

## 19 – LE SIMULACRE NUMÉRIQUE...

*L'home qui songe est un dieu, l'homme qui pense un mendiant.  
Hölderlin*

Au seuil du nouveau millénaire, il serait stupide d'accuser l'Amérique de tous les maux, au nom des vieilles valeurs et de la civilisation sophistiquée de l'Europe. Il faut admettre que l'Amérique ne domine pas le monde seulement en fonction de sa puissance technologique, commerciale ou militaire, mais aussi en raison de sa créativité et sa force de pensée.

La création d'un nouveau monde implique la disparition progressive du précédent. La mythanalyse nous démontre cependant la réversibilité, la symétrie ou l'équivalence entre les mythes de commencement et de fin, de création et de destruction, de naissance et de mort.

Les enthousiasmes révolutionnaires ou guerriers ont toujours une résonance mythique, de même que les prophéties ou les grandes dénonciations, qui leur donne légitimité et dynamique.

### **Cyber-réalisme**

Dans quel monde vivons-nous? Le mouvement *hyperréaliste* en peinture dans les années 70 nous a proposé des images du monde urbain peintes avec une précision photographique, mais dont tous les plans, les plus rapprochés, comme les plus éloignés, sont d'une parfaite mise au point, ce que ne permettrait aucune optique photographique: par exemple des inscriptions sur une vitrine de magasin, ce qu'il y a derrière la vitre à l'intérieur et le reflet de l'extérieur sur cette vitre.

On pourrait aussi parler désormais d'un cyber-réalisme. La haute définition des images numériques entièrement conçues par ordinateur, ou coupées-collées, donne un effet de réalisme que la vision naturelle de l'oeil ne retrouve pas dans l'environnement réel. Le cyber-réalisme permet aussi, par la magie de l'ordinateur, de traverser les murs des bâtiments ou la peau du corps humain. L'effet de confusion entre le virtuel et le réel en ressort d'autant plus efficace et trompeur. La preuve nous en est administrée dans le tabernacle des grandes valeurs artistiques - un tableau de Van Gogh - et à l'échelle du cinéma en relief sur écran géant, avec le documentaire *À travers le regard de Vincent* présenté à Auvers-sur Oise. Le cyber-mirage y est complet: *Entrez dans la peinture de Van Gogh grâce au 3D*, dit la publicité pour les foules sur des affiches du métro parisien (1999). Qui dit mieux! Van Gogh nous est vendu, trahi et détourné, mais on lui prête le pouvoir de justifier le cyber-mirage avec une grande

intensité culturelle. On le présente ainsi implicitement comme un précurseur de la cyber-perception en 3D.

## Cyber-violence

Une telle mutation de valeurs et de représentation du monde, et les excès des nouveaux prêtres du cyber-mythe, ne vont pas sans peurs ni sans violences, même si l'informatique nous semble beaucoup plus douce que l'ancienne mécanique industrielle.

La violence, notamment terroriste, est à la mesure des résistances identitaires des groupes humains qui se sentent agressés économiquement et culturellement par l'arrogance du mythe et de ses propagandistes. Les ambassades américaines, les grands édifices financiers de New York en ont subi l'impact spectaculaire et il est prévisible que la série continue. Ce qui est ressenti comme une violence faite à l'esprit et aux intérêts matériels de groupes marginalisés par le triomphe du *e-capitalisme*, suscite en retour la violence.

Au sein même des pays privilégiés, de nombreuses minorités qui ne partagent pas cette nouvelle ferveur, soit par tradition religieuse ou politique, soit par peur du changement, se réfugient en grand nombre dans une diversité de sectes, qui vont de l'intégrisme, ou de l'archaïsme à la scientologie. Plusieurs de leurs fondateurs semblent avoir compris les vertus du nouveau capitalisme et appris à exploiter les naïvetés de leurs adeptes désemparés face à la vitesse et à la violence des changements auxquels ils sont confrontés. Certaines de ces sectes sont pacifistes, d'autres plus violentes, d'autres se suicident au passage d'une comète à proximité de la terre, pour se *téléporter* dans un monde meilleur. Il est probable que ces sectes vont se multiplier encore, en raison de la perte d'influence des grandes religions et de la déstabilisation de notre image du monde.

