

Les défilements apocalyptiques du MachineSexActionGroup 010100 : la Grande rébellion des machines robotiques

Istvan Kantor

Number 130, Fall 2018

Apocalypse

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/88945ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (print)

1923-2764 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Kantor, I. (2018). Les défilements apocalyptiques du MachineSexActionGroup 010100 : la Grande rébellion des machines robotiques. *Inter*, (130), 22–25.



LES DÉFILEMENTS APOCALYPTIQUES DU MACHINESEXACTIONGROUP 010100 : LA GRANDE RÉBELLION DES MACHINES ROBOTIQUES

► ISTVAN KANTOR

UN ÉPISODE DE MES PREMIERS JOURS À MONTRÉAL :

C'est arrivé en mars 1978, sept mois après mon arrivée de Budapest à Montréal via Paris. J'étais assis seul dans une taverne pour ma pause de dîner, quelque part en périphérie de la ville. J'étais malheureux. Je travaillais comme opérateur de machine dans une entreprise industrielle sale et mal ventilée, « l'usine des cerveaux en plastique », comme je l'appelais. J'y gagnais 2,15 \$/h, un salaire d'esclave pour les réfugiés nouvellement arrivés. J'avais deux hot-dogs pour dîner. Il y avait une tempête de neige dehors. Manger des hot-dogs en regardant une tempête de neige par la fenêtre était déjà assez déprimant, mais le fait qu'on soit le 15 mars, la date anniversaire de la révolution hongroise de 1848, ajoutait à l'aspect mélancolique et souffrant de la situation. Il y a quelques années, à Budapest, j'avais été mis à la porte de l'université pour avoir participé à une manifestation étudiante honorant la mémoire de la révolution du 15 mars 1848, qu'il était alors interdit de célébrer étant donné la dictature politique en place. Peu de temps après, en août 1976, je me suis enfui de la Hongrie dans un camion de transport, en me cachant sous de la viande sanglante, de Budapest à Vienne. Assis à la taverne, envahi de souvenirs et découragé par la tempête de neige et les hot-dogs, j'étais fâché contre le monde entier. « Fuck la révolution ! » ai-je maugréé. « Je veux une apocalypse rédemptrice tout de suite ! » À mon retour de la pause, j'ai informé le contremaître que je ne reviendrais plus travailler.

Le jour suivant, j'achetais un billet à bas prix pour un vol nolisé et je retournais à Paris. Je voyageais avec ce qu'on appelait un « passeport itinérant », un document de voyage brun m'ayant été délivré par le Canada. L'agent à la frontière a refusé de me laisser entrer. Il en avait probablement eu assez de moi car, pendant plus d'un an, j'avais causé des problèmes dans les rues en tant que réfugié politique. Il m'a obligé à reprendre l'avion pour Montréal. Je n'ai pas perdu tout espoir et, avec le reste de mon argent, j'ai acheté un billet pour la côte Ouest, Portland, Oregon, pour rendre visite à mon ami David Zack. À l'aéroport de Mirabel de Montréal, l'agent d'immigration américain m'a également refusé l'entrée. On m'a détenu et quelques agents des services frontaliers m'ont persécuté pendant plusieurs heures en me posant des questions sur mon rôle au sein de la Fédération hongroise de la jeunesse communiste et sur

le but de mon voyage aux États-Unis. Mon avion était déjà parti, mais ils ont continué à me bombarder de questions, ne cessant de s'intéresser aux événements de mon passé et à mes plans futurs. Je ne pouvais plus rien entendre, mon esprit s'en était allé, l'ombre géante d'un anéantissement thermonucléaire assombrissait les cellules de mon cerveau.

SEXE, RÉVOLTE, TECHNOLOGIE

« La "Grande révolution technologique totalitaire" (GTTR) est une explosion de propagande de l'état policier technologique glorifiant la tyrannie des machines. La GTTR a été conçue et commandée (déplacée, appuyée, transportée et minutée) dans les bureaux propres, chauffés, bien éclairés et décorés de tapis du Rentagon par des agents du gouvernement et des dirigeants d'entreprise calmes, à col blanc, aux ongles coupés et aux joues lisses et rasées.

