

PROBLEME TECHNIQUE

Des problèmes techniques, le premier évoqué ici sera celui de ce texte, autrement dit, de la méthode. Dans une première étape, la stratégie adoptée consistait à démêler les notions de *critique* et de *technique* mises en lien dans le champ de l'*art*. Après avoir considéré ces trois termes, aux frontières instables, y avoir inclus des quantités d'objets variables, les avoir combinés de multiples façons et au moyen d'articulations diverses, un programme de travail tout à fait fastidieux se constituait. Logiquement, par exemple :

La critique de la technique de l'art	CTA
La critique de l'art de la technique	CAT
La technique de l'art de la critique	TAC
La technique de la critique de l'art	TCA
L'art de la technique de la critique	ATC
L'art de la critique de la technique	ACT

Cette comptine circulaire bourdonnant dans la tête, le circuit fermé de ce programme, la désorientation de méthodes contradictoires, l'urgence de se repérer,

imposaient de sortir, d'aller faire un tour. En se laissant promener parmi des gestes vécus, des fragments de lectures, des bandes magnétiques, progressivement, l'écrit s'imposait. Car lui seul permettait de traduire cet ensemble éclectique d'objets tout en relatant chacun d'entre eux comme une expérience. De plus, il semblait adéquat de rassembler dans un livre, que le lecteur pourrait emporter où bon lui semble, ces annotations se rapportant à des objets sans lieu, puisqu'il pourra les retrouver identiques sur n'importe quel écran, similaire à chaque coin de rue, rangés au même rayon de chaque bibliothèque.

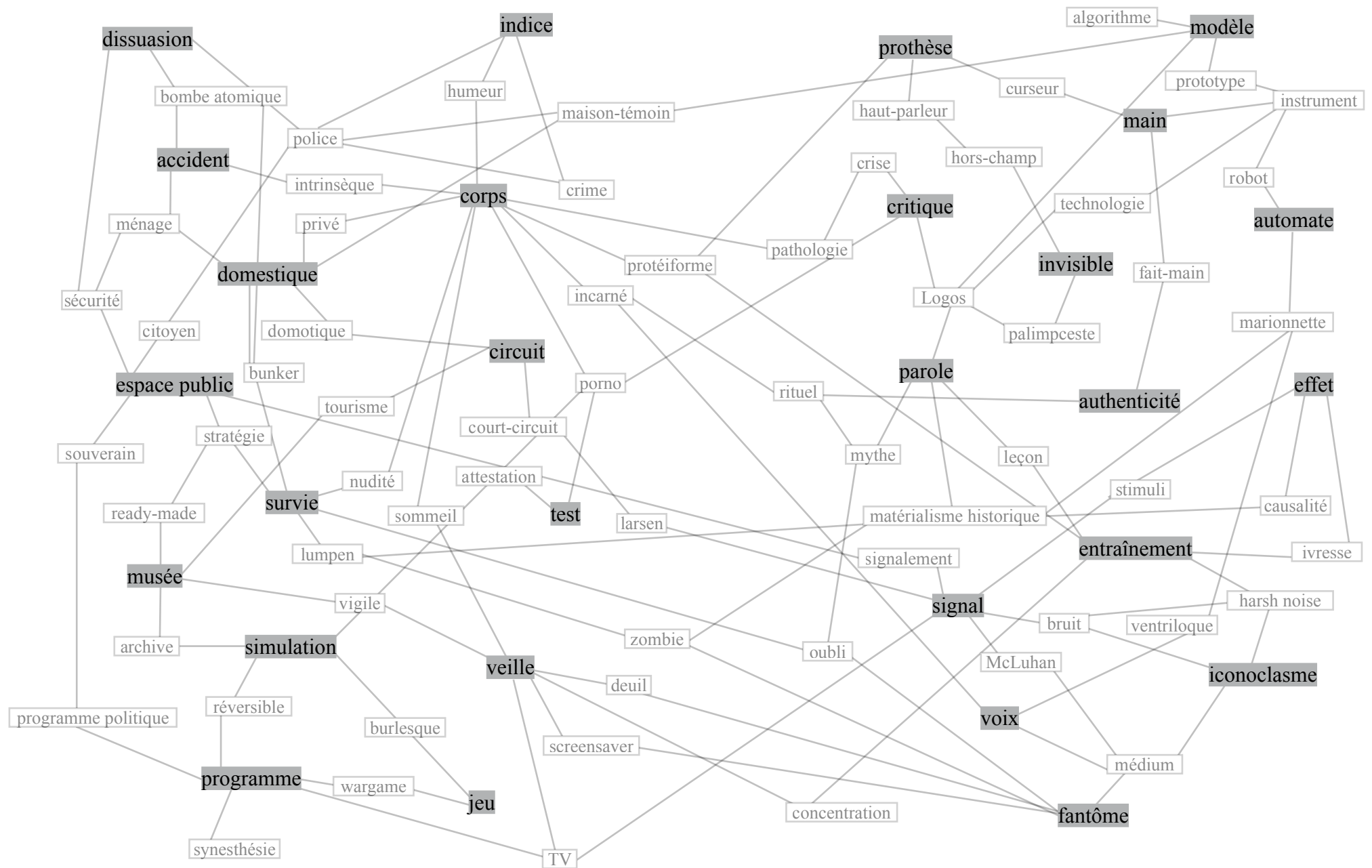
C'est à l'une de ces expériences qu'est invité le lecteur. S'il veut bien l'accepter, avertissons-le cependant que le genre de guide touristique proposé ici comporte des trous énormes parmi ce qu'il y aurait « à voir ». Il faudrait peut-être aussi supposer qu'il ait été rédigé par plusieurs personnes, employées en fonction de leurs compétences dans différents domaines. Parfois, plusieurs spécialistes se sont rendus au même endroit – chacun proférant un jugement divergeant –, d'autres fois un amateur a fait de multiples visites pour les comparer. Le résultat se compose donc de plusieurs textes séparés, dans lesquels on trouvera des écrans capturés chez un copain, une rencontre en pleine rue, un message resté sans réponse, des schémas, un morceau qui laisse entrevoir la collection sans pouvoir s'acquitter de son prix exorbitant... car si l'on veut comprendre les techniques, il faudra bien s'en servir un peu. D'où quelques personnages. Si l'on veut apporter quelque critique, il faudra bien des crises, d'où quelques histoires, ou en inventer, d'où quelque paranoïa. Et si l'on veut trouver un peu d'art, il faudra bien quelques emprunts

illégitimes.

Parmi ces textes, des **mots-clés** forment les stations d'un véhicule transtextuel. On pourra y faire une pause en attendant le prochain trajet, prendre une correspondance, revenir à un repère connu lorsque l'on s'est perdu. Ces mots équivoques permettent de se déplacer d'un domaine à l'autre (urbanisme, technique, science, philosophie, dialogue, politique...), de s'y perdre, et trouver un nouveau trajet entre deux points, avec une rapidité analogique ou par une ruelle tortueuse d'explications tordues.

C'est ainsi qu'ont été fabriqués ces textes et que s'est dessinée cette carte, désormais livrée au lecteur, qui a toujours été libre de sauter dans un taxi quelques pages plus loin, ou de sortir son propre plan. Peut-être son propre cheminement contribuera à creuser de nouvelles galeries, augmentant en même temps le nombre de trous, de trajets, de manques et de possibilités de fuir.

lenomdesautres@boum.org



Expatriés dans les espaces désarmés

Des espaces désarmés, de l'agora du citoyen en temps de paix à l'esplanade où tous les objets sont ronds et fixés au sol. Des espaces tolérants où doivent pouvoir cohabiter toutes les fonctions sociales (travail, loisirs, consommation, culture).

