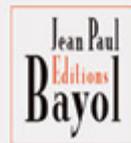


Jean-Paul Baquiast

Pour un principe matérialiste fort



DécohérenceS

Compléments du livre

"Pour un principe matérialiste fort"

Chapitre 7

Per lucem humanitatis et tenebras*

***A travers les lumière et les ténèbres des civilisations humaines**

Chapitre 7, section 2 :
Le Mara Salvatrucha ou MS13

Chapitre 7, section 3 :
L'originalité du Computer Art

Chapitre 7, section 2 :

Le Mara Salvatrucha ou MS13

Le terme de Mara signifie gang en argot salvadorien. Il dérive du nom de certaines fourmis connues pour leur férocité, les « marabunta ». Salvatrucha signifie dans ce même argot « prêt au crime ». Le gang est apparu au grand jour dans les années 1970-1980 à Los Angeles, chez des émigrés d'Amérique centrale, Salvador, Guatemala, Honduras. Mais ses racines étaient plus anciennes, autour d'activités criminelles organisant le pillage des transports ferroviaires et routiers, ainsi que la contrebande d'armes et de drogues. Le propre du MS13, aujourd'hui, est de s'être spécialisé dans le racket des activités économiques se pratiquant sur des territoires assez étroits, les quartiers urbains où il décide de s'implanter. Le racket, en l'espèce, est l'extorsion de fonds aux habitants d'un quartier, sous couvert d'une protection contre la terreur que le gang organise lui-même. Tout est matière à racket, depuis la vente de cacahuètes jusqu'au commerce de drogues, en passant par les activités commerciales courantes. Les extorsions semblent rapporter des sommes importantes, dont une part sert à la corruption des rares forces de l'ordre, et dont l'autre permet aux chefs de s'offrir des consommations jugées prestigieuses, armes sophistiquées, voitures de luxe, bijoux et prostituées.

Le racket n'est évidemment pas le monopole du MS13. Les mafias d'origine italiennes implantées à partir du 19^e siècle aux Etats-Unis le pratiquaient et le pratiquent encore à grande échelle. Mais ces grandes mafias, qui se rencontrent dans le monde entier, sont de véritables entreprises internationales, généralement dirigées par des familles ne se cachant pas. Le MS13 au contraire est décentralisé et quasi artisanal, constitué de cellules autonomes. Il fonctionne en réseau, ce qui le rend très virulent et insaisissable. Chaque gang se crée et s'organise sur une base locale, en n'ayant que peu de relations avec les autres. On a parlé d'une contamination sur le mode viral. Les gangs se rattachant à ce nom sont présents dans les grandes villes d'Amérique centrale et d'au moins 33 Etats américains. Ils regroupent 50.000 membres en Amérique et près de 10.000 aux Etats-Unis. On estime que leur nombre ne cesse de croître... Les services de police avaient pensé leur trouver des liens avec la mafia mexicaine et même avec Al Quaida, mais cela n'a pu être prouvé à ce jour.

Les gangs de quartier reposent sur quelques centaines d'individus, souvent très jeunes, mais cependant très dangereux car pratiquant une violence brutale et non contrôlée. Les membres du gang sont dans une écrasante majorité des garçons, à l'exception de quelques filles ayant adopté le mode de vie et la brutalité virile indispensables à la survie. Le recrutement se fait sur une base ethnique et

linguistique, presque exclusivement chez les métis d'origine indienne se reconnaissant eux-mêmes comme « latinos » fiers de l'être. Mais la contamination ne touche pas seulement les enfants des rues. Le gang recrute dorénavant dans les écoles primaires et même les lycées.

Le fonctionnement du gang repose sur les grands moteurs de la constitution des groupes humains primitifs, généralement communs avec ceux des groupes animaux : pouvoir absolu du chef et de ses lieutenants, attachement féroce au territoire dont sont exclus tous les rivaux, discipline stricte dont les écarts sont punis de mutilations ou de mort. Les bénéfices des activités économiques, c'est-à-dire du racket, sont inégalement partagés dans l'ordre inverse du pouvoir hiérarchique. Les filles et femmes sont généralement considérées comme des biens économiques qui doivent être exploitées sans pitié. Tous les groupes et individus n'appartenant pas au gang sont vus comme des rivaux et des adversaires, qu'il s'agisse des gangs actifs sur les territoires voisins, des habitants du quartier et, bien sûr, des représentants de l'administration, quand certains osent manifester leur présence.

