

**[ Paysages\_d(t)oxiques ] [ hyper\_organismes ] ::  
[ cyber\_métabolites ] :: [ communautés\_virtuelles ]**

Adrien Sina

Numéro 69, hiver 1998

Paysages

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/46325ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (imprimé)

1923-2764 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Sina, A. (1998). [ Paysages\_d(t)oxiques ] [ hyper\_organismes ] :: [ cyber\_métabolites ] :: [ communautés\_virtuelles ]. *Inter*, (69), 52–55.

Adrien SINA

[E1]. Zones Préliminaires :

**Franges Infra-Ordinaires et Infra-Sensibles du Paysage**

La Pensée du Paysage tout comme celle de l'Espace dérive de constructions conceptuelles profondes inscrites dans les pulsations culturelles des époques et des civilisations. Mouvante, elle repousse les limites perceptives de la représentation du Monde et trace les prémices évolutives de l'imaginaire, de la découverte et de la fiction. Ainsi, la perspective géométrique du Quattrocento et avec elle toute une conception de l'Espace et du Paysage s'est-elle dissipée dans un acheminement vers des approches plus erratiques et insolites allant des perspectives atmosphériques à celles incendiées de Turner, allant des torsions non-Euclidiennes de la Topologie aux Espace-temps courbes et inflatoires des Fluctuations quantiques. Le Paysage était urbain, sub-urbain, péri-urbain, champêtre, floral, maritime. Mais ces bordures ne suffisaient guère à retenir les facettes les plus visionnaires de l'Habitation Humaine dans leur expansion à travers les environnements extrêmes, psychiques, menaçants, hostiles ou même mortels. Surgissements des Monstres, colères foudroyantes des Dieux, volcans, Amours, Oracles, cosmologies, tremblements des Titans et des Géants, des sections entières de la Violence du réel hantaient les épopées Antiques du Paysage des Mythes et des Fondations. Elles se sont progressivement effacées de nos Paysages quotidiens pour laisser place à une notion de plus en plus étroite, littérale et administrative d'un milieu qui perd peu à peu sa substance foisonnante et sa réactivité fertile. Aux déploiements d'un Songe lointain, tel celui de Polyphile qui imprégna l'imaginaire Paysager de la Renaissance correspondent des algorithmes infra-visuels, des dérivés infinitésimaux et exponentiels

des Savoirs actuels. La quasi-totalité du décryptage des Paysages planétaires ou interstellaires, moléculaires ou sub-atomiques, abyssaux ou telluriques, unicellulaires ou hyper\_organiques, a lieu dans les franges infra-sensorielles des manifestations invisibles : photons énergétiques X, Gammas, radios, infra-rouges, infra-sons, neutrinos, bosons de Higgs, champs scalaires, messagers chimiques ou génétiques, ondes gravitationnelles... Aux zones de survivance de chaque Infra-Paysage correspondent des formes singulières de Perception du Temps et de l'Espace, des formes infra-ordinaires de Vies communautaires agrégées autour de paramètres symbiotiques ou adaptatifs. L'affleurement de tels Paysages extrêmes dans notre vie quotidienne a toujours eu lieu. Ce n'est cependant que par le cadrage ou même la menace de quelques récentes interfaces technologiques que nous y prenons garde à nouveau. Le franchissement des ruptures topologiques induites par les Paysages du Temps-Réel, la contamination des métabolites, artefacts ou poisons Éthiques sécrétés par les Enjeux du Cyberspace, des environnements Virtuels ou des Bio-technologies, appellent alors à une réappropriation des fondements paradigmatiques de ce qui peut être nommé Perception, Espace, Urbanité, Paysage, Société, Humanité ou encore Civilisation.

