

8c

Handwritten signature

Tel: 71 72 42

Vilèm FLUSSER

REPENSER LA CULTURE ET LA TECHNOLOGIE

(Rencontres "Informatique/Culture", la Chartreuse, 8/7/83.)

Nos rencontres ont pour centre le problème de l'informatique. Néanmoins on ne peut pas séparer l'influence que l'informatique exerce sur la culture du présent et du futur immédiat, de l'influence exercée par d'autres développements technologiques, parallèles et divergents. C'est pourquoi on a choisi, pour notre première réunion, le titre beaucoup plus vaste de "culture et technologie". Ce choix représente un effort pour mettre en question la révolution culturelle, qui se prépare de toute évidence, du point de vue du développement technique en général. Je vais donc essayer de dessiner les contours de cet événement, (tels que je les vois), pour ensuite accentuer trois aspects qui me semblent être parmi les plus troublants. Mais permettez-moi de commencer par une brève présentation de l'informatique, afin d'insérer cette contribution dans son contexte.

Le mot informatique a de plus:

L'informatique peut être définie comme discipline dont le propos est de discipliner notre engagement contre la tendance naturelle vers l'entropie. La nature comme un tout se présente comme tendance vers le plus probable, vers la perte progressive de l'information, vers ce qu'on appelle "la mort thermique". Il est vrai que des situations peu probables, hautement informatives, apparaissent par hasard dans la nature (par exemple, les systèmes planétaires, la cellule vivante, ou le cerveau humain). Mais de telles situations retourneront, par nécessité, dans la tendance générale vers la perte d'information, pour y être "oubliées". L'homme est un être, (peut-être le seul), qui s'oppose délibérément à cette tendance vers "la mort thermique", vers la mort tout court, et il le fait en établissant délibérément des situations peu probables, et en les emmagasinant contre l'oubli. Un exemple d'une telle situation peu probable et emmagasinée est une chaussure, (une forme peu probable pour une peau d'animal). Un autre exemple en est un livre, (une mémoire qui emmagasine des combinaisons peu probables de lettres, de mots, de pensées). La totalité des situations peu probables ainsi établies peut être appelée "la culture", et la totalité des magasins qui conservent ces situations peut être appelée "l'histoire". Or, l'informatique, telle que je la vois, est une discipline dont le propos est de discipliner la culture et l'histoire. Elle se trouve donc, d'une façon trouble, au-delà de la culture et de l'histoire, pour pouvoir, à partir d'une telle "transcendance", analyser et synthétiser, critiquer et diriger, bref : "programmer" la culture et l'histoire. La position ontologique de l'informatique est peu commode.

La méthode par laquelle l'homme établit des situations peu probables s'appelle "travail". Il s'agit de changer la forme d'un objet donné de sorte qu'il garde la nouvelle forme, de l'"informer". On peut dire qu'il s'agit de l'effort pour faire en sorte que l'objet soit comme il "doit être". De lui donner une valeur. La chaussure a une valeur, parce qu'elle est une peau d'animal telle que la peau doit être. Cette valeur est profondément insérée dans la chaussure, car la forme peu probable, l'information, lui a été profondément imprimée. Seul, l'usage de la chaussure, sa consommation, peut effacer l'information. C'est la raison pour laquelle le travail est tenu d'être une production de valeurs, et la consommation une destruction de valeurs. Or : le travailleur est censé réaliser des valeurs, et le consommateur les faire oublier. On peut montrer que toutes les catégories culturelles (par exemple la propriété, la division du travail, la justice, l'échelle des valeurs, la création, les prétendues "valeurs ultimes") sont fondées sur une telle analyse du travail et de la consommation. "Qui possède la chaussure et qui doit la posséder ?" "Qui produit des chaussures et pour qui ?" "Comment distribuer les chaussures ?" "Vaut-il mieux posséder une chaussure ou sauver son âme ?" "Comment de nouvelles formes de chaussures sont-elles inventées ?"

.../...

.../...

"Y-a-t'il une chaussure idéale ?"

