

Esthétique et politique de la cyberculture.

Roy Ascott, *extrait de la revue Alliage, numéro 33-34, 1998.*

<http://www.tribunes.com/tribune/alliage/33-34/asco.htm>

Il est temps de remettre la réalité virtuelle à sa place. La surenchère commerciale s'avère d'une telle ampleur et d'une portée si universelle qu'il faut replacer tout le phénomène en perspective. Dans le jeu de pouvoir de la culture, aussi bien que dans le monde en général, la réalité virtuelle corrompt, tout comme la réalité absolue, chaque fois que ses contraintes et ses limitations de construction sont prédéterminées, prédéfinies et préréglées. J'entends par «réalité absolue», une description de l'univers à laquelle on ne peut échapper, dont les coordonnées sont insinuées dans la conscience dès l'enfance, puis constamment renforcées par les dogmes, répétées par l'idéologie des médias, l'orthodoxie scientifique ou quelque prescription religieuse. Les industries intéressées par l'informatisation de la société sont également impliquées dans la duperie. Un logiciel n'est jamais innocent, les programmes sont toujours porteurs de valeurs. Dans le cas de la technologie «réalité virtuelle», notre fascination enfantine pour le théâtre du virtuel a obscurci sa véritable destinée, son rôle potentiel comme espace d'une transition culturelle et comme banc d'essai pour toutes les idées, les structures et les comportements qui émergeraient d'une nouvelle relation au monde post-biologique. Au contraire, trop fréquemment, la réalité virtuelle nous enferme dans l'espace mis en place à la Renaissance en nous exposant à des simulations appartenant à une vision du monde dépassée depuis longtemps. On retrouve le monde-tel-qu'il-fut dans un emballage tape-à-l'oeil de monde-tel-qu'il-sera. Plutôt que de nous offrir un espace interactif ouvrant sur des mondes véritablement nouveaux, elle nous ensevelit dans une architecture de la banalité. Tout se passe comme si les écrans des casques de visualisation n'étaient jamais que des rétroviseurs, et comme si les gants de données devaient nécessairement se refermer sur à l'histoire plutôt que de pointer vers le futur.

On a trop souvent assisté, en art, à cette perpétuation du passé sous les déguisements de la nouveauté, et l'art de la cyberculture s'avère à cet égard particulièrement complaisant. Cet état de choses dépend partiellement de la confusion qui a entouré l'ordinateur : son rôle d'instrument a occulté son identité d'environnement. En tant qu'outil, il a trop facilement entretenu les préoccupations et les préjugés esthétiques de l'ancienne culture, alors que, comme environnement, il provoque une rupture profonde et une discontinuité radicale avec le passé historique et ouvre sur la possibilité de constituer un champ d'occasions significatif quant à la création d'un futur véritablement humain, c'est-à-dire post-biologique.

Le paradoxe, c'est que plus nous essaierons de mettre l'art dans le cyberspace, moins ce dernier présentera de qualités esthétiques. Je veux dire par là que toute tentative d'imposer sur le net des attitudes, des valeurs et une esthétique comportementale privilégiées dans l'art de l'ère prétélématique s'avérera contre-productive. Ce n'est que par une interpénétration des plus ouvertes, voire chaotique des esprits, et par une connectivité vibrante et une interaction globale intense que l'art pénétrera la cyberculture. La planification de haut en bas se révèle redondante dans la culture émergente. Nous devons apprendre à travailler de bas en haut : planter des idées, semer des développements, faire pousser des structures, récolter des systèmes émergents. Ce comportement n'a pas de précédent dans l'histoire, de sorte que le passé n'a rien à nous apprendre. La rupture est radicale. Nous sommes livrés à nous-mêmes dans le cyberspace. Nous avons à nous réinventer et à refaire le monde, de bas en haut.

L'émergence, cette caractéristique qui sert actuellement de métaphore dominante de la créativité dans le cyberspace, nous fait passer d'une réalité virtuelle sèche et aride sous tous les rapports, à une réalité émergente qui deviendra de plus en plus riche et productive. Il s'agit ici d'une transition de ce qui est non-biologique, simulé et artificiellement numérique, à ce qui est post-biologique et bourgeonnant. Dans ce contexte, l'interactivité est symbiotique, et l'environnement se transforme lui-même en fonction des transformations logées dans ses éléments constitutifs.

On doit développer une nouvelle politique adaptée au net. Sans dimensions et sans polarités. Tout comme dans le domaine de l'esthétique, la véracité de l'ordre de l'émergence et de l'apparition remplacera la sophistication de l'ordre de la surface et de l'apparence. Il ne faut pas perdre de vue qu'avec la globalisation des finances, environ mille milliards de dollars transitent quotidiennement à la bourse. Actuellement, les dix plus grosses corporations transnationales produisent chacune davantage que quatre-vingt-sept pays réunis. On construit des usines là où la main-d'oeuvre est bon marché. En réalité, l'Etat-nation et son insignifiante politique comptent désormais pour peu. Sur le plan culturel, un univers de valeurs à plusieurs niveaux est en train d'émerger. Les pyramides du pouvoir s'inversent, non pas sous le coup d'invocations idéologiquement ou politiquement correctes, mais parce que le consommateur, autrefois passif, est de plus en plus un utilisateur du cyberspace, qui interagit à dessein avec le net. La «valeur net» prend dorénavant un sens complètement nouveau. De nouvelles structures économiques vont nécessairement se développer tout comme de nouvelles communautés seront requises pour accommoder les nouvelles technologies transhumaines. Dans tout ce changement en fermentation, la question n'est pas de savoir si l'art a une place dans le monde télématé, mais plutôt s'il peut véhiculer de nouvelles conceptions de l'identité individuelle, de nouveaux paliers de conscience et de nouvelles notions de communauté.

