

L'empire de la simulation

PAR KEVIN ROBINS *



Pendant 150 ans, la photographie chimique a tenu un rôle particulier en tant que représentation de la réalité, mais cette position est maintenant remise en question. Avec l'émergence de la nouvelle image et des technologies de l'information, de nouvelles perspectives culturelles politiques et philosophiques s'ouvrent autour et au-delà de la photographie.

Je vois que c'est la fin de la photographie chimique... Nous avions foi en ce type de photographie, mais cette foi va disparaître à cause de l'ordinateur. Il peut recréer quelque chose qui ressemble aux photographies que nous avons connues. Mais c'est irréel. Quel va être l'effet sur toutes les photographies ? Eh bien, les gens vont dire : "Ce n'est pas réel, c'est simplement une invention de plus". Je vois qu'il y a là un aspect qui nous dérange tous. C'est comme si le sol se dérobaît sous nos pas.

DAVID HOCKNEY.

Quelle est cette nouvelle "irréalité" si dérangeante ? Pour les consommateurs, elle ne pose pas problème : se profilent de nouveaux produits, tels que le système Photo CD co-produit par Kodak et Philips ou les enregistreurs d'image DAT proposés par Aiwa et Casio, qui annoncent la convergence des technologies de la photographie et du film et la généralisation de l'image.

LA POST-PHOTOGRAPHIE

Cependant, sous une forme plus sophistiquée, ces nouvelles technologies de l'image électronique deviennent des éléments des réseaux informatiques, et participent à l'industrie et au marché de l'information. Le produit image-information, sous la forme de signaux digitaux électroniques, s'ouvre des possibilités quasiment illimitées de fabrication, de manipulation, de conservation et de

transmission. Il devient de plus en plus aisé d'allonger la portée de "la vision photographique" grâce à la détection à distance et à la fabrication d'images radar, micro-ondes, infra-rouges, ultra-violetes et même ondes courtes.

Savoir enregistrer des photographies ou d'autres images visuelles sous la forme d'informations digitales, rend également possible d'inverser le processus et de créer des informations qui produiront ou simuleront une image ex nihilo, en quelque sorte.

Cette image "réaliste", produite à partir d'applications mathématiques copiant la réalité, constitue le développement le plus troublant de cette post-photographie. Au laboratoire Média du MIT, l'exploitation futuriste se centre sur la création informatique d'hologrammes et sur la réalité virtuelle d'un univers artificiel. En 1995, le premier Salon mondial de la Réalité Virtuelle doit s'ouvrir à Osaka au Japon. Le réel et l'irréel se mêlent, donc. Que penser de cet espace de la nouvelle image, de cette confusion ?

LES TECHNO-CONQUISTADORS

Pour certains, pas de problèmes les nouveaux univers sont colonisés comme de juste... Photographes de chenilles, ils se voient soudain doués d'ailes de papillons et pénètrent dans une hyper-réalité imaginative... "libérés de leur contrainte perpétuelle, celle de devoir, par définition, enregistrer la réalité des choses, celle qui se produit vraiment". (1)

L'ordinateur devient le moyen de diffusion ultime, qui peut simuler et donc contenir ou devenir tous les autres moyens ; et la création d'images fait par-

tie de son domaine multimédia. Il est possible "d'envisager la destinée entière, non seulement des arts visuels mais aussi de la communication humaine en générale, conduisant à cet instrument Prométhéen de représentation."

Le techno-conquistador, le voyageur hi-tech, ne peut alors qu'éprouver de la joie.

Seule une tradition liée à l'objet précieux en tant que bien trouverait problématique le remplacement de "la réalité" par "le simulacre des simulations". Pour ceux qui conspirent à la visualisation électronique, le problème n'est pas de revenir vers une réalité "authentique", mais de pouvoir contrôler le contexte de simulation. La peur de "perdre contact avec la réalité", de vivre dans un monde artificiel qui soit quelque peu "anormal" n'est pas un problème pour nous, et nous avons depuis longtemps choisi de vivre en conséquence. Ce qui importe, c'est la capacité technique de produire des simulations et le pouvoir politique de contrôler le contexte de leur présentation. Les critiques moralistes du simulacre nous accusent de vivre dans un monde imaginaire. Nous répondons avec Montaigne que abandonner la vie pour un rêve, c'est lui accorder exactement le prix qu'elle mérite. Et de toutes façons, lorsque la vie est un rêve il devient inutile de dormir.(2)

Selon le programme d'Imagina 91, le Dixième forum de Monte-Carlo sur les Nouvelles Images (30 janvier - 1 février 91), on peut "s'immerger physiquement

* Correspondant de Terminal en Grande-Bretagne
Traduit de l'anglais par Nicole Doreau



dans des espaces symboliques, visuels, sonores et tactiles totalement composés". La technologie digitale nous donne "accès à un nouvel univers, une tabula rasa."