Alors que les concepteurs de la GTTR essayaient d'éliminer un problème de surcharge d'information, le système opérationnel est devenu hors de contrôle. Un groupe de criminels et de pervers idéalistes, autrefois considérés comme les rejets de la société, possédés par l'absurdité hyperutopique de la "Révolution orgasmique ontologique permanente" (POOR), ont repris l'expérience du gouvernement ayant échoué et l'ont détournée, la transformant en une révolte extatique et convulsive. Dans des manifestes incompréhensibles et déroutants, ils ont réclamé le renversement des mécanismes hypercinétiques de contrôle de l'information de la GTTR. Après leur insurrection pour renverser le pouvoir, connue sous le nom de la "Grande rébellion des machines robotiques" (GRMR), le Rentagon les a éliminés de l'histoire linéaire, mais la légende de la GRMR est bien vivante dans le réseau invisible de l'infosphère, circulant librement sous la forme de subvertissement binaire¹. »

Le texte-manifeste ci-dessus faisait partie de la performance 010100 : *The Great Robotic Machinery Rebellion* (la Grande rébellion des machines robotiques), que j'ai créée il y a 15 ans, en 2003, et qui présentait le MachineSexActionGroup (MSAG) lors du festival Rhubarb ! au Bad Times Theater, à Toronto. Je travaillais déjà avec le MSAG à ce moment, depuis environ cinq ans, et nous avons mis au point le caractère spécifique du groupe, centré prin-

cipalement sur le sexe, la révolte et la technologie. Mon but principal était d'éliminer tous les éléments dramatiques traditionnels pour les remplacer par un paysage cinétique non linéaire de technologies de l'information. Cette performance était caractérisée par l'apparition soudaine d'unités robotiques hautement sexualisées, prenant d'assaut la plateforme et sabotant leur propre spectacle par des expressions corporelles extatiques, des crises convulsives, des coups de bassin, des contractions orgasmiques, des machines à contrôle numérique, une transmission vidéo interactive, de l'échantillonnage en direct et du bruitisme. Le titre, *010100 (Zéro-un-zéro-un-zéro-zéro)*, un nombre binaire simple et rythmique, faisait aisément référence au spectacle scientifique hallucinant et dément du machinisme numérique, qui reproduit l'univers par un codage binaire, transformant tout en 1 et en 0. La structure segmentée et répétitive de la performance se basait sur la formule orgasmique de Wilhelm Reich : « tension mécanique – charge bioélectrique – décharge bioélectrique – relaxation mécanique ». La performance se composait de quatre formules d'action orgasmique complète. En termes physiques, on peut les décrire comme suit : « accumulation du mouvement cinétique – pic de la performance – convulsion extatique – calme et silence soudains ». Les rebuts technologiques et les monolithes de classeurs démodés qu'on avait jetés comptaient parmi les pièces représentant le mécanisme d'un système de machines d'information automate et auto-destructeur, désormais habité par des cyborgs.

Les six performances en ligne présentées au cours de l'événement d'une semaine représentaient une contrainte physique extrême pour les performeurs et ont entraîné la défilade de quelques-uns durant l'événement tandis que d'autres n'ont pas renouvelé leur participation par la suite. J'ai dissous le groupe temporairement. Naturellement, il y avait d'autres problèmes majeurs comme le financement du groupe et la production des instruments technologiques nécessaires et du système de contrôle numérique. Je n'avais pas de moyens financiers et nous n'avons obtenu aucune aide financière. Malgré tout, j'ai continué à travailler sur différents plans et j'ai fait plusieurs tentatives pour relancer le groupe jusqu'en 2008, où j'ai finalement dû accepter que c'était la fin.