Plusieurs projets technologiques, scientifiques et artistiques commencent à fusionner dans des environnements de créativité et de recherche transdisciplinaires. La convergence des disciplines que l'on retrouve au Santa Fe Institute, dans le Nouveau-Mexique, s'avère l'une des plus productives ces dernières années, en particulier quant à la façon dont nous voyons le monde et pensons que nous pouvons le reconstruire. Ce sont les récits de la biologie, des sciences et de la nouvelle physique qui captent notre attention. Nos métaphores définitionnelles et nos modèles de créativité, de reconstruction et de poésie proviennent de plus en plus des nouveaux développements dans ces domaines scientifiques. Et moins ces récits sont linéaires, plus nous pouvons en attendre. Dans sa perspective scientifique, le Santa Fe Institute lance un défi aux institutions artistiques et médiatiques dans diverses parties du monde. Quelles nouvelles structures de perception et de cognition, quels instruments de conscience un art interactif et informatique peut-il produire ? Et quels organismes créatifs, situés entre virtuel et réel, peuvent-ils soutenir de telles productions ?

L'interface informatique se transforme en un mode multi-sensoriel de sensibilité. Elle se transportera éventuellement à l'intérieur du corps proprement dit, constituant la «cyberception», partie plus ou moins intégrante du système sensoriel et cognitif de notre condition humaine post-biologique. L'architecture ne peut pas échapper aux revendications de cette faculté émergente de cyberception. Dans l'espace se situant entre le virtuel et le réel, nous nous comportons différemment, nous communiquons différemment, nous avons des rapports différents. Nous avons de nouveaux besoins et de nouvelles ambitions. Il faut par conséquent redéfinir la ville, redessiner les structures et les systèmes urbains. La famille humaine, non-linéaire, est en train de se réaligner et devra se réadapter.

Le plus gros problème que doit résoudre la société est celui de la désintégration de ses citoyens alors qu'ils se mettent à habiter internet, et pénétrer par ses interfaces dans l'espace de données. Désintégration du moi aliéné et isolé (un trépas que personne ne pleure), et désintégration du corps, à la fois dans le sens de la rupture du corps social, qui passe de l'état de masse à celui de masse critique, et dans le sens de l'éclatement bionique du corps historique au profit d'un état de dispersion télématique post-biologique. Nos impératifs artistiques passent de l'iconicité à la bionicité. Le processus et le comportement remplacent l'image et la forme. L'unité personnelle est en multiples couches et se disperse. Nous passons beaucoup de temps à l'extérieur de notre corps. Et nous sommes en dehors du temps dans la plupart de nos incarnations dans l'asynchronicité télématique. Nous sommes nos propres doubles et nos propres copies. La téléprésence change tout et particulièrement le sens de soi. Plus nous fusionnons avec l'environnement, plus ce dernier devient à son tour intelligent et nous pénètre. Avec l'accroissement de cette intelligence, la réalité que nous construisons devient plus perméable et familière (naturelle).

Nous pouvons également constater l'émergence d'une esthétique de l'apparition. La propriété de venir-au-monde, d'apparaître, remplace celle de la représentation et de l'apparence qui a caractérisé pendant si longtemps l'art occidental. Caractérisé est peut-être trop faible. Nous étions poussés. Poussés à représenter ; poussés à extraire de la signification de l'univers, même si nous sentions qu'il n'y avait pas de signification à en tirer. Le monde était un livre empli de significations, un texte. Mais s'il devait en effet y avoir une histoire vraie à propos du monde, un vrai récit, j'imagine que nous serions incapables de le lire et de le comprendre. Ses mots n'appartiendraient pas au vocabulaire de nos sens, la connectivité de nos membres serait absente de sa syntaxe.

Dans cette esthétique de l'émergence, l'image de surface ne fournit rien de plus qu'un lieu de pénétration dans des couches plus profondes de signification ou d'être. Au lieu de simplement réfléchir la lumière, elle absorbe une conscience qui traverse sa membrane en direction de multiples potentialités. L'apparence et la duperie vont de pair, alors que ce qui apparaît, ce qui est une phase entre différents états et qui se trouve constamment en processus de transformation, résume avec plus d'exactitude le monde en devenir qui constitue notre état humain.

