

Du bunker aux vêtements de camouflage

André Éric Létourneau

Number 63, Fall 1995

Arts et électroniques

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/46525ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (print)

1923-2764 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Létourneau, A. É. (1995). Du bunker aux vêtements de camouflage. *Inter*, (63), 42–44.

la voix désincarnée et la cybercarnation dans les transmissions [°facultatifs]

Du bunker au camouflage

Début de la transmission- fin de l'émission

Astrobiologiquement minuscules, nous, humains, tentons plusieurs fois dans notre vie de transcender les limites périphériques de nos corps visibles. Ce phénomène s'observe, en outre, dans les processus naturels de création et de procréation. Un vieil adage dadaïste nous rappellerait que nos pulsions destructrices font également partie intégrante de ces processus.

Or, nous ne pouvons nier que ce que nous avons appelé l'avant-garde artistique fut souvent associée à un certain mépris des règles. (Kirk VARNEDO, 1990). En ce fragment d'histoire que nous vivons, l'instinctivité des dispositifs de communication procure aux maîtres de diffusion électronique un sentiment de pouvoir et d'extension des limites de leurs corps physiques.

D'une certaine façon, les artistes qui utilisent ces outils de diffusion mass médiatiques n'échappent pas à ce syndrome. L'art fermente dans une dimension plus "psychique" que l'information rationnelle. Nous pouvons, dès lors, établir une différence claire entre l'artiste utilisant son corps comme matériau de monstration électronique et le commentateur (radio ou télé). En créant de telles œuvres, l'artiste, en plus d'étendre les limites de son corps physique, en développe également les limites psychiques.

Les limites géographiques extrêmes de l'aire de transmission deviennent alors des sortes de "peaux électromagnétiques". Les patrons d'ondes de diffusion, les aires de transmission par câble, semblent exprimer les nouvelles limites de ces entités.

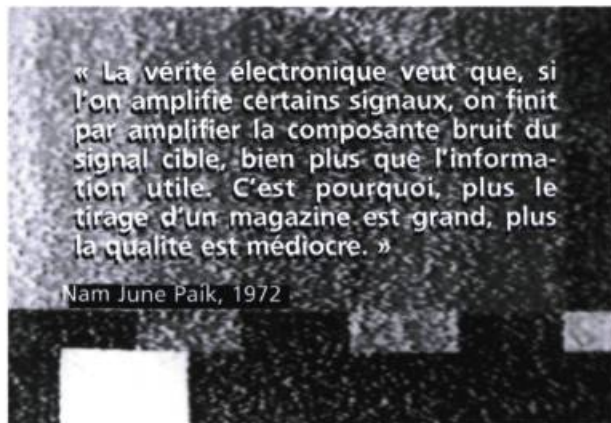
L'ARTIFICE TECHNOLOGIQUE

Les œuvres (art informatique, art radio ou art vidéo/télé) dont l'existence tient essentiellement à leur diffusion, au moment ritualisé lorsqu'elles seront transmises par le biais de différents dispositifs électromagnétiques ou numériques se comparent, aux dires de Nam June PAIK "à la différence entre des aliments en conserve et des aliments non-traités". En fait, il n'existe pas encore de terminologie généralement admise afin d'établir la différence entre la diffusion en différé d'une œuvre électronique et les œuvres vidéos ou sonores diffusées en direct par des médias électroniques et dans lesquels le moment de diffusion constitue une composante essentielle de l'œuvre. Or, si nous recherchons ce terme, tel TINTIN à la quête du fétiche original à l'oreille cassée, nous devons nous attendre à déboursier le prix du voyage et à s'accrocher aux bananiers pour éviter notre capture et l'exécution de notre porte-feuille par les entreprises-anthropophages (Microsoft™, Macintosh™, IBM™ et les autres™), fabricantes de logiciels-fétiches à tout faire, obésifiant leurs actifs grâce aux mythes de la "haute" technologie, créant des programmes boulimiques de mémoires, de versions en versions, exigeant des corsets (compression de mémoire) et des huttes (ordinateur personnel) de plus en plus vastes et coûteuses. De la sorte, elles donnent accès à des versions préfabriquées d'outils de création, des "presets" infaillible au simple toucher de la souris, logiciels "intelligents" présentés, au grand public, comme des "amis" infaillibles, des amis "intelligents". À ce sujet, nous pouvons évoquer la pensée du mathématicien Allan TURING, père des premiers systèmes digitaux : "Les machines ne seront intelligentes que le jour où elles feront des erreurs."

