

ARS ACCIDENTALIS, L'ART DE L'ACCIDENT ESTHÉTIQUE DU CRASH ET MILLENNARISME TECHNOLOGIQUE

Virginie Pringuet

Encyclopédie Universalis, Millénarisme : le millénarisme, attente d'un Royaume qui serait le paradis retrouvé, se place souvent sous la direction d'un chef charismatique, un messie. Il n'existe que chez les peuples qui connaissent les mythes du paradis terrestre, s'y ajoutant un mythe du "retour du héros culturel". Le millénarisme est l'attente d'un royaume de repos et de paix, mais les millénaristes ont souvent recours à la violence pour hâter l'avènement du royaume. En effet, si le millénarisme "arrive" par lui-même et d'un coup, s'il n'a pas en théorie à être instauré, les millénaristes cherchent souvent à avancer ou à faciliter sa venue par des actions révolutionnaires. Autre contradiction apparente : si le Royaume est situé dans l'avenir, il est en fait conçu comme le retour de l'âge d'or originel. Le millénarisme est presque toujours à la fois réactionnaire et révolutionnaire. Il comprend en général des phases préliminaires, des épreuves, annoncées par des signes célestes et terrestres : comètes, météores, famines, pluies de sang, épidémies, tremblements de terre. Ces épreuves sont habituellement orchestrées par un antimessie, l'Antéchrist.

Dans le sillon des secteurs financiers, industriels et militaires, le milieu des arts électroniques semble anticiper la secousse sismique de la fin du millénaire et succombe à l'attraction du puissant trou noir sémantique Y2K, le satané bug du siècle. Depuis l'automne, la plupart des festivals et symposiums internationaux d'arts technologiques ont abandonné leurs traditionnels débats sur les contenus ou l'écriture interactive pour s'attaquer à des thématiques plus engagées au parfum du millénarisme. En septembre dernier, on discutait "révolution et terreur" à ISEA (International Symposium on Electronic Arts) à Liverpool et Manchester ; à Ars Electronica à Linz, il était question de "InfoWar", la guerre de l'information ; enfin, en novembre dernier, on s'interrogeait sur "l'art de l'accident" à DEAF (Dutch Electronic Art Festival), à Rotterdam.

Presque plus en retard que les PME pour s'inquiéter du passage à l'an 2000 et au troisième millénaire, artistes, théoriciens et organisateurs du domaine des nouveaux médias tentent de mesurer la problématique des défaillances technologiques, des virus, des crash informatiques et autres bugs systémiques afin d'en révéler le potentiel artistique et novateur. 1999 est l'année du sursaut pour interroger les relations entre art, technologie et société, dans un contexte de fuite en avant, accélérée par le compte à rebours du millénaire. Course folle pour comprendre la mystique d'une échéance soi-disant fatale, le millénaire placé sous le signe de l'accident intégral, la bombe temporelle. La Time bomb, damant le pion à la peur du champignon nucléaire.

Le festival DEAF est organisé par V2 - institute for the unstable media, une organisation pionnière en nouveaux médias basée à Rotterdam, active depuis 1987. Soulevant la question de l'ars accidentalis, DEAF98 a fourni quelques pistes inusitées de réflexion quant à la créativité qui réside dans tout dysfonctionnement machinique, qu'il s'agisse de virus, de bug ou de crash. Les idées conductrices de DEAF s'inspirent de la philosophie aristotélicienne selon laquelle les défaillances de nos objets sont inscrites dans leur conception, leur substance même et constituent leur essence profonde. Comme l'a souvent rappelé Paul Virilio, l'invention du bateau, de la locomotive à vapeur ou de la scission nucléaire coïncide avec celle du naufrage, du déraillement ou de la bombe atomique. L'accident non pas comme un événement extérieur temporel inopiné, mais comme une soudaine transformation de la matière dans l'espace. Ainsi, Virilio interrogé sur le sujet de l'ars accidentalis (1), définit l'accident global non pas comme une force externe venant perturber un certain état des choses, mais comme un élément intrinsèque de la réalité, sorte de programme interne, de mutation radicale et incontrôlable de notre environnement.

Des projets artistiques présentés à DEAF tels que The Live Room - Transducting Resonant Architecture par Mark Bain, OSS/**** de JODI ou encore C.O.T.I.S. du collectif KIT, ressort un même acharnement à décortiquer l'essence de la défaillance technologique, à sonder l'espace-temps des catastrophes dans leurs dimensions dynamiques (sonores, visuelles et matérielles) ainsi qu'une aspiration à extirper l'esthétique de l'accident. Dans ces trois pièces, la démarche consistait à créer, manipuler ou capter une perturbation allant s'infiltrer, s'amplifier puis s'emparer de la structure d'un objet (building, ordinateur, avion) pour le transformer de façon radicale et irréversible. Dispositifs sonores, vidéos, architecturaux ou en ligne pour tâter du crash, modéliser des collisions, des parasites, dégrader des signaux, des machines ou des bâtiments, détourner des navigateurs, des lignes de codes et des javascripts...

Esthétique du virus

Prenons par exemple The Live Room de Mark Bain, une installation temporaire, un dispositif parasitaire exploitant la spécificité d'un site architectural donné, à savoir un pont, un building, un bateau, etc. Bain déploie une cohorte de machines génératrices d'ondes, de petits appareils d'intensification acoustique qu'il va attacher à des points stratégiques d'un bâtiment afin d'entrer en résonance avec sa structure et faire vibrer l'espace qui le délimite. The Live Room utilise un principe d'induction sismique pour activer l'intérieur et l'extérieur de la surface afin de créer une intense charge tectonique et connecter différentes parties d'un bâtiment en les faisant vibrer. A Rotterdam, les bureaux de V2 ainsi que la péniche sur laquelle les festivaliers se sont retrouvés pour la fête de clôture baptisée adéquatement Titanic, ont été les terrains d'expérimentation de Bain. Étrange expérience à la fois physique et sonore, que de sentir un édifice entrer en phase avec lui-même, d'entendre le chant intérieur d'un bloc inerte. Tel un virus, The Live Room, cherche à réinjecter un souffle à ces constructions, à révéler leur vie secrète, à rendre perceptible leurs propriétés internes et l'organicité de leur structure, tout en les mettant en péril et jouant dangereusement avec les lois de la destruction, du tremblement de terre.

