

Le cerveau détroné

Teresa Wennberg

Numéro 130, automne 2018

Apocalypse

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/88951ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (imprimé)

1923-2764 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Wennberg, T. (2018). Le cerveau détroné. *Inter*, (130), 38–39.



LE CERVEAU DÉTRONÉ

► TERESA WENNBERG

La capacité de stocker et de rappeler l'information est la principale fonction cognitive de notre cerveau, qui se construit au fur et à mesure que nous vivons nos vies. Dès le premier jour, nous dépendons totalement de notre mémoire pour survivre. « Si tu perds la mémoire, tu perds la tête », dit le dicton. Si nous perdons la tête, nous ne pouvons prendre de décisions rationnelles. Et si nous ne pouvons prendre de décisions rationnelles, notre corps se fânera. Nous sommes tous d'accord pour dire qu'un esprit actif aura plus de chance de vivre une vie gratifiante. Cependant, la mémoire humaine est une chose vibrante et parfois volage, surtout quand il s'agit d'expériences émotionnelles et de leur rappel, où le souvenir exact ne se compare pas nécessairement à l'expérience initiale vécue.

Cela dit, une fois programmée, la mémoire de l'ordinateur numérique est fixe, stable et ne subit aucun changement d'information. L'ordinateur stocke simplement les données reçues et les garde intactes ; quand on lui demande de les restituer, il rétablit simplement l'entrée précédente exactement de la même manière – sauf si elle contient des algorithmes, par exemple. Bien sûr, une comparaison avec le cerveau humain est inévitable et le plus souvent à l'avantage de l'ordinateur, qui revendique avant tout sa capacité à calculer plus rapidement et plus précisément que le cerveau humain. Dans un monde de plus en plus technique et mécanique, c'est un atout commercial majeur, apprécié et, donc, soumis à d'énormes investissements en science et en recherche.

Vous vous souvenez probablement des célèbres parties d'échecs entre Garry Kasparov et l'ordinateur Deep Blue¹, une machine qui pouvait explorer jusqu'à 200 millions de positions par seconde, utilisant le traitement parallèle pour analyser un très grand nombre de solutions possibles. Derrière ce tournoi, il y avait l'envie de promouvoir l'informatique et l'éducation afin d'améliorer les calculs complexes nécessaires aux soins médicaux² et la modélisation financière nécessaire à l'identification des tendances, à l'analyse des risques et à la gestion des grandes bases de données. La machine a finalement gagné, un premier échec – et mat ? – du cerveau humain. C'était en 1996.

Dans la vidéo *Norma or Gene*³, je présentais ma vision des possibilités et des conséquences de la manipulation génétique dans un avenir pas si lointain. J'utilisais aussi le synthétiseur Musse⁴ qui fredonnait une mélodie simple, spécialement créée pour la vidéo. À cette époque-là, l'ordinateur était une grosse boîte noire, beaucoup trop lourde pour être soulevée.

Depuis, en quelques années cependant, l'évolution numérique a totalement changé le monde : l'ordinateur a pris le dessus. Et nous aimons cela. La plupart des services sociaux ont été numérisés, nous avons des téléphones et des ordinateurs portables (Mac, PC, iPad, iPhone, etc.). Qui se souvient encore des anciennes centrales téléphoniques avec les opérateurs nous connectant manuellement ? Quand je suis revenue en Suède en 1996, le World Wide Web était à ses débuts.

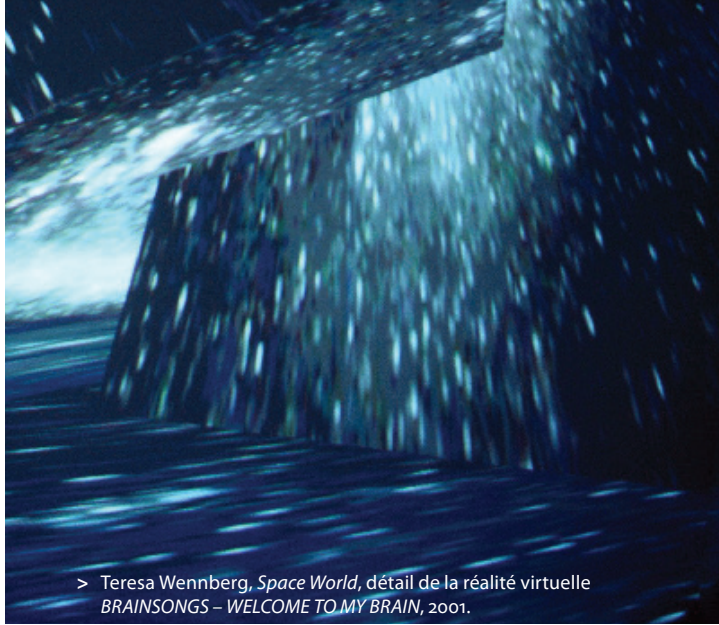
De nos jours, les ordinateurs sont légers et peuvent même traiter et gérer le langage parlé. Les premiers ordinateurs parlants sont déjà en service, comme l'horrible Siri ou la dame du GPS qui nous dit où et comment conduire.