Le pervers penchant à l'automation, où l'on privilégie l'absence du corps physique réel au profit d'une présence virtuelle, devient une cuillère en argent pour les anthropophages. En nous faisant croire à l'"avancement technologique", nous nous trouvons relégués aux ateliers de fabrication des machines dites "interactives", pendant que nos banques, nos systèmes d'information téléphonique, nos systèmes logistiques et administratifs, s'automatisent nous faisant ingurgiter une soupe populaire empoisonnée. Ainsi, les impératifs économiques ont le beau rôle car nous refusons d'agir comme f(r)ondeurs de la bourse. Nous demeurons désemparés, citoyens

cyberpsychasthéniques de l'avenir, rageant passivement contre l'aliénation dans laquelle nous pousse cette automation.

Or, ceci rendrait également compte d'un phénomène singulier relatif à l'utilisation des nouvelles technologies (dites HI-TECH, numériques, kinesthésiques et interactives, etc.) et des "anciennes" (LO TECH, signaux analogiques, systèmes de monstractions animistes, systèmes d'encodages sonores ou visuels, etc.). Devant l'ambiguïté d'une telle classification, nous nous permettons une lacune impardonnable ; au temps des vaches grasses des entreprises d'informatiques, nous acceptons cette distinction comme allant de soi, se pâmant devant l'interactivité automatisée et la privilégiant à l'interactivité entre des opérateurs de machines ; croyant que la virtualité passe d'abord par l'image et non par l'esprit. Ainsi, la création radio par exemple, qu'elle utilise ou non les matériaux électroacoustiques, environnement sonore débridant l'imagination de l'auditeur dans des espaces virtuels, serait une technologie déjà "ancienne". En revanche, la vraie réalité virtuelle, quant à elle, relèverait par sa nature des nouvelles technologies numériques.



« La vérité électronique veut que, si l'on amplifie certains signaux, on finit par amplifier la composante bruit du signal cible, bien plus que l'information utile. C'est pourquoi, plus le tirage d'un magazine est grand, plus la qualité est médiocre. »

Nam June Paik, 1972

Étymologiquement, le mot *technologie* n'a aucun rapport avec celle d'*électricité*. L'énergie motrice nécessaire au fonctionnement d'un dispositif technologique peut être de nature humaine. Le "dalang"² indonésien par exemple, maître des arts lyriques, scéniques, monstatifs et théosophiques n'a ni vent, ni voix, face aux gadgets "in" de la téléprésence... De tels exemples naviguent dans une mièvrerie ostentatoire ; elles ne sont que les étincelles du battage du fer. Gobant aveuglément la sauce métallique de cette vision anthropocentrisme et

impérialiste de la technologie, nous vidons avidement, du même coup, le calice des méga-entreprises de logiciels et de matériel, pour nous repaître dans une ignorance indifférente. Mais la "cyberfascination" est probablement parvenue à maturité. ©

« Le cerveau d'Einstein est un objet mythique : paradoxalement, la plus grande intelligence forme l'image de la mécanique la mieux perfectionnée, l'homme trop puissant est séparé de la psychologie, introduit dans un monde de robots ; on sait que dans les romans d'anticipation, les surhommes ont toujours quelque chose de réifié. (...) Peut-être à cause de sa spécialisation mathématique, le surhomme est ici dépouillé de tout caractère magique ; en lui aucune puissance diffuse, aucun mystère autre que mécanique... »

Roland BARTHES, Mythologies

Cet enivrement dans la recherche d'une pensée absolue nous rappelle, sans un sourire mélancolique, le populaire personnage de SPOCK. La projection de bon nombre d'artistes dans le "futur" virtuel relève de ses attributs. Cette rationalité, hérésie de la notion de tradition, évoque également la pensée de MAO et sa "révolution culturelle". L'on déplore souvent, surtout aux États-Unis, l'hypermécialisation des personnes travaillant dans l'informatique et leur désintérêt face à l'histoire et à la culture générale. De même, bon nombre d'artistes utilisant les technologies s'attachent à l'instantanéité des résultats de la machine, se soumettant ainsi à des routines préprogrammées dont ils deviennent les singes démonstrateurs. Sinon, désirant repousser les "presets" des logiciels, ils "réifient" leurs corps en les gardant immobile pendant des heures et des heures de programmation. Cela donne souvent naissance à des œuvres désincarnées, éthérées, où le corps physique devenu momentanément accessoire, se reflète dans le corps psychique de l'œuvre même.



