

Valérie Morignat
Cours Magistral du 8 octobre 2004
« Sociologie des nouveaux médias », L3 Cinéma

Internet, entre culte et culture de l'utopie.

Ce texte rapporte un cours magistral de Licence 3, Cinéma, donné le 8/10/04 à l'Université Montpellier III sous l'UE « Sociologie des nouveaux médias ». Il expose principalement la pensée de Philippe Breton in Le culte de l'Internet. Une menace pour le lien social, publié chez La découverte en 2000.

Ouvrages du cours :

Philippe Breton, *Le culte de l'Internet. Une menace pour le lien social ?*, Paris, La découverte, 2000.

Pierre Lévy, *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du Cyberspace*, Paris, La découverte, 1997.

Denis Berthier, *Médiations sur le réel et le virtuel*, Paris, l'Harmattan, 2004.

<http://www.int-evry.fr/news/cp/2004/cpreelvirtuel15juin2004.shtml>

Nicholas Negroponte, *L'Homme numérique*, Robert Laffont, Paris, 1995.

Marshall Mac Luhan, *Pour comprendre les média*, éd. du Seuil, 1977, 1962 1ère édition.

1 – Sphères célestes à l'ère numérique

Un certain nombre de fictions cinématographiques explorant les sociétés technologiques que nous promettent la Réalité virtuelle (RV), l'Intelligence Artificielle (IA) ou l'univers des réseaux, constituent des outils d'analyse très instructifs.

Ces fictions agissent en opérateurs cognitifs, proposant l'expérience de sociétés multidimensionnelles partagées entre réel et virtuel, où la relation au monde et aux autres est reconfigurée par le *cyberspace* (nouvelle plaque tournante des échanges interpersonnels).

Pour la sociologie ou la cyberesthétique, les films eXistenz de David Cronenberg (1999) ou Avalon de Mamoru Oshii (2000) cristallisent l'univers du virtuel et mettent à l'épreuve un certain nombre de constructions sociales, psychologiques, imaginaires, parfois scientifiques, engendrées par la technologisation croissante des sociétés humaines.

Dans *Méditations sur le réel et le virtuel* (2004), Denis Berthier constate la récurrence de thèmes mystiques au sein de ces fictions cinématographiques.

Dans *eXistenZ*, Allegra Geller est d'emblée présentée comme la « déesse du Gamepod ». Comme le remarque Berthier, les opposants d'Allegra sont des « fanatiques » ; appartenant à un autre régime de croyance, ces derniers, lancent contre elle une « fatwa » et la qualifient de « démonsse » qu'il importera dès lors d'éliminer.

On ne manquera pas de remarquer encore que le lieu – qui est aussi la première image du film - dans lequel prend place le congrès sur le jeu vidéo, est une église. Recyclée pour l'occasion en salle de conférence, sa configuration intérieure conserve indiscutablement les contraintes de l'espace liturgique (les bancs où sont assis les fidèles, l'autel d'où Allegra s'exprime, la lumière qui vient des cieux, etc.).

Le champ lexical du religieux infiltre tout au long du film les dialogues des protagonistes et la métaphore mystique ne manque pas à l'appel. Le jeu qu'évoque le mécanicien de la station-service (conçu par Allegra Geller et qui a « changé la vie » du mécano) s'appelle « ArtGod ».

Le nom du jeu global, dont l'on découvre à la fin du film qu'il accueillait l'ensemble de l'action des protagonistes, s'intitule lui-même « TranscendenZ ». On rappellera que le terme *transcendance* évoque le caractère « de ce qui se situe au-delà d'un domaine pris comme référence, de ce qui est au-dessus et d'une autre nature » (TLF, <http://atilf.atilf.fr/>). Selon le philosophe Gabriel Marcel, « le terme *transcendance* s'appliquerait même essentiellement à Dieu, en tant qu'il dépasse toutes les qualifications » (TLF, <http://atilf.atilf.fr/>). L'univers du virtuel apparaît dès lors comme un univers à fortes connotations mystiques.

Dans *Avalon*, le nom du jeu, qui est aussi le titre du film, évoque d'emblée la quête du Saint Graal et l'île légendaire des héros. La quête mystique originelle devient ainsi une quête initiatique au travers du virtuel.