LA FIN DE L'AUTHENTIQUE

A l'inverse de cette admiration béate, d'autres réflexions philosophiques, épistémologiques, ontologiques se font jour, plus graves, sur la transformation de la photographie. Car ce changement a concerné le statut et l'importance de l'information dans notre culture.



La photographie est devenue quelque chose que l'on peut appeler une information-image : décomposable afin de révéler davantage d'informations et recomposable afin de créer de nouvelles significations. Ainsi dans la scène de "Blade Runner" où Deckard, à l'aide de la technologie digitale, augmente et scrute un espace d'information photographique afin de capter l'image d'un répliquant fugitif...

Cette approche instrumentale est à confronter avec la tentative anachronique et désespérée de Rachael, le répliquant, de se cramponner à l'idée

d'une photographie (fausse), seul lien à sa mémoire et à son identité.

Les technologies digitales remettent en question la nature et la fonction de la photographie/image en tant que représentation. *"Les seuls outils informatiques utilisables pour l'artiste, comme ceux du traitement de l'image, la visualisation, la simulation et la communication par réseaux, sont des outils pour changer, déplacer et transformer et non pour fixer, l'information digitale. (3)*

Et ce sans traces et de manière invisible ! Le numéro de Février 1982 du *National Géographique* est devenu un exemple classique : sur une photographie, les pyramides de Gizeh ont été électroniquement rapprochées les unes des autres afin de pouvoir figurer sur la couverture. Le statut du document photographique comme preuve est donc remis en question. De nouvelles perspectives s'ouvrent pour la fabrication de faux et pour la désinformation. La relation entre l'image photographique et le "monde réel" est pervertie, *"laissant le concept problématique de la représentation en miettes... et déstabilisant le lien que l'image entretient avec le temps, la mémoire ou l'histoire."* Cela représente une *"transformation fondamentale de la structure épistémologique de notre culture visuelle."* (4)

UNE RÉALITÉ DE SUBSTITUTION

Par la problématique d'une relation référentielle ou indexale à la réalité, le nouvel espace de l'image prend une autonomie accrue. Quelle est sa nature ? Comment et où existe-t-il ? Et pourtant, les images informatiques *"existent de façon informelle dans un espace intuitif avec d'autres objets visuels : elles proviennent d'un espace formel dans la mémoire de l'ordinateur."*

Cette dislocation de l'image et de sa référence *"renforce sa perception d'objet en lui-même... Elle se présente comme une nouvelle forme de connaissances."* (5) Il devient possible de simuler une réalité de substitution, une hyperréalité synthétique qu'on peut difficilement différencier de notre réalité conventionnelle, et qui menace de l'éclipser.

Notre relation inconfortable avec l'image n'est pas tout à fait nouvelle car la photographie a toujours entretenu une inquiétude sur notre perception du monde réel. La photographie a toujours promis de nous emmener au-delà de la vision, de révéler des réalités secrètes, de nous faire pénétrer dans *"l'Invisible et*

l'Inconnu." (6) Néanmoins aujourd'hui, l'image semble avoir pris une autorité nouvelle et illimitée, comme si le monde réel s'était effondré et avait été remplacé par un double fantomatique, une simulation immatérielle. Il est donc nécessaire d'envisager les systèmes et les technologies de l'image d'un point de vue social et culturel.

En fait, la simulation, de concert avec l'ancien système de surveillance disciplinaire, constitue le principal moyen de dissuasion dans notre société (car comment peut-on intervenir politiquement sur des événements quand ils sont si souvent simulés ou remplacés immédiatement par des pseudo-événements ?)
HAL FOSTER

UN MONDE DE SIMULATION

Nous vivons maintenant dans une culture de la simulation : les images prolifèrent indépendamment de leur signification et de leurs références dans le monde réel. Notre existence se remplit d'interactions et de négociations avec les images et les simulations qui ne servent plus d'intermédiaires. Nous articulons notre identité en nous accordant avec l'image plutôt qu'avec la réalité.