Il semble indiscutable que les déterminismes génétiques soient prédominants dans la commande de ces divers comportements. Ils agissent sur le long terme de l'histoire du gang, en assurant sa survie et sa reproduction. Ainsi, lorsque des membres du gang sont incarcérés, ils reconstituent immédiatement en prison des filiales qui souvent poursuivent leurs activités avec la complicité des gardiens. Il en est de même quand un membre important du gang est conduit à changer de ville. La reconduite à la frontière pratiquée désormais systématiquement par les autorités des Etats-Unis a pour effet de revivifier le gang dans les cités d'Amérique latine dont il était originaire.

En ce qui concerne l'influence sur la vie du gang des comportements génétiquement transmis, il faut noter une différence importante par rapport à ce qui se passe dans les groupes tribaux traditionnels : ni les enfants ni la famille n'y représentent une valeur, contrairement à ce qui est le cas dans les mafias d'origine italienne. Il est vrai que les membres sont si jeunes et vivent si peu de temps qu'ils ne peuvent espérer se marier et avoir des enfants qu'en quittant le gang. Or cette perspective leur est pratiquement interdite.

Se superposant aux gènes, les mèmes interviennent en permanence et sur le court terme dans la vie du gang. Ils y prospèrent dans des interactions avec les gènes prenant la forme de feed-backs positifs ou de renforcement. Les mèmes se déploient sous toutes les formes symboliques permises par des technologies rustiques mais efficaces. Le territoire est balisé par des tags omniprésents et constamment renouvelés pour marquer l'omniprésence du gang. Peu de lieux y échappent. Effacer un tag est considéré comme un crime. Les membres sont pour leur part couverts de tatouages et de mutilations rituelles aux significations précises.

Ces signes marquent définitivement leur appartenance au gang, car ils sont très difficiles à effacer. Les membres pratiquent par ailleurs, outre un argot spécifique, des langages par gestes qui semblent assez riches et qui sont, par définition, incompréhensibles aux étrangers. Le téléphone portable est désormais indispensable, avec ses propres codes.

Nous avons indiqué précédemment que l'usage des stupéfiants et hallucinogènes est un facteur déterminant dans la création des mêmes et dans la soumission à leur influence. Cela se vérifie dans le cas des gangs urbains. La facilité avec laquelle ils recrutent de nouveaux membres, âgés parfois d'à peine une dizaine d'années, comme celle avec laquelle ils se font obéir, tient au fait que les membres sont sans exception dépendants de drogues plus ou moins fortes qui annihilent leurs capacités à raisonner selon les normes de leur milieu d'origine. Ainsi, le meurtre ou des agressions contre la police ne pouvant avoir la moindre chance de réussir sont exécutés sans discussion. Les gangs latino-américains n'ont pas encore appris à pratiquer les attentats suicides mais on peut penser que le même correspondant viendra les contaminer assez vite. En ce qui concerne le rôle des mystiques religieuses, il semble que les gangs urbains tels que le Mara ne soient guère pénétrés d'idéologies religieuses. Leur christianisme d'origine paraît lointain pour eux. La véritable religion, hypostasiée en mythe sous l'influence des hallucinogènes et des dangers courus en commun, semble plutôt celle du groupe et du chef avec, à l'opposé, une véritable diabolisation de tout ce qui n'est pas le groupe.

- Le lecteur fera de lui-même la transposition de ce qui précède au cas des milices nationalistes et religieuses s'étant multipliées au Moyen-Orient consécutivement à l'invasion de l'Irak par les Occidentaux. Mais, comme rappelé précédemment, on peut penser que sans la politique délibérée d'exploitation des ressources pétrolières du Moyen-Orient par le monde occidental, les affrontements entre nationalismes de la région auraient pris des formes plus douces. Par contre, le cas des bandes de plus en plus actives dans les zones dites de non-droit des banlieues européennes relève d'analyses voisines de celles appliquées au Mara, bien que non directement transposables. La composante religieuse y joue certainement un rôle plus grand. -

A partir de 2005, Interpol et les polices européennes signalent dans les villes espagnoles ou possédant des minorités hispano américaines importantes l'apparition de filiales du Mara, recrutant semble-t-il très facilement, sous le nom de Latin Kings. La rapidité de leur développement inquiète.

