

2 pointeurs
Technoanimisme et Déry (Mark)

Publié Spirale

Déni de mortalité

Le titre original de l'ouvrage de Mark Dery, « *Escape Velocity*¹ », fait référence à un phénomène bien connu en physique : plus la masse d'un corps planétaire est compressée, plus la traction gravitationnelle sera forte, plus la puissance et la vitesse des fusées qui voudront échapper à l'attraction planétaire devra être élevée. Ce phénomène est particulièrement intéressant lorsqu'on considère une compression extrême de la planète : quand la Terre serait compressée à la dimension d'une bille, les fusées devraient atteindre instantanément la vitesse de la lumière pour décoller. Compressée davantage, la planète devient un trou noir, la lumière en surface ne pourrait plus s'échapper et rayonner dans l'espace. En remplaçant la vitesse d'échappement par une « vitesse virtuelle », le traducteur met sur la couverture de l'ouvrage la notion très séduisante de virtuel et cède aux séductions du techno-pillage contre lesquelles nous met en garde Mark Dery. Ce que l'on perd avec ce titre c'est la métaphore d'un monde aux dimensions toujours plus réduite comme village électronique et aussi la métaphore de la technologie comme tentative d'échapper au monde matériel.

En effet, la cyberculture peut être caractérisée par un besoin de transcendance. Les premières performances des artistes de la cyberculture rejouent l'esthétique tragique de la transmutation de la souffrance en valeur spirituelle. Lorsque le déni du corps occasionne un gain spirituel, alors il faut toujours payer de sa personne pour arriver à la vérité, à la beauté. Tout change lorsque les nouvelles technologies nous donnent la possibilité de nier les limites du corps sans passer par la douleur. Il s'agit ici d'un déni du fait d'être circonscrit par une enveloppe de peau, d'un déni de la pesanteur et aussi d'un déni de la douleur : la cyberculture produit un corps désincarné comme déni de la mortalité. Quand le corps est désigné comme limite, alors sortir du corps apparaît comme un moyen de se hisser à une existence supérieure et illimitée.

Le devenir-machine sacrificiel

Un tel dispositif présuppose une métaphysique du corps. Ste-Thérèse traversée de rayons du Bernin c'est le corps bionique suspendu à des fils et des prothèses. L'expérience extatique nous libère de la peur de la mort qui constitue un grande part de la souffrance. Se libérer de la mort c'est aussi une libération christique de la pesanteur, c'est s'affranchir de la solitude des corps étanches. 1

Le dispositif cyberculturel, en nous permettant de faire l'expérience de la limite, permet par ailleurs de la transcender. On peut reconnaître un moment tournant de cette évolution dans *Stretched skin*, *Third hand*, *Monorail Station*, Ofuna, 1988, quand Stelarc combine la sublimation bionique et le rituel auto-sacrificiel et fait de l'un le prolongement de l'autre.

¹. *Escape velocity : Cyberculture at the End of the Century*, Grove Press, 1996, 376 p.

En proposant ses performances dans un espace circonscrit et contrôlé, l'artiste cyberculturel inaugure un cirque de micro-événementialités intenses. Il s'agit d'une ouverture transcendante qui dépasse l'esthétique classique d'une exacerbation de la chair. Tandis que le corps trouve son prolongement dans les prothèses robotiques, l'esprit s'augmenterait dans la démultiplication des mondes virtuels. Bientôt le corps organique ne serait plus qu'une base obsolète dont nous devons de toute urgence transposer les expériences dans notre organisation nouvelle d'ange bionique. La transgression est ici assez contrôlée, sinon simulée : techno-snuff qui met en scène l'interface exacerbé du biologique et du mécanique. Quand la machine plante ses crocs dans la chair alors le corps se dédouble, se démultiplie dans son amplification machinique. Les crocs machiniques sont en fait des palpeurs adhésifs qui « ancrent » la position du corps dans un espace paramétré, dans un théâtre virtuel produit par l'ordinateur : ce qui permet de se déplacer dans un environnement artificiel par une transposition kinesthésique presque parfaite.

Autres aspect de cete révolution cyberculturelle : c'est encore au prix de la souffrance qu'il faut affronter la nouvelle violence du symbolique dans son pouvoir de façonner l'être humain. Nous sommes des **chairs indifférenciées** qui reçoivent leur forme de la place qui nous est assignée, de subir un modelage culturel constant et violent. A l'exigence de prendre part dans le Tableau, de s'in-corporer dans une représentation du monde, — se substitue aujourd'hui une nouvelle violence, celle de ne prendre **forme** que de faire partie de la machine. La machine nous rend la vie plus facile mais dans la forme de vie qu'elle nous impose.