La violence a pris une force d'expression étonnante dans l'industrie du divertissement. Le meilleur exemple - ou le pire - en sont les jeux électroniques, que les grandes compagnies américaines ou européennes mettent sur le marché avec le succès que l'on sait: cette industrie a rejoint le chiffre d'affaires de l'industrie cinématographique en quelques années. Ses promoteurs évoquent les effets bénéfiques de la catharsis à l'honneur dans les tragédies grecques, lorsqu'on les accuse de promouvoir la violence. Dans le gigantesque Salon commercial américain *E3* qui est consacré chaque année à cette industrie, l'un des principaux éditeurs avait pris soin en 1997 de placer de nombreuses pancartes sur son stand, avec des slogans du genre: *il vaut mieux tuer dix personnes dans un jeu qu'une dans la rue*, ou *la violence est inscrite en chacun de nous et le jeu nous en délivre*, et autres déclinaisons psychologiques de la sagesse des nations.

La télévision faisant aussi ses meilleurs scores d'écoute avec des fictions de violence, l'opinion publique a commencé à accuser toute cette industrie de

violence fictive d'être à l'origine de la violence réelle, notamment chez les jeunes, grands consommateurs de jeux et de télévision, et qui montent désormais régulièrement des scénarios de tueries dans leurs écoles. La banalisation, dans l'esprit des jeunes, de la violence et du tir aux armes à feu, au moment même où la criminalité adulte connaît une régression spectaculaire aux États-Unis, ne peut manquer de nous interroger sur l'impact de la cyber-violence. Il semble probable que les fantasmes de cyber-puissance proposés aux jeunes, qui s'identifient naturellement avec les signaux de la nouvelle civilisation électronique, favorisent la confusion mentale entre jeu imaginaire et acte gratuit réel, et entre les pistolets laser des Arcades et les vraies armes à feu, qui tuent trop réellement.

### **Cyber-pathologie**

Il serait dangereux de sous-estimer ce symptôme de non-différenciation entre le réel et le virtuel, à l'aube d'une nouvelle civilisation qui se fonde précisément sur l'intelligence artificielle et l'hybridité entre le réel et le virtuel. Cette perte du principe de réalité laisse présager beaucoup de conséquences inédites, de pathologies mentales et de violences.

La mythanalyse, qui précisément tente de repérer et de déchiffrer le rôle majeur de la pensée magique dans notre nouvelle civilisation, et qui rappelle que l'irrationnel a toujours été partie prenante à nos pensées, même les plus rationnelles et les plus critiques et à nos recherches, même les plus scientifiques, a fort à faire dans le monde d'aujourd'hui. Ce monde cultive la confusion entre le réel et le virtuel comme un nouveau paradigme fondateur et en fait le fondement même de la nouvelle étape de l'aventure humaine. Nous ne devrions pas être surpris de constater que ce sont les nouvelles générations qui sont les plus atteintes par l'essor industriel et culturel de ce nouveau mode de pensée. En effet, la pathologie sociale qui peut en résulter trouve un terrain favorable chez les jeunes, à un âge où l'esprit est encore malléable, sensible à l'imaginaire, et où la conscience adulte du principe de réalité est encore inachevée. Ceux qui s'en défendent rappellent que les enfants ont toujours aimé les contes et leurs personnages souvent cruels, tels que les méchantes fées, ou les loups aux dents pointues, et que ces représentations sont nécessaires à la construction du réel chez l'enfant. Ils oublient cependant que la montée en puissance du virtuel dans la nouvelle civilisation peut à la fois répondre à une très grande adaptabilité des jeunes au nouveau monde électronique, alors que les adultes peinent davantage pour s'y ajuster, mais aussi favoriser une dérive dangereuse vers une déréalisation, une perte de la conscience des lois du réel d'autant plus grande chez l'enfant. La preuve? Comment expliquer autrement les tueries d'enfants par des enfants, leurs copains de tous les jours, dans des écoles en Europe et surtout en Amérique du Nord.

Quelle que soit la force de l'irrationnel et de l'imaginaire dans notre monde, et en particulier dans le monde actuel, que nous soulignons sans cesse, la capacité de distinguer le réel du virtuel, de l'imaginaire, du désir, même si c'est une question de degré, voire de nuance, demeure un principe fondamental de survie, qu'il faut aussi respecter, cultiver et enseigner, sous peine de mourir ou de tuer. Les grandes dramaturgies fascistes d'Hitler ou Mussolini nous l'ont appris. Il s'agit d'un enjeu essentiel. Les drames se multiplieront si les politiques - et donc les opinions publiques - négligent la généralisation prévisible de cette pathologie sociale. La solution n'est pas dans l'installation de détecteurs d'armes dans les écoles, mais dans les modèles culturels, et les valeurs qui sont enseignées.

