

Guide

tentations

NUMÉRIQUE | VOYAGES | JEUX | MODE



L'équipe d'etoy dans le sarcophage tapissé de 17 000 diodes électroluminescentes.

Récolter les multiples traces numériques laissées par quelqu'un de son vivant pour pouvoir les consulter après sa mort... C'est l'ambition de Mission Eternity, un projet fou du collectif etoy, qui prévoit aussi un sarcophage futuriste pour les cendres des défunts.

<http://missioneternity.org>

Numérique Encapsulés pour l'éternité

A notre mort, que restera-t-il? Quelques vieux os et le souvenir diffus que garderont de nous nos amis. Depuis l'entrée dans l'ère du numérique, on laisse aussi derrière soi d'innombrables traces (photos, vidéos, textes...) sur les blogs, les forums, les sites de commerce en ligne, les mails, etc., autant de cendres digitales et imputrescibles qui nous survivent, dispersées dans le cyberspace. «*Le mort continue d'exister comme biomasse et traces dans la mémoire globale.*» ●●●

Pilote d'essai du projet, Sepp Keiser, un Suisse de 83 ans, s'est prêté au jeu de l'encapsulation des données le concernant. Il est le premier à disposer d'un numéro de capsule.



CAPSULE ID: F71834AA6A9A6586

●●● dans les banques de données gouvernementales, les archives familiales, professionnelles, et dans les données émotionnelles stockées dans la biomémoire de notre réseau social», analyse la société etoy. CORPORATION, à l'initiative d'un projet au (très) long cours, Mission Eternity, qui pourrait reconfigurer en profondeur le culte des morts. Le principal arsenal de ce collectif artistique suisse pour accéder à l'immortalité consiste à créer des «capsules» qui contiennent des fragments numériques de notre vie, particules de données qui circuleront à jamais dans l'infosphère.

Se confronter au temps. Etoy (1) s'est fait connaître en tenant héroïquement tête au géant du jouet américain eToys (avec un «s») lors d'une bataille-performance historique, «Toywar», en 1999, pour conserver son nom de domaine (2). Avec Mission Eternity (3), les agitateurs se confrontent à des questions existentielles, telles la mémoire (sa conservation et sa perte), le temps et la mort. Un sujet qui a surgi alors qu'ils fréquentaient les maisons de retraite, interrogeant les personnes âgées sur leur rapport aux nouvelles technologies. «La mort était un thème évident qui revenait souvent. Alors que, dans notre société, c'est tabou, eux la regardent en face. On a eu envie de faire quelque chose avec les vieux, ces gens dont personne ne se soucie vraiment. Par ailleurs, la mort est l'une des choses les plus virtuelles qu'on puisse imaginer, et l'expérience post mortem, un sujet sur mesure pour etoy», racontent les agents etoy. ZAI, président, et etoy. HAEFLIGER, en combinaison blanche intégrale, rencontrés dans un bar parisien.

Il y a deux ans, une douzaine d'agents etoy, venus d'horizons divers (architectes, designers, chercheurs, avocats, scientifiques),

se sont reclus dans la montagne suisse pour réfléchir à la question. De ce brainstorming a fusé l'idée d'«arcanum capsule» (arcanum signifiant secret ou mystère en latin). «C'en est rien de vraiment révolutionnaire, les gens parlent des disparus, ils seront content des histoires pour les garder en vie. Quelqu'un continue d'exister tant qu'on se souvient de lui.»

Cette capsule permettrait de stocker les informations concernant une personne disparue, des informations visuelles, des samples de la voix, des photos de sa famille et de ses amis, les morceaux de musique qu'il aimait, éventuellement un extrait d'ADN, ou des messages pour ses proches. Chaque capsule est identifiée par un code qui permet d'accéder à son contenu. «Ce n'est pas un cimetière de données mais un portrait interactif de la personne disparue, précisent les auteurs. Le projet ne consiste pas à copier ou à cloner la vie dans le cyberspace. Le contenu est soigneusement trié, en conciliation avec le pilote, il n'est pas exhaustif. Se souvenir, c'est aussi la perte, l'oubli.»

