



**MONICA STUDER ET PHILIP VAN DEN BERG**

## **T.R.I.P.**

(Langue : anglais)

**2001**

*T.R.I.P.* nous fait découvrir un projet fictif à la fois scientifique et artistique mené par une fondation (FOWDIB) qui mène des recherches sur la possible conscience des machines. L'œuvre, en ligne sur internet, nous invite à entrer en contact avec la conscience des machines et/ou de l'ordinateur grâce à un programme informatique aux effets hallucinogènes et psychédéliques...

**INTELLIGENCE** **DROGUE**  
**INFORMATIQUE** **INCONSCIENCE**  
**PSYCHÉDÉLISME** **NEW-AGE** **SCIENCE-FICTION**  
**ORDINATEUR** **ARTIFICIELLE** **ANTHROPOMORPHISME**  
**COULEUR** **HALLUCINOGENE**  
**PROGRAMME** **CONSCIENCE**

# 1 PREMIÈRE APPROCHE DE L'ŒUVRE

---

## PRÉSENTATION

---

### CONTENU

---

#### Les appareils numériques, les ordinateurs ont-ils une conscience ?

Le projet **T.R.I.P.** (Transcendence for Real and Implicit Personalities = Transcendance pour Personnalités Réelles et Implicites) est une contribution méthodologique et pratique à la recherche poursuivie par la FOWDIB (The Woodhead Foundation for Digital Consciousness = la fondation Woodhead pour la conscience numérique) depuis 2008, qui s'intéresse à la question fondamentale de l'extension de la conscience par les drogues, via l'ordinateur personnel. Il peut s'agir par exemple de programmes informatiques qui ont, sur le métabolisme, un effet cathartique (libération des émotions refoulées) ou extatique (état de jouissance, de joie extrême) comparable à celui induit par les drogues hallucinogènes. Plusieurs groupes de travail sont constitués autour d'objets d'études différents comme des nouvelles règles pour une nouvelle version du test de Turing (proposition de test d'intelligence artificielle fondée sur la faculté d'imiter la conversation humaine) ou des thérapies à long terme pour les téléphones mobiles maltraités. Les membres de la fondation sont constitués de quatre scientifiques humanoïdes, un macintosh et un I-phone. Les artistes ont créé un programme informatique nommé Pharmakogramm (programme informatique permettant de créer des effets hallucinogènes par des formations mouvantes de spectres colorés), et peut mettre le spectateur en transe et affecter l'ordinateur. En effet, dans la phase de conscience d'un appareil, il a été remarqué que l'ordinateur porte un arrangement unique des couleurs et des séquences et une communication directe peut prendre forme entre l'être humain et l'ordinateur dans la même sphère. L'œuvre se présente sous deux formes :

- **Une version sous forme de site internet** qui inclut les recherches de la FOWDIB Foundation sur la conscience des appareillages numériques ainsi que des tests du programme Pharmakogramm sous forme de prise de pilules fictives procurant des effets différents. Elle comprend également une documentation exhaustive de l'œuvre Beam Me Up (« Téléportez-moi » en français, inspirée de la célèbre réplique du film Star Trek) développée au sein d'un projet autour de l'art et l'Internet.

- **Une version plein écran utilisable pour une présentation sur grand écran** ou sous forme de projection du programme Pharmakogramm. Dans cette version, les différentes variations colorées s'enchaînent en une seule présentation mise en boucle.

### PISTES DE REFLEXION

---

- **Depuis 30 ans, un certain nombre de disciplines scientifiques ont mis la question de la conscience au centre de leur recherche afin de savoir comment le cerveau fonctionne, traite l'information. C'est aussi l'avènement de l'informatique et le développement des appareils numériques.** Le cerveau fonctionne-t-il comme un ordinateur, peut-il devenir un cerveau très puissant qui pense ? Aujourd'hui, l'humain attribue des caractéristiques humaines à ces machines. Pourquoi ne pourraient-elles pas avoir une conscience ? L'intelligence artificielle pourra peut-être le permettre puisque c'est elle qui permet la relation homme-machine.

- **T.R.I.P.** pose aussi la question de savoir si **l'ordinateur, les téléphones portables sont les nouvelles drogues modernes.** En effet, un état de dépendance se crée à différents niveaux. Il est difficile d'envisager un avenir sans ces outils, quasi-indispensables à l'homme moderne pour travailler, communiquer. Ou est-ce la machine qui prend le contrôle sur nous ?

### CONNEXIONS

---

**T.R.I.P.** rappelle la **contre-culture psychédélique des années 60** apparaissant au même moment que celui des hippies où la nouvelle drogue, le LSD, se répand dans la jeunesse occidentale qui sous effets produisent un style artistique dans différentes disciplines. C'est aussi la période de **light-show** (spectacle de lumière) conçu comme un spectacle total en lien avec les nouvelles technologies de l'époque accompagnant souvent des spectacles de rocks psychédéliques. et plonge le spectateur un état d'extase. Les artistes font aussi référence à d'autres mouvements artistiques comme **l'abstraction des années 20** où l'expression directe se fait par la couleur, le geste créateur et la libération de la figuration. La science-fiction est un domaine de l'œuvre qui nous emmène dans un futur proche. Des auteurs comme **Aldous Huxley** ont décrit dans leur romans des objets ou événements s'inspirant de la puissance des drogues et de la couleur.