Diagramme: *vers une conscience télématique globale, de l'art de l'apparence à la culture de l'apparition.*

de :	à :
réception	négociation
représentation	construction
herméneutique	heuristique
vision en tunnel	vue à vol d'oiseau
contenu	contexte
objet	processus
perspective	immersion
figure/fond	modèle
iconicité	bionicité
nature	vie artificielle
certitude	contingence
résolution	évolution
outillage informatique	environnement numérique
réalité observée	réalité construite
paranoïa	télénoïa
cerveau autonome	esprit distribué
comportement de formes	formes de comportement

Mais attention. Si l'art est en train d'émerger dans le net comme je le crois, rappelons-nous que, comme à toutes les époques, il peut tout aussi bien tuer que créer. Il tue par l'acquiescement et l'indifférence. Tout comme la somme des attitudes culturelles et des valeurs sociales représentées par les galeries et les musées soutient le monde réel et ajoute, par son indifférence morale, à sa pauvreté et à son aliénation, de même, l'activité sur le net aura, en bien ou en mal, un effet sur la responsabilité sociale et le comportement interpersonnel. Historiquement, l'art institutionnel (le seul que nous connaissions) a toujours plus ou moins soutenu la vision du monde prédominante, et ses provocateurs et dissidents les plus puissants ont généralement été payés, ou salués (marginalisés), comme une fouguese avant-garde.

Les universités et les académies (la source, si ce n'est le foyer de presque tous nos artistes) ont à répondre de beaucoup dans la création d'une telle culture. Même leur indifférence de tour d'ivoire est politique. Elles ont, de façon importante, valorisé, soutenu et promulgué le culte de l'expression de soi plutôt que de la construction collaborative, de l'analyse plutôt que de la synthèse, de la spécialisation plutôt que de l'intégration. Nous en payons maintenant le prix. Nous vivons dans une société profondément divisée et qui manque complètement de cohérence ; dans une culture solipsiste, complaisante et tout à fait insensible à la violence et aux conflits dans le monde. Ce serait un crime contre l'humanité que d'amplifier l'efficacité de leur position par l'adjonction de nouvelles technologies, et d'étendre leur portée dans le cyberspace. Le temps est maintenant venu de réévaluer radicalement ces institutions et de repenser intégralement ce que sont l'apprentissage et la pensée, la connaissance objective et l'expérience subjective.

Dans le cyberspace, l'art n'est certainement pas exempt de ces accusations. Mais il serait tragique qu'il y réponde de la façon dont l'art de notre siècle y a toujours répondu : avec l'amoralité spécieuse et effrontée de la rhétorique postmoderniste ou le maniérisme éthique des causes justes que motivent les médias, par les blessures et les gémissements sociaux ou les postures post-philosophiques. Dans la mesure où la politique institutionnalisée est intrinsèquement corrompue et où les corporations multinationales peuvent résister à toute espèce de jugement et de critique, et où elles sont certainement étanches à la contrainte et à l'agitation sociale, la critique du présent se résume à une stérile théâtralité. Ce qu'il faut, c'est un engagement vis-à-vis du futur au niveau de la conscience, un acte de construction (spirituelle) plutôt qu'une lamentation sur le présent. Le rôle de l'art est de fournir les métaphores et les modèles d'un constructivisme radical. Cette approche instrumentaliste et comportementaliste est la seule valable en cette période de grande transformation culturelle. C'est dans le cyberspace, dans l'environnement du net, que nous allons construire les nouvelles réalités sociales. Mais ce sera par la ruse plutôt que par la force. Nous devons développer une attention de type zen : guetter, puis nourrir et soutenir de nouvelles formes de relations humaines, d'apprentissage et de communication, telles qu'elles émergent dans notre connectivité télématique globale.

Les sciences, qu'elles soient quantiques, cognitives ou génétiques, développent de plus en plus la vision d'une réalité qui n'est plus donnée, pré-définie ou pré-ordonnée, mais, plutôt construite de bas en haut, de façon telle que la définition et l'évolution de la nature ainsi que de notre propre identité humaine constituent progressivement l'objet de notre propre intervention technologique. En même temps que l'art s'intéresse de moins en moins à simplement représenter ou exprimer, émerge une volonté de repenser, de reconstruire et de bâtir de nouvelles réalités. Il est classique que l'art des académies échoue à promulguer les trois axes de notre humanité : la connectivité, la construction et l'amour. Et c'est pourtant exactement à la convergence de ces désirs,

dans les sciences, les technologies et l'art émergent de l'interactivité, qui exploite le potentiel de transformation des nouvelles technologies et des systèmes post-biologiques, que nous devons rechercher du sens. Contrer l'instabilité et l'incertitude qui semblent menacer notre futur n'est pas une simple affaire de création de nouveaux emplois, de nouveaux instruments ou de nouveaux investissements. Le rafistolage politique de gauche ou de droite ne peut freiner notre sclérose sociale. Il faut créer de nouvelles interfaces avec le monde, de nouveaux organismes d'apprentissage et de production, une nouvelle conscience télématique nous permettant de prendre part activement à notre propre évolution. Les arts de l'interactivité et de la transformation fondés sur les systèmes numériques peuvent fournir des modèles d'existence, de collaboration et de production susceptibles d'insuffler une pensée et une vision nouvelles à notre présente stagnation spirituelle et à notre déclin économique.

Traduit de l'anglais par Suzanne Leblanc.