Sepp, le pionnier. Pour ses expérimentations, etoy avait besoin d'un volontaire à encapsuler. Il s'appelle Sepp Keiser, vit dans la petite ville de Zug en Suisse et a 83 ans. Ce pionnier du microfilm, acteur à ses heures perdues, fait un pilote d'essai idéal. «Nous voulions une série de pionniers de l'âge de l'information. M. Keiser est en quelque sorte un grand-père d'etoy», se réjouit l'agent ZAI. Entre l'été 2005 et l'hiver 2006, ils ont rencontré leur pilote à plusieurs reprises, collecté et scanné les documents officiels, des photographies, des interviews, des enregistrements. «Nous avions besoin que l'utilisateur soit en vie, de le rencontrer afin de définir avec lui son plan post mortem. Car l'objectif n'est pas de

constituer une capsule inerte, mais qu'elle continue de vivre, tel un fantôme digital. On peut, par exemple, imaginer qu'un programme l'active dans le futur, que la capsule contacte ses amis à une certaine date, ou qu'un proche va trouver des fleurs sur le pas de la porte avec une carte de quelqu'un décédé des années auparavant.»

Etoy ne se contente pas d'amasser des données digitales, mais développe simultanément l'environnement informatique qui va permettre à ce projet de se déployer. Ils sont en train de finaliser un logiciel en open source, l'«Angel-App», qui permet de distribuer facilement les capsules entre les «anges gardiens» qui les hébergent sur leur ordinateur. Peut se porter volontaire pour le rôle d'«ange» quiconque possède un ordinateur et est prêt à partager au moins 50MB d'espace disque.

Logiciel libre. Le projet Mission Eternity soulève un autre problème d'envergure : la rapide obsolescence technologique. «Les systèmes digitaux pour sauvegarder la mémoire sont très puissants mais aussi

«La mort est l'une des choses les plus virtuelles qu'on puisse imaginer, et l'expérience post mortem, un sujet sur mesure pour etoy.»

L'agent ZAI, président d'etoy

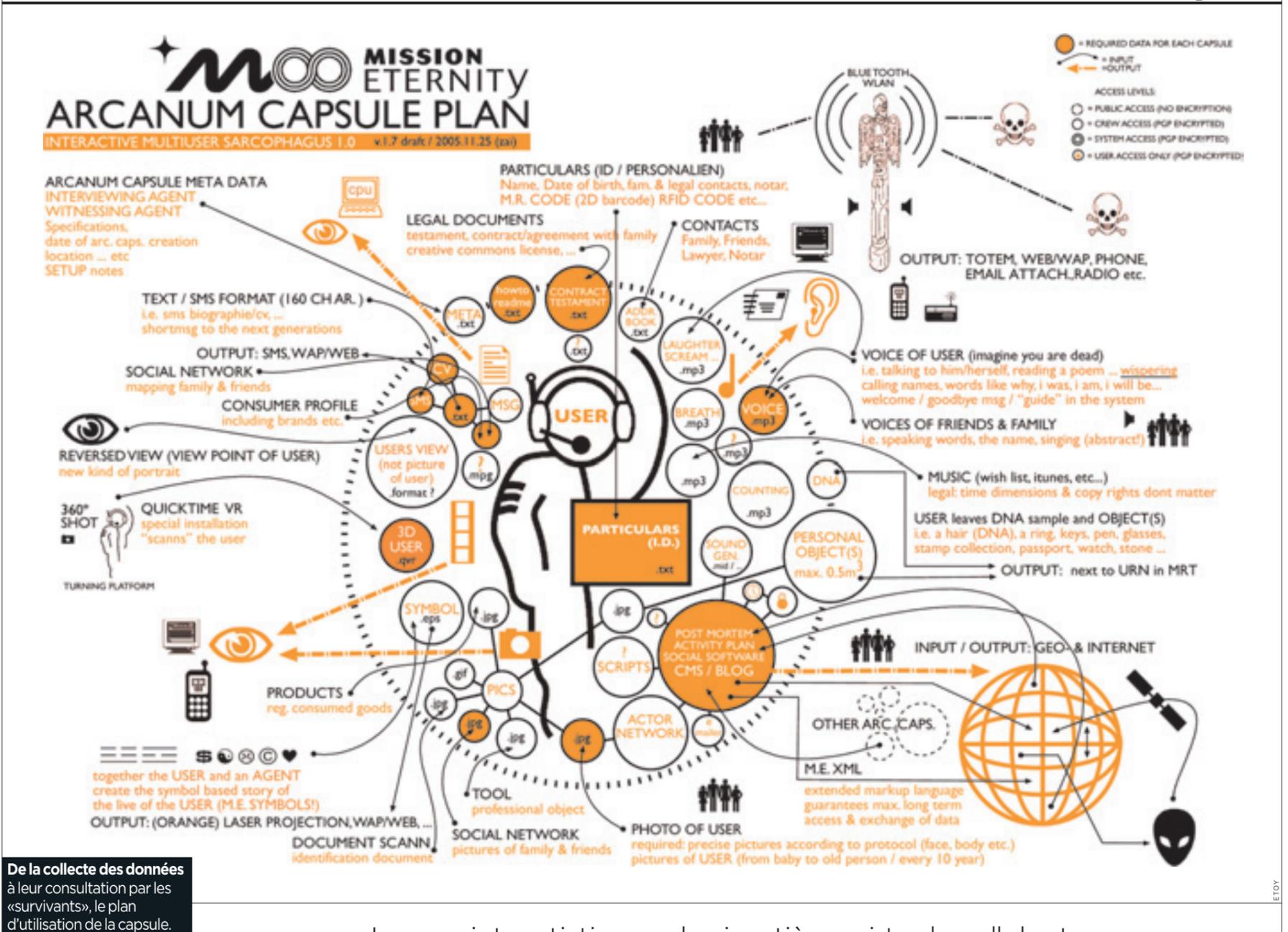
opaques, on peut toujours glisser une vieille pellicule de film devant une lumière pour voir ce qu'il y a dessus, mais un CD sera un jour illisible.» Etoy a choisi l'open source et un système décentralisé en peer-to-peer, meilleur garant pour que le projet puisse se perpétuer. «C'en est évidemment pas un projet commercial mais artistique. Mission Eternity est construit sur du logiciel libre et des licences publiques pour ga-