Un dernier point doit être signalé, concernant le MS15 comme beaucoup d'autres gangs urbains des trois Amériques. En résultat de l'impuissance des polices officielles à les éradiquer, des Escadrons de la Mort, formés d'autant de policiers agissant clandestinement que de gangsters d'autres origines pratiquent de plus en

plus systématiquement des « exécutions » présentées comme indispensables au rétablissement de la paix sociale. Les « bons citoyens » s'en réjouissent le plus souvent, mais ils ont tort de le faire car ces Escadrons ont vite fait de se transformer en milices politiques d'extrême droite régnant à leur tour par l'exaction et la terreur.

Chapitre 7, section 3 :

L'originalité du Computer Art

Si nous admettons ces définitions de l'artiste et de l'œuvre en relation avec un public susceptible capable de vibrer en harmonie, en quoi l'utilisation de l'ordinateur dans les arts visuels présente-t-elle un aspect original par rapport à l'utilisation de la peinture, de la sculpture, de la photo ou de toute autre technique susceptible de créer des significations symboliques ? C'est là qu'une lecture attentive du recensement des procédés, des écoles artistiques et des œuvres nous éclairera.

Nous pouvons dire, comme le fait Bernard Caillaux dans son livre précité, que l'œuvre produite par le Computer Art résulte d'un processus de calcul informatique, processus incrémentiel et constructiviste tel que ceux décrits par Alain Cardon (Voir Chapitre 4. La conscience artificielle) à propos des systèmes multi-agents auto-adaptatifs. Un peintre tel que Vasarely s'y était essayé mais comme il ne disposait pas des moyens informatiques modernes, ses créations se sont vite essouffées. Le Computer Art confie à une machine informatique le soin de générer des œuvres, par un processus algorithmique ou de calcul auquel l'artiste n'impose pas nécessairement de direction a priori. On peut évoquer plutôt les processus aléatoires, les constructions chaotiques et plus généralement tout ce qui découle de la mise en œuvre des systèmes organisationnellement complexes, non prévisibles et non descriptibles exhaustivement. Dans ce cas, le rôle de l'artiste consiste d'abord à lancer l'algorithme dans un espace d'états dont il s'est borné à définir les contraintes initiales. L'algorithme se développe alors librement et pourrait "tourner" indéfiniment, en fonction des ressources de calcul disponible. Mais l'artiste l'arrête au moment qu'il choisit.

C'est là son second rôle, d'ailleurs essentiel. Il le fait lorsque tel résultat de calcul, à tel moment, lui paraît au mieux correspondre à une émotion (une hallucination, pour reprendre le terme précédemment employé) qu'il portait en lui sur le mode inconscient et qui se trouve ainsi révélée par ce résultat. Le Computer Art met donc en interaction sélective deux agents différents, un automate auto-adaptatif qui génère de la complexité sur un mode constructiviste et un humain qui réagit à cette complexité en fonction de la sienne propre.

L'utilisation d'un automate cellulaire pour générer des œuvres correspond exactement à ce processus. C'est l'automate qui produit des œuvres à partir des règles simples lui permettant de faire apparaître une complexité intrinsèque, mais

c'est l'artiste qui arrête l'automate cellulaire quand il estime avoir obtenu un résultat suffisamment significatif au regard de sa sensibilité profonde.

Ajoutons une précision importante. Le Computer Art ne générera pas uniquement des formes abstraites. Il pourra générer des images classiques plus ou moins transformées par divers processus de morphing. En ce cas, l'artiste interviendra de plain pied dans le domaine de l'art figuratif, et même de l'art fortement suggestif, s'il s'intéresse au vaste domaine des fantasmes érotiques visuels. La même activité créatrice pourra se produire, mais sans doute moins facilement, dans la production de texte littéraire. C'est alors la question beaucoup plus générale de l'art figuratif au regard de l'art abstrait qui est posée. Beaucoup de personnes, pas seulement par un conservatisme petit-bourgeois du regard, restent réfractaires à l'art abstrait. Cela limite certainement la portée du Computer Art, tant du moins qu'il ne produira que des abstractions, mais cela ne retire rien à son appartenance aux autres formes de production artistique.