Ce programme de cohabitation part de deux principes. Le premier peut se trouver dans le *Guide du respect*¹, qui définit ce dernier comme « ne pas porter atteinte à autrui ». Ne pas atteindre l'autre, ne pas le toucher. Le second principe part du postulat que, pour qu'un espace appartienne à tout le monde, il ne doit être à personne. Pour réaliser ce programme, un grand nombre de techniques sont en place. Dans l'espace public, rues, esplanades, routes, souterrains, galeries marchandes, elles sont de deux types : immobiles et mobiles.

Les techniques immobiles comprennent ce qu'on appelle – le plus souvent à tort – le mobilier urbain : poubelles, abris-bus, horodateurs, signalisation routière,

¹ *Le Guide du Respect « filles et garçons : mieux vivre ensemble »*, ouvrage collectif, éd. Le Cherche Midi, 2005

sucettes publicitaires, panneaux d'information ou de légende touristique, bancs et assises, tourniquets, vitrines et écrans, escalators et trottoirs roulants, portes à détecteur de présence... Tous ce mobilier, fabriqué en série, est pourtant bien immobile, solidement ancré au sol et lisse, sans frottement possible. De même qu'un **circuit** électronique, la distance entre deux composants (fabriqués en série et soudés) est presque insignifiante, ce qui compte c'est que le trajet (la piste de cuivre comme la rue) soit conducteur, n'aie pas de coupures, et soit bien isolé des autres chemins.

Les mobiles sont constitués de toutes les techniques nomades : téléphone portable, mais aussi sandwich, lecteur MP3, bouquin de poche, ghetto blaster, sac à dos, carte bleue. Contrairement aux « immobiles », on peut les saisir et se créer un chez soi, pour peu qu'ils ne soient pas encombrants et ne gênent pas la circulation. Toutes ces techniques doivent pouvoir être compatibles et combinables. Puisqu'on doit pouvoir y accéder sans « porter atteinte à autrui », sans toucher les autres, ces techniques se forment en **prothèses**. La prothèse vient s'ajouter au **corps**, le prolonger en pleine continuité. Cela ne signifie pas forcément l'impossibilité de revenir distinguer le corps et la prothèse.

L'**espace public** est tolérant, c'est-à-dire qu'un maximum de modes de vie, d'usages, doivent pouvoir y exister avec ostentation et ensemble. À chaque mode de vie correspondent des techniques qui les assistent : au mobile le sandwich pour manger en se déplaçant, au danseur hip-hop des mini-scènes, au skater des pavements lisses, à l'écologiste des pistes cyclables séparées qui le

protègent et le distinguent, au mateur des bancs en face de boutiques féminines, au télé-travailleur des relais le reliant à son entreprise. au consommateur le caddie et la caisse, à l'automobiliste le véhicule autonome, à l'utilisateur le comptoir, au touriste les panneaux directionnels, à l'alcoolique les terrasses de café, au promeneur le pittoresque dispersé régulièrement, à l'handicapé les ascenseurs réservés.

En ce sens, l'espace public est tout à fait *user-friendly*, amical avec l'utilisateur. Le terme provient du champ de la conception de logiciels et désigne une « interface » dont l'apparence est simple, pas trop technique, orientée vers l'utilisateur, suffisamment intuitive pour qu'il perçoive rapidement comment obtenir ce qu'il veut. Mais qui est cet ami de l'utilisateur ? Pourquoi veut-on être mon ami, à moi, l'utilisateur ? Je ne me sens pas l'âme d'un utilisateur. Chère ville seras-tu encore mon amie si je ne veux plus être utilisateur ?

À force de se faire souriante, sympathique pour VOUS, tellement *user-friendly*, la ville finit par ne plus s'adresser qu'à VOUS et à vous dresser, VOUS qui « empruntez » ses rues. Comme si elle était là, déjà, sans vous, et qu'elle VOUS avait invité, et que VOUS en aviez été séduit. C'est tellement à VOUS qu'elle s'adresse partout qu'il n'y a nulle part où elle se fait silencieuse, où son agitation cesse pour faire place à une proximité, une compréhension sous-entendue. Et quand vous prendra le mal du pays, il n'y aura plus de chez vous nulle part.

L'**effet** de l'espace ouvert (jamais fermé d'esprit ni de murs, toujours amical et tolérant) réside dans le fait qu'on oriente et investit toute son énergie à recréer sa « bulle **domestique** ». Le goût pour les produits « nomades

urbains » est révélateur d'une condition d'expatriés dans l'espace public. Car quand ces prothèses sont les seules définitions compatibles avec la cité (le téléphone avec le relais, le caddie avec la caisse, la carte bancaire avec le distributeur à billets, l'appareil photo avec le monument pittoresque), par renversement, le sans-prothèse est non-citoyen par sa nudité, sans patrie à laquelle s'attacher².

Ce qu'il faut considérer, outre les techniques en elles mêmes, c'est ce avec quoi elles viennent : des images, des formes (standard et compatibilité), des usages et des destins. Dire que la technique nous parle ne relève pas du paranormal. Elle parle et fait parler, instituant l'autre en tant qu'utilisateur, comme utilisateur de la technique dans la publicité (l'usage n'est pas privé), les modes d'emploi (on emploie la technique ou on est employé), la signalétique (les directions sont orientées)...

La parole est au cœur de la technologie. Si à une époque la technologie constitue un discours qui tente

2 Selon Hannah Arendt, dans l'Antiquité grecque, le citoyen, « l'Homme libre », l'est parce qu'il s'est libéré des contraintes corporelles en les reléguant à l'esclave pour pouvoir participer à la vie de la cité. La liberté de l'espace public se paie par la tyrannie sur le privé. C'est ce qui fonde la distinction entre le citoyen (l'Homme libre) et l'esclave. Aujourd'hui, tout le monde serait citoyen, mais au prix de quel esclavage ? Sans aucun doute, l'exploitation du travail s'est en partie déplacée dans des champs moins visibles. Mais c'est aussi l'exploitation technique du monde qu'on voudrait libératrice. Heidegger propose comme définition de la technique moderne qu'elle n'est pas dévoilement par production mais par pro-vocation, « [...] la nature mise en demeure de livrer son énergie pouvant être extraite et accumulée ». La citoyenneté universelle repose sur la mise en esclavage, la privation, la provocation du monde par la technique.

d'établir une terminologie unifiée des artefacts, ce qu'on a coutume d'appeler les nouvelles technologies ont cette particularité d'avoir été conçues par l'association de plusieurs techniques. Par là, chaque objet qui en est issu colporte le discours électrique qui associe sur un mode logique des techniques hétérogènes. De l'urbanisme à « l'urbanisation informatique » (conception de fonctions génériques adaptées à tout système d'information), les machines parlent entre elles – on se contentera de l'exemple de la carte de crédit et du distributeur de billets – et ne mobilisent les mains que pour cela. En fait, d'outil corporel pour l'individu, la main devient moyen de communication entre les machines. À l'expatrié nu il ne resterait que ses mains pour pleurer ou pour créer des contacts. Derrière tous les avantages des prothèses, ce sont des corps autonomes, indépendants, mobiles, donc séparés qui sont obtenus.

Aujourd'hui ces comptoirs de services publics ressemblent de plus en plus à des bars, alors qu'auparavant, ils avaient des airs de parloirs de prison, avec vitre et micro intermédiaires, maintenant les fonctions (de vue, d'ouïe, de communication) tout en séparant les corps. Ils établissaient une relation proto-télévisuelle : une relation audio-visuelle, abolissant ou presque le goût, le toucher et l'odorat pour reprendre la classique classification des sensations. La télévision, vision à distance, instaurée paradoxalement dans un espace de proximité, coupe le contact pour ne garder qu'un signal transmissible par voie aérienne.

