
Existences numériques et cybernétique spéculative

Everardo Reyes*¹

¹Université Paris 8 – Laboratoire Paragraphe - Paris 8 – France

Résumé

Dans cette communication nous abordons les existences numériques en tant que regroupements d'entités variées qui collaborent pour donner sens à une manifestation culturelle informatisée. Parmi les différents types de productions culturelles, nous nous concentrons plus particulièrement sur celles qui soulèvent des rapports étroits entre les acteurs vivants, les humains et les non-humains. L'un des domaines où l'on trouve une abondance de cas exemplaires est celui des "arts, science et technologie" (AST). En effet, depuis les années 1950, les collaborations entre artistes et scientifiques montrent les possibilités de la création technique pour interroger les imaginaires humains sous forme de bêtes cybernétiques, vie artificielle, automates cellulaires et, plus récemment, bio-art. Du point de vue des sciences de l'information et de la communication, l'étude ces phénomènes nous rappelle l'accent des chercheurs sur le matérialisme des médias (Kittler, Parikka), le réalisme spéculatif (Bogost, Galloway) et l'informatique spéculative (Drucker). Ainsi, par exemple, Jussi Parikka parle de "insect media" pour comprendre les propriétés médiatiques des insectes (si l'on pense à la perception animale) mais aussi pour concevoir les insectes comme médias -ou comme architectes, géomètres et constructeurs. Dans cette communication, nous mobilisons également des outils sémiotiques, comme le parcours génératif de l'expression (Fontanille) et le terrain analytique de culture numérique (Reyes), pour discuter les régimes de signification d'oeuvres artistiques numériques, notamment celles créées par des artistes-chercheurs partenaires de notre projet de recherche "Hydrologie des médias" (financé par l'EUR ArTeC).

*Intervenant