Le Computer Art utilisera donc à l'avenir bien d'autres types d'algorithmes et de procédés de génération d'objets que les automates cellulaires. Mais sa logique restera la même. Dans la version « forte » du Computer Art, ce sera l'ordinateur lui-même qui produira l'œuvre, au terme d'un processus qui sera de plus en plus autonome au fur et à mesure que les ordinateurs se transformeront peu à peu en robots autonomes. Rappelons que les futures générations de robots autonomes ressentiront eux aussi des émotions liées aux interactions de leur "corps" avec le monde au sein duquel ils évolueront. Cela, tout au moins dans les premières années de ce que nous pourrions nommer « l'art robotique autonome », laissera pourtant à l'artiste le rôle que nous avons précisé plus haut : il posera un cadre de départ et laissera agir les programmes, par exemple des algorithmes génétiques dont il recueillera et sélectionnera les produits. Sa sensibilité, sa créativité s'exprimeront essentiellement à l'occasion de cette sélection. Ce sera lui (tant que les robots autonomes ne se seront pas approprié eux-mêmes la totalité d'un processus de création artistique conforme à leur « nature » ou à leur « culture ») qui arrêtera l'algorithme et sélectionnera parmi des milliers de produits intermédiaires ceux qui lui paraîtront les plus significatifs de ce qu'il voulait exprimer.

Il s'agira alors d'un processus darwinien de co-évolution homme/machine, le robot produisant des œuvres, l'artiste choisissant celles qui lui paraîtront les mieux adaptées pour matérialiser l'état de sa sensibilité inconsciente du moment. Le processus de co-évolution pourra se poursuivre jusqu'à émergence d'un produit final qui sera à la fois représentatif de l'"inconscient" du robot et de celui de l'artiste. Ainsi pourront venir au monde de demain, selon le terme proposé précédemment, des objets qui n'auront jamais été vus jusqu'alors. Ultérieurement, ces objets pourront provoquer des émotions esthétiques, voire des psychodrames chez les spectateurs au fond émotionnel desquels ils correspondront.

Ainsi entendu, le Computer Art se distingue effectivement de la production par ordinateur d'images virtuelles appartenant au répertoire iconographique courant. Le contenu de ses images est connu d'avance, même si elles sont manipulées par un processus de calcul informatique, dès lors qu'une partie plus ou moins importante de leur sens initial est conservée.

On voit que tout ce que nous venons de dire à propos du Computer Art, de l'artiste et du consommateur d'art qui en fait usage, peut être facilement transposé à l'art traditionnel. Ceux qui ont pratiqué la peinture ou la poésie savent très bien que la création ne se précise que progressivement, au fur et à mesure de la construction de l'œuvre. L'artiste peut entreprendre l'ouvrage avec une intention donnée, qui se transformera progressivement au fur et à mesure que la création émergera sous ses yeux, selon un processus d'auto-génération auquel beaucoup d'artistes prétendent qu'il se produit en eux sans contrôle de leur volonté (On retrouve là la question du rôle non-causal de la conscience supérieure. Voir chapitre 3). Mais à un certain moment, il se produira une sorte de miracle. Le créateur (à moins d'être un perfectionniste invétéré, ce qui est fréquent) jugera subitement que son œuvre est désormais achevée, et qu'il doit passer à autre chose. Il reconnaît ainsi sans erreur, autrement dit, la matérialisation de son hallucination.

Mais alors, la distinction que nous avons initialement proposée entre art et science tient-elle encore, au regard de la façon dont opère le Computer Art ? Il n'y a plus, dans un univers peuplé de robots autonomes interagissant avec des humains (ou des animaux), de création scientifique objective s'opposant à une création artistique subjective. Les deux formes traduisent l'émergence de nouvelles complexités résultant d'une évolution plus globale de l'univers, largement non dirigée par l'homme.