Quand je repense à cette expérience, je peux mettre l'échec sur le compte de circonstances défavorables et affirmer que nous avons tué le MachineSexActionGroup autant qu'il s'est autodétruit. Nous avons supprimé notre site Web. Nous avons créé d'autres groupes de performance. J'ai continué mes performances en solo, mais mon travail est resté dans l'ombre et je n'ai bénéficié d'aucune publicité. Les musées avaient peur du contenu sexuel de mes performances, qui se distinguaient de la nourriture pour bébé à saveur de bonbon qu'ils servaient à leurs visiteurs. Même si les actes sexuels des cyborgs – qui s'apparentaient à du sado-maso – étaient simulés, ils avaient simplement l'air trop vrais, comme dans une vidéo porno avec une touche d'invasion technologique futuriste. Un des aspects primordiaux de la société technologique autoritaire d'aujourd'hui est qu'elle est toujours à l'avant-plan, comme c'est le cas des parties génitales poussées dans la face des spectateurs, sans formule de politesse ni déclaration respectueuse de la part du commissaire.

Je peux également affirmer que le travail du MSAG était en avance sur son temps. Il était un précurseur de la performance corps-machine et représentait une insurrection dans le milieu des arts que le système a refusé de soutenir et a par conséquent rejetée. La citation du texte-manifeste ci-dessus tirée de *010100* représente une prophétie presque précise de ce qui est arrivé au groupe dans la vraie vie. C'est pourquoi je ressens l'urgence de l'examiner en retournant dans le passé pour déchiffrer ce qui est arrivé alors et comprendre comment la dictature du numérique de cette nouvelle période despotique a pris le contrôle des arts et du monde entier.

RÉCLAMER LE CORPS-MACHINE

« Tous les jours, je réalise à quel point la gestion de l'information et le réseautage me rendent heureux. Je suis beaucoup plus productif si j'amène mon bureau dans ma chambre. Je me sens comme une créature hybride, un mélange de terroriste de la communication, d'animateur extraterrestre, de révolutionnaire utopiste et de travailleur du sexe. Quand j'ouvre et je ferme bruyamment les tiroirs de mon classeur en donnant des coups de bassin contre le matériel de métal, je pense à toutes les autres personnes en train de faire la même chose en même temps. C'est une performance mondiale simultanée, interconnectée par le réseau électronique². »

Mon intérêt pour la nature biomécanique du corps humain en tant que machine universelle remonte à de nombreuses années et provient de mes expérimentations continues sur l'identité cinétique du créateur individuel par rapport au moteur scientifique des mouvements artistiques, y compris les réseaux d'information et systèmes de communication associés.

Au milieu des années quatre-vingt-dix, en explorant le matériel du classeur et les mouvements pelviens des rapports sexuels, j'ai entrepris une nouvelle recherche au cœur des territoires encore inconnus de la performance corps-machine. Ces premières performances s'intéressaient aux mouvements de va-et-vient des tiroirs de classeur et aux gestes de l'utilisateur en lien avec les systèmes archivistiques de stockage de l'information de la société technologique.

Grâce à l'utilisation de nouvelles technologies, j'ai développé une série de performances-installations interactives assistées par ordinateur, se concentrant particulièrement sur le contrôle numérique du matériel mécanique du classeur en tant que dispositif de transmission et interface utilisateur. Mon intérêt continu pour le classeur n'était pas une simple fascination physique ni même une obsession esthétique pour un objet ; c'était plutôt un engagement théorique envers des systèmes sculpturaux semi-robotiques et des mécanismes d'information « ciné-acoustiques ». Les classeurs monolithiques simples étaient les corps individuels d'un système technologique relié par des ordinateurs, faisant partie d'un réseau géant qui fonctionnait comme des machines de reproduction de l'information à l'échelle mondiale, à des fins d'autorité et de contrôle. Ces machines existent toujours, mais les classeurs des bureaux ont été débarrassés et cachés en entrepôt parce que c'était plus pratique ainsi. Même si nous stockons l'information numérique dans des disques durs externes, nous nous assurons toujours d'avoir des copies papier dans les tiroirs du classeur, pour être sûrs. Nous ne pouvons jamais avoir entièrement confiance dans l'information numérique.

