

La tentation de la techno-mystique

Bernard Schütze

Number 64, Winter 1996

Technonatures et virtualités concrètes

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/46488ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (print)

1923-2764 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Schütze, B. (1996). Review of [La tentation de la techno-mystique]. *Inter*, (64), 24–25.

Si on y pense bien, il n'y avait pas là de véritables œuvres, mais seulement une parade de prototypes, les œuvres n'étant que des apparitions, des effets secondaires...

L'œuvre d'art est ainsi évacuée pour laisser place à d'autres outils, à d'autres effets possibles. Prenons par exemple l'exposition monstre présentée à l'école Cherrier. C'était un flou total, un vertige où l'œuvre la plus fascinante était l'exposition elle-même. C'était un monstre tentaculaire, avec partout l'obligatoire interactivité solitaire, que cette parade de machines, d'écrans et autres gadgets tous reliés par les corridors de cette école désaffectée et imprégnée d'une odeur de moisi nostalgique. Parcours initiatique dans la caverne du mystère digital.

Dans cette masse d'effets technologiques, de soirées *raves*, de performances machiniques, il y avait un aspect mystique, une invocation sacrée, un parfum d'initiation – des cybercultes érigés autour du vide et du vertige pour cacher la désorientation, une certaine mystique électronique où se mélangent nature et technologie, religion et inforoutes, réalité virtuelle et révélation.

La conférence de Jim PESCE, visionnaire, performeur et créateur, était ainsi un incroyable fourre-tout d'histoire des communications, de mystique orientale, de TEILHARD de CHARDIN et de technocratie. Monsieur PESCE nous brossait un tableau de l'histoire de l'humanité en termes d'une évolution linéaire qui menait tout droit vers le paradis virtuel, vers une *cyberterre* promise où nous serons branchés directement sur le

sacré, grâce à l'union entre la réalité virtuelle et les inforoutes. L'argument principal de ce discours techno-mystique c'était que la combinaison d'une « computation sensorielle » (la réalité virtuelle) et des inforoutes nous introduirait dans un espace sacré où la transcendance se ferait « obligatoirement ». L'introduction des sens par la réalité virtuelle dans l'espace numérique du « Web » fera en sorte que le corps sera libéré de ses contraintes physiques pour entrer dans l'espace immatériel des réseaux, sans contraintes de temps ou d'espace. Comme preuve M. PESCE avançait le concept pascalien du divin comme cercle dont le centre est partout et la circonférence nulle part. Au milieu de sa conférence il a laissé échapper un chant bouddhique, comme pour confirmer la profondeur de sa démarche.

La volonté de voir le sacré dans ce qui est après tout l'aboutissement d'une logique scientifique et technique conditionnait ainsi l'explication de l'évolution de ces techniques. La menace nucléaire serait tout simplement pour PESCE le facteur qui a permis à la DARPA (le centre de recherche de la défense américaine) de mettre sur place un réseau asymétrique qui pourrait résister à une éventuelle dévastation nucléaire. « La bombe atomique comme problème de *rerouting* du réseau », disait-il.

Il est difficile d'imaginer pourquoi le sacré serait passé par la porte du Pentagone et par le complexe militaro-industriel américain pour apparaître comme l'ange de l'Internet et de la réalité virtuelle. Toute technologie porte en elle la logique dont elle est le produit. Selon PESCE, ça n'a aucune importance, puisqu'elle s'inscrit dans une logique du divin, de la nécessaire sacralisation de la communication absolue. Discours farfelu qui a laissé perplexes plusieurs des 400 personnes dans la salle. Malgré les réactions négatives PESCE semblait tenir ferme à ses convictions, écartant les vives critiques et réaffirmant sa position, comme si les gens n'étaient pas encore prêts à le comprendre.

Ce discours fut une révélation. Le mélange « techno-nouvel âge » n'a rien de nouveau dans le domaine, mais d'entendre un discours poussé à ce point, ça réveille un peu. Quand la personne qui parle ainsi compte parmi l'élite des grands prêtres qui préparent les outils devant définir les configurations et architectures de notre monde technologique, il y a de quoi être alarmé. Une telle pensée est symptomatique de la profonde désorientation qui découle de ces nouvelles technologies. Cet appel à la mystique, ce cyberculte, n'est qu'une façon de dissimuler un assujettissement aveugle à l'ordre machinique. Le cyberspace devient un temple où se pratique le culte de la virtualisation de l'être et de l'espace. Ce qui est masqué par cet appel au fondement sacré des nouvelles technologies, c'est toutes leurs ramifications sociales, politiques et économiques. Ces réalités sont évacuées, chassées au nom d'une raison divine qui se manifeste dans cette évolution de l'homme et sa machine vers la « noosphère ». Faire appel aux anges pour transformer le cyberspace en une terre promise virtuelle relève d'une capacité d'auto-illusion étonnante.