Ce que poursuit Ash (l'héroïne principale du film), assistée ponctuellement par un prêtre (qui seul permet la manifestation du « Ghost », fantôme primordial du jeu), c'est finalement la révélation d'une vérité qui modifiera profondément le sens de son existence. Comme dans la tradition mystique la plus ancienne, le scénario ne fait pas l'économie de la dimension sacrificielle du rite. C'est le sacrifice de l'un des protagonistes qui permettra la manifestation de la vérité : Murphy devra mourir pour que le réel (la vie elle-même) soit dévoilé à Ash.

Dans les deux cas précités, la traversée des dimensions virtuelles, l'épopée au sein du *Cyberespace*, est présentée comme un moyen d'accès à une conscience élargie. Allegra l'exprime à plusieurs reprises, expliquant à Pikul que le sens de la vie est ailleurs que dans la « cage » où il est enfermé (« évade-toi de ta cage Pikul »). Le monde virtuel est alors désigné comme le lieu privilégié de l'extase mystique qui seul permet l'accès à la révélation suprême.

Conscience élargie des individus, accès à un monde céleste, apparitions spectrales, guides spirituels, tous les ingrédients sont réunis pour valider une vision bidimensionnelle du monde où le virtuel est désigné comme la nouvelle terre d'accueil de la pensée mystique.

2 – Le cyberspace : vers un nouveau culte ?

« Internet – et tout ce qu'il lui est associé : le multimédia, les ordinateurs, l'informatique, l'information – est-il devenu l'objet d'un véritable culte ? » (P. Breton, p. 5).

Telle est la question par laquelle Philippe Breton introduit son ouvrage *Le culte de l'Internet*. Pour Breton, les NTIC, Internet en particulier, se déploient dans un climat « qui apparaît véritablement comme celui d'une nouvelle religiosité » (p.6).

Pour l'auteur de *L'utopie de la communication*, l'importance du néo-spiritualisme américain (le New-Age) infiltre le discours véhiculé sur les NTIC par les médias et l'industrie notamment, mais aussi par certains auteurs qu'ils désignent comme des « fondamentalistes de l'Internet ».

Assiste-t-on à une recomposition du sentiment religieux qui aurait pris pour sphère d'élection la nouvelle *terre promise* par le Cyberspace ? Telle est la question fondamentale que Breton va poser dans *Le culte de l'Internet*, tel est aussi l'angle d'attaque par lequel il prétend dénicher l'intention logée dans le discours sur les NTIC.

Breton rappelle d'emblée un fait capital sur lequel nous reviendrons largement dans ce cours :

« Internet n'est pas né en un jour et il n'est, au bout du compte, que le vecteur d'un culte plus large, celui de l'information, né au sein des « visions » de la cybernétique des années cinquante » (p.7).

Mais quel est l'objet actuel de ce culte ? Breton avance une réponse dès l'introduction de l'ouvrage :

« Le point de départ est le partage d'une vision commune. Cette vision est celle d'un monde idéal qui serait tout entier forme, comportement, information, message, communication, un monde fait d'éléments toujours en mouvement, en échange, en interaction. Ce culte est tout entier une pensée de la relation. Dans un tel monde, tout serait pure communication. » (p.8)

Dans cette « spiritualité du troisième millénaire », comme la nomme Philippe Breton, « l'information est la vraie valeur, la vraie nature des choses, ce qu'il faut regarder si l'on veut comprendre le réel ». (*ibid.*)

« Dans cette vision, [écrit encore Breton], lorsque le mouvement de l'information se ralentit, c'est que le Mal guette : l'entropie, la censure, les frontières, la clôture, la loi, l'intériorité, la matérialité, la centralité, l'individualité, le corps. » (*ibid.*).

Si l'analyse part d'un constat légitime (culte de l'information, rationalisation du regard sur le monde et du monde lui-même), l'énumération à laquelle se prête Breton soulève la critique.