Esthétique du bug

Le duo JODI quant à lui, n'a pas fini d'explorer en bons pirates de bureaux le potentiel esthétique des messages d'erreur, des no-man lands et impasses électroniques qui attendent tout utilisateur d'ordinateur derrière les URLs du web ou dans les tréfonds de son système d'exploitation. Le principe de leurs projets précédents et d'OSS/****, projet Web et CD-Rom, est assez simple mais toujours efficace : quand une calamité tel qu'un bug s'infiltré dans un disque dur, c'est l'utilisateur tout autant que la machine, qui devient inopérant. Perte de contrôle de la souris, double, si ce n'est triple clicks désespérés, Escape, F3, Shift+Ctrl+pomme+Backspace... rien n'y fait. Les nerfs deviennent fébriles, le clique compulsif, OSS/****, c'est une prise d'otage. Parce que la spécialité de JODI, c'est d'écrire des programmes qui simulent des modèles de dysfonctionnement d'ordinateur, des modèles prônant l'irrationnel, l'anti-logique, l'anti-userfriendly, le bruit visuel, la navigation erratique obligeant l'utilisateur à improviser, à "désapprendre", à briser les routines acquises à coups de milliards de pages web et de milliers d'heures sous windows...

Esthétique du crash

Tout aussi radicale, l'installation C.O.T.I.S., Cult Of Inserter Seat de KIT. Sorte de boîte noire grandeur humaine, abandonnée sur un terre-plein de Rotterdam, consistant en un sanctuaire de sons, de mots et d'images enregistrés avant impact, compilation géographique et sonore de divers crash d'avion. Les visiteurs s'infiltrèrent timidement dans l'univers capitonné de ce "container" en métal où se déroulent en boucle les dernières secondes avant les crash. La boîte noire devient ici l'objet sacré ayant survécu à cet écrasement de l'espace-temps, un espace-temps enregistré, un retour à la terre accéléré, figé sous forme de mots balbutiés, de sons brouillés et d'images de la surface vers laquelle on plonge. A l'inverse du siège éjectable, la boîte noire reste coincée dans les entrailles du vaisseau en perdition et constitue la dernière inscription avant la fusion ultime entre l'humain et la machine, rencontre irréversible et tragique entre l'humain et son outil, retombée fracassante du ciel vers la surface. Revisitant certains éléments symboliques de l'Apocalypse (dernier des livres de la Bible), plaçant le ciel en miroir de la terre et de ses cicatrices futures, C.O.T.I.S. exprime l'impossibilité pour l'humain et ses objets de franchir certains seuils (conquête de l'espace, vitesse) sans s'anéantir mutuellement, sans transformer leurs points de rencontres en zones d'impact et de destruction.

L'accident comme source d'inspiration, comme point de départ pour une réflexion sur l'écologie des médias instables, c'était le parti pris du festival DEAF allant à l'encontre du catastrophisme ambiant. Alors que les médias s'acharnent à vulgariser tout en mystifiant Y2K, émergent de nouvelles représentations des objets technologiques, imprégnés de superstition millénariste et symbolisme apocalyptique. Raccourcis cognitifs désignant les systèmes informatiques comme référence naturelle pour expliciter les dysfonctionnements des systèmes économiques, sociaux et politiques bref, de la société de l'information. Devenus ainsi métaphore dominante des sociétés post -industrielles, les systèmes et réseaux informatiques catalysent de puissants symboles et mythes récurrents dans l'histoire des sciences et des technologies ainsi que dans les (rares) périodes de transition entre deux millénaires. Nous vivons ainsi à la veille du passage de l'an 2000 et de la généralisation des processeurs 400MgH, une conjoncture exceptionnelle pour l'exacerbation de croyances et superstitions qui, depuis l'aube des temps, ont toujours accompagné l'invention de nouveaux outils par l'humain, fragile homo faber combattant pour maîtriser son environnement et pour assouvir son insatiable besoin de contrôle sur son devenir.

A la veille de l'an 2000, le retour du Christ se traduit par le surgissement d'un Y2K dans lequel on retrouve cette même dimension de sanction envers une humanité défiant Dieu, de punition divine, le bug étant la nouvelle "réincarnation" d'un Dieu tout puissant.

Notes et URLs qui renvoient au texte :

(1) Surfing the accident, "The Art of the Accident", NAI Publishers/V2-Organisatie, Rotterdam, 1998

V2 Organisatie : <http://www.v2.nl>

ISEA98 : <http://www.isea98.org>

Ars Electronica98 : <http://www.aec.at/infowar/>

JODI : <http://oss.jodi.org/>; <http://www.jodi.org>

KIT : <http://www.gas.u-net.com/cotis/cotis.html>

Depuis 1997 Viriginie Pringuet œuvre au sein de la programmation des nouveaux médias du Festival de nouveau cinéma et des nouveaux médias de Montréal (FCMM) : <http://www.fcmm.com>

Cet article est reproduit avec la permission de Synopsis, la revue de Main Film, un centre de services montréalais pour cinéastes indépendants. <http://www.mainfilm.qc.ca>