Algojo) (Algojo Neil Wiernik BIOSKOP codexcinétiques Canada Indonésie 199495

sculptures d'ondes électromagnétiques
modifications sans préavis de l'aménagement
codex-photos
disque compact autodestructeur
émissions pirates
manoeuvres performatives utilisant le corps
comme antenne de conduction
véritable procès télévisé de toute une famille
dirigeant une fabrique de chandelles
hommage au calendrier balinaï tika
téléprésences dans la rue, pendant la nuit

*Tika: un objet inventé pour illustrer le passage
du temps entre deux mondes.*

nous vous offrons un enfant à article de 16 septembre au 14 octobre 1995, 15 Mt-Royal Ouest, suite 105 Montréal
Dring: (514) 842-9686 <http://ISEA95.comm.uqam.ca> courrier électronique : letourja@ere.umontreal.ca

"If you like to pretend that you never get old
You got what it takes to Rock'n Roll"
THE RESIDENTS in. Gingerbread Man, CD-ROM, 1995

STRATÉGIES DE DIFFUSION ARTISTIQUE VS. STRATÉGIES ARTISTIQUES DE DIFFUSION

Suivant une tradition longtemps appelée "avant-garde", les artistes utilisant les médiums électroniques continuèrent, dans cette optique d'extention de leur corps physico-psychique, à tenter de créer des oeuvres "Au mépris des règles". D'autres, voyant dans les législations relatives aux procédés de diffusion électroniques non seulement une série de règles, mais bien de *règlements*, se métamorphosèrent en "pirate des transmissions".

La radio et la télévision furent les premiers attaqués. Mais, comme pour donner un ramdam à l'écho du mythe des "hautes" technologies qui mettaient la touche finale à leur sortilèges au début des années soixante-dix, ce phénomène s'intensifia plus significativement durant les années quatre-vingt, alors que le terme de "nouvelle technologie" commençait à faire ses apparitions récurrentes dans les médias. La radio, particulièrement, permettait aux artistes d'exercer des actions performatives anonymes avec des moyens techniques modestes. Depuis les années 80, les performances du tokyonais Tetsuo KOGAWA démontrent des systèmes de transgressions technologiques et politiques contre la macro-diffusion. En présence de l'assistance, KOGAWA assemble d'abord des transmetteurs pirates et, par la suite, entame des actions subversives de diffusion sur différents réseaux radios, télés ou informatiques.

Or, les années 90 font-elles l'apologie de cette époque? Aujourd'hui, le sénat américain met en veilleuse des projets de loi afin de contrôler le contenu de ce qui se transige sur l'Internet. Les artistes « de transmissions » préparent, petit à petit, leurs techniques de diffusion aux affres techniques et aux dangers légaux de la diffusion IP (Internet Protocol)-pirate.

PIRATERIE SUR UNE MER LIBRE ET GÉNÉREUSE.

La méthode de transmission internet (IP), tout comme la transmission radiophonique, relève d'assises distinctes quant au processus technique de diffusion. En effet, la nature essentiellement hertzienne de la radiophonie permet aux individus, dont les intentions manifestes sont de «pirater» les ondes, d'agir anonymement, facilement et rapidement, sans traces et sans bavures. Rares furent les cas de radio pirates physiquement retracés par le CRTC! Et pourtant, depuis le début des années quatre-vingt, la multiplicité des stations radio illégales, dans le paysages radiophonique FM québécois, n'a cessé de croître. Les « pirates » des ondes peuvent tranquillement développer leurs ouvrages électromagnétiques, en surveillant néanmoins, par leur fenêtre, si une camionnette gouvernementale, coiffée d'une petite antenne tournante, ne viendrait pas occasionnellement rôder dans le quartier.

À l'heure où les gouvernements songent à réglementer le code de la route de l'«autoroute de l'information», attribuant quelquefois des subventions aux méga-entrepreneurs (au Québec, pensons au projet

UBI de Vidéotron), il convient de s'interroger sur les outils qui seront mis à notre disposition immédiate, outils qui nous permettront de contrer une standardisation, sinon une aberration potentielle du contenu. Les artistes intéressés par les transgressions juridiques et par l'anonymat dans les actions artistiques de «piratage» ont maintenant pour défi de déjouer les dispositifs d'adressage numériques et de repérage électroniques, soit en déguisant leurs «corps virtuel», soit en s'y inventant des «vêtements» de camouflage. Le *cyberspace* conjurant, par sa nature même, les limites du monde physique, notre imagination doit encore travailler pour développer ces nouvelles méthodes de protection psychiques (et, qui sait, politiques?-). Or, la possibilité d'une action médiatique anonyme demeure la seule garantie de pouvoir leur donner suite, sans une intervention du système juridique qui viendrait indéniablement stopper le processus.

