

RÉ-ÉMERGENCE DES SENS

DANS LES ARTS DES RÉSEAUX

By *Derrick de Kerckhove*

derrick@epas.utoronto.ca

Knowledge Adventure Worlds

Knowledge Adventure Worlds est un site de réalité virtuelle sur le World Wide Web qui vous permet d'occuper un même espace virtuel commun, en temps réel avec plusieurs dizaines de participants situés partout dans le monde, et d'y converser avec ces personnes dont on peut voir les représentations évoluer sur l'écran. Pour entrer dans le jeu, il faut d'abord se choisir un costume virtuel parmi ceux qui sont exposés dans une garde-robe virtuelle et le placer quelque part dans le décor commun. On peut faire jouer ce personnage sur cette scène, à la rencontre d'autres figures qui représentent les personnes avec qui on est en train de correspondre à ce moment précis. L'effet est hallucinant.

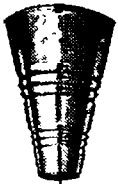
Un imaginaire collectif

On a véritablement affaire à un imaginaire partagé collectivement. Saisissons bien l'ensemble proposé par une vingtaine de personnes disséminées sur de grandes aires de la Terre, penchées sur des écrans où elles apparaissent simultanément dans le même décor pour tout le monde, chacune à une place qu'elle contrôle en temps réel et dans lequel, à partir du point de vue qu'elles choisissent, elles peuvent y voir évoluer les homoncules qui, comme dans notre propre imaginaire privé, les représentent. Cet imaginaire est collectif, mais il n'apparaît nulle part ailleurs que sur les écrans des participants (et ceux-ci comprennent au même titre les "voyeurs" qui ont choisi à ce moment-là de regarder seulement, sans se mettre sur scène). Cet imaginaire est un objet de pensée, sans aucun doute, mais c'est aussi en soi une "pensée collective-assistée-par-ordinateur". Ce que le décor virtuel y ajoute, c'est une nouvelle intériorité d'un type comparable, sinon égal, à notre sentiment d'intériorité individuelle, mais étendu à la communauté des participants en ligne. Le regard - et la pensée - de chaque participant occupe le même lieu d'élaboration des significations, mais sans y perdre son identité. Une nouvelle identité collective se constitue. L'étape esthétique sera de lui donner un corps commun, un décor commun, une intériorité collective.

Le corps paradoxal

Sans être spécifiquement sur réseau, Telematic Dreaming, de Paul Sermon, pose une question complémentaire: que devient notre expérience sensorielle dans la téléprésence ? Telematic Dreaming permet à deux personnes éloignées de plus de mille kilomètres, de se retrouver en temps réel "dans" le même écran,

isea95@er.uqam.ca T : (514) 990-0229



ISEA95
montréal

avec un décor commun et de se prendre dans les bras. Ce n'est pas une oeuvre sur réseau, mais rien n'empêche de l'y réaliser. Son intérêt ici, c'est qu'elle propose l'inverse complémentaire de Knowledge Adventure Worlds. Le lieu, mi-réel, mi-virtuel est commun. Les figures ne sont pas des costumes, mais des présences réelles sous leur apparence analogique, et, à cause de cela, se donnent et offrent le spectacle d'une sensorialité paradoxale. Les participants ne se touchent pas, mais ils peuvent voir parfaitement bien qu'ils -ou plutôt leurs images - se tiennent dans les bras. Imaginons deux amants à qui ce choix serait offert. Peut-on dire qu'ils ne ressentiraient pas une expérience de nature - même paradoxalement tactile ?

L'émergence des sens assistés par ordinateur, dans l'interactivité (le tact), le multimédia (vision, ouïe), le virtuel (synesthésie) et la téléprésence prend une ampleur particulière et cherche une nouvelle définition dans les arts des réseaux. C'est à l'art, en effet, que revient à nouveau la tâche qui est la sienne depuis l'origine - d'élucider, d'explicitier et de communiquer une nouvelle sensorialité encore à l'état embryonnaire, mais capable de s'imposer très rapidement. C'est d'ailleurs à partir d'une réflexion sur les réseaux plutôt que sur la réalité virtuelle ou l'interactivité telle quelle qu'il est possible de resituer le procès de l'art dans la culture. La nouvelle direction de la recherche artistique va se jouer dans les réseaux parce que c'est dans les réseaux que se joue la nouvelle mutation du langage.