Aujourd'hui des comptoirs aux angles arrondis, assis sur un tabouret confortable, les jambes croisées, le coude

posé sur le pupitre pour retenir nonchalamment une tête qui consulte des dossiers en toute quiétude, stylo en main. Ça c'est la **dissuasion** : on efface la barrière qui empêche la transgression, mais du coup, il n'y a plus rien non plus qui fasse obstacle dans le champ de vision de la caméra de vidéo-surveillance. Retournez-vous : elle vous fait un clin d'œil, elle vous tutoie. « Allez, vas-y ! Fais-le ; on verra bien. » Ainsi, les « caméras boules » ont cette particularité d'être placées aussi ostensiblement qu'un réverbère, mais leur œil se trouve derrière une coque de plastique teintée. Comme des lunettes de soleil, elles disent à la fois « je suis là, je PEUX te voir MAIS tu ne sais pas ce que je regarde exactement », elles instituent un regard univoque.

Le symptôme le plus flagrant de la dissuasion, c'est lorsque plus aucune transgression ne fait surface et que pourtant tout semble dans l'attente de celle-ci. On voit quantité de films qui ont déjà programmé tous les **accidents** de la vie quotidienne, toute l'hostilité de ces objets : la tête fendue contre l'angle du comptoir, le stylo comme arme à destination de l'œil, le tabouret comme projectile, la prise électrique... Si l'imagerie de la violence et de la répression de la violence sont autant développées, c'est pour mieux les intégrer dans un **programme** : étymologiquement, «écrit d'avance». Le monde pacifié de la dissuasion suscite énormément de violence, il fait tourner en rond son imaginaire et celui de la répression, l'un courant après l'autre. Il faut redoubler d'imaginaire pour inquiéter ces espaces.

Prothèse, circuit, interface et queue. D'où les accidents de l'exhibitionniste, du bouchon, de la collision, de la dérive ou du malentendu. On pourra toujours gloser

sur le lien social, lorsque des contacts se créent entre des pistes séparées, que des **corps** se touchent, que des mobiles divergents se rencontrent, le court-circuit produit des étincelles. Et les citoyens crient : « ça ne doit plus arriver ! ». Et l'urbaniste se frotte les **main**s.

Asian

Babe



Blowjob

Brunette



Feet

Handjob

Déconstruire : ça te fait de l'effet, non ?

« La performance de l'acteur se trouve ainsi soumise à une série de tests optiques. [...] [Le public] n'a de relation empathique avec [l'interprète] qu'en ayant une relation de ce type avec l'appareil. Il en adopte donc l'attitude : il fait passer un test. Ce n'est pas là une attitude à laquelle on puisse soumettre des valeurs culturelles. »

Walter Benjamin, *L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique*, VIII

Il y a des analogies entre l'histoire de l'art et l'histoire – ou en tout cas, l'évolution – de la pornographie ; de celles-ci, il est peut-être possible de tirer quelques notions et de voir quelques similitudes de procédés. Le trajet décrit ici démarre avec ce qu'on appellera le porno « classique » et suit son cheminement vers le porno « gonzo ». Entre-temps, on fera un crochet par l'art pour y puiser les traces d'une crise dans laquelle une partie du porno se trouve aujourd'hui.

Car le premier constat général qu'on peut dessiner c'est que, du porno « classique » où est construit minutieusement un fantasme par la mise en scène d'un contexte (aura des personnages, relation à un décor, cohérence du récit, succession de plans coupés...), on en arrive à une

déconstruction formelle du porno lui-même. On le verra, ce stade critique (le porno lui-même mis à nu), n'a pas la froideur du jugement critique, mais porte en lui un nouvel érotisme précisément par ce geste de mise à nu.

Et c'est là que se pose la question de l'émotion de cette déconstruction car, la vocation de la pornographie, la suppose-t-on comme une critique ; c'est-à-dire l'analyse des conditions de possibilité. Or, l'opinion courante perçoit avant tout la pornographie comme un support à la masturbation, c'est-à-dire une représentation du sexe comme extériorité qui sort l'onaniste de sa position de spectateur pour le plonger dans un ailleurs. Nous verrons donc ici les aspects de l'analyse (méthode et geste), de la position du spectateur et de « l'ailleurs »,

Il est question ici de l'apparition d'un porno gonzo. Le terme « gonzo » fut d'abord utilisé pour qualifier un journalisme d'immersion, où l'auteur se doit d'assumer sa subjectivité, son point de vue et sa propre position dans les faits. Pour le petit poste de télévision, cela va en partie se traduire par ce qu'on nomme la « télé réalité », où l'animat-eur/rice ou journaliste de l'émission prend part à l'action représentée (il donne de l'argent, des conseils, monte les participant-e-s les un-e-s contre les autres). Pour le porno, il n'y a plus de décor (ce n'est plus qu'un studio ou une chambre d'hôtel louée à la va-vite comme studio improvisé avec ses airs de maison-témoin), ni de personnages (seulement des acteurs/actrices ; on va jusqu'à exhiber le fait qu'ils/elles sont payé-e-s et pas seulement pour affirmer la domination du masculin/producteur : on montre qu'ils/elles sont sélectionné-e-s par un casting), ni de point de vue classique (celui du mâle en

action, celui qui regarde par la serrure) mais la présence ostensible de la caméra (et éventuellement de l'opérateur, renforcé par le tremblement de la caméra au poing), pas plus qu'une succession de plans construisant un récit mais l'unité « mécanique » du cinéma comme seule unité narrative : c'est-à-dire le plan-séquence unique et toutes les « maladresses » qu'il conserve¹.

Paradoxalement, l'immersion subjective du gonzo devient, dans sa version porno, l'immersion dans le point de vue de l'industrie cinématographique avec comme résultat l'objectivité de l'appareil. Tout cela semble nous dire qu'on n'y croit plus, qu'on n'a pas besoin de fioritures : on sait bien ce qu'on cherche. Ce qu'on cherche c'est l'effet, un effet qu'on doit pouvoir mesurer à des manifestations physiques, visibles, pour l'admettre.

En effet, si tout ce qu'on cherche doit se voir à l'écran, le porno gonzo bannit le hors-champ². Car : 1°) si l'effet

-
- 1 Des images évoquées ici il serait difficile de faire la filmographie. Leur diffusion étant intimement liée à l'essor d'Internet, remonter à leur source ou en définir un ensemble n'est pas aisé. En effet, la copie, la compilation, la bande-annonce, l'extrait, la fragmentation, le choix aléatoire sont des procédés de re-production/re-diffusion dont l'usage est courant sur le web, voire intrinsèque à celui-ci. Notons tout de même que cette production éclatée est gratuite ; ce sont les formats classiques « cinéma » qui sont payants. On maintient ici la classique équation cher (ou du moins, payant) = raffiné, apprêté. Si le lecteur tient à constituer une filmographie nous l'enjoignons à utiliser le mots-clé « tgp » dans sa recherche, pour « Thumbnail Gallery Post » qu'on traduira par « galerie de vignettes ». Oui, comme les vignettes Panini.
 - 2 Pour Jean-Paul Fargier, l'absence de hors-champ dans l'image vidéo constitue l'une de ses différences fondamentales avec l'image cinématographique. Si elle peut se passer de hors-champ c'est que l'image vidéo est multiple, elle se divise. Dans le gonzo,

Mode d'emploi et de production :

Il s'agira donc de prendre le composé pornographique, d'en extraire les composants essentiels (un lieu, des acteurs, une caméra, un écran), de tester l'effet de chacun d'entre eux, indépendamment, afin d'éliminer les composants superflus (pouvant créer un effet secondaire, indésirable) et de re-composer le tout en produit.