océan en sommeil, plus loin les blancheurs fraîches et poudreuses des terres enneigées ou l'humidité chaude et odorante des rizières. Plus loin ou plus près encore, la torpeur morne des villes-dortoir, le gémissement sanglant des guerres et des exactions, le souffle lourd de la famine, l'assourdissante sirène d'un fait divers qui déchire les lieux de la nuit. De cette coexistence flexible et irraisonnée dérive le paramétrage complexe d'un Milieu instable qui imprègne l'Habitation Humaine d'un Paysage peu exploré en tant que tel, celui des Métabolismes Planétaires et des Enjeux de Civilisations. Il fut un temps où l'approvisionnement ostentatoire du Paysage Géographique par les Empires marquait l'assise des Cultures sur le socle de leur territoire et sur leurs conquêtes. Des réminiscences de ces figures archaïques hantent encore l'arrogance des villes verticales qui ponctuent les tissus monotones des Mégavilles, et se poursuivent dans les destructions massives de ce qui reste encore de réserves inviolées, de frontières inexplorées. Les Paysages des conquêtes à venir, ceux des mutations biologiques, génétiques, cybernétiques ou encore urbaines, reposent les mêmes questions co-évolutives d'une contamination de plus en plus virulente et réciproque entre les Civilisations Humaines, les autres Communautés du Vivant et leurs Milieux. Si les sociétés humaines s'aventurent ainsi à apprivoiser leurs environnements technologiques ou géographiques pour en faire un milieu plus stable, plus rassurant, autrement dit un Paysage, c'est qu'elles ont été à leur tour provoquées, menacées, défiées ou harcelées par ces mêmes environnements, et que le terme Paysage n'est qu'une phase de répit d'un combat inégal et plurimillénaire.

[E2]. Visions Planétaires :

**Paysages Pluri-sensoriels, Paysages des Enjeux de Civilisation**

Au survol nocturne de la planète, les yeux clos, les perceptions en éveil, des Paysages Pluri-Sensoriels envahissent l'espace dense du présent, allant de l'apaisement aux agitations les plus dévastatrices. Ici, le silence nu d'un désert étoilé, là, le cri trempé d'un enfant qui se réveille, là, autour de quelques cailloux le clapotis écumeux d'un



<b>section</b>	réflexion
<b>ville</b>	
<b>auteur(s)/situation</b>	Adrien SINA architecte (Paris)
<b>dossier inter</b>	<b>projet</b> numéro 69
	page 52 de 92

**[E3]. Cyber-urbanisation en Métastase : Clone et Avatars Paysagers de l'Infosphère**

Notre sang est salé parce que nous sommes juste de l'eau de mer avec une membrane autour. A l'aube de nos frémissements cellulaires, il y a quelques milliards d'années, nous étions faits de la même substance que notre Paysage Liquide environnant. Si la sphère aqueuse et océane a laissé place à l'Infosphère, si la détermination génétique du sang a laissé place à l'indétermination chaotique des parcelles d'information, la stérilité évolutive de ce nouveau milieu qui ne se mélange pas aux autres donne à réfléchir. L'articulation des Mondes et des Paysages demeure un chantier Éthique encore peu exploré.

La Cyber-urbanisation, motivée en première heure par des enjeux militaires ou stratégiques, n'échappe guère aux figures archaïques des pouvoirs auto-proclamés des sociétés martiales auto-reproductrices. Platon, philosophe du Mélange (même forcé !) en savait quelque chose en dénonçant la société idéale, eugéniste et endogène d'Atlantide. Les enjeux d'hégémonie comme unique finalité avoisinent le dérisoire à l'heure où la démultiplication de points de vue fractalise jusqu'à la dissolution tout événement à travers l'expansion exponentielle de ce Paysage du Temps-Réel. Le Paysage Médiatique et le résidu de Paysage de Langage qui s'y trouve incorporé se retrouvent aussi seuls parmi les derniers espaces de mise-en-perspective factice et en voie d'extinction. Le Paysage Virtuel, orphelin d'une topologie identifiée et encore démunie face aux « distorsions de la perspective du temps réel » décrites par Paul VIRILIO, butte à son tour sur sa propre mise-en-scène et se contente tout au plus de quelques mises-en-chaine. Par l'intensité des structurations non-intentionnelles, l'Hétérogène et

le Dissonant l'emportent désormais sur toute autre conception du Paysage, et, maintenus comme tels, participent à la survivance des micro-climats adaptatifs que les grands schémas d'aménagement et de régulation massive tentent de donner pour morts.

