

NUMÉRISME ET CRÉALISME :

*la dialectique
du siècle à venir ?*

Nous nommons « *numérisme* » l'activité humaine d'ordination du réel, de nomination, de mesure, d'agencement, de calcul, de codification sans laquelle on ne saurait parler de société. « *Créalisme* » désigne la faculté de renouveler ces codes ordinateurs producteurs de réalité, de démonter puis recomposer le jeu des protocoles sociaux, de hiérarchiser les valeurs idéologiques qui articulent nos vies. *Numérisme* et *créalisme* sont sans doute antérieurs à l'invention des nouvelles technologies, mais leur dialectique est exacerbée par la modernité.

Récit de Luis de Miranda, philosophe.





Au printemps 2008, je me trouvais à Berlin ; je venais de terminer l'écriture d'un roman d'anticipation décrivant la Terre en 2012. Ce n'est donc pas par hasard que je me suis retrouvé dans les couloirs du Deutsches Technikmuseum⁽¹⁾. J'y suis resté en arrêt devant plusieurs machines inventées pour accomplir une tâche automatique, notamment de massifs métiers à tisser, puis, point d'orgue de l'exposition, un édifice de métal de quelque quatre mètres cubes, **le prototype du premier ordinateur, le Z1 de Konrad Zuse**. Ce dispositif m'apparut comme la maquette d'une ville futuriste. Une architecture proche de celle qui aujourd'hui encercle à Paris la nouvelle bibliothèque nationale. Inventé en 1938, le Z1, un calculateur arithmétique mécanique, ne pût être développé par son concepteur, faute de crédits – le Troisième Reich ne croyait pas en cette invention. Pour faire fonctionner son prototype, Zuse utilisa comme sup-

port de ses données numériques des bobines de cinéma usagées. On peut y voir un indice ; Marshall McLuhan dira plus tard que le contenu d'un nouveau médium est la forme du médium qu'il remplace. Le contenu de l'écriture serait la parole ; celui de l'imprimerie l'écriture ; celui du cinéma, le roman. Les ordinateurs, pour s'imposer, utiliseraient de préférence l'essence du cinéma, à savoir la création de mondes immersifs rendus crédibles par des artifices de montage. ►►

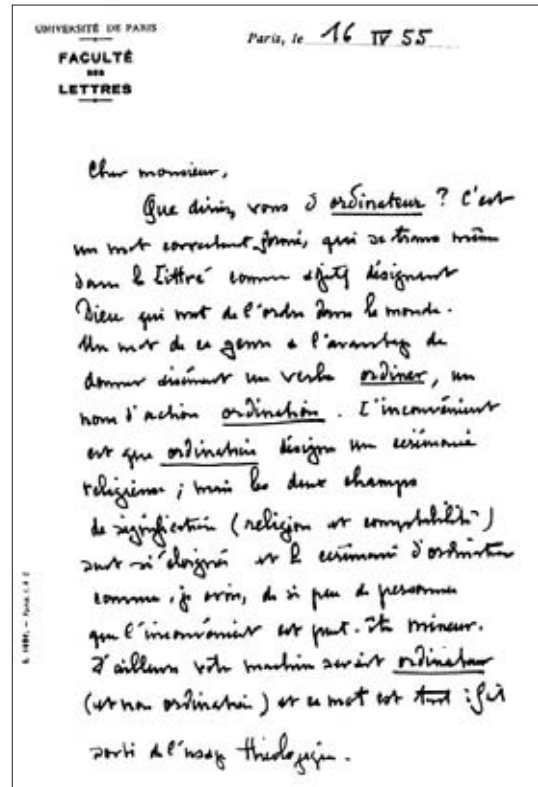
(1) Musée de la technique

► Selon Bill Nichols, théoricien du cinéma à de l'université de San Francisco, c'est derrière l'idée informatique de simulation qu'il faut chercher le successeur du montage : « *La simulation, écrit-il, est l'Autre imaginaire qui devient l'aune de notre identité.* »². Mais nous avons appris, avec Baudrillard, que la simulation, loin d'être seulement émancipatrice, est aussi un versant négatif du numérisme informatique, de même que l'identification avec les affects de la star de cinéma est la face obscure et aliénante du cinéma.

Le numérisme est du côté de la normativité matricielle, de la mesure, de la grammaire, du code, de l'étalonnage, et s'il existe un équivalent libérateur du montage cinématographique dans l'informatique, nous le trouverons plutôt dans ce que les hackers appellent la rétroconception, le surcodage désormais accessible a priori à tous, ladite programmation libre, les protocoles non verrouillés et les logiciels à « source ouverte ». Le principe du numérisme, c'est la production de mondes réels analytiques spécifiques, la discrétisation de la matière originelle (*l'hylé* des Grecs) en séquences reproductibles, compatibles, communicables suivant tel ou tel protocole international. Le numérisme produit des objets et triomphe incontestablement depuis deux siècles.