Note préliminaire aux travaux pratiques :

Il n'est pas négligeable de savoir que, pour étudier les composants qui génèrent le plaisir, nous serons obligés de les extraire, éventuellement par dissection. Dissection qui elle-même suppose la mise à nu, la mise en pièces et, par voie de conséquences, la mise à mort du sujet étudié.

de l'activité sexuelle est le plaisir 2°) si l'effet désiré de l'image pornographique est le plaisir, alors le problème est de les confondre. Il faut passer tout le référent dans l'image : superposer l'effet de l'activité sexuelle (référent) à l'effet sur le spectateur (l'image). Pour le porno, si le plaisir est vérifiable (au cours de cette opération scientifique) c'est au moyen de son seul instrument de mesure : la caméra. Le seul plaisir possible dans le porno c'est celui qui produit des manifestations physiques plus ou moins visibles : un relâchement de muscles, une lèvre mordue, une érection, un gémissement, une éjaculation, des paupières qui se ferment, de la cyprine. Indices visuels, preuves d'authenticité par la caméra (d'un crime ou d'une hypothèse, attestation de passage).

Le porno gonzo semble être le produit d'une sorte de *reverse engineering* de son modèle classique, évalué par une batterie de tests. On entre différentes variables ou combinaisons de variables et on mesure les effets visibles produits (mesurables par l'instrument caméra). Cela permet de déterminer la cause qui produit l'effet, quelles que soient les conditions (puisque l'on connaît les conditions essentielles). On peut alors reproduire l'effet-plaisir par la reproduction des images-causes. C'est la définition chimique de la synthèse « isolation des composés intermédiaires » qui nous donne le modèle, la notice d'une pornographie visant à nous faire de l'effet.

qui apparaît après la télévision, la présence du dispositif technique produit ce genre de multiplication : lorsque les acteurs sont affublés d'une caméra et se filment eux-mêmes, on peut parfois entrevoir le petit moniteur de visée de la caméra sur lequel apparaît une image décalée, excentrée.

La pornographie, lieu supposé de l'assouvissement du désir semble désormais nous parler du désir lui-même, bien compris, décrypté. Et peut-être du plaisir qu'il y a à dévoiler la crudité de ce désir, de cette volonté de déconstruction, ou la belle nudité de la machine à assouvir.

On rembobine la cassette, et on se la rejoue en pensant à l'art du XX^e siècle, vitesse accélérée. En pensant au fonctionnalisme, au purisme, réductionnisme, puis à tout ce pan de la déconstruction formelle, depuis les minimalistes, les conceptuels et autres supports/surfaces, dont l'origine avouée est le refus de l'expressionnisme (fût-il abstrait). PLAY le Corbusier s'écrit : *rien ne vaut qui ne soit transmissible >> l'homme, les êtres organisés, sont des produits de sélection naturelle la marche entière de l'évolution est une fonction d'épure >> or les artistes de cette époque se sont complu dans l'art ornemental >> c'est faire pléonasme, surcharge, c'est diminuer l'intensité, c'est adultérer la qualité de l'émotion >> l'œuvre d'art est un objet artificiel qui permet de mettre le spectateur dans un état voulu par le créateur* STOP théorie psychotechnique de l'épure, réduction de l'ornement pour aboutir à l'effet pur, intense.

>> timecode 2007.07.22 Palais de Tokyo, « La Marque noire » exposition rétrospective (1987-2004) de Steven Parrino présente la peinture elle-même, le tableau lui-même, sans image, sans ailleurs, sans référent, absolu. De la même manière que les supports-surfaces, il met à nu le tableau en se concentrant chaque fois sur un élément particulier (châssis, toile, peinture...). Mais Parrino ne nous les offre pas dénudés ; les tableaux semblent plutôt avoir été assassinés, laissés là avec force

d'effets dramatiques, d'empreintes, d'indices du crime. Le *white cube* de l'exposition devient laboratoire de la police scientifique, dans lequel la direction des coulures colorées valent pour des projections de sang.

>> Sorte de brouillage vidéo, neige ou bruit blanc, un magma mystérieux dans lequel le spectateur doit reconnaître le style de Jackson Pollock et, par là, reconnaître l'expression subjective d'un individu. Mais déception, dans la pause, la trogne de Lénine (figure emblématique de la propagande néo-réaliste et du retour à la figuration) apparaît dans cette moquerie d'Art&Language, datée de 1980 : *V. I. Lénine par V. Charangovitch (1970) dans le style de Jackson Pollock*. Pollock, lui qui voulait nous faire croire à la pure expression de l'individualité au travers du geste, libéré de l'imitation et de la figuration, est renvoyé à la catégorie des fonctionnaires au service d'une collectivité et d'une propagande figurative. Rejet du mystère et de la prétention à l'incontrôlé, à la non-signification, à l'improvisation subjective, rejet de la prétendue possibilité de laisser une image dans l'indétermination : le groupe Art&Language attaque en affirmant qu'il n'y croit pas. En produisant le même type d'images que Pollock ou, plutôt, en simulant sa signature. Si le style de celui-ci est présenté comme reproductible, c'est qu'il est objectal, et qu'en empruntant le même processus, on pourrait obtenir le même résultat, assassinant dès lors toute l'aura de la subjectivité de Pollock. Dès lors, on s'interroge sur ce que vient nous signifier le fantôme de Lénine : s'agit-il d'une conséquence nécessaire du procédé, s'agit-il d'un accident involontaire, l'indice d'un passage fugace, ou est-ce notre inconscient qui nous joue un tour ?

Clin d'œil est fait au spectateur dès qu'il déjoue le piège

(le titre ne prête pas à confusion). Clins d'œil goguenards et complices (encore la trace d'un crime) entre l'artiste et le regardeur. Le dévoilement n'est pas froid : assassinat de la subjectivité de l'auteur, avec complicité du spectateur, déni des faits dans la blague, restauration de la subjectivité du spectateur, mais comme police souveraine qui doit déterminer s'il y a crime ou **accident**.

Changement de chaîne, retour sur X. Passons maintenant à un autre genre parmi les nouveautés du porno : le trucage grotesque, le sur-réel désabusé. Il apparaît des images incroyables, où l'on se dit que ça n'est pas possible : non plus des godes, mais des phallus en plastique proprement sur-naturels qui déversent (naturellement) des hectolitres de liquide séminal, synthétisé, réduit à ses composants visuels. Mais on regarde quand même parce qu'après tout, ça a le même **effet**. Là, l'image « s'autonomise » du réel, ou du moins du mimétisme de la nature (on y serait pourtant fortement avec le **corps** ?) non pas parce que ce mimétisme serait trop « réducteur » mais parce que, visiblement, la nature elle-même est trop « réduite ».

Il me semble qu'il y a une filiation entre ce retour à une fiction³ et cette déconstruction évoquée plus haut. C'est que l'on n'a pas perdu l'effet en fin de compte – ça vous fait de l'effet, non ? –, mais qu'on veut bien remettre le truc et le trucage pourvu qu'il montre suffisamment qu'on n'en est pas dupes, et du premier coup d'œil SVP, qu'on n'aie pas trop le temps de croire puis d'être déçus. Comme si l'on n'avait pas pu faire le deuil du référent, parce sans

3 Si ce n'est un retour à la fiction c'est un retour au « faux », avec la principale différence que celui-ci ne renvoie qu'à lui-même et non pas à un hors-champ invisible.

vouloir l'avouer, on lui donne encore un crédit, cet effet qu'il procure, son aura. Alors on l'a remis là, devant la caméra, mais tellement épuisé qu'on lui colle une **prothèse** qui porte encore les stigmates de la déconstruction.

Cet effet qu'on n'a pas perdu, c'est notre capacité à produire du hors-champ ; la duperie, effet d'ailleurs, c'est le désir qui nous est encore **invisible**. Ce manque nous est révélé par la prothèse, par ce sentiment d'un trop réduit, à l'étroit dans le champ de la caméra. Mais contrairement à l'abstraction, le porno ne peut pas évacuer son objet sans disparaître lui-même. L'augmentation n'est pas dans le hors-champ, dans la tête du spectateur : on ne le laisse pas dupe, le truc est dénoncé immédiatement, comme objet devant nous. C'est le problème de la prothèse, qui doit combler un manque au corps, mais qui le laisse insatisfait car elle ne s'y confond jamais complètement, elle reste un corps étranger. La réduction n'a pas eu l'effet escompté (épurer pour ne pas parasiter) car ce sont les gestes produisant l'image, qui en eux-mêmes (qu'on les nomme réduction, mise à nu, analyse, épure ou déconstruction) produisent un effet secondaire au-delà du produit. Mais si le porno détruit, analyse, épure ou réduit complètement son objet (le corps), il n'est plus, car il n'a plus rien à montrer. C'est bien là le stade **critique** du porno, si on le définit comme production d'un effet par la représentation du corps : sa condition de possibilité est la présence d'un corps.