Tant que je conçois que le monde est l'expression de mon désir, je m'y retrouve. Autrement, le corps ne manquera pas de paraître obsolète, l'humain sera sans commune mesure avec le monde. On se rappellera que la transe mystico-érotique du Bernin était un rapport à l'Autre, une totalisation de l'existence dans son rapport au Tout. Mais la jouissance des cyborgs est sans autre, c'est une exacerbation autiste. Ce n'est que la répercussion des mouvements et des sensations d'un harnais vers d'autres harnais. Certes, les corps harnachés dans un système de relais produisent une **intensification du vécu**, mais ce dernier est laissé à lui-même. Les nouvelles technologies multiplient les tribunes et aussi proposent une plasticité du corps qui sera exhibé sur ces tribunes : c'est une corps virtuel dans lequel viendront s'actualiser une diversité d'images — autant de miroirs de soi-même qui défont et recomposent la simultanéité à soi.

Alors l'image virtuelle et l'identité réelle se rapprochent dangereusement. ce phénomène peut être contextualisé dans une tendance générale de la cyberculture. On croit avoir perdu la transcendance, mais la totalité revient dans une pensée magique qui identifie langage et action, pensée et changement. Dans l'ordinateur en effet, une description est déjà un commandement, ... une information est déjà une instruction. Quand la pensée agirait directement sur notre univers matériel : en fait, elle n'agit que sur un monde virtuel contenu dans la machine, sans voir les relais politiques qui assurent l'emprise de ce monde virtuel sur le réel.

Le corps recombiné

Nombre des performances dont nous parle Dery proposent une mise en scène de la violence culturelle et technologique qui façonne le corps dans son exigence de forme et de

sens, mais aussi de beauté, de puissance, de statut. Certes, la violence diffuse de l'accès à la parole, de l'accès à l'identité, est moins spectaculaire dans notre société que dans certaines sociétés primitives. En jouant la nécessité de se façonner selon une image, le corps recombinaison échappe à l'identité familiale et se conforme à des modèles choisis. L'identité familiale apparaît fortuite, l'identité personnelle serait toujours arbitraire : tous les modes de réappropriations deviennent possibles.

Dans la nouvelle esthétique du corps, le recours aux modèles connus est avantageux, car ressembler à ce qui est si connu c'est en même temps se rendre anonyme. L'individu le plus beau n'est plus personne, il doit être libéré de tout particularisme familial, ethnique, ... Il se donne une identité à la carte, procédé qui sera démocratisé dans des « identikits » accessibles à tous. Cet individu qui dépasse tous les particularismes, qui s'adresse à tout le monde par des vidéoconférences internationales, ne s'adresse en fait à personne : il a universalisé son corps et monte dans sa transcendance. Aujourd'hui l'humanité remet son destin entre les mains de la biotechnologie, s'en remet à la perfection des clones et du capital génétique sélectionné. Mark Dery fait bien d'inclure Orlan dans répertoire cyberculturel : Orlan, nouvelle fiancée de la bio-technologie (je pense à son Portrait officiel en fiancée de Frankenstein, 1994) semble issue de la fascination de façonner la sur-femme, de façonner le sur-homme, — quand la technologie procréatrice, génétique, ... permettrait de vaincre la douleur, la mort, le temps et l'arbitraire. Cependant le dispositif technologique prétend aussi faire l'économie du **rapport à l'autre comme passage par la négation de soi**, quand l'autre ne peut pas savoir qui je suis, il ne peut se mettre à ma place, ... il ne peut davantage concevoir mon existence.

Aujourd'hui notre attente de transcendance s'est déplacée du côté de la technologie, elle attend la vérité d'un laboratoire de robotique ou d'un bloc opératoire : actrice principale de son théâtre chirurgical, Orlan semble dire : — regardez, chez moi tout n'est qu'apparence, puisque tout est remodelable. En m'affirmant comme n'étant que cette surface j'ai le privilège de la vérité qui consiste à ne rien cacher. Car le monde est devenu prolifération d'images qui ne sont pas réductibles à des mécanismes de production. Car les images sont maintenant des entités qui possèdent d'emblée une valeur autonome.