Une question de sens

Toute la question, en effet, revient au langage, non pas parce que les arts ont ou se comportent comme des langages, mais parce que c'est dans le langage que se jouent les rapports entre les sens (esthesis) et le sens (sémiosis). Les arts sont les fragments sensoriels du langage désarticulé par l'écriture. Parce que l'étape actuelle de l'évolution du langage continue l'histoire de l'écriture en la plaçant sur réseau, on peut prévoir une reconfiguration de ce rapport des sens au sens.

L'invention de la notion d'art est une des conséquences directes du rapport de l'homme à l'écriture. Lors de l'apparition de l'écriture occidentale, le rapport entre les sens et le sens a été profondément modifié, pour ne pas dire bouleversé. Du langage, en effet, l'écriture ne garde que le sens, mais elle élimine les sens. L'écriture pousse le sens dans le silence de la pensée. Par l'écriture, le langage devient pensée. Entre l'invention de l'alphabet et celle de l'imprimerie et après, le traitement de l'information n'a pas cessé de se déplacer par l'écriture de l'espace externe des corps (échange oral) à l'espace interne de chaque corps (réflexion, pensée). Le texte, porteur de sens (sémiosis), mais pas de sens (esthesis), s'est rapidement hissé au sommet de la hiérarchie des stratégies de traitement d'information. Il s'est donné en échange des sens (esthesis).

L'écriture, par voie de conséquence, a entraîné une redéfinition partielle du rapport de tout lecteur au corps social

et au corps propre. Du corps social, la lecture - comme le théâtre - détachait le corps de l'individu. Pour lire, il faut se retirer du groupe. Les liens sensoriels serrés qui naguère tressaient la participation du sujet au groupe (tribal) se sont partiellement défaits. Un rapport nouveau d'objectivité s'est établi entre l'observation et le sujet observant. Le sujet allait se ressaisir comme individu autonome et son rapport au corps propre serait désormais médiatisé par une "image du corps". Les gens allaient commencer à s'imaginer, à se représenter à eux-mêmes comme des images, plutôt que de se ressentir comme situés au sein d'un milieu multisensoriel. Ce nouveau regard intérieur allait détrôner sinon remplacer la proprioception comme mode premier d'auto-perception. Le sujet occidental se possède encore aujourd'hui comme une figure visuelle dans un univers soumis au regard. Dans la source de Narcisse, ce qui s'échange, ce sont les sens pour le sens, le corps pour l'image, la participation océanique pour l'autonomisation de l'identité.

C'est à ce moment critique de la naissance d'une nouvelle identité humaine, point de clivage entre l'Occident et l'Orient, que l'art s'est inventé pour récupérer et spécialiser les sens désormais évacués du langage, du procès et du traitement de l'information. Les différentes catégories de l'art, celles, par exemple, des neuf muses, se sont regroupées en fonction de leur spécialisation sensorielle, musique, danse, théâtre, poésie, architecture, peinture, sculpture, plus les arts mineurs du jardin, des parfums, de la restauration et autres genres isolés les uns des autres et soudain érigés soit en milieux professionnels, soit, plus tard, en industries. Le groupe social, défait partiellement de ses liens sensoriels interpersonnels, va subir une crise de puritanisme plus ou moins grave selon les ethnies et ira récupérer une sensorialité réprimée et contrôlée sous forme de spectacle.

Aujourd'hui cependant, nous sommes contemporains d'un nouveau clivage épistémologique. La mutation de l'écriture, annoncée depuis plus de vingt ans sur les écrans de nos ordinateurs, se diffuse désormais sur les réseaux.

L'hypertexte, nouvelle mutation du langage

A cause de leur terme commun, on a tendance à rapprocher les notions de texte et d'hypertexte, alors que l'hypertexte est une forme absolument nouvelle du langage, située entre l'oralité et l'écriture, au confluent de la pensée et du geste. Nous avons affaire, dans l'hypertexte en réseau, à une véritable mutation de l'écriture en pensée multisensorielle collective, ce qui est la nature profonde et le message des réseaux. L'hypertexte se présente avec le caractère immédiat de l'oral, l'immédiat de la pensée. Cette écriture est en suspens, toujours présente dans sa virtualité, comme la pensée. Comme la pensée, elle est créée sur le champs par une volonté et un calcul. Elle est distribuée selon une règle absolue de pertinence parce qu'elle est appelée par d'autres textes et se joint à eux dans une synergie d'écritures suspendues, occupées au travail du sens.