Mes recherches ont clairement montré qu'un petit geste comme celui d'ouvrir ou de fermer un classeur peut devenir le moteur d'un système de communication complet qui contrôle des images et des sons par les réseaux électroniques. À partir de ce moment, je me suis de plus en plus intéressé à la fonction physique du corps dans le cadre des interdépendances technologiques où tout est prolongé par de nouveaux dispositifs scientifiques.

Le fait de participer à des ateliers d'art interactif m'a permis d'approfondir mes connaissances dans la fabrication des systèmes de contrôle, mais je continuais aussi de recevoir de l'aide d'ingénieurs locaux, de techniciens professionnels, de créateurs de systèmes de contrôle et d'artistes robotiques. Un petit milieu gravitait autour d'InterAccess, un centre d'artiste autogéré en médias électroniques consacré à l'art interactif, à la culture numérique et à la réalité virtuelle. Jeff Mann, Graham Smith, Kristan Horton, Brad Smith et Stephen Richards font partie des collaborateurs qui m'ont aidé à construire des machines dotées de matériel et de système de contrôle numérique.

Mes premières performances avec des machines, dont *Executive Machinery* (1996) et *Intercourse* (2000), étudiaient l'interface humaine sous le rapport de l'autorité et du contrôle dans la société technologique. Après j'ai créé *Axiomachine* (2001) qui révélait une vision panoramique néoïste de prise de pouvoir technologique : un paysage hyper-post-néo-utopique dominé par des monuments de machines pneumatiques de stockage de l'information et régi par des corps-machines contrôlés par ordinateur.

C'étaient les années romantiques de l'exploration des nouveaux médias, où tout le monde était enthousiasmé par les nouvelles technologies qui stimulaient les arts, apportaient une nouvelle perspective cybernétique et attiraient de nouveaux publics. C'est ainsi qu'en 2000, je me suis retrouvé au gala d'ouverture du festival Next Sex d'Ars Electronica comme performeur avec toutes mes machines interactives, mises en caisse et transportées de Toronto à Linz, Autriche. Mes attentes étaient élevées : je voulais faire partie d'une expérience exceptionnelle, d'un grand moment pour l'art et pour le sexe, le genre, la technologie et la société. Mais la réalité derrière le concept de l'événement n'a pas été aussi merveilleuse. Les moyens de communication rigides des organisateurs coincés et toutes les difficultés techniques survenues au cours de la longue et dure période préparatoire d'une semaine m'ont épuisé. Malgré tout, j'ai réussi à faire interagir le public avec les machines et à les faire simuler des rapports sexuels avec les classeurs-interfaces utilisateurs afin de déplacer des images d'un corps masculin se masturbant sur un écran géant devant eux, ce qui a créé une sorte de performance convulsive de sexe avec la machine, ressemblant aussi à quelque chose d'atroce souffrant. Tous les éléments synchronisés de bruitisme, de projection et de machines cinétiques ont bien fonctionné, et les spectateurs massés au Brucknerhaus m'ont donné une ovation. Puis, tout à coup, une voix puissante a mis fin aux applaudissements. « Fasciste inhumain », a crié quelqu'une. Elle s'est approchée de mon tableau de commande et m'a frappé, tout en essayant impétueusement de briser mes processeurs de son. L'ambiance dans le théâtre a changé, les gens se sont précipités à l'extérieur.

Plus tard, on m'a dit qu'elle avait été perturbée par « le bruit assourdissant et la performance agressive et impitoyable des machines ». Je l'ai pris comme un compliment. Le jour suivant, les médias locaux ont seulement parlé de son intervention et du scandale qu'elle avait causé. On a fait de moi un terroriste, et les organisateurs ne m'ont pas laissé assister à la remise de prix pour aller chercher mon prix d'art interactif, inquiets qu'une intervention semblable perturbe la cérémonie. Ce fut un désastre total et, dès la fin de ma participation, je suis retourné au Canada, exaspéré et sans le sou.

