Document generated on 04/25/2024 11:08 a.m.

ETC

Tunnels et ponts vers le cyberespace
ISÉA 1995, Montréal. Septembre 1995

Françoise Le Gris

Number 33, March–April–May 1996

URI: https://id.erudit.org/iderudit/36013ac

See table of contents

Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

0835-7641 (print)
1923-3205 (digital)

Explore this journal

Cite this document

Le Gris, F. (1996). Tunnels et ponts vers le cyberespace / ISÉA 1995, Montréal. Septembre 1995. *ETC*, (33), 54–56.

Tous droits réservés © Revue d'art contemporain ETC inc., 1996

This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

https://www.erudit.org/en/

MONTRÉAL

TUNNELS ET PONTS VERS LE CYBERESPACE

ISÉA 1995, Montréal. Septembre 1995.

Le Congrès d'Iséa 1995, s'il aura laissé beaucoup de questions en suspens, aura néanmoins permis d'ouvrir de nombreuses voies à la réflexion sur les arts technologiques et les défis que posent l'utilisation de machines et systèmes de plus en plus sophistiqués, vite périmés et remplacés par d'autres plus performants. Il aura fait entrevoir la nécessité ressentie par les artistes d'occuper ces nouveaux espaces de l'information et de la communication, tout en craignant d'être occupés par eux. L'art digital, la réalité virtuelle, l'hypercortex planétaire du WWW, les processus et multi-medias dits interactifs posent, en effet, de nombreuses questions, non seulement dans leur conception mais dans la production d'utilisateurs qu'ils génèrent. Ils paraissent nés de la cuisse de Jupiter avec, nous semble-t-il, le minimum de point de vue critique sur les fondements et les conséquences de leur mise en place, mise en usage, mise en marché.

ISÉA 95 offraient donc l'occasion exceptionnelle d'échanger et de confronter idées, opinions et points de vue chez les participants, tout autant théoriciens, scientistes et artistes, dans des dizaines de conférences, ateliers, tables-rondes, dont il sera évidemment impossible de rendre compte ici tant le nombre et la variété des communications étaient grands. Il ne s'agit donc pas pour nous de résumer ou de rendre compte, mais plutôt de sélectionner et souligner quelques aspects de ces communications, touchant autant les considérations théoriques, philosophiques, artistiques que scientifiques.

Il aura été question, de façon générale, mais comment parler du général ?, de témoigner autant au niveau des impacts culturels, psychologiques, spirituels, artistiques, économiques, sociaux, éthiques, tout cela pêle-mêle bien entendu, de la production et de l'utilisation des nouvelles technologies dans la société contemporaine, incluant quelques retours en arrière et quelques projections vers l'avenir.

Il aura été question en particulier de l'aspect marchandise évoqué par plusieurs, et des supports financiers de cette nouvelle industrie en train de modifier complètement la face de la terre. D'autre part, l'interactivité (ou son mythe) aura été laissée en suspens, bien qu'elle ait fait l'objet de plusieurs interventions. L'illusion d'interaction marquée, en particulier, par la réduction du champ des libertés et l'étroitesse des choix : entrer dans le code, dans la limitation de la pré-programmation, la plupart du temps sans grand intérêt, aura pu être perçu comme une réduction du champ des libertés, de l'imagination tout autant que de l'action. La limitation des choix, leur manque de profondeur (physique et mentale) ne sont-ils pas à l'image de notre démocratie, de notre culture, illusion de liberté, illusion d'interaction, illusion d'action.

Peu d'intervenants auront abordé le problème de la normalisation et du danger grandissant du conformisme social, artistique, culturel, bien que cette question soit archi-présente. Elle sera apparue, entre autres, sous le couvert du droit et de la possibilité d'accès des « minorités » aux moyens technologiques, entre autres à l'Internet. Elle sera aussi apparue sous la forme des barrières, frontières ou passeports réservant l'entrée dans les réseaux et systèmes, ou

encore à la projection des préjugés raciaux, ethniques, sexuels, idéologiques de l'espace « terrestre » dans le cyberespace, ménageant ainsi la possibilité d'existence des mêmes impérialismes, totalitarismes et exclusions qui ont marqué l'histoire du globe.

On aura d'autre part remarqué le surgissement de toute une gamme de valeurs opposées, défendues par des intervenants de professions et d'intérêts très divers, allant des purs intérêts commerciaux et promotionnels, incluant certains intellectuels branchés, à l'optimisme délirant, pour ne pas dire navrant, jusqu'aux réflexions plus critiques de penseurs ou écrivains mis à distance critique par leur propre pratique, jusqu'aux artistes, naïfs ou avertis, mais néanmoins aux prises avec des problèmes d'apprentissage, de moyens matériels et d'esthétique, et tentant de faire leur chemin dans cet univers complexe et exigeant des nouvelles technologies. Il aura été question également de la mise en évidence des ruptures avec la tradition, passant nécessairement par l'*establishment* d'un techno-art, lui-même engendré et suscité par l'*establishment* techno-*business*.

Une autre question aura surgi, à savoir la destination de cet apostolisme du virtuel, de la navigation et de la projection (idéale) dans le cyberespace, comme illusion de puissance qui masque peut-être un constat d'impuissance, ou encore l'envie de quitter cette planète, du moins en esprit, qui sera devenue bientôt inhabitable. Par la neutralisation des territoires, l'impossibilité de vérification des données, la confusion entre réel et virtuel, l'empire des simulacres rappelle immanquablement les questions simples (peut-être périmées aussi, nous dira-t-on) : l'information pourquoi faire ? qui informe qui ? de quoi ? comment ? et pourquoi ?