Le logiciel d'Hypermail, par exemple, réunit les propriétés du courrier électronique ordinaire et celles de l'interconnectivité de la distribution des contenus sur réseaux. Pour adresser - afficher - un message sur Hypermail, on procède de la même façon que pour envoyer un message ordinaire "en-ligne". La différence, le surplus "hyper", c'est qu'il est possible de signaler ou de marquer certains mots pour les rendre automatiquement et instantanément "connectifs" avec d'autres mots, phrases ou paragraphes soumis par d'autres personnes engagées dans la même conversation en ligne. L'avantage immédiat, c'est que n'importe qui peut entrer dans la conversation en passant au travers de tous les propos échangés à partir de l'une ou l'autre expression pré-connectée, sans devoir remonter, de façon linéaire tout le cours des échanges précédents. L'avantage plus profond, révolutionnaire sur le plan des échanges collectifs humains, c'est que Hypermail fonctionne comme un index permanent où les termes connectés donnent un accès immédiat et auto-classifié à l'état présent de la pensée collective sur le sujet. C'est comme si, d'un coup, n'importe qui, en entrant dans la conversation, pouvait se situer, comme au sein de sa propre pensée, à un point précis de la réflexion, toutefois, non plus seulement sur un plan strictement personnel, mais comme au sein d'une pensée collective en plein travail, en plein mouvement.

De cette façon, Hypermail reprend et isole une des caractéristiques principales du World Wide Web qui tire ses propriétés de l'interconnection des liens textuels, iconiques, et numériques. C'est cette interconnectivité qui permet de traiter tout corpus sémiotique comme matière vive, faite d'intelligence et non plus seulement de mémoire. Il s'agit là d'une forme d'intelligence collective qui fonctionne précisément en réseau d'associations pertinentes, mais automatisées. Entreposée en suites binaires sur réseau, cette nouvelle écriture est sans autre support, sans existence autre qu'au moment où elle est évoquée. L'intérêt de sa nouvelle souplesse, de sa connectivité, ne réside pas dans une sorte de dispositif de mentation individuelle accélérée, mais dans le fait que l'hypertexte est adaptable instantanément aux intentions et aux expressions simultanées de plusieurs personnes en même temps, en temps réel.

L'hypertexte, donc, n'est pas tout bonnement destiné à rendre l'écriture interactive, mobile, réticulaire, mais plutôt à lui permettre de devenir un moyen d'élaboration mentale collective en temps réel. Le corpus hypertextuel, toujours en mouvement, s'adaptant de soi-même en temps réel à toutes les entrées de tous les participants, se constitue comme un milieu de permanence, comme une forme psychique en suspens.

En ligne, la nature même de l'écriture change. De technique de mémoire dans l'écriture manuscrite ou imprimée, elle devient technique d'intelligence sur réseau. Elle se pare de tous les paradoxes. De purement écrite, elle passe à un statut quasi oral; d'individuelle et exclusive, elle devient collective et inclusive; en devenant hypertexte, le texte pénètre plus avant que

jamais dans le domaine de la pensée. Mais c'est une pensée collective, en temps réel, accessible instantanément à tous et à chacun des participants. Nous n'avons jamais vu ça dans l'histoire du monde.

Vers une esthétique de l'intelligence

Aux arts traditionnels de la mémoire, d'origine grecque, "les enfants de Mnemosyne", succède l'ère des arts de l'intelligence. L'accent n'est plus mis sur l'objet, mais sur son traitement. L'idée n'est plus de représenter le "déjà pensé", le "déjà imaginé", mais de promouvoir et de favoriser le travail même de la pensée, la croissance même de l'imagination en mouvement. Le travail esthétique porte sur la création de logiciels qui peuvent gérer la synergie d'intelligences individuelles.