À quoi ressemblera le monde, disons, dans 200 ans ? Serons-nous dominés par des robots humanoïdes ayant quitté les premières phases des machines industrielles anonymes pour nous ressembler, comme le craignait Stephen Hawking⁵ ? Envahiront-ils la planète pour nous asservir ? Il est certain que l'introduction des robots dans notre vie quotidienne changera notre conception de la moralité⁶ face aux robots qui conçoivent des robots. Qui a besoin d'abeilles ? Les minidrones équipés de caméras et de capteurs sont désormais capables de polliniser les récoltes et ils ne piquent pas. Il y aura probablement une dernière guerre à la fin, comme dans le film *Matrix*. Avons-nous encore le choix ?

Mais il y a un autre aspect à cette nouvelle dépendance : sommes-nous devenus plus paresseux ? Tout ce que nous devons savoir est stocké numériquement. Nous n'avons plus besoin de nous souvenir du nom d'une personne, d'un lieu ou d'un événement ; nous le recherchons simplement dans l'encyclopédie numérique avec notre iPhone, toujours en gardant le vieux respect pour le mot écrit, quoique numérique. Si c'est écrit, cela doit être vrai ! C'est ainsi que le cerveau glisse vers une somnolence mentale, où la responsabilité est transférée à un maître invisible, le contrôleur de l'esprit, probablement Google.

Au début de l'histoire de l'informatique, le grand penseur Ivan Illich écrivait : « Le comportement machinal des personnes enchaînées à l'électronique constitue une dégradation de leur bien-être et de leur dignité qui, pour la plupart des gens à long terme, devient insupportable. Les observations de l'effet écoeurant des environnements programmés montrent que les gens deviennent indolents, impuissants, narcissiques et apolitiques. Le processus politique s'effondre, parce que les gens cessent de pouvoir se gouverner eux-mêmes, ils demandent à être gérés⁷. »

> Teresa Wennberg, détail de la vidéo *Norma or Gene*, 1980.



> Teresa Wennberg, *Space World*, détail de la réalité virtuelle BRAINSONGS – WELCOME TO MY BRAIN, 2001.

La plupart des mammifères veulent un chef, quelqu'un de plus haut dans la hiérarchie, quelqu'un à admirer. Or, pour beaucoup, celui-ci ne peut plus être une divinité puisque leur religion est morte. Et les *leaders* terrestres ont tendance à être des dictateurs. Les nouveaux dirigeants du monde ne sont pas ouvertement politiques ; ils sont les PDG de sociétés comme le groupe GAFAM (Google, Apple, Facebook, Amazon, Microsoft), des fournisseurs numériques initiés par des étudiants malintentionnés il y a quelques décennies seulement. Aujourd'hui, ils sont transformés en de géants logiciels privés, semi-gouvernementaux ou totalement publics, avec des revenus et une puissance gigantesques, qui facilitent une communication et un contact que nous ne pouvions même pas imaginer il y a dix ans. Tous avec un slogan humanitaire et accrocheur sur leur remarquable intention d'aider le monde. La mauvaise nouvelle, c'est que ces monstres de la communication dévorent nos données personnelles, les photos et souvenirs que nous pensons partager en privé avec des amis sélectionnés, pour les stocker éternellement dans des bases de données plus ou moins secrètes auxquelles nous n'avons pas accès.

Nous sommes enfermés dans les bras du Spidernet de Zuckerberg. Nous ne voulons plus être sur Facebook ? Alors sortons de là et perdons nos amis ! Tout le monde est connecté. Et c'est ainsi. Soit nous sommes dedans, le fisc ainsi que nos 1034 amis FB savent tout sur nous, soit nous sommes dehors, et alors *bye-bye*...

Notre traduction. Sonia Sheridan, Professor Emerita, Art Institute of Chicago, affirme à ce sujet : « Nous connaissons l'avantage d'avoir un esprit libéré de trop de connaissances, ce qui rend cet état indésirable quand on y ajoute une croyance en un dictateur, un Dieu sauveur, qui rend le croyant incapable d'utiliser pleinement son esprit. La pensée indépendante est remplacée par un besoin enfantin de transfert de la liberté de pensée au parent, à ce moment dans l'histoire qui signifie à un homme surveillant Dieu. Lundi soir, je suis restée avec un film, car il était sur "Dieu seul vous sauvera". Les humains s'égarèrent et seulement dans la croyance d'une figure paternelle se remettent-ils de leur comportement irrationnel, c'est-à-dire de l'environnement mental et physique des États-Unis : "Il s'agit aussi d'une guerre constante." »

Quand j'ai commencé à travailler avec des ordinateurs au début des années quatre-vingt, j'ai eu la vision naïve d'utiliser ce nouveau média comme outil d'éducation et de recherche artistique dans le domaine de la communication visuelle. Mais trop d'argent était déjà impliqué à un stade précoce et les pouvoirs économiques ont pris le dessus, comme avec la télévision, d'ailleurs. La création intelligente d'ordinateurs personnels et d'Internet nous a depuis tous pris dans son web tentaculaire. En effet, nous pouvons être en communication comme jamais auparavant, puisque tout est ouvert et partagé avec d'innombrables autres, que nous l'acceptons ou non.

