

Lilliput.

Les modèles qui informent les expériences, les désires, les visions, les actes et les souffrances d'une société, et qui le font en partie inconsciemment, sont relativement constants. Ils durent plus qu'une vie individuelle. C'est pourquoi ils sont appelés des "valeurs éternelles" ou des "formes immuables". Cette stabilité relative les rend dignes de confiance, et une telle confiance, (la "foi"), forme la base de toute société. Mais en réalité les modèles changent, et nous, mieux que toute civilisation antérieure, savons comment on peut les changer. Ce savoir de la plasticité de tout modèle s'appelle "modernité". Nous sommes "modernes", parceque pour nous la "théorie" n'est pas une contemplation des modèles éternels, (comme c'est le cas pour les anciens), mais un modelage de modèles.

Quand un modèle change au cours d'une vie, on s'irrite. On se méfie de tout modèle. Et quand toute une série de modèles change au cours d'une seule génération, (comme c'est arrivé pendant les dernières trois ou quatre générations), la base de la société semble trembler. Mais le climat d'un tel tremblement de terre dépend du type de modèles qui change. Si ce sont des modèles de la connaissance, (si ce qui arrive est une "révolution scientifique"), c'est le climat du progrès. Si ce sont des modèles de l'expérience qui changent, (si ce qui arrive est une "révolution artistique") la chose se passe presque à l'insu des victimes. Et si ce sont les modèles du comportement qui changent, (si ce qui arrive est une "révolution politico-sociale"), le tremblement de terre est vécu comme une catastrophe.

Modelologie Bien sûr: les modèles qui informent une société forment une sorte de système, une "mythologie". C'est à dire: ils s'impliquent tous. De sorte que la révolution Einsteinienne, Dadaïste et russe est au fond une seule. Mais il est néanmoins possible de se concentrer sur le modelage d'un seul type de modèle. C'est pourquoi on peut parfaitement étudier la révolution Einsteinienne sans référence à la russe. Ce n'est que quand la mythologie toute entière entre en mutation, qu'on est obligé de parler d'une révolution totale: d'une crise de la foi. Ce n'est que dans ce cas qu'on ne peut plus s'orienter dans le monde par manque d'un modèle auquel on pourrait se fier. La thèse à être défendu ici ^{est} que ceci est le cas à présent.

Selon cette thèse la crise de la foi se manifeste, à présent, le plus nettement comme rétrécissement généralisé de tous les modèles. Toutes nos idées, valeurs, idéaux, visions, théories, sont en train de devenir petits. Cette tendance vers le ^{est} minime et le microscopique est autant plus surprenant qu'elle suit à la tendance opposée vers le gigantisme. Les espoirs illimités des générations précédentes, leur désir d'une connaissance sans limite, d'une consommation sans frein, des plaisirs sans fin, est suivi d'une modestie curieuse, d'une insistance sur des buts très précis, sur des succès limités, sur la stratégie des petits pas, sur la frugalité et le charme de l'austerité.

On peut observer ce rétrécissement de nos modèles dans tous les domaines. Dans l'astronomie le modèle Newtonien d'un monde infini est substitué par des modèles d'un espace-temps fini et courbé dans des poches gravitationnelles. En physique l'intérêt se concentre sur les phénomènes de plus en plus petits et éphémères. En biologie c'est la structure moléculaire qui occupe le centre des recherches. En politique ce sont les petites groupes, (les groupes terroristes, les sectes religieuses, les groupes de pression, les groupes élitaires et "pilotes"), qui jouent le rôles des mouvements de masses de la génération précédente, et ce sont les régionalismes du type basque ou flamand qui occupent la place des évènements du type "Grande Allemagne" ou "Grande révolution" de l'avant-guerre. En art ce sont les tendances comme le "minimal art", le happening et les compositions minimales de la musique dodécaphonale qui articulent une nouvelle sensibilité. Et des tels exemples du rétrécissement de nos modèles peuvent être aisément multipliés. Les mots d'ordre "think small", (pense en petit), "small is beautiful", (le petit est beau) et "less is more", (moins est plus), articulent bien ce sentiment que le futur appartient aux Lilliputiens.

