

Le vivant et l'artificiel

Vilem FLUSSER

(Pour M. Bernard Faivre d'Acier, et Louis Bec)

Deux tendances sont en train de converger. L'une tend vers la simulation artificielle du comportement vivant dans des objets inanimés. L'autre vers la simulation de cette simulation dans les hommes, pour que ce comportement devienne programmable. Quand ces deux tendances se fondront pour n'en former qu'une, la distinction entre le vivant et l'artificiel deviendra caduque. Cette distinction est déjà difficile à faire. Comment distinguer entre une oeuvre produite par des hommes et une oeuvre produite par des robots ? Entre une intelligence humaine et une intelligence artificielle ? Et l'engrenage entre le vivant et l'artificiel est tel qu'on peut autant dire que l'homme fonctionne en fonction des appareils que dire que les appareils fonctionnent en fonction de l'homme.

Les deux tendances, quoique dissociées l'une et l'autre dans le passé, ont une origine commune. Elle naissent, toutes deux, du fond de la culture occidentale. L'homme occidental se trouve dans un monde "transcendable". Dans un monde qui peut être contemplé et manipulé "du dehors". Il peut devenir un monde-objet d'un sujet transcendant. Cette cosmovision est inscrite dans un mythe occidental : celui du démiurge et du Créateur. Or, cet espace transcendant, occupé à l'origine par le démiurge divin, devient accessible à l'homme. C'est à partir de là que l'homme connaît et manipule le monde. C'est à partir de là qu'il objective le monde, y compris lui-même et sa société. C'est l'espace de la philosophie, de la science, de la technique, de l'art, et de la politique. Le projet de la culture occidentale est de tout objectiver, tout connaître et tout manipuler en tant qu'objet. Pour une telle connaissance et action objective il n'y a pas de sens à vouloir distinguer entre un objet vivant et un objet artificiel. Les deux sont "programmables" par le sujet transcendant. La convergence des deux tendances vers la programmation sera l'aboutissement du projet occidental. "End game".

La plupart des cultures non-occidentales conçoivent l'homme en tant que présence intra-mondaine. Son "esprit", son "âme", ne sont que du matériel

ia:

'le vivant et l'artificiel',
(Sympos. 10.7. - 4.8.84) Arignon)
Marseille 1984

mondain raréfié, des "ombres", des "spectres". Ils peuvent se matérialiser. Pour notre culture, au contraire, le sujet s'oppose dialectiquement au monde. Il ne peut se matérialiser que dans l'oeuvre. L'ensemble des oeuvres, la culture, est la synthèse entre sujet et objet, c'est de la matière spiritualisée et l'esprit matérialisé. Les objets qui simulent artificiellement le vivant sont des "ombres" du sujet. Et l'homme - objet qui simule ces simulations est le "spectre" du sujet. Et avec la convergence de ces deux formes de matérialisations du sujet, toute distinction entre "ombres" et "spectres" devient caduque.

Ce climat sombre et spectral émane de l'ambiance composée d'artifices simulant le vivant et d'hommes programmés, de cette ultime matérialisation du sujet. Les images techniques émettent ce climat. Il exhale du fonctionnement des appareils géants : des partis, des multinationales, des syndicats, de l'état. Et il devient presque palpable dans la "menace atomique". Il s'agit d'appareils composés d'objets intelligents et de fonctionnaires humains programmés. Ces appareils s'engrènent, et ils sont programmés pour anéantir l'humanité. Ils poursuivent leur programme par inertie. Automatiquement. L'ultime matérialisation du sujet est son automation sombre et spectrale.

A l'origine, les deux tendances n'étaient pas perçues comme convergentes. On ne se rendait pas compte que l'invention de la machine à vapeur entraîne l'ouvrier dans une chaîne de production, qu'il s'agit là des deux côtés de la même tendance. On croyait possible que la machine qui simule un mouvement vivant peut émanciper l'homme. On croyait que l'élevage et l'agriculture, ces techniques pour artificialiser des animaux et des plantes, êtres vivants, peut ne pas entraîner l'esclavage et la servitude, cette technique qui simule dans l'homme le comportement des animaux et des plantes artificiellement "domestiqués". C'est qu'on croyait que la technique qui simule le vivant dans l'objet est affaire de la science, et que la technique qui simule cette simulation dans l'homme est affaire de la politique. A présent, la convergence des deux tendances est devenue nette. Le robot et le fonctionnaire, l'ordinateur et l'analyste de systèmes, déjà devenus difficiles à distinguer l'un de l'autre, posent, tous, à la fois des problèmes scientifiques et politiques. La situation actuelle montre nettement que la science et la politique occidentales, avec les techniques et les arts qui en découlent, naissent de la même tendance vers l'objectivation totale et totalitaire.