Prenez Facebook, par exemple. Bon ou mauvais ? Il y a des contrôleurs qui supervisent tout ce que nous publions avec l'excuse de nous « protéger » contre l'intrusion de données (*data*) ou d'empêcher les autres de violer nos droits civils, sexuels ou religieux. Mais l'IRL signifie une censure parfois assez prononcée, selon le pays ou le régime, comme en Chine, en Russie, au Moyen-Orient, voire aux États-Unis. Cela peut-il être considéré comme un asservissement à l'ordinateur ?

Tout doit être inoffensif, neutre, divertissant, comme ce que j'ai mangé au petit déjeuner, devant la tour Eiffel à Paris, ce qui crée une fausse idée de liberté et d'indépendance. C'est le syndrome FOMO⁸ : la peur de ne pas être vu, la peur d'être oublié dans le cyberflux, le combat pour assez de « j'aime » (*likes*) afin de se sentir populaire et heureux. Aucune analyse n'est nécessaire, le flux de divertissements superficiels doit être constant.

L'apocalypse sera plutôt « *Not with a bang but with a whimper.* » Personne s'en rendra compte. Elle arrivera lentement, imperceptiblement, jusqu'à ce que notre mémoire personnelle et notre histoire soient complètement effacées, jusqu'à ce que nous ne consultions que Wikipédia pour toute information, sans nous rendre compte que tout a changé – surtout notre dignité – puisque vivant dans un flot de divertissements débiles, dirigés par d'invisibles dirigeants et des programmes « smart ». Tout change, rien ne change. Il y a toujours eu des pessimistes pour prédire la fin du monde. Je pense que nous allons simplement devenir plus obèses, moins alertes, plus intolérants, plus visuels, moins habillés ; nous allons avoir plus de sexe décontracté, de cartes plastifiées et de bitcoins, moins de cheveux, mais une puce derrière l'oreille. La touche apocalyptique est que, cette fois, nous serons sous le contrôle froid des machines. Pas de sang, mais de l'électricité. Pas de cœur, pas d'estomac, mais une centrale de programmation. Et notre mémoire endormie.

La population mondiale augmente constamment. Gardons les masses amusées afin qu'elles ne causent pas de problèmes. Faisons les payer pour cela. Et quand le match de football sera terminé, nous rentrerons chacun dans notre monde de réalité virtuelle personnelle. ◀

L'original de ce texte est en anglais. Traduction : Jacques Donguy.

Notes

- 1 Cf. IBM, « Icons of Progress » [en ligne], *Deep Blue*, www-03.ibm.com/ibm/history/ibm100/us/en/icons/deepblue.
- 2 Pour un exemple de l'interface homme-machine, voir Brigitte Castelnaud, « Totalement paralysé, il se ressert de son bras grâce à des implants cérébraux » [en ligne], *Courier Picard*, 29 mars 2017, www.courrier-picard.fr/20363/article/2017-03-29/totalement-paralyse-il-se-ressert-de-son-bras-grace-des-implants-cerebraux.
- 3 www.people.kth.se/~teresaw/NorGene.html.
- 4 *Music and Singing Synthesis Equipment* (matériel de synthèse de musique et de chant). Cf. Johan Sundberg, « The KTH synthesis of singing », *Advances in Cognitive Psychology*, vol. 2, n°s 2-3, 2006, p. 131-143.
- 5 Cf. Rory Cellan-Jones, « Stephen Hawking warns artificial intelligence could end mankind » [en ligne], *BBC News*, 2 décembre 2014, <https://www.bbc.co.uk/news/technology-30290540>.
- 6 Cf. Linda Johansson, *Åkta Robotar*, Fri Tanke Förlag, 2015, 175 p.
- 7 Ivan Illich, « Le silence comme bien commun » (*Silence as a Commons*) [conférence en ligne], *L'homme et la science*, Tokyo, 21 mars 1981, www.communiste-ecosophique.revolublog.com/ivan-illich-silence-as-a-commons-a46061687.
- 8 *Fear Of Missing Out*.

Teresa Wennberg est une artiste visuelle vivant entre la Suède et la France, travaillant principalement avec la vidéo et les ordinateurs. Depuis 1997, elle recherche la réalité virtuelle à l'Institut Royal de Technologie (KTH) à Stockholm. Elle écrit aussi sur la technologie des médias. Voir aussi : www.people.kth.se/~teresaw.