 133) pour d'autres textes de Setz.

né vers l'IA, qu'il mobilise à de nombreuses reprises. Bien que les dessous techniques de la génération textuelle renvoient, la dimension électronique mise à part, à la littérature procédurale bien plus ancienne, le « faire comme si » de la fiction se situe justement dans la transformation de cette action banale en une image de la technologie de pointe. Dans cette optique, le processus du texte en devenir, et sa fonction performative, sont particulièrement mis en avant : dire qu'une intelligence artificielle est à l'œuvre, c'est la fonder en tant que telle, tandis que le texte est la preuve toujours renouvelée que ce dire est productif.

La collaboration prônée par Serz ne s'oppose donc pas diamétralement à l'agonisme chez Kant, mais en propose plutôt une étape ultérieure, qui a invisibilisé et lenifié la dynamique de domination à l'œuvre. Et la feintise, la mise en scène, de l'intelligence machinique est mise à profit pour renforcer, en définitive, la centralité de la création humaine et la centralité de l'humain dans la création.

5.2 *Œuvres posthumaines et posthumanistes ?*

Intuitivement, nous aurions tendance à imaginer que la présence de l'IA – qu'elle soit thématisée dans l'intrigue ou, comme dans ces deux œuvres, utilisée dans le processus de création – génère automatiquement un discours que l'on pourrait qualifier de « posthumaniste » (dans le sens de « post-anthropocentrique », tel que théorisé dans la recherche anglophone), c'est-à-dire une sorte de remise en question de l'exceptionnalité humaine et, dans certains cas, de la façon dont celle-ci est utilisée pour légitimer sa place centrale et sa domination de la nature¹². Par exemple, nombre d'intrigues tournant autour de l'IA sont construites sur la possibilité, pour l'IA, de manifester des comportements qu'on envisageait alors comme exclusivement humains (intelligence,

émotions, empathie, jugement éthique), suscitant ainsi une remise en question des définitions traditionnelles de la nature humaine, à travers une remise en question de son exceptionnalité. Ou alors, les comportements que l'IA manifeste échappent à toute compréhension humaine – comme dans le film *Her*, où le protagoniste ne parvient pas à comprendre que son IA Samantha puisse avoir une relation similaire avec des milliers d'autres utilisateurs et dévotement avec d'autres IA un type et une profondeur de relation qui échappe complètement au protagoniste. Là encore, la fiction de l'IA alimente une forme de posthumanisme, puisque la machine reste intelligente, mais devient inintelligible pour l'humain, pour aller jusqu'à, dans certains cas, s'en émanciper totalement.

Quant aux fictions issues d'une collaboration entre humain et IA, elles tendent également à être interprétées comme éminemment posthumanistes, parce que le créateur humain délègue une part de son autorité, et donc de son agentivité, à la machine, montrant que l'humain n'évolue et ne crée pas en autonomie totale, mais attribuant également à la machine un statut auctorial traditionnellement réservé aux humains. Mais notre lecture de Serz et Kant nous pousse non seulement à nuancer ces interprétations posthumanistes des fictions de l'IA, mais également à nous interroger, plus généralement, sur la possibilité même d'une lecture posthumaniste de l'IA, en ce que cette lecture semble toujours s'appuyer nécessairement, d'une façon ou d'une autre, sur l'humain. Et ceci peut être dû à la nature mimétique à la fois de l'IA et de l'humain, qui affecte leur relation. D'une part, la notion même de l'IA est le fruit d'une projection d'une notion humaine de l'intelligence – sous-entendue par l'utilisation de l'adjectif « artificielle », qui sous-entendrait qu'il y ait une forme d'intelligence « naturelle », la forme humaine de celle-ci étant hégémonique. Mais plus que cela, comme l'avance le concept d'*Homo Mimeticus* de Nidesh Lawtoo,¹³ l'humain ne peut éviter de projeter des attributs humains

12. Pour un historique et un descriptif des notions de *posthumain* et *posthumanisme*, et des liens qu'elles entretiennent avec le concept de *transhumanisme* (avec lequel elles sont encore souvent confondues en francophonie) voir Guesse 2019.