Pour que cette convergence se réalise, il a fallu que le sujet transcendant avance loin dans sa transcendance. Assez loin pour que le monde objectif soit perçu en tant que champ composé de virtualités ponctuelles, et non plus en tant que contexte composé d'objets solides. A partir d'une telle distance d'abstraction, il est devenu possible de décomposer les objets en particules élémentaires, les êtres vivants en combinaisons d'éléments génétiques, les actes humains en actomes élémentaires, et la pensée humaine en bits d'information. Et il est devenu possible de calculer, computer et programmer le monde-objet. La chimie peut calculer, computer et programmer des matériaux. Le génie génétique, des animaux et des plantes.

La cybernétique et l'informatique, les gestes des robots et des fonctionnaires. Et la logique et la théorie de la décision peuvent calculer, computer et programmer les programmes des ordinateurs et des décideurs humains. De sorte que tout devient "vivant", (au sens d'inspiré par un programme). Et tout devient "artificiel", (au sens de délibérément produit).

Mais ceci a posé le problème de l'automaticité. Les éléments ponctuels, (molécules, atomes, particules, gènes, actomes, bits d'information), se combinent et recombinaient par hasard. Ils peuvent former, par hasard, des situations peu probables. Des nébuleuses, des cellules vivantes, des cerveaux humains. Programmer ces éléments-là, c'est provoquer de tels hasards. C'est faire en sorte que le hasard, la situation peu probable, se réalise plus vite que "dans la nature". La programmation est une accélération de l'accident. L'accident voulu est inscrit dans le programme, il se réalise par le jeu accéléré du hasard, automatiquement. Or, ceci élimine le sujet transcendant, (le programmeur), du fonctionnement de l'objet programmé. C'est cela la signification du terme "automate" : ce qui marche tout seul.

Les objets programmés pour simuler le vivant, et les fonctionnaires programmés pour simuler cette simulation, fonctionnent selon un programme qui marche tout seul. Ce programme-là se dirige vers un accident voulu. Vers une photographie, une grève, la guerre atomique. Les objets programmés et les fonctionnaires programmés n'y peuvent rien. Les photographes, les ouvriers, les généraux, n'exécutent que des gestes automatiques, tout comme l'appareil photographique, le haut-parleur ou le SS20. Quant aux programmeurs, ils croient pouvoir interférer. Ils le peuvent effectivement, quand le programme n'est pas encore entièrement autonome, comme c'est le cas de la photographie et de la grève. Dans le cas de la guerre atomique, c'est déjà plus douteux. Et même, nous disposons d'un exemple de programme tellement autonome qu'il s'est montré capable d'avalé le programmeur : Auschwitz.

Auschwitz peut servir de modèle d'ultime matérialisation, par automation, du sujet transcendant. Dans cette matérialisation ultime le sujet transcendant est tout bonnement avalé. Les robots qui travaillent comme les hommes et les hommes qui travaillent comme les robots, les ordinateurs qui décident comme les hommes et les hommes qui décident comme les ordinateurs, cette transformation des machines en appareils automatiques, et du prolétariat en fonctionnaires automatiques, cette situation auschwitzienne, aura pour ultime fruit l'engloutissement du sujet transcendant devenu redondant. Or, le sujet transcendant est l'assise-même de notre culture. "End game".

Nous n'en sommes pas encore là. Quoique nous soyons déjà hautement fonctionnalisés, nous "transcendons" toujours, si peu soit-il, les appareils simulateurs du vivant qui nous englobent. Nous savons toujours, si peu soit-il, qu'il s'agit là de simulations. Et nous savons toujours, si peu soit-il, que quant à nous, nous sommes vivants, quoique nous simulions ces simulations. Peut être les hommes à venir ne le sauront-ils plus.

Peut-être seront-ils des fonctionnaires parfaits, c'est-à-dire parfaitement heureux. Or, c'est dans ces miettes de transcendance que le Festival d'Avignon aura lieu. Son propos doit être, à mon avis, celui de réfléchir sur la différence entre le vivant et l'artificiel, et de la rendre évidente, avant qu'elle ne s'efface.