UNE PETITE GRAMMAIRE DE LA DIFFUSION PIRATE

Techniquement, on peut définir trois types de communications pirates, qu'elles s'appliquent à la radiodiffusion ou aux communications Internet.

Les diffusions conviviales

©1 Les diffusions «conviviales» respectent le contenu qui existe déjà, ou qui est diffusé en direct dans les autres canaux, ou les autres sites. Elles émettent sur des fréquences ou des sites déjà libres, que vous avez le choix de syntoniser ou de connecter. Elle ne sont «pirates» que parce qu'elles transgressent les règlements et échappent aux listings officiels des organismes de surveillance gouvernementaux.

Les diffusions de brouillage

©2 Les diffusions de «brouillage» sont destinées, comme leur nom l'indiquent, à la substitution d'une autre transmission déjà en cours dans un site Internet, ou sur une fréquence radiophonique définie. Sur le plan légal, leur exécution comporte de lourdes conséquences, les sanctions prévues à cet effet dans le code pénal s'avérant particulièrement sévères. Ce type de transmission est techniquement difficile à réaliser. Dans le cas de la radio, il faut un puissant dispositif de diffusion permettant de camoufler le signal initial à substituer. En effet, dans le cas des grandes stations radiophoniques commerciales, l'onde de diffusion peut comporter une puissance de plusieurs milliers de watts. Dans ce cas, notre émetteur doit posséder une puissance assez grande pour annihiler la diffusion initiale, sur une surface géographique appréciable. Dans le cas d'une communication Internet, l'intervention sera brève et devra déjouer les systèmes d'adresses et de repérages électroniques.

Les émissions interzones (entités psychovirtuelles).

©3 Pour ajouter un peu de menace dans la bergerie radiophonique, nous pouvons également créer des loups psychovirtuels, voyageurs d'entre toutes les zones, s'amusant, comme des fauves, à bondir d'une fréquence à l'autre, à la recherche de leurs proies. L'artiste devient alors une sorte de loup-garou dont le spectacle tend à divertir les âmes païennes.

Les transmissions «interzones» désignent les dispositifs qui brouillent ou substituent temporairement les diffusions habituelles dans des sites Internet ou sur des fréquences radios données. Le performeur «pirate» utilise alors un dispositif technique qui met en conjonction biunivoque des éléments de son système de brouillage avec un élément physique extérieur au dispositif initial. Cette relation détermine et influence à la fois le contenu de la transmission pirate et les lieux multiples où les fragments de la performance seront diffusés.

Dans le cas d'une transmission de brouillage dans le *cyberspace*, les enjeux techniques diffèrent. L'on doit d'abord prévoir un camouflage au niveau du système d'adressage ce, pour travestir ou faire "disparaître" sa véritable «identité» dans le *cyberspace* et alors, éviter le repérage. Il faut ensuite ergoter des commandes de programmation particulières pour se raccorder au serveur-cible (machine de transmission Internet) dont nous désirons subvertir, en direct, le contenu. Trouver les mots de passe et les codes de programmation nécessaire à cette infiltration dans le système restent encore, à ce jour, extrêmement difficile.

Une transmission interzone

Extrait d'*Homélie: Amplitudes A1 A2 A3 A4 fonction du temps* (Interprété lors de Interzone, Québec, le 24 octobre 1992).

«En récitant des textes et produisant des sons de gorge dans un émetteur radio de notre fabrication, nous exécutons chacun une action: l'un de nous ingère tranquillement 25 grammes de piments forts pendant que l'autre prend des chocs électriques répétés de 400 volts sur la lampe du transmetteur FM «pirate» dans lequel, en même temps, nous diffusons le son de notre propre voix. En prenant ces chocs sur ce transmetteur, nous brouillons ainsi notre propre émission de radio, puisque nous faisons passer les ondes électriques de la transmission radiophonique à travers notre corps. Lorsque nous prenons des décharges, cela fait chuter la tension électrique dans ce transmetteur radio, car une partie du courant circule temporairement au travers de notre système nerveux.