...-.-.-.-.-

La dite "révolution des chips", c'est à dire les instruments qui deviennent de plus en plus petits, intelligents et à bon marché, peut servir d'exemple de cette thèse. Il y a quelques années seulement on pouvait croire que l'artisanat est une forme arcaïque de vie, et que la parole "do it yourself", (fais-le toi-même), est un soupir nostalgique du type "retournons à la nature". A présent tout fait penser que la société post-industrielle sera fondée sur des entreprises domestiques minuscules. Un tel passage à partir de l'artisanat, à travers l'industrie, vers un artisanat post-industriel, mérite une considération:

L'artisan se trouve devant un matériau, (par exemple le cuir), il a un modèle, (par exemple l'idée d'une chaussure), et des outils, (par exemple un marteau). Ce qu'il fait est d'obliger le modèle dans le matériau, et le matériau dans le modèle, et il le fait grâce à l'outil. Le matériau doit être changé parcequ'il n'est pas comme il faut, (par exemple n'est pas une chaussure). Le modèle doit être réalisé parcequ'il n'est pas réel, (par exemple l'idée d'une chaussure n'est pas une chaussure). Et l'outil est une extension du corps de l'artisan, (par exemple le marteau est son poign étendu). L'artisan est donc engagé à changer le monde selon une idée. Il peut le faire, parceque son idée, (son modèle), est d'une dimension humaine: c'est son idée à lui, et c'est lui qui est la mesure de son idée, (anthropos metron panton).

Dans l'industrie il y a une machine à diverses ouvertures. Par une des ouvertures entre le matériau, par une autre l'énergie, par une troisième le modèle, et par la quatrième sort le produit. Le matériau,

(par exemple le cuir), arrive d'un marché, (celui de l'importation), l'énergie, (par exemple l'ouvrier), arrive d'un autre marché, (celui du travail), et le produit sort dans un autre marché, (celui de la consommation). Le modèle qui entre est un outil spécifique, (par exemple un morceau d'acier en forme d'une chaussure). Ainsi le matériau n'est plus, comme c'était le cas dans l'artisanat, un aspect du monde, mais il est une émanation d'un monde qui se trouve au delà de l'horizon de la production. La machine n'est plus une extension du corps du producteur, mais un organisme composé d'imitations simplifiées et perfectionnées d'organes d'un corps. L'Ouvrier n'est plus un producteur, mais une forme d'énergie. Et le produit industriel, (la chaussure), n'est plus une idée réalisée et un matériau idéalisé, mais une marchandise. La raison de cette transformation de tous les éléments dans la production industrielle par rapport à l'artisanat est la mutation du modèle.

Quand on regarde une chaussure produite industriellement on ne constate pas qu'elle est basée sur un modèle trans-humain. Mais quand on l'analyse, on s'en rend compte. La chaussure est le produit d'un processus trop complexe pour être compris dans tous ces détails. La machine est un lien entre des marchés divers dont le dynamisme dépasse l'horizon de l'industrie, et elle fonctionne selon des principes dont la structure dépasse la compréhension humaine. Personne, (ni le propriétaire, ni le manager, ni l'ingénieur, ni le technicien, ni l'économiste, ni, bien sûr l'ouvrier), peut pénétrer ce processus. La seule stratégie pour le dominer est la cybernétique, (contrôler l'input et l'output, tout en ignorant les diverses phases de la production). Le modèle de la production industrielle d'une chaussure dépasse la capacité humaine. Et on le constate quand on considère l'outil en acier qui oblige le cuir à devenir chaussure.

Chez l'artisan le modèle est une idée de comment le monde doit être: un impératif, une valeur, un idéal, (la chaussure idéale). Il s'engage à réaliser cet idéal dans le cuir le plus parfaitement possible. C'est pourquoi on peut critiquer ce qu'il fait par des critères politico-esthétiques: on peut parler d'un "chef d'oeuvre". Dans l'industrie le modèle est un outil produit par un spécialiste à la base d'un prototype. Le prototype est le résultat de dessins et calculs faits par des techniciens et des designers industriels. Derrière ces dessins et calculs il y a toute une série de théories, et aussi, bien sûr, une idée, quoi qu'on ne sache pas bien à qui "appartient" cette idée. Les divers pas qui mènent à partir de l'idée vers l'outil en acier sont faits en fonction du marché des matières premières, de l'énergie, de la construction de la machine, du marché de consommation, de l'appareil administratif, et toutes ces fonctions impliquent, bien sûr, aussi la forme de la chaussure à être produite. Mais ce qui est important dans tout cela est le fait que le modèle est changeable: les calculs peuvent être refaits, le pro-

totype substitué par un autre, et l'outil peut être périodiquement remplacé. C'est à dire: le modèle s'adapte de mieux en mieux au marché et à l'appareil, il devient de plus en plus "parfait". C'est la raison pour laquelle l'industrie a dépassé l'artisanat: elle permet la perfection progressive des modèles.