C'est la **Société du Spectacle** qui a été si puissamment décrite par Guy Debord dans les années soixante. C'est l'univers de l'hyperréalité décrit dans l'œuvre de Jean Baudrillard dans les années soixante-dix et quatre-vingt. C'est la réalité artificielle du simulateur, comme Disneyland par exemple.

Le point culminant de cette tendance est observable dans le projet d'*Environnement de la Réalité Virtuelle* lancé originellement par la NASA et l'armée américaine, et développé sous forme de jeux d'imagination de la Réalité Virtuelle et de parcs d'attractions.





contrôler, dans le domaine de la simulation, ce qui autrefois échappait au contrôle." (8)

UNE CULTURE DE SURVEILLANCE

Les nouvelles technologies de l'image donnent la suprématie grâce au pouvoir de simulation, grâce à la création d'une **culture de la surveillance** généralisée. La surveillance a toujours été liée au développement de la photographie : en étant photographiées les choses "contribuent au système de l'information, elles entrent dans des systèmes de classification et de conservation", elles font partie d'"un dossier interminable" qui ouvre de nouvelles possibilités de domination. (9)

Un progrès fondamental dans l'histoire de la surveillance photographique a été l'extériorisation de la vision par la reconnaissance aérienne et l'espionnage. Ce qui a démarré au 19^{ème} siècle avec des ballons dirigeables équipés d'appareils photos, se poursuit maintenant à l'aide de satellites de surveillance permettant l'observation de toute la planète. Douze satellites espions militaires couvrent actuellement l'Irak et le Koweït, et nous savons que pas un centimètre carré de l'Irak n'échappe au contrôle et que tout ce qui bouge est détecté. Les satellites de reconnaissance photographiques KH-11 et KH-12 perçoivent des détails de 15 cm sur la surface de la Terre et "observent" grâce à des procédés de détection infra-rouge et multispectral.

UNE VISION SANS REGARD

Ce sont les militaires, avant tout, qui ont entretenu cette culture de la surveillance. Les appareils photographiques à ultra-haute résolution et les autres technologies de détection à distance correspondent à leur besoin insatiable de renseignements. Les technologies digitales du traitement et de la manipulation de l'image proviennent de leur besoin d'interprétation. Les simulateurs et les environnements de réalité virtuelle sont liés à leur besoin de maîtriser le milieu. Sans les militaires, il n'y aurait pas de révolution de l'image.

Cette militarisation de l'image a été magistralement expliquée dans la **Guerre et le Cinéma** de Paul Virilio. (10) Virilio associe les besoins des militaires en images et en technologie de l'information aux techniques de la guerre du 20^{ème} siècle.

L'étendue et la rapidité de celle-ci

nécessite de nouveaux moyens pour accéder aux forces ennemies et à leurs activités. L'observation visuelle directe doit donc céder la place à des moyens d'observation télescopiques, automatisés, doués d'une **vision sans regard**. Le problème alors est de "traiter des données simultanément dans un environnement global, mais instable, où l'image est la forme d'information la plus concentrée mais aussi la plus stable." (p71). Les technologies de l'information et de l'image doivent évoluer afin de permettre que tout soit détecté et connu "à tout moment et en tout lieu".

Cette vision qui s'opère à l'aide de moyens automatisés est associée à l'irréalité de la guerre et de la bataille causée par la simulation. "Ayant perdu l'espace matériel" écrit Virilio, "le stratège de la guerre totale, dans son bunker, subit la perte du temps réel, se trouvant soudain coupé de tout engagement dans le monde ordinaire". La guerre est "irréelle", elle existe grâce "à une ambiance de technologie permanente dépourvue de tout substrat" (p 65-66). La surveillance et la simulation s'entretiennent mutuellement ; elles sont au cœur des conditions de vie moderne : bouleversement existentiel et désengagement moral. La logique de cette situation est rarement remise en question.

LA PRÉTENTION UNIVERSALISTE DE L'OCCIDENT

L'idée la plus répandue est que comme d'autres innovations technologiques, ces systèmes électroniques serviront à mettre en valeur le potentiel humain, qu'ils créeront de nouveaux modes de vision, des univers alternatifs. Ce "progrès" est associé à des processus **d'universalisation** : l'ordinateur est présenté comme un outil universel et les images qu'il produit sont des moyens d'expression universels. La science et la technologie seraient censées être au-dessus et au-delà du particularisme culturel. La dernière génération des technologies de l'information et de la cybernétique représente l'aboutissement de cette trajectoire.