LE PAYSAGE EMBOURGEOISÉ DE LA TECHNOLOGIE

« Nous sommes écoeürés d'être les esclaves de la GTTR. Nous en avons assez des loyers et des factures de gaz et d'électricité trop élevés que nous devons payer chaque mois au Rentagon. Notre esprit est empoisonné par les médias, par les outils de communication de masse. Mais nous osons penser, nous exprimer, faire de nouvelles choses, explorer de nouvelles idées, nous rebeller et baiser toute la journée ! Nous devons nous lever et nous révolter. Nous devons renverser toutes les institutions qui nous exploitent. À bas le Rentagon ! Nous devrions nous consacrer à la Grande rébellion des machines robotiques ! Rappelez-vous Alexandra Kollontai ! Rappelez-vous Nikola Tesla ! Longue vie à l'explosion orgasmique ! Longue vie à la Grande révolution des machines ! Le pouvoir aux machines ! 010100³ ! »

C'est probablement de cette frustration que ma sculpture cinétique contrôlée par ordinateur suivante, *Axiomachine*, est née. Elle était constituée d'un classeur couché sur le dos, par-dessus un bureau, doté de cylindres pneumatiques qui tiraient et poussaient ses tiroirs, tandis que deux prolongements robotiques se balançaient par-dessus, dans un mouvement de va-et-vient simulant la relation sexuelle. « Le stockage de l'information détermine les limites des systèmes de communication, c'est le facteur principal déterminant les événements de la vie quotidienne. La nouvelle société technologique est maintenant contrôlée par ces mêmes réseaux-machines artificiels unificateurs », ai-je constaté dans un essai sur *Axiomachine*. La transmission d'une vidéo interactive prolongeait la partie « sculpture cinétique », représentant un rituel infatigable et perpétuel de rapports sexuels de groupe entre machines, performés par le MSAG. Dans mon interprétation hyperthéorique, le Web était devenu un monument de machines, composé de meubles de stockage de l'information reliés ensemble par des ordinateurs. Le mouvement de va-et-vient des tiroirs des classeurs fonctionnait comme le moteur de l'échange de l'information. « *Axiomachine* » était la pièce centrale de 010100 à l'événement Rhubarb ! et s'élevait comme un monument public au milieu d'une place.

Une confusion manifeste émanait de la performance, faisant partie du scénario. Dans cette ambiance déterminée par les outils technologiques (un ensemble de machines assurant un contrôle complet, des dispositifs mécaniques sur des plateformes, des projecteurs visuels alignés aux écrans, des fils et des câbles envahissant les corps des performeurs), il devenait ardu de déterminer qui contrôlait quoi et qui était contrôlé par quoi. Cet aspect caractéristique d'ambiguïté inattendue alimentait l'imagination du public et le gardait alerte, ce qui a été un facteur déterminant pendant toute la performance. Les spectateurs devaient trouver le lien entre les machines, les actions et les images.

Ils ne savaient pas ce qui était vrai et ce qui était simulé. Les corps convulsifs et masturbatoires des performeurs étaient définitivement réels, mais personne ne pouvait dire s'ils étaient stimulés par la technologie et s'ils répondaient à des impulsions électroniques distantes ou si les performeurs exécutaient une chorégraphie, une action théâtrale suivant un plan et un scénario. Les fils attachés au corps des performeurs étaient-ils fonctionnels ou étaient-ils des tatouages, des marques servant les seules fins des effets visuels ? Parfois, les images sur l'écran et les performeurs en action semblaient synchronisés mais, à d'autres moments, il ne semblait y avoir aucun lien entre les performeurs et l'écran. Tout cela parce que mon travail ne se focalisait pas sur l'appareillage technologique et la panoplie de gadgets prolongeant les corps, mais plutôt sur la présence écrasante de la technologie et l'impact dévastateur de sa puissance.