Or, le développement de la technologie, partiellement soutenu par l'informatique, a rendu une telle analyse du travail inopérante. Et, par là, il a remis en question toutes les catégories culturelles. La raison en est que dans le travail traditionnel, l'établissement d'une situation peu probable, et l'emmagasinement de cette information dans un objet, sont deux aspects d'un même geste, tandis que dans le travail nouveau il s'agit de deux gestes clairement distincts. Le cordonnier "trouve" la forme de la chaussure non seulement dans sa mémoire, mais aussi pendant sa lutte contre la résistance que lui offrent le cuir et le pied humain. "Dialectique entre la théorie et la praxis". Avec la première révolution industrielle, il est vrai, ces deux aspects du travail ont commencé à se séparer : la forme de la chaussure industrielle a été élaborée par un ingénieur et un "designer", et elle a été imprimée dans un outil d'acier, lequel imprime, à son tour, cette information sur du cuir. Dorénavant, l'information, la valeur se trouve plutôt dans la machine, et moins dans la chaussure, (elle est devenue moins chère). C'est pourquoi la question industrielle est plutôt : "Qui doit posséder la chaussure ?". Néanmoins, la valeur, l'information, reste toujours emmagasinée dans un objet, et est donc toujours censée être le résultat d'un travail.

Ne

La deuxième ou troisième révolution industrielle, (dont il s'agit ici), a rompu le lien entre l'élaboration de l'information et son impression sur un objet. Un "outil intelligent" possède un programme et contient diverses formes de chaussures, et il les imprime automatiquement sur le cuir, selon le choix du futur consommateur. Le geste de l'impression de l'information sur un objet est devenu non-humain. Et, par là, l'homme se trouve émancipé de la nécessité de travailler au sens strict, et il est libre de se concentrer sur l'élaboration de l'information. Il se trouve, toutefois, que ce geste d'élaboration d'informations est, lui aussi, programmable, et qu'il peut être, en thèse, automatisé. En tout cas, la valeur de la chaussure, son information, n'est plus dans la chaussure, ni dans l'outil, mais dans le programme. Elle n'est plus le résultat d'un travail au sens strict, mais d'un jeu combinatoire avec des éléments d'information, des "bits". C'est la raison pour laquelle la question post-industrielle ne sera plus : "Qui doit posséder la chaussure et l'outil ?", mais "Qui doit programmer l'outil, et n'est-il pas, lui-même, programmé pour le faire ?"

NC

Il s'agit là d'une véritable révolution culturelle, d'une transvalorisation de toutes les valeurs. Par exemple, ce n'est pas celui qui possède les matières et les énergies, mais celui qui programme, (ce n'est pas celui qui a du pétrole, mais celui qui a des idées, p.e. le Japon), qui détient la décision. Autre exemple : ce n'est pas le travailleur mais le programmeur, qui produit les valeurs, et le travailleur devient une forme vouée à la disparition, (un chômeur). Ou : la question de la division du travail et de la lutte des classes est remplacée par la question de la relation entre la décision humaine et la décision des appareils de plus en plus autonomes de toute interférence humaine. Ou : il ne s'agit plus de vouloir distinguer entre les bonnes et mauvaises actions, (toute action est automatisable et programmable), mais de la distinction entre les bonnes et mauvaises intentions, (des bons et mauvais programmes). Ou : il ne s'agit plus de vouloir produire des objets beaux, (des oeuvres d'art), mais d'élaborer des modèles d'expérience nouvelle et enrichissante. Finalement : la question des "valeurs ultimes", ou des "modèles toujours plus adéquats" n'a plus de sens là où l'homme, avec l'aide des appareils, programme toute forme : "La mort de Dieu".

NC

Je vous propose de choisir, parmi cette avalanche de mutations, trois aspects seulement, pour les soumettre à votre réflexion. (1) La dévalorisation des objets, qui est la conséquence de la dévalorisation du travail. (2) La transvalorisation de l'acte artistique, qui est la conséquence de dévalorisation de l'objet. (3) La reformulation de la question de la liberté, qui est la conséquence de la transvalorisation de l'acte artistique.

NC

.../...

.../... Révolution de l'objet .../...