En effet, la liste des valeurs prétendument mises en danger par le culte de l'information, révèle aussi chez Breton l'héritage du XXème siècle. Le XXème siècle est entre autres, ne l'oublions pas, le siècle de l'affirmation des frontières et du contrôle des flux migratoires, de l'affirmation de l'individu (et de l'individualisme), enfin du culte du corps aussi. Nous verrons que Breton (comme Paul Virilio d'ailleurs) exprimera souvent la crainte de voir disparaître ces valeurs, dominantes dans le XXème siècle occidental.

Il nous appartient de nuancer ce point de vue en faisant apparaître qu'il est l'héritage d'une certaine tradition.

En outre, on objectera à Philippe Breton que semblables affirmations globalisantes ont tendance à lisser les domaines de création et de communication très spécifiques et différenciés de la cyberculture. Un examen de l'interactivité en art et du rôle des interfaces sensorielles dans la création et la communication donne ainsi bonne place au rôle du *corps*, de la *subjectivité individuelle*, et à défaut d'impliquer un phénomène de rejet de la matière, ces pratiques impliquent des processus de *matérialisation* et des formes de *néo-matérialité*. [cf. les Réalités augmentées et virtuelles, la scène digitale, etc].

Breton poursuit :

« La promesse de cette nouvelle vision est un monde meilleur, une nouvelle Jérusalem, tout entière conscience, esprit, virtualité. C'est aussi un homme meilleur, à la conscience élargie, parce que fondue dans une conscience collective où le rejoignent les machines intelligentes. » (*ibid.*).

On le voit bien, et Philippe Breton de le souligner souvent, « Internet est aussi porteur de l'utopie d'une société pacifiée » (*ibid.*).

L'auteur ne se laisse pas abuser par cette nouvelle société idéale et exprime d'entrée de jeu sa crainte que la nouveauté n'entraîne automatiquement la « perte » :

Les réseaux, les ordinateurs, etc., ne vont-ils pas « rendre caduques les formes « anciennes », « archaïques », de communication, de médiation, de savoir, de loisir, et de contact avec les autres » ? (p.9). « Voudrait-on nous imposer [...] l'utopie d'une société asociale où le cyberspace resterait le seul support du lien social ? »

A nouveau, nous le verrons, de telles craintes peuvent trouver leur légitimation, cependant, on reprochera encore à Philippe Breton sa radicalité et son occidentalocentrisme.

Pourquoi le nouveau tendrait-il à exclure l'ancien ? Si l'on en croit Paul Valéry : « ce qu'il y a de meilleur dans le *nouveau* est ce qui relève d'un désir *ancien* » (*Tel quel*, p. 150). Ainsi, le « nouveau » (et aussi bien la nouveauté technique) s'inscrit donc dans un rapport de continuité avec « l'ancien ». Il ne l'annule pas forcément mais peut se présenter comme sa continuation.

L'occidentalocentrisme de Breton est manifeste dans les lignes qui suivent :

« La nouvelle religiosité [le culte de l'Internet], n'est pas loin d'être considérée par certains comme une hérésie vis-à-vis de l'humanisme et du monothéisme, tant elle s'oppose point par point, à ces deux piliers de nos « anciennes » cultures ». (p. 10).

Outre le fait qu'il cherche à préserver un système de valeur occidental face aux assauts de l'américanisme ambiant, Breton s'inquiète de ce que le surdimensionnement d'Internet au sein de nos sociétés pourrait engendrer un lissage progressif des esprits, une collectivisation des imaginaires et des idées qui uniformiseraient de plus en plus les individus :

« N'irions-nous pas vers une nouvelle forme, originale et inattendue, de « collectivisme » très normatif, lié aux contraintes universalisantes des méthodes informationnelles ? »
« N'y a-t-il pas avec les NTIC [...] risque de massification, où l'homme perdrait son individualité ? »

3 – Les « internetophiles », points de vue et théories.

Examinons à présent les points de vue des théoriciens qui font l'objet des critiques de Philippe Breton.