Mais dans ce projet libre de toute valeur, n'est-ce pas la culture occidentale qui se fait passer pour facteur de modernisation et d'universalisme ? Deux perspectives ont façonné et distingué la culture et l'identité occidentale : la première est le principe de la rationalité scientifique et technologique : "la culture occidentale moderne est, en bref, la culture rationnelle, qui se rationalise et qui

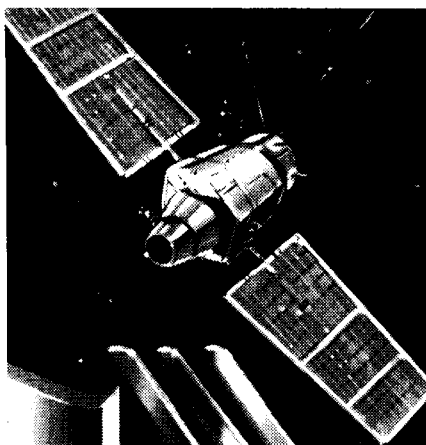
Des sociétés japonaises telles que Sharp, Mitsubishi et Sanyo auraient déjà fabriqué des prototypes prêts à être lancés. Dans ces systèmes de réalité virtuelle, un environnement visuel interactif et multisensoriel simule l'expérience d'une projection dans un autre espace : "Nous avons une image complètement synthétisée et nous pouvons en faire partie." (7) Nous pouvons nous projeter dans l'image, ouvrant ainsi un tout nouveau monde à conquérir.

Ce nouvel espace veut être considéré comme un impératif culturel plus vaste, un impératif de la culture occidentale, cela s'entend ! Il s'insère dans le contexte des autres aventures technologiques, telles que le développement de l'intelligence artificielle et de la vie artificielle (par les manipulations génétiques). Toutes ces "entreprises héroïques" sont inspirées par le désir prométhéen de créer un nouvel ordre des choses "plus élevé" : on y repère un rejet de la réalité brute et confuse. Elle lui substituent une réalité fabriquée, une réalité cybernétique : une réalité programmée "plus réelle" que la réalité qu'elle a programmée.

L'image devient omniprésente et absolue, recouvrant d'autres domaines d'expérience. Or court-circuiter une réalité plus ancienne, bouleverse souvent, voire détruit des certitudes établies quant à la durée temporelle et à l'orientation spatiale. En effet, les distinctions traditionnelles ou conventionnelles entre l'original et la reproduction entre le réel et l'irréel s'estompent. De nouveaux modes de contrôle apparaissent, dès lors. L'image, comme nouvelle norme "favorise une relation fétichisée avec la simulation, considérée comme réalité propre, basée sur la capacité de

est consciente de sa rationalité, par excellence." (11)

La deuxième est la rencontre impériale et post-impériale avec d'autres cultures. Dans cette rencontre, l'Occident a toujours refusé de reconnaître sa propre différence et sa particularité afin de justifier sa domination sur la base de la supériorité et de la vérité universelle de ses valeurs et de ses projets. La rationalité technologique a été le vecteur de la justification et de la légitimation de cette hégémonie culturelle occidentale. Mais dans le contexte d'une mondialisation croissante, nous assistons à des confrontations culturelles directes encore plus intenses qui menacent souvent les prétentions universelles des valeurs occidentales.



Cultures et identités constituent des problèmes politiques fondamentaux de notre époque et il y a une tendance fâcheuse à désavouer le caractère culturel et politique des technologies. Nous devons garder à l'esprit que les technologies n'ont jamais été une force neutre dans l'histoire. Les vieilles technologies photographiques n'étaient jamais neutres. Il est difficile de croire qu'il en sera autrement avec les nouvelles technologies électroniques digitales.

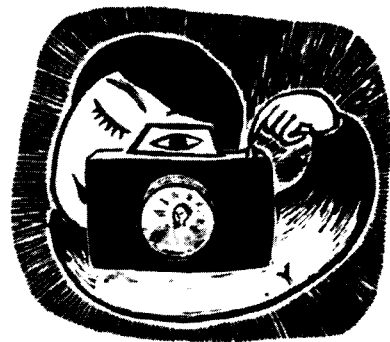
L'IMAGE ET L'EMPIRE

L'impérialisme de l'image, entraîne la prolifération hyperréelle d'images, mais aussi leur mobilisation et leur incursion dans d'autres cultures. Durant l'Empire, l'image a servi à contrôler et à identifier les populations étrangères. De la photographie anthropologique du 19ème siècle à la reconnaissance photographique actuelle du Moyen Orient, l'observation et la domination ont toujours été étroitement liées. Cette vision scientifique et omniprésente, c'est le regard de l'Occident. Les images photo-

graphiques ont témoigné des explorations coloniales ouvrant de nouvelles frontières (de l'Asie et de l'Afrique, jusqu'à la lune et à l'espace interplanétaire).