D'une manière assez symptomatique, le signifié actuellement triomphant du signifiant ordinateur a été introduit en français par un fabricant de computers, la société IBM France. Le mot ordinateur, pourtant légitime de par sa racine latine, fut écarté pour sa sonorité – IBM consulta un ancien élève de l'École Normale Supérieure, Jacques Perret³. Dans une lettre du 16 avril 1955, le professeur honoraire à la Sorbonne écrit à François Girard, responsable de la publicité au sein d'IBM : « *Cher Monsieur, que diriez-vous d'ordinateur ? C'est un mot correctement formé, qui se trouve même dans le Littré comme adjectif désignant Dieu qui met de l'ordre dans le monde. Un mot de ce genre a l'avantage de donner aisément un verbe ordiner, un nom d'action ordination. L'inconvénient est que ordination désigne une cérémonie religieuse ; mais les deux champs de signification (religion et comptabilité) sont si éloignés et la cérémonie d'ordination connue, je crois, de si peu de personnes, que l'inconvénient est peut-être mineur. D'ailleurs votre machine serait ordinateur (et non ordination) et ce mot est tout à fait sorti de l'usage théologique.* »

Un demi-siècle après l'écriture de cette lettre, le léger inconvénient signalé par le sans doute facétieux Jacques Perret apparaît comme le nœud même, la contradiction fondatrice de l'esprit de notre époque. Les ordinateurs semblent s'être substitués à Dieu dans la responsabilité de mettre de l'ordre dans le monde. La programmation du réel par encodage de la réalité physique a créé une seconde nature cybernétique jusque dans nos forêts de



moins en moins obscures, désormais gérées, comme ailleurs la culture spirituelle, selon les règles entrepreneuriales de la comptabilité analytique.

Inversement, un espace mathématique où les distances ne sont pas physiques mais numériques peut désormais être transposé graphiquement, en trois dimensions. Michaël Benedikt, architecte et chercheur

(2) In *L'œuvre culturelle à l'âge des systèmes cybernétiques*, 1988, XXXX

(3) Agrégé de grammaire, philologue spécialiste du latin, théologien et traducteur de *La Cité de Dieu* de Saint Augustin.

en «réalité virtuelle» à l'université du Texas, a parlé en 1992 d'une «éthérisation de la géographie», rendue progressivement possible depuis que René Descartes a algébrisé la géométrie, et géométrisé l'algèbre: «*Tout se passe, écrit Benedikt, comme si nos vieux et beaux astrolabes, sextants, compas et horloges mécaniques, en se faisant électroniques, devenaient la structure même du monde qu'auparavant ils se contentaient de mesurer.*» À force de considérer la nature comme chiffrable, analysable et ordonnable, nous lui substituons une nature réellement engendrée par le calcul et l'algèbre. Le scientisme consiste à s'étonner de ce que la nature puisse être mise en équations, alors que les objets ont été construits suivant une perspective d'emblée réductionniste et épuratrice. C'est cela le numérisme, une intégration nécessaire pour faire société, plus ou moins intégriste, la réalisation de la raison mesurante, le devenir monde de l'analyse uniflante, la délégation du principe architectonique à la découpe algorithmique. Est-ce la seule façon de construire un ordre, et si oui comment s'y prendre? C'est la question que pose le créalisme.

À l'époque d'Aristote, l'architectonique était l'autre nom de la politique, du gouvernement de la cité. Le créalisme désigne la tentative de reprise en main démocratique et antiréductionniste du principe ordinateur et du faire architectonique. Celle-ci semble rendue possible par la descente progressive dans le domaine public du schème de la création, jadis privilège divin ou élitiste. Cette «démocratie» émerge au moins depuis la Renaissance et notamment le texte de 1486 Sur la dignité de l'homme de Jean Pic de la Mirandole. Lorsque Nietzsche écrit, cinq siècles plus tard, que «Dieu est mort», il annonce le début de la pleine époque créaliste, où la création devient une possibilité humaine, plus ou moins collective, plus ou moins sociale: «*Créer, c'est-à-dire choisir et parachever ce que l'on a choisi*»⁴ L'aura créatrice ne fut pas subtilisée aux élites sans peine. Le terme de créativité n'entre ainsi dans le dictionnaire français qu'au moment où fut inventé le microprocesseur réputé être le cerveau de nos ordinateurs: en 1971, au terme d'un débat violent à l'Académie française. L'origine du néologisme est américaine, et date de la première moitié du XXe siècle, lorsque le psychologue Maslow situe la créativité au sommet de sa pyramide d'autoréalisation.

Mon impression, ce jour de 2008, dans ce musée berlinois, fut la suivante: les machines semblaient être des sécrétions du corps humain, des précipités solidifiés de notre tendance ordinatrice, le squelette automate de notre désir d'ordre et d'unification. Que se passe-t-il au sein de la dialectique du numérisme et du créalisme? Il apparaît que ce n'est pas seulement la création qui s'étend dans le domaine public, mais aussi l'ordination. À mesure que le principe ordinateur est déthéologisé, transposé du monde régulier divin aristocratique vers le monde séculier

humain démocratique, la métaphore du Dieu horloger et mathématicien, amorcée avec l'époque de Galilée et encore chère au siècle des Lumières, est remplacée par le retour du schème du chaos et de la *physis*, ce jaillissement vivant que Bergson nomme «l'immense efflorescence d'imprévisible nouveauté»⁵. Plus nous prenons conscience de notre pouvoir politique ordinateur, plus nous reconcevons la nature originelle comme un chaos désordonné, une matière vivante, mais sans téléologie, sans finalité nécessairement prédéterminée, sans destination: le Réel devient un créel. À nous donc de nous projeter ici ou là, de fixer la destination, l'horizon de notre action constructive. Tel est le «cyborg» humain, comme l'a défini Donna Haraway de manière existentialiste, un mixte ambivalent de technique et de créel. ►►

(4) In **Fragments posthumes**,
XXX.
(5) In **L'énergie spirituelle**, 1911,
XXXX.