Nicholas Negroponte, directeur du medialab du MIT (Massachusetts Institutes of Technology), plaide dans son ouvrage *L'Homme numérique* pour l'instauration d'un monde nouveau :

« Notre ciment n'était pas une discipline, mais une croyance que les ordinateurs modifieraient et transformeraient d'une manière spectaculaire la qualité de la vie par leur ubiquité, non seulement dans la science, mais dans tous les aspects du quotidien »

« La véritable valeur d'un réseau réside moins dans l'information qu'il transporte que dans la communauté qu'il forme. L'autoroute de l'information [...] est en train de créer un tissu social mondial entièrement nouveau ». (p.28)

La question que Breton pose à juste titre est alors la suivante : sur quelles valeurs se construit ce « monde nouveau » ? Negroponte apporte une réponse qui ne peut qu'accentuer les craintes de Breton face au risque de voir les esprits s'uniformiser :

« L'ère numérique possède quatre qualités essentielles qui vont lui permettre de triompher : c'est une force décentralisatrice, mondialisatrice, harmonisatrice, et productrice de pouvoir ». (*L'homme numérique*)

Pierre Lévy, cyberesthéticien, élabore de son côté une théorie de *L'intelligence collective* dans l'ouvrage du même nom. Il formule le projet d'une société revisitée par les NTIC et entièrement construite autour du paradigme de *l'intelligence collective et distribuée*.

« Mieux vivre ensemble », pour Lévy, c'est avant tout « penser ensemble », faire émerger une conscience collective en permanence mobilisée par une concertation et une connaissance partagées, largement distribuées *via* l'interconnexion des individus.

Le projet de Lévy s'énonce en p.15 :

les NTIC devraient « nous permettre de mutualiser nos connaissances et de nous les signaler réciproquement, ce qui est la condition élémentaire de l'intelligence collective. [...] Premièrement, nous disposerions de moyens simples et pratiques pour savoir ce que nous faisons ensemble. Deuxièmement, nous manierions encore plus facilement que nous n'écrivons aujourd'hui les instruments qui permettent l'énonciation collective. »

Pour Lévy, le moyen de rassembler les moyens intellectuels, de faire entrer les esprits individuels en communion, réside dans les promesses de communication inédites des NTIC, p. 25 :

« L'informatique communicante se présenterait alors comme l'infrastructure technique du cerveau collectif ou de *l'hypercortex* de communautés vivantes ».

On notera de l'usage de cette métaphore de *l'hypercortex* (concept de Roy Ascott, « développer l'hypercortex et rendre possible l'émergence fructueuse de la conscience planétaire et de la conscience de l'espèce ») qu'il ne manque pas d'évoquer l'imaginaire de la cybernétique et ses théories qui tendent à placer la machine en concurrence (sur le plan des performances) avec le vivant.

L'image du *Cyborg* ou de l'Humanoïde – issue de la logique cybernétique – trahit une vision de l'humanité qui rejette définitivement anthropocentrisme et humanisme.

Philippe Breton le relevait clairement dans *Le culte de l'Internet* lorsque, faisant allusion aux théories de Norbert Wiener que nous évoquerons plus après, il constate que « l'être humain est redéfini comme un être *informationnel* » (p. 68).

Dans cette optique, le projet de Pierre Lévy est la conception d'une architecture du futur, dévolue à la communion des individus avec la conscience collective :

« Selon cette approche, le projet architectural du XXI^e s. sera d'imaginer, de construire et d'aménager l'espace interactif et mouvant du *cyberespace*. »

« Au-delà d'une indispensable instrumentation technique, le projet de l'Espace du savoir incite à réinventer le lien social autour de l'apprentissage réciproque, de la synergie des compétences, de l'imagination et de l'intelligence collectives ».

Mais dans les lignes de ce plaidoyer – qui a le mérite de proposer un certain nombre de projets constructifs –, transparait aussi une idéologie parfois ambiguë : comme Lévy le remarque, la société industrielle a épuisé les formes marchandes et la nouvelle ère qui s'ouvre apporte avec elle une nouvelle forme d'économie : « l'économie de l'humain ». Celle de l'intelligence, de l'idée, de la ressource intellectuelle, de la *relation* comme le remarquaient déjà dans les années 80 Mario Costa et Fred Forest.

On ne peut se contenter devant ce constat (historique), de n'en décrire que les aspects positifs, il faut aussi en anticiper les problèmes sociologiques.