---

## LE TITRE

**T.R.I.P.** (Transcendence for Real and Implicit Personalities = Transcendance pour Personnalités Réelles et Implicites) Comme le titre le précise, l'œuvre permet de rentrer dans un état d'extension de la conscience entre l'homme et la machine. Le titre est également un jeu de mots : le mot « trip » sans abréviations signifie un état hallucinatoire causé par une prise de drogue.

---

## PRÉSENTATION DE L'ARTISTE

**Monica Studer & Christoph Van Den Berg**, nés en 1960 et 1962 en Suisse, vivent à Bâle.

Leur travail s'articule autour de l'ordinateur et d'internet. Ils conçoivent eux-même des programmes informatiques et ont créé des œuvres qui traitent des thèmes aussi divers que la présence ou de l'absence de bâtiments dans un plan urbanistique, de la mise en scène d'une légende du Moyen Âge ou encore de la représentation en trois dimensions d'une âme. Dans le projet Beam Me Up (complémentaire à T.R.I.P), ils invitent des artistes et des auteurs issus de différentes spécialistes et de différents pays, à réfléchir sur des concepts de l'espace, du cyberspace. dans leurs oeuvres artistiques et essais. Il a aussi son propre site : [www.beam-me.net](http://www.beam-me.net)

---

## 2 EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE DE L'ŒUVRE

---

### COMMENT FONCTIONNE L'ŒUVRE ?

**T.R.I.P. 1** : sur l'écran, il apparaît une figure morte comprenant un tissu à motifs, deux chandeliers, une statuette en bronze rappelant Bouddha, un bol d'or comprenant six capsules de couleurs. L'utilisateur choisit une capsule et une courte explication apparaît comme « Pk-cga4 : Bambou Bambee. Un gradient frais et lumineux dans une alternance animée et remuante. Effet : stimulant, euphorisant », puis un cercle sur fond noir apparaît, l'image évolue. Laissez-vous porter... La durée minimale requise est de 2,5 minutes pour parvenir spontanément dans les espaces transcendants, une fois cette phase atteinte, vous pouvez essayer de vous mettre spirituellement en contact avec votre appareil connecté. Une séquence dure 4,5 minutes.

**T.R.I.P. 2** : les huit séquences sont projetées sur un écran à la suite. Attention aux effets secondaires : désorientation, images rémanentes, vertiges, maux de tête, vision floue, apesanteur

---

### S'INTERROGER

- Pensez-vous qu'un appareil numérique peut avoir une conscience ?
- Pourquoi utilisez-vous l'ordinateur, le téléphone portable ? En avez-vous nécessairement besoin ? Pourquoi ?
- Que vous procurent en émotions toutes ces couleurs ?

---

### ATELIERS

- **L'intelligence artificielle :**  
Recherche d'histoires sur la science-fiction en lien avec cette thématique.
- **La couleur et ses effets :**  
Recherche sur la symbolique des couleurs et ses effets. Réalisation d'un montage vidéo abstrait procurant une sensation.
- **L'ordinateur, une nouvelle drogue ?**  
Débat / Discussion / Sensibilisation.

---

### THÉMATIQUES EN LIEN AVEC LE PROGRAMME DE L'ENSEIGNEMENT DE L'HISTOIRE DES ARTS

- **Collège :**  
« Arts, créations, cultures »  
« Arts, espace, temps »
- **Lycée :**  
Champ anthropologique : « Arts, réalités, imaginaires » « Arts, sociétés, cultures »  
Champ esthétique : « Arts, artistes, critiques, publics »

## 3 POUR ALLER PLUS LOIN

---

### GLOSSAIRE

**Anthropomorphisme** n. m. : attribution de caractéristiques comportementales ou morphologiques humaines à d'autres entités comme Dieu, des animaux, des objets, des phénomènes, voire des idées / Terme dérivé du grec ancien ἀνθρώπος (« homme », « genre humain »), et ἀμόρφη (« forme »).

**Intelligence artificielle ou IA** n.f. adj. : recherche de moyens susceptibles de doter les systèmes informatiques de capacités intellectuelles comparables à celles des êtres humains / terme inventé par le chercheur américain John McCarthy (1927-2011).

**Hallucinogène** n. m. : substance chimique psychotrope qui induit des hallucinations, des déformations de la vue, de la cohérence de la pensée et de la régularité de l'humeur, appelé également « état modifié de conscience » par certains usagers, désirant atteindre une démarche spirituelle à travers l'art.

**Psychédéisme** n.m. : mouvement de contre-culture apparu dans le milieu des années 1960, valorisant les perceptions sensorielles des drogues hallucinogènes et psychotropes, comme le LSD / terme inventé en 1956 par le psychiatre H. Osmond qui étudiait les effets des drogues sur le psychisme / terme venant du grec psyche (âme) et deleïn (visible, clair, signifiant « révélateur de l'âme »).

**Conscience** n.m. : faculté mentale qui permet d'appréhender de façon subjective les phénomènes extérieurs (par exemple, sous la forme de sensations) ou intérieurs (tels que ses états émotionnels) et plus généralement sa propre existence.

---

### WEBOGRAPHIE :

Sur l'artiste :

■ [www.xcult.org](http://www.xcult.org)

Sur l'œuvre :

■ [kunst.ricola.ch/en/intra\\_art/studer\\_berg1.html](http://kunst.ricola.ch/en/intra_art/studer_berg1.html)