▲ EJECT

Désenchantement : le porno, autrefois critiqué pour ce qu'il dégradait l'image de la femme (on pourrait y mettre une majuscule), a pourtant toujours eu ses défenseurs, y

compris parmi certain·e·s féministes. Néanmoins, avec le gonzo, ces défenseurs eux-mêmes reviennent cette fois pour dire que le porno dégrade les femmes⁴. De l'image au référent, question de **survie** ?

4 voir l'article *Défense de la pornographie – critique de la démolition filmée* par Isabelle Sorente (2002), accessible sur le web (URL indiquée en index). On peut toutefois faire un commentaire à cet article : le documentaire *Shocking Truth* à partir duquel il a été rédigé n'échappe pas lui-même à « l'effet gonzo ». En effet, c'est le genre documentaire lui-même, interviewant des actrices en *backstage*, entre deux *shoots*, qui se disent annihilées, qui (re) produit exactement ce qu'il cherche à dénoncer : la démolition filmée. Maudit hyperréel !





L'indicateur perturbé

(à propos de *Mon Oncle* de Jacques Tati et de *The Goat* de Buster Keaton)

Une amie raconte comment, en plein milieu du visionnage d'un film, elle se met à évaluer la plausibilité du monde décrit : les lois de la pesanteur sont-elles respectées ? L'explosion peut-elle avoir lieu aussi rapidement dans un climat aussi humide ? La mise en scène de la technique dans le cinéma n'est pas anodine. On lui fait passer le **test** du cinéma.

Décrivons cette scène. Depuis le début du film nous avons été habitués à la parade complexe du couple standard, dès que quelqu'un vient sonner à leur porte. Notamment l'allumage de la fontaine qui se trouve au niveau de la maison, et non auprès du portail auquel on pencherait à se précipiter à l'appel de la sonnette. Ça sonne, on se précipite vers le portail, ah non, la fontaine est éteinte, on revient vers la maison, on allume la fontaine et on retourne enfin vers le portail pour ouvrir.

Première hypothèse : **critique** d'une technique trop complexe, pas assez bien faite en somme ?

La fontaine s'allume dès qu'il y a du « public » dans la maison ; elle sert à la fois de décoration, mais aussi de **signal**, voire de détecteur de présence. Il ne faut pas se tromper, sans capteur de présence tel qu'on pourrait l'imaginer aujourd'hui, requérant donc un **corps**, la fontaine reste ce petit voyant indicateur.

Ce qui déclenche l'affaire c'est cet espèce de porte-verres impraticable donné à l'oncle et la femme bourgeoise-moderne, tous deux cloués à leur place par l'accessoire de la sœur entremetteuse. L'oncle cherche à se débarrasser de l'accessoire en le plantant dans le sol un peu plus loin, mais perce le tuyau de la fontaine, qui s'éteint. L'**accident** conserve une part de l'intention originale : c'est un autre accessoire qu'il met hors service : la fontaine, **indice** tapageur de la présence mondaine, ornement d'une garden party elle-même ornement autour d'une vacuité complète. Le système continue pourtant discrètement sous le porte-verres et, dès que celui-ci est ôté par l'oncle, l'eau jaillit du nouveau point de sortie. L'oncle se trouve alors pris dans l'engrenage et devient lui-même commutateur, pris entre le maintien de la fonction décorative/mondaine de la fontaine et le maintien de la fonction de conversation (les conversations dans tout le film sont réduites à des fonctions : séduction, hypnotisation, occupation, occultation). La technique sensée libérer le corps et réduire l'intention à une commande (l'appui d'un interrupteur) prend celui-ci à son défaut, ne pouvant être qu'à un seul endroit à la fois.

Deuxième hypothèse : ce n'est pas la technique qui est mal faite. C'est le corps qui pourrait ne pas être assez bien

fait pour la technique.

Parenthèse : si l'on situait la garden-party à nos jours, on pourrait voir la fontaine comme une installation interactive d'art contemporain. Un capteur produit un **effet** perceptible en fonction de sa stimulation physique. On envisage déjà le bavardage habituel d'une installation qui prend en compte la place du spectateur. Comme si les œuvres ne prenaient pas en compte la place du spectateur depuis déjà des siècles, et qu'il fallait que l'œuvre le manifeste techniquement, l'indique.

Ce qui est important c'est que l'oncle ne détruit pas le système hydraulicatoratif, il ne change pas son principe. Non : il le complexifie, il ajoute un point de dérivation. Le système passe de on/off à on(ici)/on(là)/off, avec deux interrupteurs : l'original (la commande standard du couple standard) et le second, le corps de l'oncle.

Le système perturbé redispense la configuration de l'assemblée mondaine, provoque un ballet d'êtres et d'objets. Car l'indice peut se renverser : au lieu de signaler la présence (effet passif), il donne le signal à la présence (cause active : où et comment). La scène décorative se déplace du bassin d'agrément à la réunion d'agrément.

*Troisième hypothèse : la technique comme le corps ne sont ni bien, ni mal faits. La technique comme **prothèse** (ici décorative) signale les corps, et les dispose.*

On peut pousser un peu plus loin cette hypothèse. Si les invités réagissent au signal, c'est qu'ils possèdent



fig. 1 : circuit hydrolicoratif original

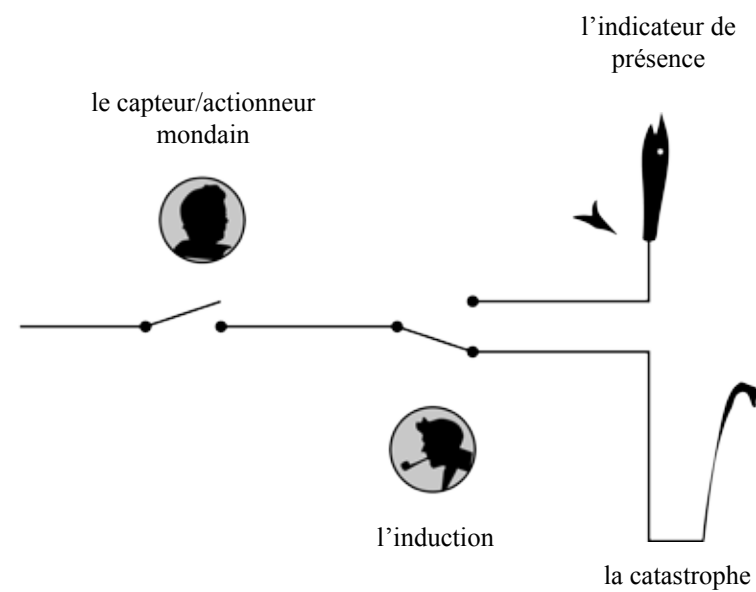


fig. 2 : circuit mondain à trois positions pour un ballet des relations sociales

eux aussi une sorte de capteur de présence stimulé par l'environnement **signal**étique. Plus tard dans la scène, les invités cherchent un meilleur endroit pour poursuivre leur réunion et empruntent un chemin tortueux et rocambolesque pour retourner finalement au point de départ. La circularité et l'univocité de leur déplacement évoquent tout à la fois un **circuit** électronique, une ronde de maton et une chaîne de montage.