Si « l'économie de l'humain » (la Ressource devenant la connaissance, l'idée, le savoir, l'échange interpersonnel médiatisé) est autorisée par la circulation des idées *via* un réseau qui collectivise les données, si, comme P.Lévy le remarque, « le numérique permet toute modification des messages à leur source », ne faut-il pas craindre de cette gigantesque communion médiatisée qu'elle intègre trois défauts majeurs :

- 1- *l'altération* : la simplification lissante et massifiante du contenu des échanges (le singulier est lissé au profit du massif),
- 2- *le détournement* : le possible dévoiement du contenu des échanges *via* son code numérique,
- 3- *l'isolement* : l'isolement de l'originalité, de l'individu, etc.

4 – La société des réseaux, une origine cybernétique

Du discours de Negroponte et des théories de Pierre Lévy sur *L'intelligence collective* émerge la conviction que la « Société des réseaux » serait une société de l'harmonie et de la lumière (de la transparence même).

L'idée d'Harmonie (les réseaux et la diffusion de l'information sur Internet comme puissance d'harmonisation) révèle la dimension mystique accordée aux NTIC : « tout se passe comme si Internet avait le pouvoir de réduire les tensions, de construire un lien social « plus harmonieux ». Le monde imaginaire que nous promet ce discours est calme, lumineux et pacifié » écrit ironiquement Breton (p.31)

Marshall MacLuhan, rappelons-le, est à l'origine de ce monde imaginaire lorsqu'il évoque dans *Pour comprendre les médias* (1962), l'idée d'un « Village planétaire », « global », où s'épanouirait une humanité réunifiée par la circulation de l'information *via* les « médias électroniques ». [Cette tendance à vouloir faire de l'information le nouveau messie apparaît d'ailleurs comme une caractéristique de l'après-guerre.]

L'influence des textes du **Père Teilhard de Chardin** (*Le phénomène humain*, 1955) sur MacLuhan est manifeste : celui-ci reprend à son compte le concept de « noosphère » élaboré par Teilhard de Chardin (cf. Breton, p.34).

La « noosphère » est pour l'intellect « ce que la biosphère est pour la vie » (Th.de Chardin). Autrement dit, la « noosphère » (« noo- », du mot grec *noos* « esprit ») désigne la formation symbolique d'une enveloppe mentale émanant de l'ensemble des communications humaines et recouvrant toute la surface de la planète. Cette conscience collective correspond, dans l'examen des théories du Père Teilhard de Chardin, à l'ultime stade de l'évolution humaine.

Ce réseau mondial de communication, cette « noosphère » a observé de nombreuses reformulations dans les théories de la communication et de l'information, affirmant une fois de plus, l'implication sous-jacente de la pensée mystique.

Ressources web pour Teilhard de Chardin :

<http://www.richmond.edu/~jpaulsen/teilhard/noogenes.html>

<http://www.mnhn.fr/teilhard/Oeuvre1.htm>

<http://perso.wanadoo.fr/claude.rochet/philo/philodivers.html>

Ce discours qui recompose l'organique, l'intellect et l'électronique aux fins de façonner une humanité idéale, trouve aussi son origine dans la « Cybernétique » inventée **Norbert Wiener** dans les années 40 et où s'origine ce culte de l'information.

(Norbert Wiener, *Cybernetics*, Hermann, Paris, et Wiley and Sons, New York, 1948. Norbert Wiener, *Cybernétique et société, ou de l'usage humain des être humains*, 1950-1954, Editions des Deux Rives, 1962, Réédition 10/18.)

Ressources sur la Cybernétique et Norbert Wiener :

<http://perso.wanadoo.fr/metasytems/Cybernetics.html>
<http://www.terminal.sgdg.org/articles/61/identitespouvoirsacroix.html>
<http://perso.wanadoo.fr/metasytems/Cybernetics2.html>
<http://pespmc1.vub.ac.be/>

Extrait de N. Wiener :

<http://www.artemis.jussieu.fr/hermes/hermes/actes/ac9394/01ac9394gb.htm>
http://www.ciren.org/artifice/artifices_4/Actes/wiener.html

Norbert Wiener conçoit le cœur de la représentation du monde dans le paradigme de l'information dans son sens le plus large. Le paradigme informationnel devient alors la nature essentielle des éléments, y compris de l'humain.