La même technologie qui nous a inspirés pour cette aventure en nouveaux médias et qui semblait alors un environnement de libération de la création s'est retournée contre nous pour devenir un facteur d'oppression. Ce n'est peut-être qu'une des interprétations possibles, mais c'est certainement l'une des raisons de la mort du MSAG. Dans notre





monde embourgeoisé, dirigé par les banques, les systèmes d'entreprises, les médias technologiques, la réalité virtuelle, la cybertechnologie et l'art robotique, nous sommes tous privés d'un contexte d'exploration artistique autonome afin de strictement servir le contrôle du gouvernement, le pouvoir militaire, l'espionnage, les mouvements religieux et politiques ainsi que le supermarché des enchères de l'art, une industrie de plusieurs milliards de dollars. Le cyberspace a été envahi par la technopolice interplanétaire.

« Mon corps augmenté m'ouvre sur des dimensions inimaginables de perception. Je pense aux mutations et aux modifications qui se produisent rapidement quand je fais de l'exercice, quand j'inspire et j'expire, quand je m'étire ou quand je me tiens sur la tête. Il est maintenant clair que la révolution a toujours été le sujet le plus important pour moi en art, particulièrement en performance. La révolution, pas seulement dans le sens d'une insurrection armée, mais aussi comme acte de rébellion contre les conditions et les règles humiliantes, comme soulèvement des esclaves refusant d'obéir et comme émeute de l'individu qui cherche constamment de nouvelles options pour contrer toutes les forces oppressives de la société, rejetant l'autorité et explorant de nouvelles idées jusqu'à l'extrême limite. Comme nous le savons bien, l'esthétique d'entreprise et la morale autoritaire n'ont pas une relation amicale avec l'insurrection, donc c'est normal et ce n'est pas surprenant si j'ai souvent été dénoncé par des institutions, des galeries et des musées, censuré, arrêté, emprisonné, poursuivi, exclu, expulsé⁴. » ◀

Traduit de l'anglais par Véronique Garneau-Allard.
Photos : Neoist Archives/Toronto.

Notes

- 1 Introduction de 010100.
- 2 Récit de 010100.
- 3 Manifeste de 010100.
- 4 Récit de 010100.

Le **MachineSexActionGroup** a été formé par Istvan Kantor dans la deuxième moitié des années quatre-vingt-dix à Toronto. Le MSAG explorait le prolongement du corps par la technologie. Le thème principal des performances du groupe était le paysage hypercinétique de la société technologique d'aujourd'hui, régi par le système de machines d'information. Le groupe est né d'un projet à long terme que Kantor avait lancé au début des années quatre-vingt-dix, présentant des performances robotiques interactives, axées sur des machines de technologies de l'information en rapport avec le contrôle et la communication. Le travail du MSAG illustre que la sexualité et la technologie étaient le centre autour duquel gravitait non seulement la vie sociale, mais la vie intérieure d'une personne. Le MSAG a existé pendant environ une décennie et, pendant ces dix années productives, il a créé une grande quantité de performances, de machines, d'installations interactives et de vidéos. Le groupe a pu compter sur la participation de deux douzaines de performeurs et performeuses, dont Louise Bak, Sasha Braun, Danielle Baker, Alain Bloor, Jubal Brown, Marlee Cargill, Jo-Anna Davidson, Jada d'Aversa, Shannon Echlin, Dorianne Emmerton, Jane Haddad, Leif Harmsen, Eszter Jagica, Dariusz Karnicki, Lewis Kaye, Kira, L[ar]YNX, Miklos Legrady, Louise Liliefeldt, Chloe Lum, Jeff Mann, Coman Poon, Tanya Rigley, Conan Romanyk, Boryana Rossa, Zoe Stonyk, Art Szombathy et Darrah Teitel.