Méga\_villes et Finance\_villes, Nazi\_villes et Sordide\_villes métastasent leurs clones ou avatars paysagers dans les territoires les plus disparates de l'Infosphère, mais qu'en est-il des Bidon\_villes?

S'enchevêtrant comme autant de phases inachevées d'une Cyber\_ville à urbanité manquante, la cohérence future d'une Habitation Humaine en Amorphes Transitions demeure incertaine.

**[E4]. Logiques Vagues du Paysage : Prémises Doxiques d'une**

Contamination

Inadressements, contaminations, propagations non-orientées, telles les rumeurs qui infiltrent dans tous les sens les enveloppes successives d'une logique vague du Paysage définissent une dynamique proprement physique dont l'acuité face aux nouveaux enjeux de technologie et de civilisation demeure encore peu explorée. Une physique organique de la Doxa, est ainsi en murmure dans la pensée critique que Anne CAUQUELIN initie, dans les sillages génériques de la Phusis d'ARISTOTE et presque contre lui.

Cette logique doxique, cette forme informelle d'auto-organisation de l'information si méprisée et maltraitée par les philosophes, est en passe de devenir une trame à la texture d'une Infosphère désordonnée à accès chaotique, mais qui surtout héberge de plus en plus l'ordinaire inexprimé des individualités quelconques, éparses et atomisées. Le côtoiement indifférencié du savant et du banal, de l'événementiel et du quelconque, de l'opinion objectivée et de l'opinion commune, de l'

Aléthéia et de la Doxa, du Dévoilement du Réel et de l'Avis des Mortels dans l'élément unifiant d'une Mémété, voilà un retour à la limite asymptotique du plan du langage prévue par PARMÉNIDE et qui a mené HEIDEGGER à une poétique non-subjectiviste de la Parole.

Le Paysage de la Parole ainsi défini, est à la fois Feu, Foudre, Éclair et Orage, là où la pensée fondatrice d'HÉRACLITE approche le Logos comme site d'hébergement des dissonances extrêmes, mais aussi « Koto ba » Japonais : « pétales de fleurs issus d'un mener à soi » que HEIDEGGER approche dans son « Acheminement vers la Parole ».

L'imprécision de la fonction du sujet, la fusion symbiotique de la question de l'Être avec le Paysage du Langage tendent d'anciennes passerelles empruntées par la pensée humaine, ouvrant autant de pistes de recherche au dépassement de la Technolâtrie, mais aussi à la définition d'une topologie du Mélange, des interdépendances, des contaminations réciproques entre des pans entiers des Paysages Planétaires encore non-articulés : les Cyber\_villes, Méga\_villes et Bidon\_villes. Le Paysage Fusionnel de la d(t)oxicité imminente de l'Infosphère dérive alors de l'impossibilité intrinsèque d'une différenciation logique entre information (langage), acteur (sujet) et milieu (réseau).

L'indécidabilité-même de cette équation symbiotique est pour ainsi dire le paramètre d(t)oxique du Paysage.



## IE5]. Hyper\_Paysages D(t)oxiques :

### Facteurs d'Agrégation, Cyber\_Organismes Non-Neuronaux

Les Paysages dérivés de la Cyber-urbanisation de l'Infosphère engagent la réflexion autour des facteurs d'agrégation, des polarisations topologiques en quelques points nodaux virtuels catalysant l'accrétion d'individualités isolées en communautés virtuelles. L'agglomération issue de l'urbanité sublunaire cède la place à une fluidité d'agrégations et de désagrégations en Temps-Réel.

Le corps individuel tout comme le corps social, fragilisé, atomisé se dissout dans un Paysage Virtuel qui attise la constitution d'Hyper-corps à génétique disséminée. Méta\_organismes et Hyper\_organismes, mélanges de pulsations sociales aux échelles planétaires et de fluctuations de densité des propagations d(t)oxiques, demeurent les seuls métabolismes capables de résister à l'instabilité et à l'infirmité d'un monde aux Lois encore inachevées.