« Cette vision informationnelle du monde [écrit Breton], est celle qui s'impose aujourd'hui comme arrière-plan des discours sur Internet et de la société de l'information. » p. 35

Pour Wiener :

« l'entropie et l'information sont les deux faces [...] de la réalité. Ce qui a de la valeur sans le monde est du côté de l'information. [...] Rien n'existe que sous la forme d'un message, d'une information, d'une transparence potentielle. Nous sommes là , [écrit Breton], dans une *véritable mystique de la communication*. » p. 37

L'information, selon Wiener, désigne « le contenu de ce qui est échangé avec le monde extérieur à mesure que nous nous y adaptons et que nous lui appliquons les résultats de notre adaptation ». (Wiener, *Cybernétique et société*).

A ce titre, la réalité des objets, des êtres, des phénomènes naturels est entièrement définie sous la forme informationnelle et ne recouvre plus d'autres qualités essentielles.

Comme l'expose l'analyse que Breton réalise des théories de Wiener :

« Le nouveau paradigme est une pensée de la relation, qui enferme le réel dans le relationnel, et le relationnel dans l'informationnel. » p. 37

Breton de conclure que cette nouvelle vision informationnelle du monde engendre l'idée d'un homme nouveau, vivant dans une nouvelle société informationnelle. Semblable idée, recomposée autour du paradigme informationnel, est le fondement de la cybernétique et en même temps le but qu'elle se donne.

Le discours de Wiener – évocateur de la fiction *L'invention de Morel* de Bioy Casares où une singulière machine transfère des sujets vivants en images intelligentes – est sans appel :

« nous pourrions transmettre le modèle entier du corps humain avec ses souvenirs, ses communications croisées, de sorte qu'un récepteur instrumental hypothétique pourrait réorganiser convenablement ses messages et serait capable de poursuivre les processus préexistants dans le corps et dans l'esprit. »
(N.Wiener, *Cybernétique et société*, 1954, p. 125)

Wiener va produire, en même temps que le projet d'un homme nouveau – redéfini à travers le paradigme informationnel –, le projet d'une société nouvelle, basée sur la communication, et qui donne la direction du *progrès* vers lequel tend l'humanité, spécialement aujourd'hui.

[Compléments à consulter dans l'ouvrage de Breton, *Le culte de l'Internet*, p. 38-39]

Comme le souligne Breton, la promesse d'un monde nouveau, réunifié par l'organisation de ses informations, se jouera pour Wiener sous deux conditions :

- Que l'on réorganise la société autour des techniques qui traitent l'information
- Que tout soit traduit sous forme d'informations

Bien évidemment, le projet de l'ordinateur s'inscrit dans cette lignée : celle des créatures artificielles de la Cybernétique, symboles d'une société nouvelle.

5 – Univers des croyances, nouvelles cartographies collectives

Le culte d'Internet s'appuie, affirme Breton, sur un certain nombre de croyances : la première est la suivante : « la seule réalité, la seule vérité du monde, est l'information ».

« Voir l'information derrière l'apparence des choses et des êtres, ce serait en voir la réalité, valoriser l'information, ce serait en dégager la vérité. » p.48

Pour renouer avec les approches de la représentation du virtuel au cinéma qui ont introduit ce cours, on ne manquera pas de renvoyer ici aux très nombreux exemples qui illustrent cette affirmation de Breton : Matrix, Existenz, Avalon, etc. , dont les scénarios sont fondés sur le principe d'une réalité transcendante, forme de vérité ultime, et qui ne peut être révélée que par la seule traversée dans l'univers informationnel.

« L'idéal de transparence constitue en quelque sorte la vision cosmologique du nouveau culte... » « ...elle constitue l'idéal d'un monde lumineux, sans tâche, sans entropie. »
« La transparence renvoie à un idéal de lumière, d'harmonie, d'extase ». (Breton, pp. 48-49).

« Consubstancielle au culte de l'information » (p.48), la quête de la transparence, devient dans l'analyse de Breton « culte de la transparence ».

Imprégné de la pensée mystique, pour sa « rhétorique solaire, lumineuse, où les dimensions du monde s'ouvrent » (p.48) -, le culte de la transparence s'associe alors étroitement au principe de *l'extase* : *ex-stasis*, sortie de hors de soi, hors des limites formelles, hors d'une corporéité matérielle, etc.