La condition postmoderne nous a appris qu'on ne saurait désormais se réclamer d'une valeur sans que le fait de s'en réclamer disqualifie aussitôt celle-ci. La seule authenticité c'est de s'exposer à être modifié par ce qu'on vit, vivre quelque chose de façon authentique ce n'est pas simuler une sortie, ce n'est pas reproduire un scénario de la transgression, c'est plutôt se prêter à l'expérience en s'exposant à être définitivement changé par nos expériences.

Le siècle de l'extermination

Il y a un paradoxe cruel d'un déni de mortalité au siècle de l'extermination. Nous célébrons la survie de la démocratie libérale alors que l'horizon n'a jamais été aussi chargé de menaces que ne sauront conjurer la dictature invisible des corporations mondialisées. Nous habitons le présent spectral d'une réalité autarcique, comme simulacre techno-médiatique. Tout autre réalité est incomplète, criblée, fugitive, éphémère, instable, mensongère, — bref : douloureuse et mortelle. L'expérience désincarnée de la cyberculture répond à un déplacement de l'attente de transcendance vers la technologie, à une remise en cause la demande de sens elle-même : quand le sens ne serait que fétichisation de l'existence elle-même, la croyance qu'elle a une valeur en soi. La dé-fondamentalisation de notre culture

conduit à chercher en soi-même les fondements d'une complicité native de l'être humain avec l'univers. Quête exarcebée par la condition cybermoderne, quand on ne saurait exister comme sujet non pas de posséder un corps mais d'appartenir à un réseau bio-cybernétique.

Dans quelle mesure la technologie qui permet de conditionner nos perceptions et de manipuler nos représentations, permet-elle d'opérer ce retrait en soi et d'y découvrir autre chose qu'une multiplicité violente ? Elle saura entretenir l'illusion que nous avons une identité propre dans une coïncidence de notre pensée avec elle-même. Les artistes de la cyberculture accompagnent ce déplacement du désir de transcendance vers la technologie : en fait il ne s'agit pas de la technologie comme telle mais plutôt d'un pillage de celle-ci pour n'en retenir que quelques notions fétiches. Ainsi, le « *fractal* » apparaît-il comme fétiche techno-animiste : dans chaque partie il y a une image du tout. La pensée magique prétend « fractaliser » les images et aussi prétend « fractaliser » les corps, les mots, &c. Comme si un mot pouvait être compris en dehors de toute fonction symbolique, l'image en dehors de tout contexte organique. La culture est réduite au pillage, dispersée dans une infinité de capsules d'information, quand l'information n'est plus information mais un déclencheur de réflexes culturels. Alors ces capsules s'adressent à tous sans demander à chacun une expérience de vie, une réflexion sur l'époque, etc. C'est le nouveau rêve d'émancipation universelle : **nous sommes tous égaux devant l'information.**

L'ouvrage de Mark Dery constitue un excellent tour d'horizon de la cybermodernité culturelle dans ses manifestations artistiques et médiatiques. A partir d'exemples si nombreux, Dery offre des amorces de réflexion très valables parmi lesquelles il ne manque pas de réfléchir à la dimension du fantasme, ce que Slavoj Žižek appelle de son côté les hypermédiats « phantasmiques² ». En effet, on constate que l'ouverture des espaces virtuels ne libère pas de nouveaux espaces pour le fantasme, puisque dans ces espaces la pensée serait devenue action. Qu'est-ce que le fantasme : pouvoir imaginer quelque chose sans que l'on nous accuse d'emblée de machiner pour exécuter ce qu'on a imaginé. Perdre cet espace, c'est ne pouvoir se donner librement de nouvelles descriptions sans qu'elles apparaissent aussitôt comme des intentions réelles sinon des actes effectifs. C'est la conséquence paradoxal du techno-animisme comme accomplissement de la pensée magique : nous perdons l'espace du fantasme à partir du moment où nous croyons avoir réalisé le fantasme de l'immortalité.

². Cf. Slavoj Žižek, *The Plague of Fantasies*, Verso, 1997. Voir son chapitre « Cyberspace, Or, The Unbearable Closure of Being ».

Auteur : Michaël La Chance

Titre

Bloc Mark Dery,
Vitesse virtuelle. La cyberculture aujourd'hui, trad. G. Charreau, Abbeville, coll. Tempo, 365
p.