13. Voir <http://www.homomimeticus.eu/the-project/> (Consulté le 4 mai 2022).

sur le non-humain, parce qu'il ne peut s'empêcher de s'identifier avec l'Autre, même quand cet Autre est un programme informatique. Cette lecture mimétique de l'IA prend d'ailleurs tout son sens quand, en plus de cette *mimésis* inconsciente, nous sommes plus enclins à appréhender l'IA à travers la fiction et la création en prenant l'humain comme point de comparaison : la question n'est pas tant « est-ce que la machine est intelligente ? », mais bien « est-ce qu'elle est capable d'*imiter*, ou dans certains cas *dépasser*, les humains ? » ; le potentiel bouleversement existentiel qui en découle n'a d'intérêt que parce qu'il remet en question l'ontologie *humaine*. Dans tous les cas, il semble impossible de défaire les descriptions d'IA dans la fiction ou dans l'élaboration d'une fiction d'une forme d'anthropocentrisme. En fait, l'on en vient à remettre en question la possibilité même d'entretenir une pensée post-anthropocentrique (ou posthumaniste), tant qu'il nous est impossible d'échapper à notre ontologie humaine.

Les œuvres de Serz et Kant ne seraient pas tant révélatrices d'une difficulté littéraire de transposition de l'intelligence artificielle dans un récit et des modalités fictionnelles, mais plutôt d'une difficulté ontologique qui se fait jour dès qu'on se réfère au concept anthropocentriste d'intelligence. En ce sens, les fictions de l'intelligence artificielle sont révélatrices d'un problème qui les dépasse, et les démarches des deux auteurs, toutes *artificielles* qu'elles soient, n'en sont que le moyen de le rendre *intelligible* via l'expression littéraire.

Références

- Latrude, (2019), *AI Dungeon*, jeu vidéo.
- Arsenault, D. (2006), *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*, Université de Montréal, Montréal, Québec, mémoire de master.
- Bağler, M. et Drügh, H. (2019), « Autokorrektur: Ghost in the New Machine. » *POP*, vol. 8, n° 2, p. 90-94.
- Baudrillard, J. (1981), *Simulacres et simulation*, Gallilée, Paris, France.
- Brougère, G. (1997), « Jeu et objectifs pédagogiques : une approche comparative de l'éducation préscolaire », *Revue Française de Pédagogie*, vol. 119, p. 47-56.
- Cailliois, R. (1958), *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Gallimard, Paris, France.
- Cave, S., Dihal, K., et Dillon, S. éditeurs. (2020), *AI narratives: A history of imaginative thinking about intelligent machines*, Oxford University Press, Oxford, Angleterre.
- Dupont, B. (2018), *Poetiken und Politiken des Computers in der deutschsprachigen Literatur der Jahrtausendwende*, Université de Liège, Liège, Berlin, thèse de doctorat.
- Emmerich, W. (2009), *Kleine Literaturgeschichte der DDR (Erweiterte Neuausgabe)*, Aufbau, Berlin, Allemagne.
- Galloway, A. R. (2006), *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis University Press, Minneapolis, Minnesota.
- Guessé, C. (2019), *Fictions and Theories of the Posthuman: From Creature to Concept*, Université de Liège, Liège, Belgique, thèse de doctorat.
- Halverson, R. (2008), « Hermann Kant's "Abspann"?: Shifting Paradigms and the Fiction of Facts », *Colloquia Germanica*, vol. 41, n° 3, p. 211-25, *Jstor*, disponible sur : <http://www.jstor.org/stable/23982040> (consulté le 4 mai 2022).
- Jonze S., dir. (2013), *Her*, Warner Bros, Los Angeles, Californie.
- Kant, H. (1995), *Escape: Ein WORD-Spiel*, Aufbau, Berlin, Allemagne.
- Krzywkowski, I. (2010), *Machines à écrire : Littérature et technologies du XIX^e au XXI^e siècle*, Ellug, Grenoble, France.