La véritable différence entre l'artisanat et l'industrie n'est donc ni technique ni économique, mais anthropologique: la révolution industrielle a produit un nouvel homme. Un homme qui ne veut plus réaliser un idéal, mais manipuler des idées. Un homme qui n'est plus engagé dans une idée, mais dans l'élaboration d'une idée. Car l'homme industriel n'est plus un cordonnier, mais un spécialiste en outils, et son intérêt n'est plus celui de faire une chaussure parfaite, mais un modèle de chaussure de plus en plus parfait. Mais, bien sûr, la signification du terme "parfait" devient problématique quand on sait que tout modèle peut être échanger par un autre.

Pour l'homme pré-industriel l'origine des modèles est mystérieuse: la chaussure idéale est une chaussure céleste. Par contre la dimension des modèles est parfaitement humaine: la chaussure idéale est une chaussure à la mesure humaine. Pour l'homme industriel l'origine des modèles est évidente: c'est lui-même qui a élaboré le modèle de la chaussure. Par contre la dimension des modèles est devenue transhumaine: le modèle de la chaussure provoque des opérations dont la complexité dépasse la compréhension humaine. La révolution industrielle était mégalomane, non pas par son effet démythifiant, (par la profanation des modèles), mais par son effet déshumanisant, (par le gigantisme de ses modèles).

On n'a pas besoin d'un effort extraordinaire de l'imagination futurologique pour deviner comment sera l'homme post-industriel. Imaginez un outil de la taille d'une boîte à cigarettes. Cet outil est destiné à travailler le cuir. Il est muni d'une mémoire minuscule qui contient des modèles de diverses chaussures, ceintures, sacs-à-main, manteaux et pantalons. Imaginez qu'une telle mémoire permet la permutation des modèles: la manufacture de sacs-chaussures et des ceintures-pantalons. Imaginez encore qu'un tel outil est facile à manier, et que son coût est accessible à tout le monde. Imaginez enfin une armoire dans tout grenier, (comme il y a une voiture dans tout garage et une télé dans toute salle), une armoire qui contienne une série d'outils de ce type: un pour travailler les tissus, un autre pour travailler le fer, un autre pour travailler le bois. Vous aurez imaginé l'homme post-industriel.

La production post-industrielle, fondée sur les mini-modèles contenus dans les mini-mémoires des mini-outils qui sont émagasinés dans toute maison privée, aura un caractère néolithique: la division du travail sera dépassée, et on vivra comme dans les villages primitifs. Tout membre de la famille produira sa propre robe, sa propre voiture, sa prop

re machine à écrire, sa propre chaussure. Toute famille achètera sur le marché rien que la matière première nécessaire aux outils, et des nouveaux outils encore plus intelligents; au fur et à la mesure qu'ils sont inventés. Et toute famille passera son temps à fabriquer des objets en combinant les mini-modèles disponibles: aucune voiture ne sera comme aucune autre, et toute chaussure sera unique. Le stéréotype sera dépassé.

Néanmoins: la société post-industrielle ne sera pas comme un village néolithique, et cela pour deux raisons fondamentales. La première est qu'on ne travaillera pas au sens véritable du terme: on suivra les instructions qui accompagnent les outils. Comme on ne cuisine pas au sens véritable du terme quand on achète une boîte à conserve. La deuxième raison fondamentale est que les modèles de la production ne seront pas fournis par une mythologie, (comme c'est le cas dans les sociétés néolithiques), mais par des circuits électroniques. Et c'est cela le problème qui pose la société post-industrielle; la fonction des mini-modèles. Tout le reste: les problèmes économiques, sociaux, politiques, culturels, etc.; seront des conséquences du problème de la fonction des mini-modèles.