Pour le Hollandais Lovink et son groupe Adilkno, il en va tout autrement. Les medias apparaissent comme une partie d'un phénomène culturel plus large, incluant le tourisme, le « shopping », le sport, le commerce et le sexe. Le paradigme de la culture, incluant symbolisation, ethnicité et mode de vie, comme déterminants dans les conflits sociaux, est associé par Lovink, suivant en cela Terkessidis, au principe générateur d'exclusion. Cet état de la culture indiquerait une société de la Débacle, fondée sur un vide qu'il faut à tout prix remplir, pour mieux combler la Déception, le Mal ambiant, le Capitalisme de l'Échec. C'est ainsi que les nouvelles technologies donnent forme à l'état de Chaos, ou encore de gestion généralisée, de surveillance, dans une flexibilité toute permissive imbue d'optimisme positiviste. Dans ce sens, la conception et l'usage des nouvelles technologies, s'orientent dans deux sens : l'un qui conforte en effet l'Innnocence Organisée, selon le terme de Adilkno, celle ainsi de l'Europe du génocide bosniaque; l'autre qui prend le chemin de la résistance, opposition mineure/minoritaire et qui s'exprime dans les media indépendants, sorte de techno-sous-culture qui renverse le rôle dominant des medias soutenus par l'État ou la Finance. Le cyberespace, en ce sens, peut être investi de manière ironique et existentielle par les medias indépendants et les groupes qui les animent.

Avec Bruce Sterling, écrivain de science-fiction, se pose la question de la vie et de la mort des médias. Il aborde l'aspect économique de l'apparition et de la disparition, aujourd'hui à un rythme accéléré, des medias, au fil des inventions technologiques successives qui ont marqué des siècles de recherches technologiques et scientifiques. Le champ de bataille de l'information qui nous est contemporain implique tout autant les fronts économique, scientifique, social qu'artistique. Revendiquant une « attaque de bon sens », l'écrivain tente un retour sur le fonctionnement du « Système » généré par une sorte d'entropie négative : renouvellement effréné des stocks de machines et systèmes, désuétude et mort tout aussi accélérée des medias. Bruce Sterling décrit l'invasion de l'art digital, en voie de devenir l'art de l'*establishment* planétaire, allié à l'extase postmoderne précipitée dans le trou noir de la virtualité.

L'histoire des medias conduit ainsi à la situation actuelle, exaltée, qui se construit sur la mort et la disparition d'innombrables machines rendues obsolètes par la cyberculture. Dans ce cycle ininterrompu de disparitions successives, il n'y a aucune place pour la reconnaissance de la créativité ou de l'engagement humain investis dans les processus de conception, apprentissage, utilisation. Non, notre entière culture semble aspirée par le trou noir de la computation, un processus radicalement frénétique d'obsolescence virtuellement planifiée. Dans ce contexte, l'art ne peut que suivre l'industrie de l'électronique, qui fait des artistes et des usagers des « surfers sur une mer noire de medias morts ».

La techno-science, vérité ultime, nouveau mythe rationaliste, non seulement nous englobe collectivement, mais aussi nous pénètre individuellement. La question d'une nouvelle intelligence collective est décrite parfois avec un lyrisme débridé, traitant l'intelligence de façon détachée, comme une entité autonome, en dehors de toute contingence humaine. Par ailleurs, on a même pu entendre l'affirmation suivante annonçant que, enfin, on allait avoir un « art intelligent ». Devant cette prophétie qui laisse entrevoir un monde « plus intelligent » par le miracle opéré d'une technologie surpuissante, on ne peut que constater pour l'instant, devant le peu d'intérêt des œuvres produites jusqu'à aujourd'hui, que l'art électronique (cet art intelligent) n'a jamais été aussi mortellement ennuyant, menant vers un conformisme et un rétrécissement des possibilités créatrices et imaginatives, tout au moins en ce qui concerne les spectateurs-utilisateurs.

Au contraire, pour Roy Ascott, la métaphore du *wormholing*, concept emprunté à la nouvelle physique, est apte à signifier l'esthétique de l'art interactif en train de se développer. Le « tunnelage » peut, en effet, apparaître comme l'opération-clé dans le sens cognitif ou créatif, à l'œuvre dans tous les arts interactifs. Dans le contexte de l'univers télématique, cybernétique et « post-biologique » qui est le nôtre, Ascott suggère de laisser derrière toutes les questions périmées de la représentation et de l'apparence du monde, tout autant que les données amorales du postmodernisme récent, afin de mieux saisir les enjeux d'une nouvelle esthétique. Celle-ci devrait se fonder sur de nouvelles bases éthiques et de nouvelles valeurs morales. De plus, dans cet environnement paranaturel en train de se développer, en particulier dans le cyberespace, Ascott affirme que nous avons réalisé le passage des arts plastiques aux xéno-arts plastiques, c'est-à-dire ceux de l'interactivité et de la connectivité. De tels changements ne peuvent que provoquer des réactions d'excès, soit dans le sens euphorique par l'excitation démesurée, soit dans le sens dysphorique par une angoisse extrême, décrite comme le cyberstress, symptôme d'une crise fondamentale sur la question de ce qui reste encore d'« humain » dans une culture du monde paranaturel.

FRANÇOISE LE GRIS