The Goat, un court-métrage de Buster Keaton datant de 1921, est une interminable course-poursuite entre un innocent pris pour un criminel et le chef de la police et, en même temps, entre un prétendant et le père jaloux de la jeune fille désirée. L'acte final se déroule dans la cage d'escalier d'un immeuble. Celle-ci est toujours présentée de front, avec la porte de l'ascenseur au centre et de chaque côté l'escalier, montant à gauche et descendant à droite. Les coupures de plan nous renvoient toujours à un point de vue qui présente *d'abord* les différents étages, d'aspect relativement identique : pas de caméra poursuivant l'un des protagonistes ou entrant dans la cabine. De notre point de vue il n'y a qu'un même étage/plan dont on entre ou sort par les différents orifices : escalier, porte...

Dans un premier temps, l'amant poursuivi emprunte l'une de ces portes : celle la cabine téléphonique jouxtant l'ascenseur. En s'accroupissant lentement derrière celle-ci, il vient à simuler la disparition de son **corps** par la fenêtre de la porte vitrée, de même qu'il aurait disparu emporté par la cabine. Le poursuivant tombe dans le panneau, il croit assez aux ascenseurs pour être dupé et le spectateur jouit de la tromperie. Au cinéma, au moins, l'ascenseur n'est qu'apparitions et disparitions au travers d'une petite

fenêtre. N'est-ce pas là une description assez techniquement exacte du mouvement de la pellicule défilant devant l'obturateur ? Suivis à la trace, les personnages imprimés à la surface de la pellicule ne sont que des **effets** mécaniques d'une cause-réalité, tout comme la disparition est supposée être l'effet de l'ascenseur. La cabine téléphonique jouxte la cabine d'ascenseur qui est cabine de téléportation. Effet de repère, c'est par l'inertie du poursuivi qui s'arrête que le poursuivant se met à courir plus vite, trop vite, c'est lui qui est téléporté, tombe dans le panneau, pfiout! téléporté ailleurs, hors-champ.

Le poursuivant est à la fois jaloux, père et policier. La duperie ne marchera qu'une fois : désormais il se fie à l'indicateur à aiguille qui lui indique la position de l'ascenseur, le vrai cette fois. Pas la cabine téléphonique. La police est aussi le règlement, qui règle (comme on règle une horloge), administre (donne, comme on donne l'heure), en vue de la bonne santé et de la gestion des affaires publiques. De ce point de vue, on pourrait dire que le poursuivant se doit d'assurer le bon fonctionnement de l'indicateur, de montrer la règle et d'indiquer avec toute son autorité servile de père-policier, l'équation la position de l'aiguille est la position de la cabine d'ascenseur. Bref, il a compris le **signal**.

En prenant en compte et à son compte l'indicateur, le père-policier devance un temps son adversaire. Mais à nouveau le rapport de cause à effet qui est renversé : entre la position de la cabine d'ascenseur et l'indicateur à aiguille qui indique cette position. Le prétendant, pour se débarrasser du père, s'arrange pour le mettre dans la cabine et tourne l'aiguille de l'indicateur d'étage pour l'envoyer où il le veut. Dénonciation de la représentation

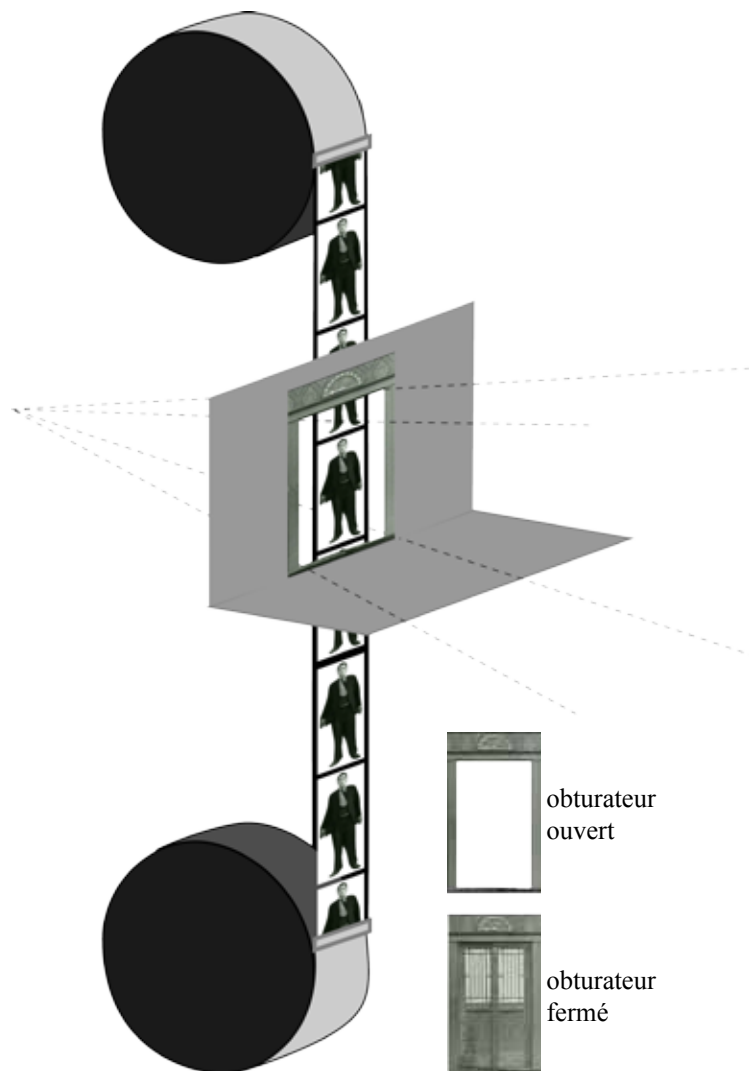


fig. 3 : simulation d'un appareil cinéascensionnel

pour laquelle la position de l'aiguille est la position de l'ascenseur.

La simulation n'est pas le mimétisme. Il s'agit d'une représentation portée au point critique où la différence entre celle-ci et ce qui est représenté n'est plus pertinente. Il n'est pas anodin que les deux stades soient différenciés : le didactisme de Keaton démontre bien que la simulation est un stade critique de la représentation.

Toute la magie et l'espoir du burlesque tient dans ce que les machines qui nous imitent pour mieux nous assister, nous les imitons toujours bien mieux qu'elles.

Dans les deux cas la visualité du cinéma est dénoncée, mais sur un mode salvateur. On croit peut-être trop à cette visualité, mais si on la prend au pied de la lettre (ou si on la prend en main, qu'on y croit trop au point de vouloir s'en servir), la magie se produit. L'amant s'arrête devant le cadran, prend la mesure de l'argument de ce dernier : « La position que j'indique est la position de l'ascenseur. » Et, avec nonchalance, il répond « Très bien ».

L'amant se joue de la technique ? A chaque fois c'est en assumant que tout ça n'est que du cinéma, qu'il se débarrasse du père et de l'autorité du cinéma. Il faut qu'on y croit un peu pour s'amuser, il faut qu'on y croie même beaucoup, à la folie pour s'en défaire...