Ce point mérite un développement. Celui qui observe les productions du Computer Art est souvent déçu par la relative monotonie des formes et des mouvements qui en émanent. Une fois la première surprise admirative passée, le spectateur voit son intérêt décroître. "C'est toujours un peu la même chose". On ne soupçonne pas encore que le « langage » qui se déroule là mériterait d'être mieux étudié, mieux compris, afin que les significations sous-jacentes qu'il comporte éventuellement puissent apparaître. Mais son opacité est telle que l'attention se lasse, comme lorsqu'on écoute un grand philosophe s'exprimant en une langue que l'on ne parle pas. Ce n'est évidemment pas le cas lorsque l'ordinateur produit des symboles, formes picturales, sons et mots entrant dans le répertoire commun de la communication inter-humaine. Dans ce cas, même si les univers ainsi construits peuvent paraître déroutants, loin de l'expérience quotidienne, le spectateur finit toujours par y trouver des modules de signification susceptibles de parler à son inconscient.

Le Computer Art mériterait, semble-t-il, mieux qu'un intérêt superficiel et vite lassé. On pourrait y voir au contraire l'expression des règles sous-jacentes (underlying rules, selon le terme de Wolfram) encore inconnues des hommes et qui régissent l'évolution des univers. Cela nous ramène à la science. Si cette hypothèse était fondée, le Computer Art serait un instrument exceptionnel pour donner accès aux règles de construction du monde fondamental. L'observateur le perçoit d'ailleurs parfois, sans se l'expliquer. Certaines des œuvres produites par le Computer Art évoquent de façon troublante des formes cosmiques à l'œuvre à d'autres niveaux de la matière/énergie ou sur d'autres galaxies.

- On pourrait donner à cette hypothèse un début de confirmation scientifique, en s'appuyant sur les travaux de Stephen Wolfram précité. Les automates cellulaires qu'il utilise en support à ses recherches scientifiques sont, nous l'avons dit, un très bon exemple de la construction algorithmique spécifique au Computer Art. Or Stephen Wolfram montre que le déroulement d'un automate cellulaire même très simple finit par engendrer des complexités intrinsèques totalement imprévisibles et dont la logique reste incompréhensible. Cette génération de complexité est pour lui l'exemple même de la façon dont l'univers s'est construit et continue à se construire. Des règles simples encore inconnues de la science s'appliquent à des quanta d'énergie ou d'information et les organisent en constructions de plus en plus complexes. Selon Wolfram, toutes les disciplines, de la cosmologie aux sciences humaines, pourraient être étudiées sous cet angle. La communauté scientifique reste encore largement réfractaire à cette approche, mais l'idée d'un « univers calculable » à partir d'algorithmes simples faisant émerger de la complexité se répand de plus en plus. -

Dans ce cas, le Computer Art pourrait être considéré comme produisant des modèles (virtuels) de la création d'univers, dans tous les domaines et à toutes les échelles que ce soit. Ce serait un véritable outil scientifique. De plus, le fait qu'il soit mis en œuvre par des artistes serait une garantie de son aptitude à se comporter efficacement en générateur de variabilité-diversité. Les scientifiques, quelle que soit leur ouverture d'esprit, risqueraient d'enfermer la production des automates évolutionnaires qui sont au cœur du Computer Art dans les limites de leur discipline : un biologiste verrait des formes biologiques là où un physicien verrait des champs de force. Un artiste n'étant pas en principe pré-orienté dans un sens déterminé pourrait être au contraire un agent de génération de complexité beaucoup plus ouvert. Il naviguerait dans l'espace des possibles, si on peut se permettre cette image, plus aisément que le scientifique.

En fait, il faudra conjuguer les deux approches, car l'artiste ne peut avoir la culture scientifique lui permettant d'observer et d'interpréter seul les productions du Computer Art et des méthodes de génération de complexité développées ultérieurement sur ce modèle. S'il s'agit de construire de nouveaux langages qui soient des synthèses entre les lois d'évolution de l'univers profond et celles de la

société humaine, tous les humains devraient se sentir potentiellement mobilisés, scientifiques, artistes et « hommes de la rue ».