Il est clair que le programmeur des mini-mémoires, (et par là le programmeur de la société post-industrielle), ne sera ni comme un artisan, ni comme un designer industriel. L'artisan est engagé dans la réalisation d'une idée. Le designer dans l'élaboration d'une idée. Mais le programmeur est engagé dans la production d'une idée, dans son "invention". Son intérêt est "formel", au sens de l'intérêt d'un mathématicien ou d'un logicien. Les idées qu'il produit dans les mini-cerveaux sont comme des formules mathématiques ou des propositions logiques matérialisées, (si le terme "matérialisé" est toujours applicable à des phénomènes comme ce sont les circuits électroniques). C'est dire que le programmeur de la future société post-industrielle se trouve sur un niveau ontologique différent du niveau de l'homme industriel: sur le niveau au delà des modèles.

C'est la raison pour laquelle les outils qui résultent de la révolution des chips, (ces petites machines à calculer, ces minuscules téléviseurs et programmes des calendriers etc.), qui sont les précurseurs de la civilisation post-industrielle, ne sont pas du tout comme les produits de la fabrication industrielle. Ils ne sont pas faits pour être consommés, mais pour qu'on joue avec. Car l'homme post-industriel sera un joueur. Le programmeur du modèle de la chaussure joue avec des formules pour en produire un modèle, et l'utilisateur du modèle joue avec la fabrication de chaussure. La civilisation post-industrielle sera une civilisation du petit jeu, de la petite combine, une civilisation lillipucienne, car elle sera au delà des modèles, des valeurs, des idéaux. Une civilisation de nains, qui sont en réalité des géants déçus.

La thèse proposée ici était que la crise de la foi par laquelle nous passons ne se manifeste pas, comme l'a cru le 19ème siècle, par une grandiose "réévaluation de toutes les valeurs", mais par un rétrécissement généralisé de nos modèles. Nos idées, nos valeurs, nos visions deviennent microscopiques. Les grands hommes, les grandes puissances, les grandes guerres, les grands espoirs, sont choses du passé, et sont devenus légèrement ridicules. C'est à présent le phénomène minuscule, l'énergie dans l'atome, l'effort minimal, le planning familial, le sectarisme, la minijupe et la minivoiture, qui dominent la scène. Selon cette thèse nous sommes en crise, parceque nous nous méfions des grandes idées sans avoir encore appris de vivre comme des nains.

Por illustrer cette thèse l'essai a proposé l'exemple de la miniaurisation par les chips, c'est à dire: le domaine de la technique. D'autres exemples pris d'autres domaines auraient été plus tranchants. Par exemple les limites de toute future croissance dans le domaine économique. Ou l'impossibilité théorique d'une croissance illimité de la connaissance dans le domaine scientifique. Ou encore la futilité de tout effort pour augmenter la participation dans les décisions, (c'est à dire la "démocratie"), qui est devenu évident sous la lumière de la théorie de la communication. Tous ces exemples peuvent illustrer mieux que le proposé que la tendance vers le gigantisme est dépassée, et que nous devenons des nains. Mais l'avantage de l'exemple offert et sa concretité: toutes les fois que nous manions un des ces outils-miniature nous pouvons ressentir physiquement le rétrécissement des modèles.

Sans doute la civilisation post-industrielle sera caractérisée par des nouvelles disciplines et des méthodes nouvelles. Une science nouvelle, une technique nouvelle, une politique nouvelle et un art nouveau se préparent. Il est trop tôt pour vouloir deviner la direction dans laquelle ce développement ira, mais ce qu'on peut dire déjà est le suivant: les modèles de la future civilisation seront minuscules. C'est dire que ce sera une civilisation-mosaïque, une civilisation combinatoire, et que la théorie des jeux, avec ses théories de la stratégie, prendra la place occupée par la dialectique, avec ses théories du développement, dans la société industrielle. Ce sera une civilisation de l'analyse et de la synthèse. Mais comme aucun phénomène analysé permet d'être totalement réintégré, comme la poudre qui suit l'analyse ne peut jamais redevenir la plénitude, la scène de la civilisation post-industrielle aura la qualité d'un phantome: un théâtre d'ombre malai fait pour des Lillipuciens.

A moins, bien sûr, qu'on vent violant venant de l'extérieur (du tiers monde), ne disperse ce phantome, et ne finisse pas avec la civilisation occidentale, pour re_établir la foi dans les modèles. Mais cela est une question différente.