La survie des Cyber\_organismes évoluant dans les Paysages Virtuels de l'Infosphère dépend alors du développement de facteurs d'agrégation beaucoup plus évolués que l'échange communicatif. Aux limites programmatiques étroites des algorithmes binaires, devront s'ajouter les prémices des propagations et des constitutions d'informations dans un Paysages du Temps-Réel étendu aux paramètres d'une intelligence artificielle, sociale ou collective pouvant faire face aux phénomènes massifs, non-centralisés et non-neuronaux qui jalonnent les mutations planétaires en cours.

A la jonction entre animal et végétal, unicellulaire et pluricellulaire, intelligence et programme, de tels Hyper\_organismes existent déjà dans certaines communautés de bactéries, qui développent des champs évolués

d'interférence de l'information, à l'intérieur de leurs sociétés mais aussi en direction du Paysage environnant et des organismes supérieurs.

Ces communautés non-neuronales accomplissent des tâches hyper\_sociales ou méta\_urbaines complexes dans des micro-paysages d'information, des micro-infosphères, maniant un langage d(t)oxique à base de composés chimiques qui à très faible dose sont des messagers, et aux concentrations plus élevées des armes biologiques, des anti-biotiques, qu'elles utilisent contre les micro-organismes concurrents. Aucun adressement intentionnel de l'information, mais, tout comme dans le Cyberespace dépôt, propagation et contamination d(t)oxique.

## IE6]. Micro-Paysages D(t)oxiques :

### Hyper\_Organismes, Hyper\_Métabolismes\_Sociaux

Dans la famille de tels Hyper\_corps, les Myxomycètes sont des micro-organismes unicellulaires qui, en temps normal, évoluent isolément et de manière libre et indépendante dans les micro-Paysages Fractals des sols au repos. Cependant, lorsqu'une partie des individus de la communauté rencontre des conditions de vie plus difficiles, manque d'eau ou de nourriture, un signal de détresse est émis à l'aide de messagers chimiques d(t)oxiques qui se propagent dans leur environnement et forment un Paysage Hyper\_textuel d'informations.

Le message de détresse ainsi émis se transforme en facteur d'agrégation. En très peu de temps, des milliers d'unicellulaires se rassemblent selon un mouvement de convergence quasi-spirale, formant des Hyper\_métabolismes\_sociaux, des gouttes gélatineuses qui bougent et qui se déplacent par oscillation. Des fusions cellulaires donnent naissance aux plasmodes plurinucléés, des Villes\_organismes en migration à la

recherche d'autres sites de colonisation. Aux abords de nouveaux Paysages, les Hyper\_organismes quasi-animaux se stabilisent et se métamorphosent en une multitude de formations quasi-végétales, tels des champignons. Des tiges se forment, par un suicide massif d'un grand nombre de cellules, rigidifiant ainsi des structures verticales qui s'éloignent petit à petit du sol. Ces micro\_gratte-ciel portent au sommet un dôme sphérique rempli de spores, des cellules quasi-éternelles vivant en léthargie, qui, disséminées à travers l'immensité de l'espace et du temps, une fois les conditions rétablies, gémineront pour donner naissance à d'autres communautés adaptatives.