### **La cyber-guerre comme un jeu**

Et quel exemple scandaleux que ces déclarations et démonstrations à la télévision d'adultes *responsables*, dotés de grands pouvoirs, ces chefs militaires américains qui se vantent d'avoir joué au *Nintendo*, pour bombarder les cibles irakiennes ou serbes! Et d'avoir gagné presque à tous coups! Il ne devront pas s'étonner que leurs propres enfants jouent aussi au *Nintendo* dans leurs propres écoles. Nos *cybernathropes*, comme les appelait déjà Henri Lefebvre en 1968, semblent agir avec un cerveau sans conscience culturelle, ni émotive, répondant par la technique à la technique. Ils en oublient leurs enfants. Il n'y a pas que des algorithmes dans l'univers. Dieu n'est pas un algorithme. Le cybermonde est mêlé au monde réel, et on ne peut tuer dans le cybermonde sans atteindre le monde réel. Sinon le monde deviendra un cyberasile de fous... Sinon, le monde se *boguera* à la première occasion.

### **Les grandes peurs**

Et les grandes peurs ne manquent pas non plus en cette période de changement de monde et de millénaire. On l'a bien vu lors du passage à l'an 2000. Le monde né d'un *Big Bang* disparaîtra-t-il dans un *Big Bog*? Les scénarios-catastrophes de la grande apocalypse informatique ont révélé des peurs populaires prémonitoires d'une représentation du monde identifié à un *Grand Ordinateur*. Le *Big-Bog* serait une menace terrible dans un monde de purs simulacres informatiques, tel qu'on imagine parfois le cybermonde. *Et les cyberborgs mouraient par milliers...* Non pas tant en raison du passage par des ordinateurs par la date 00, susceptible d'être lue comme une anomalie par les ordinateurs, refusant d'effectuer les opérations - la peur du bogue aura quand même coûté mondialement quelques 300 milliards de dollars! - qu'en raison des risques que feraient courir à la sécurité publique les intrusions toujours possibles des cyberpirates dans les grands systèmes encryptés des institutions centrales. La seule éclipse totale du soleil à l'été 1999 - un *Soleil noir* - a pu réveiller assez de peurs ancestrales, pour qu'on devine qu'elles affleurent en permanence dans

l'imaginaire collectif. Qu'une personnalité aussi reconnue que le grand couturier Paco Rabane, dont le rationalisme et le réalisme en affaires ne font pas de doute, puisse annoncer sérieusement aux médias que la fin du monde aura lieu tel jour du mois d'août 1999, en commençant par Paris, - bien sûr, s'il est vrai que c'est encore le centre mondial de la mode - en dit long sur la persistance d'un irrationnel social archaïque.

Le refus d'évoluer sur lequel se fonde largement la religion des Mormons a pu donner lieu à un vote officiel du *Kansas Board of Education*, pour faire retirer de tous les programmes et manuels scolaires toute référence aux théories du *Big Bang* et de l'évolutionnisme, parce qu'elles contrediraient le dogme fixiste de la création du monde par Dieu. La conjoncture de la peur du bogue de l'an 2000, des cyberpirates qui voudraient détruire les sites stratégiques de la sécurité mondiale et des attentats terroristes réels dans la nuit du changement de siècle, - des craintes d'ordres très différents, bien que toutes ciblées principalement vers la puissance américaine, est significative de la peur profonde inscrite au ventre de la société, et prête à resurgir brutalement au moindre signe.

## **Le Cyber-Eldorado**

On a parlé à propos de l'Internet d'une nouvelle ruée vers l'or. Et le phénomène est si puissant, qu'il faut le prendre à la lettre : on a pu voir des sociétés d'exploitation de mines d'or, ou de ressources naturelles, en difficulté à cause de la chute durable des cours mondiaux, décider d'acheter des compagnies de services Internet pour faire remonter leurs actions en bourse; et avec grand succès : *Sikaman Gold Resources Ltd*, après avoir acheté *NorstarMall.ca* a vu ses actions aussitôt remonter; *American Gem Corp* a racheté *Northern Securities* pour accéder au commerce électronique; *Dejour Mines Ltd* a investi avec succès dans *InstantDocuments.com*; *Cristobal Resources Inc.* a fusionné avec *Netgraphe* (*Mining for gold on the Net, The Gazette, Montréal, 1999*).

L'essor prodigieux des technologies électroniques de communication crée de telles ferveurs et bouleverse tellement nos idées reçues, que le choc évoque une répétition de la découverte du Nouveau Monde.