(1) Les objets ont une valeur quand ils emmagasinent une information. Une chaussure usée ne vaut rien, parce que l'information qu'elle contenait est oubliée. En effet, une telle chaussure est une anti-valeur : elle n'est pas comme elle doit être. Or, avec la révolution industrielle de telles anti-valeurs s'accu- mulent, elles polluent l'ambiance, et elles nous menacent. La raison de cet amas d'anti-valeurs est que la révolution industrielle produit une quantité croissante d'objets de moins en moins chers, (des valeurs en décroissance), qui exigent une quantité croissante d'hommes pour les produire et les consommer, (explosion démographique). Ces objets-là exigent aussi des quantités croissantes de matières et d'énergie, (colonialisme), d'où la menace que les sources de matière et d'énergie s'épuisent. Bref, le progrès de la révolution industrielle pollue l'environnement, massifie l'humanité, et il épuise le monde.

C'est une des raisons pour lesquelles la post-industrie fait volte- face. Elle le fait par l'abandon de la croissance, et par la recherche du rétré- cissement. Les objets continuent à devenir moins chers, leur valeur diminue au fur et à mesure que chacun peut les bricoler chez lui avec des outils intelligents. En conséquence on ne les emmagasiner plus : leur information est emmagasinée dans le programme de l'outil. Aucun sens à vouloir posséder plus d'une paire de chaus- sures, si je peux m'en bricoler autant que j'en veux. L'outil intelligent, en dis- ciplinant et en dés-humanisant le travail, réduit le temps, l'espace, la matière et l'énergie nécessaires pour produire une chaussure. Tout se rétrécira : la quan- tité des objets, le temps, l'espace, la matière et l'énergie nécessaires pour les faire.

Avec cela, le climat tout entier de la vie s'amenuira : le village au lieu de la ville, la petite maison, le petit jardin cultivé intensivement, la petite voiture individuelle, la petite cuisine. Les organisations géantes comme l'Etat, le parti politique, le syndicat, seront remplacées par des petits groupes de pression, de terreur, de coopérative, de famille au sens nouveau de ce terme. Ces petits groupes seront reliés par des média d'informations qui couvriront le globe. La motivation de ces groupes sera précisément cet échange global d'infor- mations, et non plus une motivation économique. Quand un minimum d'objets dispo- nibles est atteint, (on l'évalue à environ \$ 6.000. - per capita production, au- delà duquel la "law of diminishing returns" passe à valoir), ce n'est plus l'éco- nomie, mais la sociologie qui forme l'infrastructure de la société.

Or, ce transfert de l'intérêt à partir de l'objet vers l'informa- tion, (ne pas désirer une paire de chaussures de plus, mais une expérience nou- velle de plus), entraînera l'apparition d'une quantité inimaginable d'informations sans support "objectif". Un exemple précoce d'un tel "objet non-objectif" est la photo. Son support objectif, le papier, n'a pas d'intérêt, car l'information qu'elle transporte peut être aisément transférée d'un support sur un autre. De tels objets deviendront de moins en moins objectifs : c'est le cas des films, des vi- déos, des vidéo-textes, des hologrammes. Il apparaîtra tout un univers d'objets insaisissables, (de textes, d'images, de volumes "qui ne sont pas là"), dont l'é- cran de l'ordinateur est un exemple primitif. Cet univers spectral concentrera tout l'intérêt de l'humanité : il modèlera toutes les expériences, les connais- sances et les actions. Dans un tel univers toute question ontologique, (est-ce vrai, est-ce faux ?), perdra son sens. C'est un univers leurrant, parce qu'arti- ficiel.

(2) C'est dans ce contexte qu'il faut repenser l'acte artistique. Avant la victoire de la bourgeoisie au 15^{ème}, (qui était la base de la révolution industrielle), "art" et "technique" étaient synonymes, et ils signifiaient tous deux, la méthode pour faire. Notre thème d'aujourd'hui, "culture et technologie", aurait été alors synonyme de "culture et art". Pendant l'âge moderne, l'art au sens où nous l'employons s'est séparé de la technique, pour être enfermé dans un