Un modèle d'intelligence collective est celui qui met en série ou en parallèles les intelligences individuelles des participants. Dans ce type de fonctionnement c'est la subtilité du logiciel de gestion qui assure la qualité des effets. Idea Futures vous permet d'afficher une idée, un projet, une hypothèse sur écran et d'y investir (d'entrée de jeu) jusqu'à concurrence de \$50 "numériques", c'est-à-dire de l'argent purement symbolique (comme tout argent d'ailleurs). Le lendemain, ou plus tard, si votre idée est bonne, intéressante, vous découvrirez que d'autres personnes l'ont lue et y ont elles aussi investi de l'argent symbolique au gré de leur intérêt, de leurs ressources et du désir de poursuivre le travail de recherche. Car il est possible, en effet, en plus d'investir en argent, même symbolique, d'ajouter des raffinements à l'idée, la travailler, chacun, à son tour, pour l'améliorer. Au bout de quelques jours, sinon quelques semaines, si l'idée tient toujours, elle aura attiré l'attention et les précisions de plusieurs centaines de personnes, et elle aura acquis non seulement une valeur marchande, du fait de l'accumulation d'investissements dûment catalogués, mais aussi un degré de raffinement et de précision capable, dans certaines applications de devenir un véritable projet réalisable. A ce moment, on pourra vouloir "essayer" l'idée, ou, au contraire la placer dans un contexte de valeurs comparables, de même qu'on investit dans le marché des bourses sur des estimations de croissance potentielle de la valeur d'une action ou d'une devise étrangère. Un placement dans Idea Futures, même s'il ne rapporte rien d'autre que de l'argent symbolique, est un investissement dans l'intelligence collective en plein travail. Voilà donc un hypertexte destiné à la production collective d'idées, et à l'élaboration d'une idée collective par la collectivité du réseau.

Une papille gustative collective

Dans la foulée des progrès des sciences de l'échantillonnage et des statistiques, il est possible d'entrevoir des systèmes de sondages collectifs instantanés, à partir du moment où on dispose d'un réseau d'interconnections étendu. Le "Web" fait déjà des essais - encore primitifs - de sensorialité collective. HOMR est un site qui vous aide à découvrir et recommande des oeuvres musicales susceptibles de vous plaire grâce à un procédé

ingénieux. Sur l'écran apparaissent vingt titres de pièces musicales courantes. Il vous suffit, après vous être enregistré vous-même sur le site, de graduer votre appréciation selon un barème de sept variables. Quand vous aurez fini, vous aurez droit à une seconde liste d'une vingtaine de morceaux choisis en fonction de vos choix précédents. Si vous désirez savoir combien de personnes, parmi les autres membres du site, ont un goût musical rapproché du vôtre, vous pouvez interroger le site et recevoir sur le champ une liste détaillée accompagné d'un graphique descriptif de votre milieu d'écoute privilégié.

A première vue ce système n'est qu'une version accélérée du genre d'information que l'on peut obtenir d'une étude de marché. Mais, c'est justement l'accès instantané, la mise-à-jour immédiate, la compréhensivité des données recueillies, et l'interactivité libre de la consultation qui donnent à penser à un organe perceptuel collectif à l'état primitif, qui permettent d'imaginer une sorte de "papille gustative collective".

Un bouillon de cultures virales

Ce qu'on appelle les "agents numériques" sont des progiciels autonomes de gestion de données qui fournissent un travail automatique et permanent de filtrage, de classement et de recombinaison. L'exemple le plus simple d'un agent numérique est un logiciel de filtrage de nouvelles pour votre courrier électronique ou pour le recensement des nouvelles dans les milliers de journaux en-ligne. L'agent peut vous aider à vous débarrasser automatiquement de courrier sans intérêt ou aller repêcher précisément le type d'information dont vous avez besoin, saisie exclusivement dans les contextes qui sont pertinents pour vous. Ce genre d'opération contribue d'abord au perfectionnement de la recherche individuelle, mais, suivant les types d'utilisation, il peut contribuer à l'élaboration et à la consolidation d'un travail de pensée collective. De même que nos cerveaux ont besoin de certaines routines, de certaines pratiques d'auto-organisation pour la mise en lumière de nos idées, les protocoles d'échanges et les agents numériques servent à élaguer et à mettre en forme les pensées collectives - toujours en temps réel.

Le modèle d'intelligence collective correspondant consistera, par exemple, à mettre en jeu différents agents numériques doués de propriétés très simples capables de fonctionner en synergie et de contribuer, chacun selon ses propriétés distinctives à la survie de l'ensemble, un peu à la manière dont E.O Wilson décrit l'intelligence collective des sociétés d'insectes. Jusqu'à présent, la recherche artistique a porté surtout sur des logiciels plus ou moins interactifs de vie artificielle. Ceux-ci ont donné lieu à d'étonnantes réalisations par Michael Tolson, Christa Sommerer et Laurent Mignonneau, Richard Bates, Stephen Lankton, parmi d'autres. Sur le plan esthétique, le plus réussi de ces essais est Las Meninas de Tolson qui a créé une vingtaine d'environnements occupés par des petites unités animées qui "vivent" en communauté, naissent, se reproduisent et meurent selon les déplacements d'un faisceau lumineux, actionné par l'interacteur.