► De plus en plus de scientifiques se rangent à des théories analogues de cette vision : le « chaosmos » qui nous tisse serait un créel que nous ne pourrions représenter que par son exact opposé symétrique, la cité-computeur Z1. La matière originelle serait un flux d'irruptions, une exhalation qui fuserait de manière explosive et le plus souvent invisible : le sacré, c'est que *ça crée*. La création n'appartient plus à personne, elle est de tous. Dieu refoulé dans l'inconscient collectif, il ne manque pas de faire retour. Le monde réel tel que nous l'ordonnons pour faire société serait donc l'autre côté du miroir, l'envers du créel, le résultat dialectique de la nécessité, pour surmonter un multiple pur, de poser l'un, l'ordre, ne fut-ce que comme horizon logique.

Dans le siècle qui se programme sous nos yeux avec notre complexité plus ou moins active, nous redevenons un peu Grecs, tantôt héraclitéens pour notre sens d'un devenir dialectique entendu comme agonique, polémique, tantôt aristotéliens pour notre sens de la politique entendue comme architectonique agorique, tantôt démétériens pour notre intuition retrouvée du sens de la Terre, de la *physis*. Notre mystère d'Éléusis est désormais transparent, presque laïc : il célèbre une Terre-Mère que nous nommons Gaïa, vivante, individuelle, méga- ou métacyborg, et que nous apprenons peu à peu à imaginer comme un être vivant, d'une part, et notre œuvre d'art commune, d'autre part. Là encore, technique et existence s'enlacent.

N'y a-t-il pas toutefois péril, risque que la dialectique dégénère ? Oui, et ce risque a été perçu relativement tôt par l'un des inventeurs d'Internet, Joseph Carl Robnett Licklider. Il parle de « couplage », d'« association intime »⁶ entre les humains et les machines, à la manière dont certains insectes participent à la pollinisation de certaines plantes – il cite la relation du blastophage (une sorte de guêpe) au figuier. Les deux forment une entité symbiotique. Cela paraît harmonieux à première vue, mais le processus est pour le blastophage un esclavage éphémère : il y perd ses ailes et meurt rapidement. Licklider finit par admettre que dans le remplacement de l'humain par l'automatisation, « *les hommes restants sont davantage là pour aider le processus que pour être aidés* ».

Le risque donc, c'est que l'automatisation devienne l'objet du désir, que nous entrons dans l'ère des machines humainement augmentées plutôt que des humains augmentés par les machines. Les chiffres indiquent qu'aujourd'hui le territoire de ce que l'on appelle *L'Internet des objets* s'accroît. Avant 2020, il y aura sans doute sur Terre davantage de choses connectées entre elles que d'humains qui se connectent au réseau. On parle déjà « d'intelligence numérique ambiante » pour désigner l'environnement cybernétique, et de la capacité des choses numérisées à « s'auto-organiser ». On annonce aussi pour bientôt l'avènement de

l'informatique quantique, qui dépasserait les codes binaires et permettrait des machines probabilistes, moins déterminées, fonctionnant avec des photons, au comportement et à la charge aléatoire, plutôt que des électrons.

Si nous ne voulons pas devenir les blastophages de ordinateurs qui ne feraient qu'utiliser la chaleur humaine comme conducteur pour leur reproduction de plus en plus accélérée, nous devons méditer sur l'objet de notre désir : automatisation ou création, ordre ou hétérogénéité ? Face à la clarté analytique et métallique du proto-computeur exhibé au Musée de la technique de Berlin, il n'est pas impossible d'éprouver un moment de faiblesse, de nous sentir comme un amas de chair opaque, un tissu d'affects contradictoires vaguement inutiles. Peut-être le Z1 de 1938 fonctionne-t-il comme notre oracle delphique contemporain, en scandant de manière subliminale un impératif troublant, lancé juste avant la deuxième guerre mondiale : *Contrôle-toi toi-même*. Un défi que l'on peut relever ou décliner, comme le scande ce fado chanté par Amalia Rodrigues, un air qui, par la grâce du numérisme, continue sur Internet de se faire l'écho d'une époque où Dieu était responsable : « *C'est une volonté divine infinie / Qui me maintient dans l'anxiété / De quelle étrange forme de vie / Mon cœur a-t-il hérité ? / Si tu ne sais pas où tu vas / Pourquoi continues-tu de cogner / Mon cœur, je ne te commande pas / Peux-tu savoir et m'épargner ?* »