



*Pierre Berger, le 25 septembre au Musée du vin pour les 30 ans d'ADELI*

### **L'art peut intéresser ADELI**

Vous êtes des spécialistes d'une pratique à la fois très concrète (l'entreprise) et très abstraite (les systèmes d'information).

L'informatique a formidablement évolué depuis 1978 (j'écrivais déjà sur l'informatique depuis près de 15 ans à l'époque). Mais de façon très variable selon les points. Le plus impressionnant est peut-être le stockage. Le plus discutable est l'IA (Intelligence Artificielle). Le moins impressionnant est la maîtrise. Pourtant, il y a eu du chemin depuis la méthode De Blanpré (chez IBM, années 60-70) jusqu'à UML et ITIL.

L'art aussi est à la fois très concret : une oeuvre peut être immatérielle avec Internet, mais en général très physiquement présente. Mais aussi abstraite en tant que représentation. Et aujourd'hui comme concept, au point qu'on a l'impression que seule l'idée compte, et tant pis pour la technique artistique.

Un point commun entre informaticiens et artistes : nous sommes fondamentalement des créateurs, des développeurs et des inventeurs. Même si une grande partie du temps est enlisée dans des tâches de second ordre, à commencer par la chasse aux bogues.

### **L'art est en crise. Mais quelle crise ?**

Il n'y a pas de crise en informatique, mais il y a une crise de l'art. Peu d'entre nous sont sensibles aux charmes des oeuvres présentées à la FIAC par

exemple. Elles nous feraient souvent plutôt sourire, sinon boucher le nez.

Malheureusement, l'informatique n'a pas vraiment apporté un art vraiment nouveau, sauf dans des domaines considérés comme secondaires, par exemple le cinéma d'animation ou le décor des jeux électronique.

En fait, il y a aussi une crise du discours sur l'art. On ne se permet plus aujourd'hui de critiquer. Plus que jamais, « de gustibus et coloribus non est disputandum » (proverbe latin : il ne faut pas disputer des goûts et des couleurs).

C'est en partie pour dépasser ces difficultés que j'ai commencé à développer Roxame en 2001. Pour essayer de créer réellement un art nouveau, fondé sur des principes franchement différents.

### **L'art, comme le bon vin : la méthode ET le génie**

Mais programmer la création de l'oeuvre d'art est une provocation. La crise de l'art est due pour une part au fait qu'on l'a sacralisé. Au delà de la science et du discours positif, on lui demande surtout aujourd'hui (à l'art proprement dit) d'exprimer ce que le langage ordinaire, la vie ordinaire, ne permettent pas de dire. Accéder à l'extase d'une communication immédiate avec soi-même, avec le monde, peut-être avec Dieu. Pourtant, le lieu même où nous sommes ce soir nous incite à réfléchir. Que faisons-nous ici, sinon précisément de discuter « des goûts et des couleurs » du vin. Même s'il doit finalement nous conduire à une ivresse sans mots ?

Et la préparation, la création d'un vin, est à la fois chose divine et chose on ne peut plus technique. Comme me le disait un exploitant à Mercurey : « Vous rêvez toujours d'un vieux vigneron au nez rouge et en sabots, faisant son vin « au pifomètre » dans de vieux tonneaux et sous les voûtes d'une cave poussiéreuse et moisie. Or, ce qu'il faut pour faire du bon vin, c'est beaucoup de propreté et des cuves en inoxydable où l'on peut régler avec précision les températures pour obtenir la fermentation la meilleure possible en fonction du raisin récolté ».

Tant pour la préparation que pour la dégustation, la technique ne fait pas disparaître le goût, le talent, et pourquoi pas le génie personnel du viticulteur comme du dégustateur.

## Roxame, une artiste programmée... mais autonome



*Quelques oeuvres de Roxame*

Et donc, Roxame. Au début peut-être simplement parce que j'aime programmer. Et j'aime programmer des machines autonomes.

J'avoue que je n'ai utilisé ni LCP, ni UML, pour développer Roxame. C'est une création qui s'est faite progressivement, dans le brouillard. Et les résultats à chaque pas guidaient le choix suivant.

Ce développement s'est fait progressivement. D'abord générer des formes colorées et les mélanger. Leur appliquer des filtres, des symétries, etc. Puis intégrer aussi des images extérieures, notamment des photographies, et les analyser pour en permettre la combinaison avec les générateurs de formes.

Et enfin, expliciter peu à peu les critères esthétiques qui étaient au départ implicites dans les choix algorithmiques eux-mêmes.

## Alkwarel : du génie personnel à la création partagée

Cela dit, l'exercice a trouvé ses limites. Roxame est devenue un petit monstre informatique (18 000 lignes de C++) de plus en plus impossible à faire bien fonctionner et à développer encore. En outre, la variété des développements possibles m'a conduit à viser au delà du modèle classique du travail artistique : un artiste seul, dans son atelier, avec ses outils. Pour aller plus loin, je pense qu'il faut s'inspirer des grosses équipes qui font aujourd'hui les grands films d'animation ou les jeux informatiques. Dans les deux cas, des équipes de plusieurs centaines de personnes pendant des mois, et des budgets en dizaines de millions de dollars.

D'où la création de l'association Les Algoristes, pour travailler à plusieurs. Les débuts sont difficiles. Cependant, cette fois, le travail collectif implique plus de rationalité, et notre nouveau système, Alkwarel, s'est doté d'une description en UML.

Il est encore trop tôt pour en apprécier les résultats. La route sera longue et difficile. Car ni le tempérament des artistes, ni le marché de l'art actuel ne sont orientés en ce sens. Mais nous avons bon espoir et, de toutes façons, nous aimons programmer et développer des programmes, surtout s'ils fournissent, ou s'ils sont en eux-mêmes, des oeuvres d'art.

Plaisir, mais aussi, d'une certaine façon, devoir. La vie économique de demain se construit largement dans le virtuel, le spectacle, les jeux électroniques, la communication par le réseau. Et c'est même le seul espoir de construire une économie durable, « soutenable ». Dans ce monde, la qualité et la beauté se confondent. Apprendre à programmer la beauté, c'est aussi important pour le monde de demain que de faire du bon vin et, plus largement, d'offrir à tous une vie « de qualité ». ▲

**Pierre Berger**  
**auteur du logiciel Roxame** <http://roxame.com/>  
**Fondateur de l'association Les Algoristes**  
<http://les-algoristes.org/>  
**Vice-président du Paris ACM Siggraph**  
<http://www.paris.siggraph.org/>  
**Trésorier de l'Asti :**  
<http://www.asti.asso.fr/www.afeit.asso.fr>