En tant que concepteur du VRML (Virtual reality modeling language), Mark PESCE est de ceux qui définissent l'architecture des espaces virtuels à venir. Le but de ce langage est de permettre la circulation des images en trois dimensions sur les réseaux de l'inforoute, ce qui est en fait la promesse du cyberspace. La métaphysique de Mark PESCE ne doit pas être prise à la légère, puisqu'elle détermine en partie des innovations qui nous touchent tous. En elle, les motivations marchandes, publicitaires, économiques et politiques disparaissent pour faire place à une libération spirituelle assistée par ordinateur. Ce délirant discours m'a amené à considérer l'aspect mystique des œuvres et installations présentées pendant l'ISEA. Parmi ces œuvres c'est *Osmose* qui était la plus proche de la mystique énoncée par Mark PESCE.

Réalisée par Char DAVIES avec des outils de Softimage, *Osmose* est une installation interactive de réalité virtuelle fort impressionnante. Ce n'est pas tellement l'expérience de la réalité virtuelle qui retient mon attention ici, mais plutôt l'atmosphère mystique qui se rattache à l'expérience même. Il y a une sorte d'atmosphère initiatique qui s'impose avant même de plonger dans l'univers virtuel. D'abord on est introduit, seul, dans une petite chambre à côté de la salle d'exposition, où un technicien-guide nous prend en charge. On a tellement entendu parler de cette réalité virtuelle, on a des attentes, il y a eu des promesses, on est sceptique, comme toujours. Puis voilà que notre technicien-guide nous équipe des instruments nécessaires au voyage, le visiocasque, le costume de données ; c'est lourd et pas très confortable. On se sert une ceinture autour de l'abdomen, ceinture qui servira aux déplacements verticaux et dont le contrôle se fait par l'inspiration. Le technicien-guide explique les mouvements possibles : penché en avant, on avance, en arrière, on recule ; ça va de soi, c'est intuitif. Puis l'écran stéréoscopique du visiocasque s'allume : ça y est, on est plongé dans un autre espace.

D'abord, c'est un espace cartésien quadrillé, un infini géométrique, et puis lentement l'image commence à prendre forme autour de nous. Une clairière avec un arbre au centre, un chêne. On avance, on recule, on inspire, on monte, on expire, on descend. Descente dans un étang ; on est dans l'eau, on descend encore plus et on touche au fond un océan de code informatique, le même code qui structure le monde dans lequel on est immergé. On inspire profondément et on monte en flèche, dans l'arbre. Il y a là une feuille dont les nervures deviennent un tunnel dans lequel on peut voyager. On continue l'ascension vers la cime de l'arbre où soudain on aperçoit des brins de poèmes qui flottent dans le ciel. En haut comme en bas du langage, et entre les deux extrémités de ce monde, la nature est érigée en temple, en temple digital.

C'est une expérience fascinante qui émerveille par la profondeur de la simulation en trois dimensions et sa capacité à nous projeter entièrement dans ce monde. En sortant de la petite salle obscure, on subit une sorte de choc ontologique ; c'est notre notion de l'être qui est ébranlée par l'expérience. On a vraiment l'impression d'avoir été ailleurs, d'avoir visité un autre espace, virtuel certes, mais avec des effets très réels. Mes expériences antérieures en réalité virtuelle se limitaient à celles très peu convaincantes des jeux d'arcades. *Osmose* mérite vraiment le nom de réalité virtuelle, tant on a l'impression d'habiter un espace autre. L'illusion est presque parfaite.

Pourtant, en réfléchissant au monde dans lequel on vient de se promener, on se rend compte à quel point le propos relève du paradoxe. Contrairement à la plupart des réalisations en réalité virtuelle, *Osmose* ne se réfère pas à des images techno-futuristes mais à des images d'une nature sereine, d'une nature symbolique. On est baigné dans un monde tranquille, pur, reposant, édénique, un monde qui nous invite à contempler la « nature » de façon mystique. Il est vrai qu'on éprouve une certaine tranquillité dans cette forêt, mais en même temps on ne peut oublier que tout le fantastique de cette illusion réside dans la prouesse technique hautement sophistiquée qui la rend possible.

Ce retour au paradis perdu par le biais de la réalité virtuelle est une sorte de quête d'un fond non existant, d'une transcendance semblable à celle énoncée dans le discours de Mark PESCE. Un retour au paradis perdu en prenant la fuite en avant de la réalité virtuelle, c'est finalement cela qui est proposé dans le monde d'*Osmose*. C'est une image mystique où tout est symbole d'un ordre primordial. L'arbre au centre de ce monde désigne un espace sacré qui détermine le rapport de tous les autres mondes. Les deux langages aux deux extrémités verticales sont comme une intelligence transcendante qui est à l'origine et à la fin de ce monde. C'est encore de la métaphysique techno-mystique qui masque, par un appel à un sacré mal fondé, la véritable nature de la désorientation profonde dans laquelle les nouvelles technologies du virtuel nous plongent. Le jardin à découvrir est



Char DAVIES

tout entier dans la machine, jardin dont on refuse justement de faire la cartographie en l'ancrant dans le simulacre d'un paradis perdu. Cette pensée techno-mystique ouvre la porte à un dangereux abandon du réel par une élite qui se retire définitivement dans un ailleurs dont les contours sont encore difficiles à cerner. Il faut faire appel à une autre géographie du virtuel.

Bernard SCHÜTZE ♦