rantir la circulation de ces données, indispensables pour garder les pilotes et le système en vie.» Sous la protection des milliers d'anges de Mission Eternity (en vie), les pilotes (morts) voyagent dans l'espace et dans le temps pour toujours.

Le projet ne se limite pas à des données numériques intangibles dérivant dans le cyberspace. Il inclut également les restes biologiques. «Au départ, nous n'avions pas envisagé que nous allions devoir nous charger du corps de notre pilote, mais nous ne voulions pas que ça reste juste un concept abstrait.» Sepp Keiser, un peu décontenancé par la demande, a fini par leur donner son autorisation, après avoir demandé l'avis de sa femme.

Plusieurs sépultures high-tech sont envisagées : en cas d'inhumation, une pierre tombale dotée d'un sémacode (une sorte de code graphique) lisible par la caméra d'un téléphone portable, qui va permettre d'afficher le contenu de la capsule associée. Autre option, nomade celle-là : mouler les cendres dans du ciment et plugger l'objet obtenu dans un sarcophage.

Cendres pixelisées. L'aménagement du Sarcophagus, cimetière mobile qui pourrait contenir les cendres d'un millier de pilotes, est déjà bien avancé. Il s'agit d'un container de 6 mètres de long dont l'intérieur est tapissé de 17 000 diodes électroluminescentes (LED), autant de pixels, formant un écran qui permet d'afficher le contenu des capsules. «Quand on se remémore quelqu'un, on le voit souvent flou, se souvenir, c'est aussi perdre de la résolution. Dans le sarcophage, on a cette même image grossièrement pixelisée, si on regarde de près, on ne voit rien», explique l'agent HAEFLIGER. Le container, finalisé entre janvier et juin 2006, à Zurich, a déjà pas mal voyagé,



De la collecte des données à leur consultation par les « survivants », le plan d'utilisation de la capsule.

à San Jose en Californie pour le festival d'art numérique ZeroOne, puis à Burning Man au Nevada.

Lors de leur escapade américaine, les agents en mission sont entrés en contact avec la famille de Timothy Leary, le pape du LSD, mort d'un cancer en 1996, dans le secret espoir de récupérer le reste de ses cendres (rappelons que 7 grammes ont déjà été envoyés dans l'espace à bord d'une fusée avec les restes de 24 autres personnes, notamment ceux du créateur de *Star Trek*). « Nous avons lu son livre *Design For Dying*, et plusieurs de ses idées coïncidaient avec les nôtres, notamment sa volonté d'affronter la mort joyeusement plutôt que de l'ignorer. » Leary ne s'est finalement pas suicidé en direct sur le Net comme annoncé, ne s'est pas non plus fait cryogéniser, bien qu'il ait été en contact avec deux entreprises spécialisées, mais est mort tranquillement au milieu de ses proches. « Leary était obsédé par la mort, il a rassemblé une énorme documentation avec des scans en 3D de son corps, de son ADN... Il aurait sûrement adhéré à notre projet. » Finalement, la famille s'est laissée convaincre et le reste des cendres de Timothy Leary devrait leur être remis prochainement lors d'une cérémonie à New York. « *Mission Eternity* est compatible avec toutes les religions, avancent les deux agents d'etoy. Parmi nous, certains sont croyants, d'autres athées. L'idée, c'était de penser la mort différemment, sans être dogmatique sur la question, d'inventer de nouveaux rituels. »

MARIE LECHNER

- (1) www.etoy.com
- (2) http://toywar.etoy.com
- (3) www.etoy.com/files/presentations/m221e_slideshowoct2006self.mov

Les projets artistiques de cimetières virtuels pullulent.