Transparence et *extase* sont ainsi clairement identifiés par Breton comme les mots phares d'une mystique de la communication, mais encore comme les dangers de la cybersociété.

En effet, selon Philippe Breton :

« la poursuite d'un idéal de transparence implique de requalifier négativement tout ce qui est de l'ordre du secret, du caché, du privé, de l'intime, de la profondeur, du non-visible. L'annihilation concrète de ce « non-visible » jugé « opaque » ne peut se faire alors qu'en s'attaquant aux barrières, aux frontières, à tous les cloisonnements qui empêchent la circulation de l'information, « l'interconnexion généralisée » et la transparence finale du monde. » p. 53

La crainte de Breton est clairement exposée: que le culte de la transparence donne lieu à l'éclatement des frontières entre l'individuel et le collectif, entre la sphère privée et la sphère publique.

Les personnes, comme Breton l'affirme, seront-elles « moins des individus dotés d'une intériorité propre que des « êtres informationnels » collectifs » ?
(p. 57)

On objectera à la réflexion de Breton que – dans l'idéal d'une distribution équitable des moyens de communication – « l'interconnexion généralisée » peut être aussi un moyen de lutter contre l'isolement géographique. Qu'elle peut aussi engendrer un surcroît de démocratie en déplaçant les lieux de définitions des marchés (celui de l'art par exemple), mais encore en facilitant autant l'expression collective qu'individuelle (comme le démontrent les nombreuses études sur les relations entre Internet et la notion de Démocratie).

L'idée d'une « annihilation du « non-visible » nous paraîtra enfin suspecte dans la mesure où c'est précisément dans l'invisibilité que le sens émerge de la plupart des pratiques créatrices et communicationnelles numériques. Il ne

s'agit donc pas d'annihiler le non-visible, mais bien d'en faire émerger des formes et des usages nouveaux. Breton semble à ce titre souffrir du passage d'une société rétinienne (culte du spectacle rétinien) à une société polysensorielle où l'œil n'a plus seul le pouvoir de révélation du sens.

Comme Fred Forest le résume fort bien dans *Pour un art actuel, l'art à l'heure d'Internet*, nous ne sommes plus :

« dans une problématique de la contemplation des apparences, mais dans la dynamique du « comment émergent les choses » et des mécanismes de l'apparaître » p. 129.

« A la visibilité se substitue l'invisibilité signifiante » p. 42

Les « êtres informationnels » collectifs », prétendument privés de leur sphère individuelle, rétractés dans « le tabou de la rencontre directe » (chap. suivants de l'ouvrage), desincarnés, leurrés enfin par la promesse d'un monde rénové par les usages virtuels, manifestent la vision finalement pessimiste de Breton qui mériterait de se repositionner dans l'examen des Arts numériques.

En effet, ceux-ci engagent des *procès* de subjectivation, de reformulation des réalités, des incorporités et des matérialités, mais encore des échanges, des liens, des processus et des objets inédits, qui vont à l'encontre d'une réduction informationnelle de l'individu. [Voir Thème du prochain cours]

Sites Internet utiles et complémentaires au cours :

http://www.chez.com/aipj/breton2monde_diplo.htm
<http://www.ciren.org/ciren/conferences/281101/>
<http://perso.wanadoo.fr/metasystems/Cybernetics.html>
<http://www.terminal.sgdg.org/articles/61/identitespouvoirsacroix.html>
<http://perso.wanadoo.fr/metasystems/Cybernetics2.html>
<http://www.artemis.jussieu.fr/hermes/hermes/actes/ac9394/01ac9394gb.htm>
<http://biblio-fr.info.unicaen.fr/bnum/jelec/Solaris/index.html>
<http://biblio-fr.info.unicaen.fr/bnum/jelec/Solaris/d01/1levy.html>
<http://pespmc1.vub.ac.be/>
<http://www.ecogesam.ac-aix-marseille.fr/Resped/Admin/Com/SciInfCom.htm>

Arts numériques :

<http://v.morignat.free.fr/index.php?page=liens>