- danger, l'habitude de l'énergie et de la témérité
2. Les éléments essentiels de notre poésie seront. le courage, l'audace et la révolte.
 3. La littérature ayant jusqu'ici magnifié l'immobilité pensive, l'extase et le sommeil, nous voulons exalter le mouvement agressif, l'insomnie fiévreuse, le pas gymnastique, le saut périlleux, la gifle et le coup de poing.
 4. Nous déclarons que la splendeur du monde s'est enrichie d'une beauté nouvelle la beauté de la vitesse. Une automobile de course avec son coffre orné de gros tuyaux tels des serpents à l'haleine explosive... Une automobile rugissante, qui a l'air de courir sur de la mitraille, est plus belle que la Victoire de Samothrace.
 5. Nous voulons chanter l'homme qui tient le volant, dont la tige idéale traverse la Terre, lancée elle-même sur le circuit de son orbite.
 6. Il faut que le poète se dépense avec chaleur, éclat et prodigalité, pour augmenter la ferveur enthousiaste des éléments primordiaux.
 7. Il n'y a plus de beauté que dans la lutte. Pas de chef-d'œuvre sans un caractère agressif. La poésie doit être un assaut violent contre les forces inconnues, pour les sommer de se coucher devant l'homme.
 8. Nous sommes sur le promontoire extrême des siècles !... A quoi bon regarder derrière nous, du moment qu'il nous faut défoncer les vantaux mystérieux de l'Impossible? Le Temps et l'Espace sont morts hier. Nous vivons déjà dans l'absolu, puisque nous avons déjà créé l'éternelle vitesse omniprésente.
 9. Nous voulons glorifier la guerre – seule hygiène du monde, – le militarisme, le patriotisme, le geste destructeur des anarchistes, les belles Idées qui tuent, et le mépris de la femme.

Work it / Make it / Do it / Makes us
Harder / Better / Faster / Stronger

More than / Hour / Our / Never
Ever / After / Work it / Over

Work it harder / Make it better / Do it
faster / Makes us stronger

More than ever / Hour after / Our
work it / Never over

Daft technology

Il faudrait peut-être un débat avec tout un tas de spécialistes, d'expert·e·s en nouvelles technologies, de chroniqueur·r·se·s web pour savoir si ces vidéos sur YouTube peuvent être considérées comme de l'art. Ça ne les empêchera pas d'être exposées dans des soirées « à la maison », où le macbook dernier cri est devenu le Master of Ceremony.

Soit *Harder, Better, Faster, Stronger*, un morceau de Daft Punk sorti en 2001, qui scande les slogans de la vie moderne et qui devrait figurer à côté du *Manifeste futuriste* de Filipo T. Marinetti dans les manuels d'histoire de l'art.

À la suite, une vidéo est postée sur YouTube sous le titre de *Daft Hands*¹ dans laquelle quelqu'un mime en parfaite synchronie les **paroles** de la chanson avec ses **main**s sur lesquelles sont inscrites les unités verbales qui composent cet ode techno.

¹ http://www.youtube.com/watch?v=UPq1_9DsLKk

En voyant cette chorégraphie de **main**s, on pense d'abord aux clips dans lesquels les **paroles** de la chanson sont traduites simultanément par des acteurs en langage des signes pour les sourds. Mais ici, les paroles sont visibles à l'écran, inscrites sur les mains. Alors un karaoké ? La chorégraphie n'a pas l'air de signifier quelque chose ; elle semble n'avoir d'autre détermination (sens, cause et parti-pris) que la séparation en unités qu'on peut montrer indépendamment les unes des autres, que la taille de leur écriture sur la main (être visible mais pas trop gros pour avoir la place de tout écrire), et que le mouvement se réduit au passage le plus aisé techniquement entre une pose et une autre, comme la combinaison d'une série de figures, un freestyle.



Le principe de synchronie image/son est apparu à plusieurs moments et dans plusieurs contextes : par la «symphonie visuelle» du cinéma expérimental des années 20 (Hans Richter, Oskar Fischinger), la publicité et le clip musical. Plus récemment, le projet «synesthésique» (de *syn* «union» et *aesthesis* «sensation») est repris par la musique électronique (ou plus précisément «numérique») qui semblerait avoir fait le dernier pas dans ce domaine. En effet, puisque pour l'ordinateur les messages sont totalement protéiformes, incessamment re-traduits selon n'importe quel principe de traduction préalablement donné,

il n'y a théoriquement pas de barrières entre le visuel et le sonore. L'ultime réalisation dans ce domaine semble être le clip *Gantz Graf* de Autechre² où l'on épuise toute une grammaire de transformations opérables sur le son (ralentir, compresser, amplifier, faire résonner, accorder) et traduites visuellement (concasser, écraser, compresser, étirer, éclater, dilater, saturer, répéter, rebondir). Cela paraît tellement incroyable qu'il n'y a qu'une seule possibilité : ces relations entre le son et l'image sont produites automatiquement. Le projet synesthésique de symphonie visuelle, basé sur une théorie des correspondances, s'accomplit au travers d'un progrès de la technique vers la technologie, c'est-à-dire la mise en relation de plusieurs techniques (machines de sensations visuelles et sonores) considérées à l'origine comme distinctes. C'est, avec l'ordinateur, la possibilité d'une mise en relation logique de ces techniques, devenues «compatibles» et synchronisées automatiquement. La logique apparaît ici comme la possibilité d'un langage universel puisque sa définition indique qu'elle opère identiquement quelque soient les contenus. L'ordinateur et son code comme réalisation du **programme** de l'œuvre d'art totale synesthésique. On peut se demander si c'est ce caractère d'efficacité indépendante aux contenus de la logique, qui a conduit Oskar Fischinger à remplacer, en 1934 dans *Muratti Greif Ein*, les aplats et lignes géométriques de ses symphonies visuelles par des cigarettes dont la démarche militaire est, à cette époque, d'un goût pour le moins douteux.

L'espoir dans la contiguïté entre les sensations à un niveau automatique se lit entre les lignes de l'article « synesthésie » de la Wikipédia qui décrit tout à fait autre

2 <http://www.youtube.com/watch?v=v9lpy6UOF4>

chose que la symphonie visuelle et s'y oppose même :

Alors que des métaphores exprimant un croisement de sens sont parfois qualifiées de « synesthétiques », une vraie synesthésie d'origine neurologique est involontaire et concernerait une personne sur 23, soit environ 4% de la population. Il est toutefois difficile de quantifier précisément le nombre de personnes véritablement synesthètes dans une population donnée, cette notion étant subjective car basée sur la perception personnelle. Si certaines personnes peuvent ignorer leur synesthésie (car vivant avec depuis toujours sans le savoir), d'autres peuvent se déclarer synesthètes sans l'être véritablement, ou à des degrés considérablement plus faibles que d'autres personnes, s'approchant d'une perception « normale ». Ainsi, il a pu être avancé que la synesthésie ne concernait qu'une personne sur 2000, bien que cette statistique semble désormais erronée. Concernant l'origine de la synesthésie, il y a un facteur génétique probable, la synesthésie semble se transmettre par hérédité via le chromosome X. La synesthésie peut être acquise dès la naissance (la personne est alors appelée synesthète) ou bien (pour le cas des hallucinations synesthétiques) résulter de la prise de drogues hallucinogènes.

La recherche d'une relation immédiate entre des sensations veut en établir une origine naturelle/objective/physique, dont la métaphore est dépourvue, trop instable parce que liée à une volonté humaine.

Revenons à la page Youtube et à la vidéo *Daft Hands*. Une masse de commentaires viennent l'accompagner : au milieu de l'enthousiasme général, quelques inquiétudes font toutefois surface. Certain·e·s crient à la copie : l'auteur/posteur n'est pas le premier, la vidéo n'est pas l'original authentique. D'autres dénoncent la supercherie et affirment que ce n'est pas possible de faire aussi bien, on a vu le truc : la performance a été réalisée au ralenti, sur une musique elle-même ralentie, l'enregistrement du tout

rejoué ensuite à la vitesse originale. Ou encore certain·e·s s'acharnent à savoir s'il s'agit d'un garçon ou d'une fille. Et aussi combien de temps d'**entraînement**, à quoi ça sert...