## **Les grands navigateurs de l'Internet**

On navigue aujourd'hui sur Internet comme on cherchait fortune jadis sur les mers. Les pirates nous guettent toujours, mais pour nos armateurs ou cybernautes, les profits escomptés valent bien de risquer son capital. Les audacieux Christophe Colomb de l'âge électronique, grands capitaines de la nouvelle économie, s'aventurent sur *World Wide Web* en tête de leurs armadas Navigator ou Explorer, suivis de leurs caravelles Oracle, Excite, Magellan, Galilée, Copernic ou Yahoo, portant les espoirs des rois d'Espagne et du Portugal de notre temps: les investisseurs de Wall Street (où les américains ont

investi 11 000 milliards de dollars en actions avant la fin du millénaire) et du NASDAQ (2000 milliards). Toile sous le vent, nos internautes cherchent les courants favorables. Ils ont découvert des continents et des îles, qu'ils ont nommés America On Line, Lycos, Cyberia, Delphy, Alta Vista, Galaxy ou Prodigy, fondé des ports appelés InfiniT, Sympatico, Globe Trotter ou Wanadoo. Explorant la nouvelle route de l'Inde et de l'Eldorado virtuels, ils croisent des êtres fabuleux et hybrides, Grophers, Amazon.com, MIME, Eudora, Dreamweaver, Xmetal, QuarkXpress, RealPlayer, et quelques monstres, bogues, virus et vers terrifiants.

Nous voguons donc à vitesse accélérée, nous dit-on, vers la *cybermondialisation*.

Dans la vieille économie, cela prenait des bateaux sur tous les océans. De nos jours, la nouvelle économie ne se bâtit plus tant, a écrit Negroponte sur le commerce des *atomes* (les marchandises, le fret), que sur la circulation des *bits* – les atomes numériques de la société de l'information.

### **Naissance d'un nouveau monde**

La révolution Internet est aussi importante aujourd'hui, quoiqu'en disent les sceptiques, que l'invention de l'imprimerie à la Renaissance. Elle va changer le monde autant et plus que ne le fit la révolution de Gutenberg au XVe siècle. La rupture provoquée par le numérique est encore beaucoup plus radicale, rapide et générale que les changements progressifs que provoqua l'imprimerie. Et elle est aussi beaucoup plus importante que la généralisation de l'électricité, de la machine à vapeur, ou de l'automobile. Nous entrons dans une nouvelle civilisation, voire un nouvel *âge* de l'humanité. Comme il y a eu l'âge de la pierre, du feu, ou du fer, nous voilà à l'âge du numérique. Il y a quelques années, j'aurais dit : l'*âge du sable* – mais les recherches actuelles laissent déjà présager dans les ordinateurs d'autres supports que le silicium : les neurones, voire la biologie moléculaire ou les réactions chimiques.

### **Primitivisme électronique**

A l'aube du 3e millénaire, la science et la technologie bouleversent nos cultures modernes. Les nouvelles technologies de communication, sous le signe de la convergence numérique multimédia, rétablissent une multisensorialité interactive, que depuis cinq siècles l'invention de l'imprimerie avait soumise aux paramètres réducteurs de la linéarité. Nous redécouvrons les vertus esthétiques du *primitivisme*, et à bien des égards les débuts de cette nouvelle civilisation nous font penser à un primitivisme électronique. Les icônes sur nos écrans d'ordinateurs sont les *masques africains* du nouveau millénaire, et le langage binaire de l'informatique a le rythme et la simplicité du *tam tam* tribal. Nous sommes au tout début d'une grande civilisation.

## L'aventure humaine

Avec l'essor fulgurant de la science et de son appareillage technologique, l'aventure humaine devient plus inventive et aventureuse que jamais. L'intelligence artificielle, les manipulations génétiques, le clonage, l'exploration spatiale nous fascinent à juste titre. Cependant, elles vont interpeller de façon extraordinairement rapide toutes nos capacités connues d'adaptation à la vie, à l'évolution de l'espèce humaine. Le *Big Bang* du vivant posera également des défis éthiques redoutables, qui exigent à coup sûr toute notre attention critique et une nouvelle grille de concepts d'analyse.

Et cela d'autant plus que ces nouvelles perspectives nous incitent trop souvent à la pensée magique. La recherche scientifique met aussi en jeu une imagination créatrice qui déborde souvent l'imaginaire artistique. La science change aujourd'hui notre image du monde plus vite que l'art.

Le cybermonde qui naît sous nos yeux, les mythes qui le portent, les espoirs et les peurs qu'il suscite, rapprochent les arts, les sciences et les technologies, pour élaborer de nouveaux langages, de nouvelles icônes et de nouveaux rapports aux publics.