Maintenant, l'image et la réalité sont devenues plus que jamais indépendantes. L'image elle-même est devenue la substance insaisissable d'un nouveau monde, un monde virtuel, et les nouveaux techno-explorateurs la contemplent comme Cook doit avoir autrefois contemplé la "tabula rasa" de Botany Bay. Ne nous laissons pas séduire par l'altérité technologique de ce nouveau monde l'image et de la simulation jusqu'à ignorer ses implications déterminantes pour les autres cultures et pour l'ancien monde impérialiste qui est loin de toucher à sa fin.

1. Mike Laye, "From today, is photography dead ?", *Image*, no.172, January 1990, p.11.
2. Gene Youngblood, "The new renaissance : art, science and the universal machine", in Richard L. Loveless (ed.), *The computer Revolution and the Arts*, Tampa, University of South Florida Press, 1989, p.15, 16.
3. Roger F. Molina, "Digital image-digital cinema : the work of art in the age of post-mechanical reproduction", Leonardo, *Digital Image-Cinema Supplemental Issue*, 1990, p.33.
4. Timothy Druckery, "L'amour faux", in *Digital Photography : Captured Images/Volatile*



Memory/New Montage, San Francisco, S.F. Camera/Work, 1988, pp.4, 6. See also, Fred Ritchin, "Photojournalism in the age of computers", in Carol Squiers (ed.), *The Critical Image*, Seattle, Bay Press, 1990.

5. Richard Wright, "Computer graphics as allegorical knowledge : electronic imagery in the sciences", *Leonardo, Digital Image-Cinema Supplemental Issue*, 1990, p.69. Cf. Don Slater, "Image worlds", *Ten-8*, no.22, 1986.

6. James Coates, *Photographing the Invisible*, London, L.N. Fowler & Co., 1911.

7. Bob Swain, "Virtually a perfect world", *Guardian* 14 June 1990. Cf. David Gale, "At the other end of nature", *Guardian* 13 April 1990 ; Brian Walker, "3D lease of life for the arcades and theme parks", *Guardian* 22 November 1990.

8. Bill Nichols, "The work of culture in the age of cybernetic systems", *Screen*, vol.29, no.1, Winter 1988, p.33.

9. Susan Sontag, *On Photography*, Harmondsworth, Penguin, 1979, p.156.

10. Paul Virilio, *Guerre et cinéma*, Cahiers du cinéma Seuil/Edition de l'Etoile 1991. See also, Les Levidow and Kevin Robins (eds.), *Cyborg Worlds*, London, Free Association Books, 1989.

11. Johann P. Arnason, "Culture and imaginary significations", *Thesis Eleven*, no.22, 1988, p.34.

Publicité

Le "COLLECTIF" nouveau est arrivé

La revue "Collectif (Mouvement syndical et dynamique sociale)" vient de faire paraître son douzième numéro. Le sommaire est en partie consacré à la préparation d'une "rencontre pour le renouveau du syndicalisme", qui devrait rassembler un millier de militants de toutes confédérations, le 15 juin. On trouve donc dans la revue plusieurs textes de fond pour amorcer la discussion : sur l'élaboration et la logique des revendications ; sur les luttes et la gestion démocratique de l'action ; sur la contribution du mouvement syndical à l'évolution de la société.

Les autres rubriques de la revue comportent une enquête sur les accords signés chez Bull à Angers, et qui autorisent le travail de nuit des femmes (avec présentation des points de vue de la CFDT, signataire de l'accord, et de la CGT qui l'a combattu). On trouvera aussi des entretiens avec des militants d'entreprises fabriquantes d'armes, à propos des préoccupations que la Guerre du Golfe a pu faire naître (ou non...) chez les salariés de ces entreprises. A retenir encore un solide article d'information sur les retraites : leur histoire, les enjeux actuels, la perspective européenne, ...etc

Pour tous ceux que la revue intéresse : le numéro coûte 30 francs. L'abonnement pour quatre numéros (la parution est à peu près trimestrielle) coûte 120 francs. Et l'adresse : Collectif, BP74, 75960 Paris Cedex 20.