Un principe de physique fait que plus la tension électrique baisse dans l'émetteur, plus la fréquence de diffusion augmente (et vice-versa). Ce processus fait donc «voyager» la transmission de notre voix à travers les différentes stations de la bande FM. Ainsi, cela brouille, pendant un certain temps, chacune des différentes stations radiophoniques «officielles», faisant ainsi entendre en direct notre voix «électrocutée» à d'innombrables et anonymes auditeurs qui écoutent leur station préférée dans la région de Québec. Des récepteurs radio FM sont également placés tout autour de la salle. Nous y avons préalablement synchronisé différentes fréquences de la bande FM. Quelquefois, ce phénomène est clairement audible: on pourrait ainsi entendre nos voix voyager, d'un transmetteur à l'autre, d'un côté et de l'autre de l'espace de performance, si ce n'était de la musique Western trop forte qui joue dans le bar, au-dessous du Cabaret Interzone. La prochaine étape pourrait être d'établir, en direct, le même type de conjonction entre des données numériques IP et nos ondes cérébrales, toujours en association avec un émetteur radio, mais en essayant d'éliminer la musique western indésirable des voisins, qui nous empêche de pirater adéquatement les ondes.⁴

Fin de la transmission - Introduction de l'émission

Depuis quelques temps déjà, les médias regorgent des témoignages de citoyens auto-diagnostiquant, à *queqpart au niveau* de leur vécu, la source de leurs divers maux psychologiques. Il en ressort l'une de ces idées généralement admise: un enfant élevé dans un climat d'autorité inviolable développera une hostilité aiguë aux systèmes techniques et aux institutions autoritaires régissant la société. Ces systèmes «magistères» prendraient alors la forme d'institutions politiques, législatives et judiciaires. Nous le savons tous: l'arrivée en masse de nouveaux outils technologiques, mis à la disposition de ces institutions afin d'exercer leur action techno-sociale promet, à grande échelle, un climat d'une tangibilité excessive et quasi-surnaturelle quant à l'effet et à l'exercice de ces pouvoirs. Les réponses à ces agressions contre le «moi psychique» peuvent alors devenir, elles aussi, technologiques.

Notre approche de la technologie peut sembler, juvénile et rudimentaire. Ainsi, au profit d'une recherche d'expérience de la transgression, des artistes électroniques répondent à ces systèmes «au mépris des règlements» en utilisant des appareillage techniques de «piratage» des ondes et des transmissions. Des citoyens répondent

en direct: l'art devient alors interactif, non plus sur une base de pré-programmation (CD-ROM ou autres dispositifs interactifs), mais sur une base ontologique et théosophique (interaction entre humains manipulant chacun des machines).

L'idée de se fondre avec la machine, de la connecter à notre cerveau, de lui faire réaliser instantanément nos désirs relève de la notion d'abandon du corps physique. Plusieurs attendent cette mutation de leur corps *physique*, au profit d'une nouvelle mutation *psychique*. C'est le CYBER à la mode (qui ronronne de façon avenante). La disparition du corps

relève de la disparition de la mort et du refus de la transformation organique du corps. Ceci est manifeste dans les jeux *virtuels* que l'on crée sur CD-ROM. Elles offrent souvent l'expérience de la mort personnelle et de la mort collective. Elles simulent l'immortalité. À quand la machine virtuelle pour nous faire ressentir, comme un jeu, la

gestation de l'embryon?

« When you kill someone, you reinforce your own existence. You know that you exist at the moment that they do not. Their pain is exactly what you are not feeling. » COUM, 1975

Une arcade des coups de feu la destruction psychovirtuelle
expérience sensorielle
du meurtre



¹ Parmi les premiers à l'avoir compris, mentionnons des politiciens tel HITLER ou ROOSEVELT, et plus tard REAGAN ou KIM Il Sung qui, par leur habile manipulation des médias, entamèrent, à leur façon l'ère (bien connue) de la psycho-sédution des masses. Tout comme les artistes, ceux-ci utilisaient également les outils de diffusion électronique non seulement comme des extensions de leurs corps physique,

mais aussi de leur corps psychiques - leurs entités psychovirtuelles..

² Le dalang (balinais) maîtrise un outil technologique séculaire avec lequel il conçoit des performances théâtrales et contextuelles. Avec le dispositif rudimentaire dont il dispose, il subvertit la notion de technologie et de virtualité par l'art de dépouillement des images, de subversions des perspectives et par son action théosophique. Voir "Kreasi Baru: outil séculaire des idéologies" in. Inter 59.

³ Raturer avec un crayon feutre.

⁴ Algojo(Algojo, entrevue radiophonique, Diffusion Système Minuit, 1995

⁵ Depuis quelques années déjà, on ne dit plus "au fond" mais plutôt: "à quelque part". Avons-nous déjà peur de prendre racine sur quelque chose de matériel au profit du flottant, de l'immatériel, du virtuel?