

Meate: TIP the Interfacing process

Marina Grzinic, philosopher, artist and professor, Ljubljana/Vienna

Meate position within the contemporary digital, hyper informational and immaterial, aka cyber networked condition of life and work, is precise. If I randomly quote from their texts we get the following slogans, credos and discursive interfaces: "computer perceived as a medium; codes that can be traceable; minds that can be downloaded into the computer; the digital environment that is a transmitter and a place for reproduction; agents seen as characters etc." (Meate)

These discursive interfaces depict an action of hope and terror at the same time. They propose a clear ethical stance in order to deal with structures of power, asking from us, users, a rather militant response to the constant process of fragmentation and particularization of the digital world and its processed information.

One of the questions Meate poses, as artists, social activists and cyborg-political entities, is how we can define the basic elements of our contemporary digital and networked condition? How is it possible today to construct a new responsible activism and actions without a superficial morality and pathos? The following questions, based on Meate way of understanding agents, and quoting Yvonne Volkart, are possible to be listed: "Which spaces do they cross when they communicate? What do they call themselves? Are they subjects, cyborgs, monsters, scums, nomads or simply hackers?" (Volkart)

For contemporary new media condition and its digital processing of life is important to understand that our experience of place, position, activity and art is an artificially driven and constructed experience. According to Peter Weibel, when McLuhan defined media as an extension of man, he just missed calling it an artificial extension. And in this artificial media space, we see that the basic concept of how to construct space and time, agents and interfaces, are examples of non-naturality. "The media world is dominated by non-identity, or difference. The 'real' is replaced by virtual reality. Necessity is replaced by possibilité or contingency" (Weibel). Although our senses and organs are channelled and mediated by an ideology of naturality, neglecting the artificiality of the media, we can learn today that we have the possibility of an artificial interface, which is the media. Therefore it is not difficult to understand Meate's demand to think about the computer not as a tool, but as an artificial and politically embedded networking medium, not accessible at all to everyone in the world.

The traumatic lessons of the American (and its coalition partners) military interventions, from Operation Desert Fox against Iraq at the end of the 1980s to the present war in Iraq – Operation Freedom or The War Against Terror –, are that they signal a new era regarding the degree of visibility, dirtiness and number of casualties of postmodern military battles in which the attacking force operates under the constraint that it can sustain no casualties and that it can sustain no images of direct destruction, blood, or dead bodies. It is almost painful how much our lives are connected with prosthetic tools, technological and digital prosthesis and immaterial simulated environments, hiding the materiality of lives and agency. Therefore the questions posed by Meate's project on interfaces and dialogues aim to create at least the possibility to rethink consciously and responsibly about the global world, and about digital arts as a social process (and not simply as a selling product), which will be capable also in the form of a game to "play hard" with our already diminished senses for responsibility and critical activity in the world.

Meate: TIP the Interfacing process

Marina Grzinic, philosophe, artiste et professeur, Ljubljana/Vienne

meate se positionne avec précision dans la condition contemporaine digitale, hyper-informative et immatérielle, cybernétique et interconnectée. Si je cite un extrait de textes au hasard, j'obtiens les slogans, credo et interfaces discursives suivants: «l'ordinateur perçu comme un moyen; des codes pouvant être décelés; des esprits susceptibles d'être téléchargés dans l'ordinateur; l'environnement digital en tant que transmetteur et lieu de reproduction; des agents de liaison perçus comme des sujets, etc.» (meate)

Ces interfaces discursives dépeignent à la fois un acte d'espoir et de terreur. Elles proposent une attitude éthique claire dans la négociation avec les structures de pouvoir, et demandent de nous, utilisateurs, une réaction plutôt militante face au processus constant de fragmentation et d'individualisation du monde digital et des informations qu'il véhicule.

En tant qu'artistes, activistes sociaux et entités de cyber - politiques, meate questionne notre définition des éléments de base de notre condition contemporaine digitale et d'interaction. Comment est-il possible aujourd'hui de construire un nouvel activisme responsable et des actions sans moraliité superficielle ni pathos.

Basées sur la façon de meate de comprendre les agents de liaison et en citant Yvonne Volkart, les questions suivantes peuvent être posées: «Quels espaces traversent-ils lorsqu'ils communiquent? Quels noms se donnent-ils? Sont-ils des individus, des cyborgs, des monstres, des canailles, des nomades ou simplement des hackers?» (Volkart)

Pour la condition médiatique contemporaine et ses processus de vie digitaux, il est important de comprendre que notre expérience du lieu, de la position, de l'activité et de l'art est véhiculée et acquise/ construite de manière artificielle.

Selon Peter Weibel, lorsque McLuhan a défini les médias comme une extension de l'homme, il a seulement omis de qualifier l'extension d'artificielle. Et dans cet univers médiatique artificiel, nous constatons que le concept de base visant à construire espace et temps, agents et interfaces, sont autant d'exemples de non-naturalité.

«Le monde des médias est dominé par la non-identité ou la différence. La réalité virtuelle remplace le 'réel'. La possibilité ou la contingence remplace la nécessité.» (Weibel). En dépit du fait que nos sens et organes sont canalisés et représentés par l'idéologie du naturel, négligeant l'artificialité du média, nous pouvons apprendre aujourd'hui que nous avons la possibilité d'une interface artificielle qui est le media.

Il n'est de ce fait pas difficile de comprendre le point de vue de meate qui nous demande de considérer l'ordinateur non pas comme un outil, mais comme un moyen d'interaction artificiel et politiquement impliqué, aucunement accessible à l'ensemble de la population mondiale.

Les leçons traumatiques des interventions militaires des Américains (et de leurs partenaires de la coalition) de l'opération Desert Fox contre l'Iraq à la fin des années 80 jusqu'à l'actuelle guerre en Iraq - 'Opération Liberté' ou 'Guerre contre le Terrorisme' - marquent le début d'une ère nouvelle en ce qui concerne la présentation d'images, l'indécence et le nombre de victimes d'affrontements militaires postmodernes au cours desquels les attaquants opèrent sous la contrainte de ne générer aucune victime et de ne véhiculer aucune image directe de destruction, de sang ou de dépouilles. Il en devient presque douloureux de constater à quel point nos vies sont liées aux outils prothétiques, aux prothèses technologiques et digitales et aux environnements immatériels simulés, camouflant la réalité des vies et représentations. Dès lors, les questions posées par le projet de meate sur les interfaces et dialogues ont au moins pour but de susciter une réflexion conscience et responsable sur le monde global et les arts digitaux en tant que processus social,(et non seulement comme un produit commercial) qui,même sous la forme d'un jeu, réactive notre perception devenue altérée d'une responsabilité et d'une activité critique dans notre relation au monde.

Marina Grzinic, août 2005