Dans cette expérimentation comme dans d'autres, il est possible de varier les critères d'adaptation des unités ou des groupes de créatures virtuelles, de leur donner plus ou moins d'intelligence et de ressources, et même, comme le fait Richard Bates, de doter ces créatures d'émotions. L'étude des émotions virtuelles, par ailleurs, n'est pas un projet de simulation futile, dans la mesure où, comme le pense Patti Maes, c'est en dotant les agents numériques d'émotions simples comme le désir de survie ou de simples critères d'attraction ou de répulsion qu'on pourra, à l'avenir, s'assurer de leur collaboration efficace sur réseau. Comme on pouvait s'y attendre, certains artistes et chercheurs en vie artificielle commencent à porter leur attention aux possibilités des réseaux, notamment avec Biodiversity Reserve, de Tom Ray. Ce projet, primé avant même sa pleine réalisation, au Prix du Festival des Arts Interactifs 1995 à Los Angeles, permettra d'utiliser des cycles et des zones provisoirement "libres" des réseaux pour y faire naître, croître et évoluer, des créatures numériques.

Le langage à l'intersection de l'organique et du numérique

Désormais le langage, comme la vie, se partage entre le binaire et l'organique. Au plus profond de la mutation, il y a la réduction, la traduction de la matière même en pulsions binaires. La suite de pulsions binaires fait subir au corps, à tout corps, à toute matière, à tout texte le même processus d'atomisation et d'homogénéisation que l'alphabet phonétique a imposé à la parole orale. Mieux encore que le phonème alphabétique, le code binaire propose le plus petit dénominateur commun de tous les systèmes, de tous les langages, de toutes les textures, de toutes les formes, de toutes les composantes. Le code binaire donne même accès aux données infra ou ultrasensorielles, à la structure moléculaire et ses mouvements, à l'intériorité des objets les plus denses. Il enregistre et traduit "les sons, les parfums, les couleurs" des choses inaudibles ou invisibles. On peut désormais tout traduire en tout.

Un des points de rencontre les plus évidents du langage entre l'organique et le numérique est déjà la synthèse vocale. Le logiciel le plus élémentaire de synthèse vocale réalise la transmutation du langage écrit en langage oral. Ce début est encore timide. Les travaux de synthèse vocale s'attachent de préférence à la relation inverse, celle qui permet à l'ordinateur d'entendre et de "comprendre" la voix humaine. Ceci veut dire que l'intégration numérique des valeurs sensorielles dans le procès des significations peut simuler d'assez près l'intégration neurophysiologique des composantes sensorielles (ton, intonation, gestuelle) dans la parole vive. La différence, c'est que le numérique donne un contrôle absolu et permet d'innombrables combinaisons et permutations de valeurs sensorielles. On peut déjà s'attendre à ce qu'une direction artistique de l'avenir essaie d'intégrer des valeurs sensorielles aux effets de la dictée orale. Les expérimentations de Laurie Anderson et de Laetitia Sonami, qui impriment des distorsions à la voix en temps réel sur scène, font le tout premier pas dans ce sens. Sur réseau, à travers les

pages du Web, capable d'être illustrée comme jadis les enluminures illustraient les manuscrits, douée de toutes leurs ressources et séductions, la parole vive peut maintenant s'enrichir du retour des sens (esthesis) dans la gestion du sens.

Désormais, le langage sur réseau veut réunir et combiner les principaux attributs de l'écriture, de l'oralité, de la pensée, de l'individualité, du collectif, et y ajouter l'ubiquité et les extensions sensorielles. L'apparition et la prolifération fulgurante des valeurs sensorielles depuis l'invention du World Wide Web et du langage hypertextuel/multimédias invitent à considérer la nouvelle étape dans l'histoire des formes d'échange humain comme le moment d'une reconfiguration du langage même. C'est un langage qui prend et donne corps. Il est donc doué de sens (esthesis). Il annonce la réunion des sens et du sens, le retour du corps dans la création du sens, un renouveau de l'ancienne synergie collective et l'intégration des valeurs sensorielles dans le procès des significations. On peut donc parler d'une véritable ré-émergence des sens dans le langage d'où l'écriture les avait chassés.

© Derrick de Kerckhove 1995
McLuhan Program, Faculté des Études de l'Information,
Université de Toronto