Mémentos, mémoriaux et autres tombeaux

Quelques exemples de projets d'artistes s'interrogeant sur la manière de garder en vie des êtres chers après leur mort.

► Biopresence

Ce projet en cours de Shiho Fukuhara et Georg Tremmel consiste à transcoder un morceau de gène humain à l'intérieur du code ADN d'un arbre (un pommier) afin de créer des mémoriaux vivants ou des pierres tombales transgéniques. Quand vous mangerez une pomme, c'est un bout de votre grand-mère que vous croquerez.

www.biopresence.jp

/synopsis.html

► Memento mori in vitro

Plutôt que de conserver une boucle de cheveu coupée, Michael Burton imagine un moyen de cultiver une touffe de cheveu d'une personne décédée, histoire de conserver l'odeur, la texture, la couleur.

www.interaction.rca.ac.uk/people/alumni/05-07/michael-burton/projects/project1.html

► Cemetery 2.0

Le système d'Elliott Malkin connecte la tombe physique avec le mémorial en ligne de la personne décédée, grâce à un dispositif relié au Net par satellite.

www.dziga.com

/hyman-victor

► Digital Remains

Michele Gauler imagine une sorte de « clé » qui placée à proximité d'un téléphone portable, d'un lecteur mp3 ou de l'ordinateur, établirait une connexion bluetooth avec eux et activerait l'accès aux restes numériques de la personne décédée.

www.michelegauler.net

/index.html

► Mastaba

Le laboratoire Okude imagine un temple du futur, où l'utilisateur peut comparer sa photo avec celles de ces ancêtres lorsqu'ils avaient le même âge.

http://mastaba.digital-shrine.com

source: www.we-make-money-not-art.com/archives/009252.php

Par ailleurs, les plateformes com-

mémoratives pullulent sur le Web. *Deathspace* a ainsi compilé entre février 2005 et mai 2006 les listes de pages myspace de défunts. Le morbide *Mydeathspace* pousse le bouchon un peu plus loin en fournissant en sus quantité de détails sur les conditions du décès, photos, blogs, articles de presse, etc. Dans la rubrique nécro : Mor Glisko, 18 ans, morte d'une rhinoplastie bâclée, Timothy Tillotson, 19 ans, mort dans un crash, ou Rebecca, étouffée dans son oreiller... La page la plus déprimante du monde...
 www.yourdeathspace.blogspot.com et
 www.mydeathspace.com

En ce qui concerne les mondes virtuels, dans *Entropia Universe*, l'avatar Neverdie, propriétaire de l'astéroïde Treasure Island, perd l'amour de sa vie Tina Leiu, alias Island Girl, star érotique et chanteuse, décédée d'une grippe. Pour le consoler, les développeurs ont construit un mémorial virtuel à l'intérieur du jeu de rôle en ligne pour honorer sa mémoire: un pe-

tit temple visité par des milliers de joueurs qui laissent des fleurs et des hommages (1).

Dans *World of Warcraft*, se sont tenues d'impressionnantes funérailles, organisées en l'honneur d'une joueuse morte du cancer (2). Dans *Second Life*, on trouve un mémorial dédié à l'astronome Carl Sagan, pionnier de l'exobiologie, qui a mis en place le programme Seti de recherche d'intelligence extraterrestre (3). L'entreprise néerlandaise de pompes funèbres Uitvaart a ouvert en janvier un crématorium dans *Second Life*, en coopération avec le plus grand constructeur de cercueils du pays. Elle propose ses services, offices et urnes aux avatars, dans le Gardens of Memories de la région de Tatlina (4). ◀

M.L.

- (1) www.entropiadirectory.com/wiki/Memorial_Island
- (2) http://azeroth.metblogs.com/archives/2006/04/she_loved_fishing.phtml
- (3) http://nwn.blogs.com/nwn/2007/01/billions_and_bi.html
- (4) www.uitvaart.nl/index.php?s_p age_id=92&nid=fp&id=2641