

Vers une communication non-objective.

(Intervention le 9/1/86 au colloque "esthetique de la communication"

Ecole Nationale Supérieure, Paris).

L'homme acquiert, élabore et transmet des informations, et c'est dans ce sens qu'il s'oppose à la nature, (au deuxième principe de la thermo-dynamique). Mais cette opposition n'est pas très efficace, dans la mesure où les informations à être transmises de l'homme vers l'homme, (d'une génération à l'autre), sont imprimées sur des objets, (des livres, des toiles, des pierres, du cuir, de la porcelaine). Car ces objets culturels, eux, sont soumis au deuxième principe. Ce sont des mémoires peu fiables. L'information imprimée sera effacée par la consommation ou par la décomposition naturelle. Avec le temps, les objets culturels, après avoir été entassés dans l'ordure, retourneront vers la nature. Le cycle "nature-culture-ordure-nature" se fermera, ce qui rend douteux tout engagement dans la culture. C'est la raison pour laquelle l'homme a toujours cherché un objet qui résiste à l'action entropique de la nature, un objet "aere perennius", (plus permanent que le bronze), ce qui est une forme de rechercher l'immortalité. Une forme d'engagement contre l'oubli, et contre l'absurde de toute action productrice condamnée à cet oubli.

Bien sûr: il y a toujours eu une communication inter-subjective qui ne passe pas par la médiation objective. Surtout la communication par la langue parlée. Il s'agit de transmettre des informations plus ou moins immédiatement de mémoire humaine vers une autre mémoire humaine. Le propos en est de garder les informations dans ce flux dialogique de très longue durée appelé "tradition". Mais la mémoire humaine, soit individuelle, soit collective, s'avère encore moins fiable que ne le sont les aide-mémoires objectives. Il est vrai que la mémoire humaine n'oublie pas de la même manière que la mémoire de la pierre ou du cuir. Les informations imprimées dans la mémoire humaine ne sont probablement pas effacées, mais refoulées. Et il est aussi vrai que la langue parlée, en tant que médium de communication, garde en quelque sorte les informations transmises par elle. Néanmoins, les informations ainsi transmises se déforment encore plus rapidement que dans les objets, et c'est une des raisons pour lesquelles l'écriture alphabétique, cette partition de la langue parlée, a été inventée: pour préserver les informations plus longtemps.

La révolution informatique dont nous sommes les témoins peut être envisagée comme aboutissement de cette recherche de l'immortalité. Nous voilà munis de mémoires pratiquement éternelles, qui ne sont ni humaines, (quoiqu'elles simulent la mémoire humaine), ni objectives, (quoiqu'elles permettent d'être imprimées comme une pierre ou une feuille de papier). Ces mémoires artificielles, (soient "sèches" comme le silicium, soient "mouillées" comme le seront les mémoires en nerfs dans le proche futur), ont la capacité curieuse de pouvoir oublier rapidement, sans y être contraintes. Elles peuvent garder les informations pour une durée qui dépasse, en théorie, celle de l'espèce humaine. Je ne pense pas que nous ayons évalué toutes les conséquences de cette acquisition récente de l'immortalité. Il s'agit d'une révolution existentielle et culturelle. Je me concentrerai sur l'aspect culturel de cette révolution, et je le ferai très brièvement.

.....

La culture est souvent définie comme l'ensemble des objets informés, (surtout dans la terminologie anglo-saxonne). Ceci implique toute une moralité: celle de la production, (soit libérale, soit socialiste). Faire de la culture, c'est imprimer des informations sur des objets naturels, c'est travailler. Le travail est la source de la culture. Et la consommation, elle, qui est une destruction de l'information imprimée sur l'objet, est la mort de la culture. Une des conséquences d'une telle moralité est la divinisation de l'art: l'artiste produit des objets dont l'information n'est pas consommable, il est créateur de "valeurs éternelles". Or, une telle moralité n'est plus soutenable à l'époque de la révolution informatique. Le travailleur en général, et l'artiste en particulier, ne peuvent plus être divinisés. Pour deux raisons complémentaires: La moralité de la production, dans son optimisme progressiste, ne considère pas l'oubli auquel tout produit est voué. Et elle fait confusion entre objet culturel et valeur. La révolution informatique montre que ce n'est pas l'objet informé mais que c'est l'information qu'il porte, qui vaut. Il nous faut redéfinir la culture, et par conséquence re-elaborer nos catégories politiques et esthétiques.

Voici la définition de la culture qui s'impose: Elle est l'ensemble des informations à notre disposition, (que ces informations soient gardées dans des objets, des mémoires humaines ou des mémoires artificielles). C'est l'information qui est la valeur, car c'est elle qui s'oppose à l'entropie naturelle. Ceci implique toute une moralité nouvelle: Ce n'est pas la production d'objets, le travail, qui est la source de la culture, mais c'est l'élaboration d'informations. Le travail n'est pas un geste digne de l'homme, cet être qui s'oppose à la nature, et il faut releguer le travail sur des machines de plus en plus automatiques. La dignité de l'homme c'est sa capacité d'élaborer des informations nouvelles, des situations peu probables, ou, (comme on le dit à présent), de "processer les données". Or, une telle élaboration d'informations, quoiqu'elle puisse se faire dans l'isolement d'une mémoire humaine individuelle, est beaucoup plus efficace par échange intersubjectif d'informations, par dialogue. Par un dialogue dont participe le plus grand nombre de mémoires humaines et artificielles. La moralité nouvelle est celle d'une communication générale, dialogique.

Les mémoires artificielles, ce dépôt permanent d'informations, formeront nécessairement les points focaux de ce réseau dialogique. C'est en fonction de ces mémoires, et à l'aide de ces mémoires, que l'homme du futur élaborera les informations nouvelles, et ce avec une intensité quantitative et qualitative non encore imaginable. Or, cela aura des conséquences politiques et esthétiques. Les liaisons entre les hommes à travers les mémoires artificielles constitueront un système complexe en forme de réseau sans centre, un système cybernétique. Il n'y aura plus de décisions centrales, mais toutes les décisions seront de computations de décisions atomiques, de bits de décisions. Les théories des décisions et du jeu seront les théories politiques du futur, et tout gouvernement aura cédé sa place à la cybernétisation, ("gouvernement" et "cybernétique" sont, étymologiquement, des synonymes). Quant à l'aspect esthétique de cette nouvelle moralité, il devkendra