## Éloge du zapping

À tort, le *zapping* a mauvaise réputation. Il est identifié à l'esquive du téléspectateur devant la publicité à la télévision et à un papillonnage superficiel de l'esprit.

Pourtant, le *zapping* est le symbole de la liberté de l'esprit du téléspectateur objet, qui choisit d'échapper au piège commercial, ou qui explore avec curiosité la diversité des programmes.

Le *zapping* est aussi la nouvelle structure mentale probable du prochain siècle, qui succèdera aux vertus, comme aux réductions de la linéarité classique.

À la succession de séquences temporelles suggérant une explication de causalité entre l'avant et l'après, le *zapping* oppose l'espace multidimensionnel et presque multisensoriel d'un *capharnaïm*, d'un bazar d'informations sans suite, d'un désordre, où il faut – ou non - découvrir du sens, ou en inventer, en dehors des clichés, qui constituaient souvent dans la pensée linéaire un réel vide de pensée.

Le *zapping* tient l'esprit en éveil, le réveille, le provoque par l'incongruité de la succession d'informations non liées qu'il met en scène.

Par rapport à la pensée instituée du rationalisme, le *zapping* re questionne les idées reçues, comme l'imprimé et la traduction en langue vulgaire de la Bible ont pu ébranler le dogme officiel de l'Église au temps de la Réforme.

La linéarité reflétait l'ordre du monde, consolidé par une syntaxe et une grammaire strictes et autoritaires. Le *zapping* fait sauter l'ordre de la grammaire et de la syntaxe, donc la structure sociale et familiale et l'architecture du monde.

Il est libertaire et désinvolte. Il se moque de la convenance et de la logique établie. Il est la mobilité de l'esprit.

Le *zapping* est la liberté inventive des associations d'idées; la recomposition inédite des idées. Il est plus que l'hypertexte qui relie des fichiers informatiques. Il est la liberté reconquise de l'esprit sur le rationalisme et son carcan rigide. Il risque aussi de faire souffler un vent de folie sur l'esprit. Il est le risque de l'esprit.

Il n'y a pas de création sans risque: celui des poètes, des surréalistes, des dadaïstes, des inventeurs, des chercheurs scientifiques, qui imaginent et découvrent depuis toujours en recombinaison les idées reçues d'une manière nouvelle. Le premier qui chanta un *océan d'amour*, ou inventa les *trous noirs* de l'univers fit du *zapping* sans le savoir, comme M. Jourdain de la prose.

Le *zapping* est le symbole de la nouvelle culture dans tous les domaines de l'art, de la musique, de la littérature. Il redistribue les cartes et favorise de nouveaux modes de pensée et de sensibilité, par des juxtapositions inédites et par l'hybridité de sa nouvelle syntaxe sensorielle. Il sort du monde clos; il symbolise le mélange culturel de la mondialisation contemporaine et sa structure en *patchwork*.

Mais les éloges sans nuances sont toujours excessifs. Il faut le rappeler aussi: s'il a des vertus créatrices dans le domaine des arts, comme en témoignent bien des chefs-d'œuvre, le *zapping* peut être fatal dans le domaine de la pensée; car il peut détruire aussi la finesse et l'exigence de l'analyse et la dialectique critique, sur lesquelles se base toute notre lucidité d'hommes libres. Il marque une crise du rationalisme institué; il est le symptôme de la mort du *Bonhomme Système*, dont parlait Renan, et le signal annonçant une nouvelle civilisation. Cette crise du sens, liée à la puissance et à la vitesse des nouvelles technologies d'information numérique, constitue une véritable révolution et confronte nos cultures et nos valeurs à des questions aiguës, radicalement nouvelles.

## **L'avenir du passé**

Le regard tourné obsessionnellement vers le futur, il nous faut donc aussi invoquer la mémoire du passé, plus nécessaire que jamais, pour nous orienter. Il nous faut évoquer les grands créateurs de la Renaissance, que symbolise Leonardo da Vinci, car ils avaient déjà rencontré de tels défis.

Le monde devient plus cyber que réel! Mais l'avenir est une affaire trop importante pour nous en remettre à la science-fiction.

La pensée magique, l'irrationnel et la puissance technologique et scientifique laissés à eux-mêmes, qui dominent notre époque, constituent un mélange explosif, et appellent donc de nouvelles réponses culturelles et politiques qui permettront sans doute une fois de plus de maîtriser ces dangers inhérents à l'aventure de l'humanité, et de poursuivre notre chemin vers l'inconnu.

Oh! Cybercoyotte! Oui, je dis bien: vers l'inconnu!