

# MORFOJEN



## MORFOJEN

### 1. Générateur de formes

### 2. Machine-somme

#### 1.

#### **Systeme morphogene**

Le mutantisme est une usine qui produit des machines qui produisent des formes.

Le mutantisme est un logiciel psychique générateur d'outils de création, de greffons-graines de choses-plantes s'étendant chaotiquement.

#### **Le mutantisme dans l'art**

L'art mutantiste remet en question les genres artistiques existants, et crée de nouveaux genres.

Ainsi, en littérature, par exemple, le mutantisme déclare que les genres existants sont caducs, et que l'on peut redéfinir la littérature et les formes qu'elle peut prendre (écrire n'est pas penser mais sculpter).

Fertile et ouvert, le mutantisme est un générateur de forme qui permet à la créativité de s'exprimer. Son développement s'accompagne d'une taxinomie de nouvelles formes et de nouveaux genres.

Quelques premiers “outils mutantistes” sont détaillés dans la partie “Machines” (voire liste pp.74-75) :

- certains imaginaires ou fantaisistes, car il y a un intérêt et une poésie de l'idée, du concept, de la pensée prospective, et du discours scientifique, para-scientifique, pseudo-scientifique ;
- certains directement opératoires, des machines abstraites opérationnelles.

### **Ad lib.**

Les mutantistes créent des logiciels et greffons de pensée, des générateurs de formes. (Et bien sûr directement des œuvres !).

Ils ne créent pas seulement des gestes supplémentaires à l'intérieur des formes existantes, mais sont à l'affût (de façon consciente et méthodique) de nouvelles combinaisons ; l'attitude mutantiste est génératrice de concepts et formes, consciente de l'intérêt mais aussi de l'artificiel, la réalité uniquement conventionnelle, l'arbitraire (sans raison d'être objective) des formes, catégories, et genres existants dans les champs de la littérature et de l'art.

Le mutantisme dit que de nouvelles catégories, de nouvelles classifications, et de nouvelles formes vont naître, que certaines sont déjà là (nées) depuis longtemps mais désignées par des mots du passé qui ne leur correspondent pas (ainsi les deux mots “roman” ou “poésie” apposés sur toute chose écrite “littéraire” : le mot roman ne signifie plus grand chose et est apposé sur les couvertures pour vendre à un public craintif, faible, peu audacieux). Le poids de la tradition conformiste réfrène la morphogénèse mutantiste et cherche à ramener tout ce qui émerge vers ce qui est déjà, par paresse intellectuelle et inanité de regard.

Opérant une tabula rasa des genres existants, le mutantisme est un mouvement morphogène (générateur de formes) à l'affût de

nouvelles combinaisons. Des formes répétables et duplicables tout comme des formes à occurrence unique (hapax formels), exprimant les êtres et les choses dans leur capacité de torsion adaptative, dans la multiplicité de leurs torsions.

Le MUTANTISME est un logiciel PSYCHIQUE générateur d'outils, de concepts, de formes, de "plugins" (modules d'extension de logiciels, greffons que l'on branche sur des machines pour leur apporter de nouvelles fonctionnalités). Un logiciel générateur de logiciels, inventant des machines abstraites, un laboratoire générateur de laboratoires, de nouvelles spécialisations et de nouveaux genres.

**Gouttes à facettes aux yeux de mouche et tacts d'oursin**

Le mutantisme est une pelote d'ADN, une flaque de boue d'où émerge des formes toujours nouvelles.

Il élabore :

- \* des injections d'expressivité dans les machines
- \* des agents mutagènes psychiques (propagation de nouvelles combinaisons spéciales, modification de survenues d'événements et de pensées)
- \* des machines abstraites explorant la plasticité de la pensée (exploration de la multiplicité, machinogenèse)

## 2.

### La “machine-somme”

Le recensement, et surtout la création, d'outils, formes, processus, “machines”, sont une piste cruciale, une direction naturelle du mutantisme.

Chaque machine est importante, mais le plus important est leur accumulation : la création d'une “machine-somme” (qui ne peut, évidemment, jamais être complète : une construction permanente).  
→ Construire la machine-somme de toutes les petites machines recensées, puis accroître la complexité de leurs interactions.

Si l'on arrive à accumuler cinquante ou cent “machines” (certaines fonctionnelles, d'autres boiteuses, d'autres fantasmatiques), la vision d'ensemble sera très singulière : une casse où les carcasses déformées poussent comme des fruits dans un jardin.

Leur existence ouvrira un champ de combinaisons et de recombinaisons important, fertile.

Ainsi, deux machines peuvent se recombinaisonner en une nouvelle machine inédite, qui permettra d'aller un peu plus loin. Trois machines mutagènes se recombinaisonnent en quatre nouvelles machines qui permettent d'en créer d'autres.

[Cascade : admettons qu'il y ait  $n$  machines à l'instant  $t$  : dans l'hypothèse où l'on ne réutilise pas deux fois la même machine dans une combinaison, cela nous offre tout de même  $n!$  (factorielle  $n$ ) machines-sommes constituables, et comme il n'y a pas de raison que l'on ne réutilise pas deux fois la même machine, les possibilités deviennent vite quasi-infinies.

A l'instant  $t+1$ , le parc de machines pourra être passé de  $n$  à  $n+x$ , agrandissant en conséquence l'éventail de machines-sommes réalisables.

En effet le mutantisme ne peut pas rester satisfait de son état à l'instant  $t$ , et veut toujours enrichir son potentiel, en s'adaptant à l'état du monde à  $t+1$ .]

La vision d'ensemble de cinquante ou cent machines peut donner des idées auxquelles nous n'avons pas la possibilité d'accéder maintenant.