- Lara, M. (2022), « Quand la théorie littéraire parle au futur : Obsolescence programmée et théories de la lecture » dans Mingazova, E., Dupont B. et Guessé C. (éditeurs), *Obsolescence programmée : Perspectives théoriques*, Presses Universitaires de Liège, p. 161-178, Liège, Belgique.
- Lewis, D. (2016), « An AI-Written Novella Almost Won a Literary Prize », *Smithsonian Magazine*, disponible sur : <https://www.smithsonianmag.com/smart-news/ai-written-novella-almost-won-literary-prize-180958577/> (consulté le 4 mai 2022).
- Liao, S. (2017), « This Harry Potter AI-generated fanfiction is remarkably good », *The Verge*, disponible sur : <https://www.theverge.com/2017/12/12/16768582/harry-potter-ai-fanfiction> (consulté le 4 mai 2022).
- Meizor, J. (2009), « Ce que l'on fait dire au silence : posture, ethos, image d'auteur », *Argumentation et Analyse du Discours*, vol. 3, *Open Edition*, disponible sur : <http://aad.revues.org/667> (consulté le 4 mai 2022).
- Mikocki, T. (2013), *Anthropomorphismen von Dingen bei ausgewählten Vertretern der deutschsprachigen Gegenwartsliteratur*, Université de Vienne, Autriche, mémoire de master.
- Neuhuber, C. (2021), « Autorschaft, Auto(r)fiktion und Selbstarchivierung in Clemens J. Setz' Erzählwerk », dans Kastberger, K. et Neuhuber C., *Archiv in/aus Literatur : Wechselspiele zweier Medien*. De Gruyter, p. 177-188, disponible sur : <https://doi.org/10.1515/9783110742503-012> (consulté le 4 mai 2022).
- Poroloky, M. (2006), *Mimesis*, Routledge, Londres, Angleterre.
- Rigolot, F. (1987), « Prolegomènes à une étude du statut de l'appareil liminaire des textes littéraires. » *L'Esprit Créateur*, vol. 27, n° 3, p. 7-18, *Jstor*, disponible sur : <http://www.jstor.org/stable/26284725> (consulté le 4 mai 2022).
- Rougeter, L. (2019), « Aux origines de Deep Blue : Une histoire de la programmation du jeu d'échecs », *Ligeta*, vol. 169-172, n° 1, p. 183-197.
- Schade, R. (2019), « Literatura e algoritmo: A questão do autor em fuga em Italo Calvino e Clemens Setz », *Contingentia*, vol. 7, n° 2, p. 73-83.
- Schwartz, U. (1995), « Hermann Kant: 'Escape-Ein Word Spiel' », *Der Spiegel* édition spéciale, p. 129, Hambourg, Berlin.
- Setz, C. (2018), *Bot: Gespräche ohne Autor*, Suhrkamp Verlag, Berlin, Allemagne.
- Slack, J. D., Hristova, S. (2020), « Why we need the concept of algorithmic culture », dans Hristova, S., Hong S. et Slack, J. D. *Algorithmic Culture : How Big Data and Artificial Intelligence Are Transforming Everyday Life*, p. 15-34, Lexington, Kentucky.
- Varela, D, Kaun, A. (DATE ?) « The Netflix Experience: A User-Focused Approach to the Netflix Recommendation Algorithm » dans Plothe, T. et Buck A.M. (éditeurs), *Netflix at the Nexus: Content, Practice, and Production in the Age of Streaming Television*, Lang P., p. 197-211.
- Zlková, K. (2018), *Das Weltbild in den Erzählungen von Clemens J. Setz*, Université de Pardubice, Tchéquie, mémoire de master.