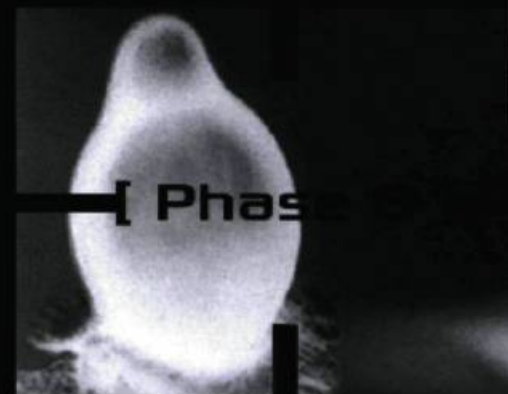
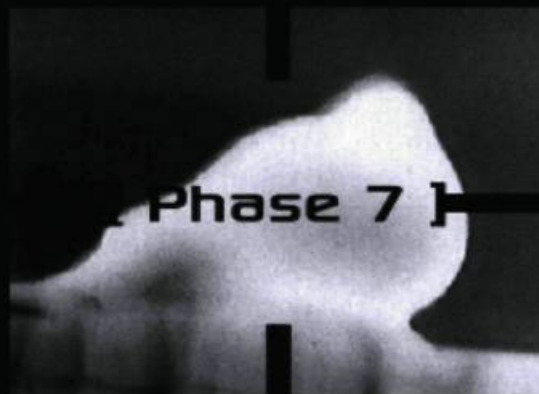
Les Hyper\_organismes tout comme les Cyber\_organismes font appel à une forme non-neuronale d'organisation et d'intelligence sociale. Une Hyper-perception non-neuronale d'un sens oublié de l'Urbanité est ici en jeu, à savoir l'Être-ensemble, qui, même dans les sociétés humaines, exige l'invention Politique de facteurs d'agrégation plus dignes de ce nom.

Les formes doxiques des Paysages Sociaux ont ainsi de telles propriétés non-neuronales où l'origine des Signaux Inducteurs reste indéterminée, où seuls restent détectables les déchets, les résidus, les Métabolites des processus de propagation et de contamination. Parmi de tels Paysages d(t)oxiques, le Cyberespace a si peu à voir avec l'illusion neuronale d'un « cerveau planétaire ».

## IE7]. Métabolites D(t)oxiques :

### Communautés Virtuelles et Embryogénèses des Cyber\_Organismes

L'architecture programmatique mise en jeu par les métabolites d(t)oxiques, tels les facteurs de migration ou d'agrégation, amorce des processus proches de l'embryogénèse. Les auto-inducteurs disséminés dans



section	réflexion
ville	
auteur(s)/situation	
Adrien SINA	architecte (Paris)
dossier	projet
inter	numéro 69
page	54 de 92

[Bibliographie] Richard LOSICK et Dale KAISER, « La communication des bactéries », Pour la science, n° 234, avril 1997. James FREDRICKSON et Tullis ONSTOTT, « Les micro-organismes de l'intérieur du globe », Pour la science, n° 230, décembre 1996. Anne CAUQUELIN, L'Invention du Paysage, Éditions Plon, 1989. « Paysage et Environs, une logique du vague », Revue Critique, n° 577/578, juin-juillet 1995. « Cinévilles, Éditions 10/18, 1979. Paul VIRILIO, Un Paysage d'Événements, Éditions Galilée, 1996. « La Vitesse de Libération, Éditions Galilée, 1995. « Cybermonde » la Politique du Pire, Éditions Textuel, 1996. Adrien SINA, « Fluctuations Fugitives », Inter art actuel, « Technonature et virtualités concrètes », n° 64, hiver 1996. « Transitions Amorphes, Virtuellevilles, Mégavilles, Bidonvilles », Inter art actuel, no 68, été 1997.

[images] Adrien SINA

un Paysage d'Information, dans un environnement amniotique ou symbiotique, y renseignent les individus isolés sur l'état de la communauté. Des concentrations de messagers chimiques ou informatiques induisent des synopsis de différenciation et d'organisation futures vers lesquelles les Communautés Virtuelles ou les Amas Cellulaires vont tendre.

La quantité d'information nécessaire à la création d'un organisme vivant ou d'un hyper\_organisme social ou virtuel dépasse de loin celle contenu dans un génome programmatique ou biologique. À l'état normal, les unités cellulaires tout comme les unités informatiques sont pré-déterminées à se reproduire à l'identique, sauf en cas d'erreur ou de mutation pathogène. D'où viennent alors les pluralités tissulaires ou histologiques?

La brisure de symétrie qui marque la Transition d'un tel Paysage indifférencié, auto-reproducteur, à un Paysage différencié à tissularité variable, fait entrer en jeu des processus non uniquement Génétiques, servant au modelage d'éléments fonctionnels, mais Génériques, ayant trait aux Morphogénèses de plus grande envergure déterminant les articulations, les positionnements relatifs et les interactions entre d'innombrables dérivés fonctionnels issus de différenciations encore plus multiples.