Cette accumulation peut donner naissance à de nouveaux genres.

Parfois, cela existe déjà, des processus sont en cours, mais mettre un nom dessus, en les distinguant, les exprimant et les définissant, permet d'accélérer ces processus. Là où chacun travaille et tâtonne dans son coin avec ses petites machines-qui-cassent-mutent, la mise en commun de certaines d'entre elles [partage de cervos en wifi] permet une accélération de l'ensemble.

*“Vous pouvez créer une multitude de machines différentes avec les 216 machines mises à disposition.”*



# MACHINES



Réserve de composants psychiques  
**ENTRÉE INTERDITE**



## **Machines (1)**

Exploration plastique de la multiplicité (pensées plastiques), de ce qui est “autre” et “entre” (l’entrevers), le mutantisme a pour but de créer des outils, des formes, des œuvres, des idées et des actes ; des agents mutagènes psychiques. Des machines créant des formes qui créent de nouveaux genres et catégories.

Puisqu’il y a autant de mutations que de mutants, une vocation du mutantisme est de créer des spécialités individuelles, “orphelines”, des hapax formels (formes n’ayant qu’une seule occurrence), des concepts-outils, des subdivisions ne correspondant parfois qu’à une seule personne, une seule occurrence.

Les mutantistes se choisissent des mutations à développer. Ils créent et transforment de nouvelles formes grâce à de nouvelles combinaisons, par réorganisation moléculaire, absorption et polymorphie.

La partie “Machines” est la partie la plus modulaire, “pleuguinaire”, plugicielloïde, évolutive et participative du logiciel “mutantisme”. C’est celle qui connaîtra le plus d’ajouts et modifications.

La brève liste ci-après est une base développable à l’infini.

## Quelques premiers outils mutantistes

Machine MR-1 : Syntexte  
Machine MR-2 : Scriptopsie  
Machine MR-3 : Film mutantiste  
Machine MR/NA/GC-1 : Synthimage  
Machine MR-8 : Le tableau mouvant  
Machine MR-4 : L'ESM  
Machine MR-5 : SneepI  
Machine MR-6 : L'intercept  
Machine NA/MR-1 : Le mélangeur de têtes  
Machine NA/GC-1 : L'instableur  
Machine NA-1 : La spectromieuse poédiluante  
Machine NA-2 : Exocom [transmetteur de littérature extraterrestre]  
Machine VN-1 : Neurofax  
Machine FR/MR/NA-1 : Transmuzitext / Sonomo / Transcert  
Machine NA-3 : Filmosaïque [mélangeur de films]  
Machine CC-1 : Zappologie avancée  
Machine CC-2 : Pub-Sonnet  
Machine MR-7 : Mots timbrés sur boucle (MTB)  
Machine MR-9 : Le voyage mutantiste  
Machine FR-1 : L'écriture GPS  
Machine FR-2 : AMEI  
Machine CH/MR-1 : L'audioguide psychogéographique  
Machine YC-1 : Epilatrice à phrase  
Machine ED-1 : Le tag invisible  
Machine LWO-1 : Le graff vidéo  
Machine PB-1 : Schéma cognitif  
Machine GC-1 : Les fichiers aléozomes  
Machine H-1 : Peintures réactives  
Machine LC-1 : Collage Googrrl  
Machine CM-1 : Etymologiæ [émoticalphabet]  
Machine YT-1 : Contre-ventoline  
Machine AB-1 : Surscénario délirant overwrité  
Machine GA-1 : Associateur pensée-matière [programme de fusion]

### **Machines imaginaires**

i-PV-1 : Le scriptgenerator  
i-SD-1 : Le langage Babel 17  
i-PKD-1 : Le verbaliseur  
i-1 : La caméra animale [cam\_an]  
i-NA/MR-1 : La camérachine [convutex]  
i-MM-1 : Séquenceur de mémoire génitale  
i-CE-1 : Inconscient Open Sky  
i-GB-1 : “Deux poteaux en béton côte à côte”

### **Crédits**

NA = Nikola Akileus  
GA = Gabriel Azais  
GB = Guénoles Boillot  
PB = Philippe Boisnard  
AB = Antoine Boute  
LC = Lucille Calmel  
CC = Cyrill Chatelain  
GC = Georges Clarenko  
YC = Yvan Corbineau  
GC = Grégoire Courtois  
SD = Samuel Delany  
PKD = Philip K. Dick  
ED = Etienne Dodet  
CE = Christophe Esnault  
CH = Caroline Hazard  
H = Hysis  
LWO = LWO  
MM = Méryl Marchetti  
CM = Cédric Micchi  
VG = Virgile Novarina  
FR = François Richard  
MR = Mathias Richard  
YT = Yannick Torlini  
PV = Philippe Vasset

## **Machines (2)**

Un des objectifs du mutantisme, dans le champ de la création, est l'invention de machines abstraites.  
Autrement dit : des protocoles de création.

Le champ de la création est un plan réinitialisé. (Tout comme celui des valeurs et des représentations.)  
Cela ne veut pas dire que tout disparaît, mais que tout est réorganisé.  
Pour produire des formes, des oeuvres, un artiste doit d'abord, avant tout, choisir, et souvent créer, son ou ses propres formats : son parc de machines.

Dans un champ lisse, désertifié, réinitialisé, créer est d'abord créer des formats, des plis.  
La "machine", la création de machines, devient une nouvelle forme à part entière, spécifique.  
La machine abstraite, une fois lancée, produit elle-même la suite de son programme à exécuter.

Le logiciel "mutantisme" est un outil créant des machines qui créent des formes qui créent de nouveaux genres et catégories.