

## **Cyborg est un verbe**

Roy Ascott  
le 9 avril 1994

Cette édition d'IDEA apparaît à un moment que l'on peut considérer comme un tournant décisif pour "l'art électronique" et la place qu'il occupe dans notre culture. On a employé ce terme afin de bien marquer la différence avec les pratiques traditionnelles qui, pendant des siècles, ont occupé le devant de la scène dans l'art occidental. Le devant de la scène n'existe plus, nous sommes en ligne et décentralisés et il n'existe plus de premier rôle dans le monde que la culture occidentale puisse se réserver, et ce en dépit de son influence qui perdure. L'art, les divertissements et l'éducation sont *maintenant* tous progressivement et irréversiblement transmis par ordinateur. Nos corps sont améliorés bioniquement, nos esprits sont numériquement élargis. Doués d'une conscience cyberspatiale, nous zigzaguons autour du globe, en interaction avec les aspirations, les sensibilités et les visions d'artistes de toutes les cultures. Lors de ces navigations, même les termes de Nord, Sud, Est et Ouest (on identifiait jadis "oriental" et "méridional" à l'exotique, au périphérique, au primitif ou à l'insulaire) ne s'envisagent désormais que de manière relative, par rapport au lieu où nous nous trouvons et à l'interface qui nous connecte à un moment donné. Dans l'espace électronique, on est à la fois partout et nulle part, de sorte que la vision du monde ancienne, colonialiste, hiérarchisée, allant d'un centre vers une périphérie, a perdu tout sens et toute valeur. Nous sommes tous des étrangers chez nous dans un là-bas. Tel est le constructivisme social propre aux médias électroniques que nous utilisons. La géographie générative trouve ses algorithmes dans nos processus télématiques.

Les arts électroniques sont les arts qui définissent notre temps, et la culture qui émerge, qui nous emporte dans le XXIème siècle, est le produit d'interactions fécondes entre des milliers d'individus créatifs, identifiés par leur nom ou leur institution, qui ont leur place dans ce guide exhaustif. Les centres d'art, les festivals et les associations qui figurent ici constituent des nœuds dans cette multiplicité de réseaux humains et électroniques dont la croissance exponentielle est en train d'amorcer une transformation planétaire.

Ce processus d'émergence culturelle à partir de la base transforme également notre idée de ce que c'est que d'être un être humain. Et nous avons une idée aussi floue du *lieu* où nous nous trouvons que de notre *identité*. Les frontières délimitant le moi sont sans aucun doute aussi

perméables que les frontières des pays. Nous assistons aux balbutiements non seulement d'une réinvention du moi, mais également d'une réinvention de la notion de territoire. Les concepts de lieu et d'identité sont des concepts instables. L'explosion actuelle du néo-nationalisme et d'un racisme sanguinaire traduit peut-être les dernières convulsions de l'ordre ancien. Au fur et à mesure que la vie en ligne - l'extension du multimédia mis au service de l'apprentissage, de la mémoire sociale, d'une société plus humaine et de la communication - se "naturalisera", le concept de "l'étranger" tendra à disparaître. De manière similaire, dans le Réseau, le genre n'implique plus aucune discrimination. Les conceptions monolithiques de l'identité sont radicalement subverties par les nouveaux médias numériques. Ce n'était pas seulement par boutade que nous avons soutenu l'idée selon laquelle la destruction de Mur de Berlin a été l'œuvre des messages électroniques.

Nous sommes un certain nombre à partager l'idée optimiste selon laquelle les systèmes flous de notre environnement artificiel feront surgir dans notre comportement naturel des facettes plus paisibles et moins rigidement agressives. C'est l'artiste qui apporte les dimensions spirituelles, poétiques et visionnaires à notre condition de cyborg. Nous sommes en train d'élaborer la carte d'un monde dans l'espace électronique, où nous redéfinissons une communauté et redessinons la réalité selon les lois de l'interdépendance, de la connection et de la reconstruction fondée sur la collaboration. Nous pouvons voir que les pays, continents et océans de l'ancien ordre mondial n'occupent qu'une strate de la dimensionalité, une strate qui perd rapidement sa primauté dans nos perspectives planétaires. Tout comme l'art qui incorpore davantage en embrassant les médias électroniques - qui aujourd'hui pourrait situer précisément les frontières entre les arts, les divertissements, l'information et l'éducation ? - les communautés virtuelles de l'art embrassent une diversité multiculturelle. C'est de cette riche complexité que de nouvelles valeurs pourront émerger - et, pour l'optimiste, une humanité plus humaine.

Mais les sources de cette activité à la fois diverse et unique de l'imagination humaine doivent être clairement répertoriées. Nous avons besoin de savoir *qui participe* et *comment chacun* peut être connecté. C'est pourquoi il est essentiel qu'une liste exhaustive de ceux qui sont responsables du progrès des arts électroniques soit tenue à jour et rendue accessible au public. C'est pourquoi IDEA est une si bonne idée ! Il dessine la carte de la constellation d'auteurs et créateurs qui construisent notre nouvelle et vibrante culture planétaire.

Les individus et institutions énumérés ici sont davantage que de simples noms et adresses, davantage que des sources de création et de construction. Ce sont également d'importants agents de perception, les yeux et les oreilles de ce nouveau monde, qui s'informent mutuellement et agissent les uns sur les autres dans une riche réciprocité, d'un point à un

autre, au travers des nombreux réseaux de communication qu'ils habitent de diverses manières. Le cyberspace est un champ de connections formant un tissu complexe, c'est également l'espace de nouvelles formes de perception et de nouvelles sortes d'activité cognitive, de ce que j'appelle la cyberception. IDEA identifie les *agents* qui fonctionnent dans ce *sensorium* global. Il s'agit d'un annuaire de ceux qui, collectivement à travers leur art, non seulement redécrivent et redéfinissent le monde mais se sont activement engagés dans la construction de nouvelles réalités. En donnant un nom à ses nombreuses parties, IDEA offre une taxinomie de notre culture numérique.

En triant une telle complexité, IDEA établit un classement, dresse des listes avec renvois, crée un index de milliers d'organisations, d'artistes, de chercheurs, de critiques, d'écrivains, de conservateurs, de périodiques, de types de médias, de champs de pratique, dans un ensemble accessible et convivial pour l'utilisateur. L'intégrité de ce guide provient cependant du fait que, derrière cet énorme travail de classification, il y a la conscience d'une vérité fondamentale, qui a trouvé sa meilleure formulation chez un des premiers architectes de la technoculture, Buckminster Fuller. Elle n'a jamais été aussi vraie que lorsqu'on l'applique à ceux qui s'engagent dans l'univers des arts électroniques :

"Je vis sur Terre à présent,  
et je ne sais pas ce que je suis.  
Je sais que je ne suis pas une catégorie.  
Je ne suis pas une chose - un substantif.  
Il me semble être un verbe,  
un processus en évolution -  
une fonction intégrale de l'univers."