Il y a ainsi des paramètres Liquides d'un Paysage d'Information qui dépassent les limites codales du génome programmatique et qui, à partir d'une même souche de données, non-seulement induisent une différenciation aussi divergente que les cellules nerveuses par rapport aux cellules osseuses, mais aussi inscrivent des trajectoires, des longueurs de vies, des colonisations nouvelles pour de futures germinations perceptives ou sensorielles. On s'achemine ainsi vers des Transitions Amorphes qui produisent des

formes de structuration si complexes qu'elles ne sont pas programmables par un ensemble fini et ordonné d'algorithmes. Des cascades de micro-informations amplifient alors leur puissance de codification par contamination d'(toxique d'un Paysage saturé de messagers qui, comme la constitution de phrases à partir de mots et la constitution d'hyper\_textes à partir de textes, développent des enchaînements d'ordres insoupçonnés.

L'équivalent de tels phénomènes d'(toxiques de Paysage dans l'émergence des Cyber\_organismes ou des Méta\_organismes des Urbanités futures, serait alors à détecter moins du côté d'un nombre de plus en plus inmaîtrisable d'invariants fonctionnels, mais plutôt dans le voisinage des Morphogénèses inapparentes où interviennent des contaminations, des symbioses ou des collisions entre différentes communautés de Vivants à travers autant de micro-langages adaptatifs ou co-évolutifs inédits, insolites et extrêmes.

### IE81. Paysages Cataclysmiques, Paysages Ensevelis :

#### Colonies et Villes Enfouies des Profondeurs de la Croûte Terrestre

D'innombrables colonies de bactéries ponctuent les Paysages Ensevelis situés à plusieurs kilomètres sous la croûte terrestre. Ce sont à proprement parler des villes avec des dynamiques sociales de migration, des technologies énergétiques de pointe, une architecture évolutive de croissance, un artisanat de pigments si richement colorés au point de susciter les convoitises d'une exploitation industrielle par les humains.

Il y a quelques millions d'années, ces colonies bactériennes vivaient en surface. Les océans les ont progressivement recouvertes, il y a eu sédimentation, Dérive des Continents, mouvements massifs de la

Tectonique des Plaques. Depuis, ces colonies coupées de la civilisation de l'énergie solaire, vivent un isolement total, dans un habitat qui s'est considérablement comprimé sous une pression et une chaleur en constante augmentation. Elles se sont adaptées aux conditions critiques des Paysages Cataclysmiques.

Les bactéries de la même souche génétique, vivant à ciel ouvert dans une abondance de lumière, de sources d'énergie et de nourriture, se reproduisent à l'allure d'une division en quelques minutes, alors que les bactéries habitant ces Villes Invisibles ne se divisent guère qu'une fois par siècle, selon des métabolismes extrêmement lents. Égaler des telles Lenteurs pourrait devenir une perspective scientifique encore plus impressionnante que celle de la Vitesse, peut-être pour une adaptabilité au Paysage Interstellaire...

Ces prémices d'(toxiques des mondes extrêmes relativisent quelque peu nos concepts de Paysage, de Temps, de Communauté ou encore d'Urbanité. Le Cyberspace est un algorithme que l'on ne peut paramétrer qu'avec des données limitées, dans le périmètre des protocoles déjà acquis.

Au-delà des logiques binaires, l'Intelligence Artificielle ou l'intelligence tout court des processus mis en jeu aux échelles planétaires nécessite une réflexion autour des Paysages d'(toxiques propres aux environnements technologiques futurs.

Les Paysages Sociaux Hyper\_organiques, issus des micro-activités adaptatives des communautés du Vivant dans toute leur diversité, ouvrent de fertiles pistes de recherche autour d'un renouvellement des paradigmes perceptifs et sensoriels : l'hyper\_perception de cet Être-ensemble oublié à l'origine de toute Humanité et de toute Urbanité, réelle, actuelle ou virtuelle.