Alors que la musique représenterait tout ce qu'il y a de plus désincarné, la **voix** synthétique, reproduit, **effet** et surfait, on réclame des preuves d'**authenticité** pour ces mains ! On s'enthousiasme encore pour cette performance parce qu'elle est « faite **main** ». Et que la bête identité image/son qui fait tant « effet », n'est pas pour autant identité de moyens : au couple sampler/séquenceur³ des Daft Punk répondent une paire de mains qu'on a entraîné longuement pour interpréter cette partition. À côté du clip officiel, proprement nul, *Daft Hands* est un hommage réussi à la supercherie jouissive de tout un pan de la musique électronique : jouer au virtuose déployant son jeu, sa technique, le long d'un solo déchirant... mais en faisant mieux que lui. Mieux comme une machine, imitant les mimiques, l'air de reprendre son souffle, puis la **simulation** d'un larsen inopiné mais qui tombe si juste, d'un frottement « **accidentel** » sur la corde d'une guitare, mais dont la répétition à l'identique nous laisse entendre qu'il est pré-enregistré. La chorégraphie des mains transpose la technicité de la techno dans une pratique manuelle, sans machine, et révèle celle-ci comme mode de production.

3 On peut établir un lien entre la logique qui opère indépendamment des contenus et les instrument de musique électronique. D'un côté, le séquenceur qui organise dans le temps des messages musicaux (partition ou codage MIDI) indépendamment de leur nature. Et le sampler, simple magnétophone capable de reproduire les sons sur commande du séquenceur. Il est assez intéressant de voir que la musique électronique produite à partir de samples, de sons fixés (autographiques) conserve cette séparation entre la partition/le chef d'orchestre et l'instrument/l'interprète.

Puis plus tard ce n'est plus *Daft Hands* mais *Daft Bodies*⁴, des **corps** qui jouent au robots exécutant la tâche indiquée séquentiellement par l'ordinateur-chanson.

Tout d'abord, les *Daft Bodies* portent un masque cubique de robot qui atteste du projet. Être des machines (donc des esclaves) de la partition. Le fond blanc reste à peu près conséquent. Les corps sont des **automates** menés par la marionnette moderniste. Exactement ce que scande la chanson : travaille-le, fais-le, fais-nous (fais *comme* nous ou fais *de* nous), plus dur, mieux, plus vite, plus fort. La **voix** du chef d'atelier qui incite à l'optimisation du travail résonne dans le balancement de notre tête. Mais la techno est pourtant bien une musique de la fête, hors du travail, hors de l'école, *free party*, lieu de drague,



espace de prise de drogues (les hallucinogènes de la synesthésie ?). Alors ? Le frisson de la danse retrouvé dans la soumission à une séquence arbitraire qui déploie l'ensemble des possibilités de combinaison ? Et plus tard dans la chanson le rythme s'accélère (on croit entendre le chef d'atelier tourner le potentiomètre qui règle la cadence de la chaîne de production), frôle le déraillement, puis revient plus lentement, détachant les différents mots d'ordre (les opérations) comme on récapitule une leçon.

4 http://www.youtube.com/watch?v=ILYD_-A_X5E

La leçon est donnée et *Daft Bodies* éclate en de multiples versions qui se répondent sur Youtube comme une surenchère de faits d'armes stakhanovistes qu'il nous faut reconnaître. On pourrait se lasser, mais au fur et à mesure réapparaissent des visages (seulement pour signer le trophée ?), des cuisines, des fins de soirées arrosées. Peu à peu il y a du **jeu** dans la raideur du robot, la mécanique se fait lâche, les *performers* sont plus ou moins nuls : on n'attend plus qu'une chose, ce sont leurs défauts, l'érotisme d'un regard qui s'auto-commente, une déconcentration, un déguisement qu'on remet en place, un oubli de la caméra qui laisse enregistrer un grattement de fesse. Bref, on cherche à mettre à nu les automates. Comme dans le porno, dès qu'on met en avant la machinerie comme véritable **authenticité** (« ce n'est qu'une vidéo ! », « ce n'est qu'un robot ! ») elle nous paraît insupportable et on cherche l'imprévu dérogeant à la mécanique ; qu'il nous ramène un peu à du vivant qui existe en dehors du champ de la caméra !

Déception finale, la réponse est donnée par une dernière vidéo : *Daft Bros*⁵. Où deux types (des mecs quoi, des Super Mario Bros avec leurs casquettes de plombiers italiens) s'affichent sans aucune chorégraphie, tous les mots de la chanson donnés immédiatement, sans se laisser désirer. Réponse fonctionnelle, iconoclaste, nous sommes extrêmement déçus. Mais l'absence d'image est l'apanage des machines incapables d'imaginaire. Pris dans ce sens de l'**iconoclasme**, des robots, oui, n'auraient pas fait mieux. Mais ICONOBLAST ! les gentils garçons montrent leur

5 <http://www.youtube.com/watch?v=cYDmIn6Gp8I>

cul comme s'il y avait une tradition de *robots érotiques masculins* ! Or l'**iconoclasme** n'est pas l'absence d'image. C'est l'action de les détruire. Comme il n'y a pas d'érotisme qui exulte des *androïdes*, des **automates** masculins, le coup d'éclat frappe dans le vide, Mario et Luigi tombent dans un trou, game over.





fig. 1 : *L'Origine du monde* et ses conséquences dans le *Jeu de la Vie*
(génération 0 et 1)

Petite généalogie du Jeu de la Vie

Il est assez étonnant, depuis l'*a priori* froideur attribuée à l'objectivité scientifique, de voir un algorithme mathématique porter un nom aussi évocateur, aussi loin des abstractions et du formalisme qu'on en imagine, un nom aussi enthousiaste que *The Game Of Life*. C'est pourtant ce qu'a fait John Conway en 1970 : le « jeu de la vie », comme si les mathématiques perdaient leur sérieux dans le jeu et sortaient de leur espace abstrait pour faire un tour dans la vie.

Le *Jeu de la Vie* se situe aux confins des mathématiques et leur immanence absolue et de l'image et de la transcendance religieuse que laisse supposer la fascination qu'elle produit. Car il se trouve que cet algorithme produit des formes remarquables, des motifs, des identités, des répétitions... à partir de n'importe quelle donnée aléatoire représentée sous la forme d'une distribution de valeurs binaires dans la grille bidimensionnelle.

À partir de là, il ne reste plus qu'à énumérer ces identités remarquables avec la jubilation d'un zoologiste plongé en pleine *terra incognita*. Donner des noms évocateurs à toute cette vie qui s'offre à nous lorsque, après un patient travail

L'algorithme du Jeu de la vie fonctionne de la manière suivante : une grille avec un nombre de cases qu'on détermine représente un « milieu ». Chaque case peut être soit vide soit pleine, une case pleine représentant une cellule vivante. Le jeu se joue par tours successifs : à chaque tour, on considère chaque case et on applique la règle suivante pour connaître la population au tour suivant :

- la cellule meurt s'il y a surpopulation (plus de trois des cases contigües sont pleines)
- la cellule meurt si elle est trop isolée (moins de deux des cases contigües sont pleines).
- une cellule naît sur une case entourée par exactement trois cellules (croissance)
- une case reste stable si elle est entourée par exactement deux cellules (s'il y a déjà une cellule elle survit au tour suivant, s'il n'y en a pas, la case sera également vide au prochain tour)

Ainsi des colonies se font et se défont, selon des agencements plus ou moins appropriés à leur **survie**.

d'observation, elle prend forme et vient à se détacher d'un fond chaotique, grouillement insignifiant. Ainsi le **Jeu** se peuple de vaisseaux spatiaux, d'horloges, de fontaines, de natures mortes, de serpents brisés, de ruches, de bateaux, de crochets, de canons, de grenouilles, de mangeurs de serpent, de planeurs et même de jardins d'Éden¹.

Toutefois, en terme de jeu, il n'y a pas beaucoup de choses sur lesquelles « jouer » dans le *Jeu de la Vie* : tout au plus peut-on changer la taille de la grille et choisir différentes distributions de cellules à partir desquelles commencer. C'est en ce sens qu'on en parle comme d'un algorithme séquentiel (un ensemble complet de règles à appliquer dans le temps) ou d'un «**automate** cellulaire» (étymologiquement « qui se meut de soi-même ») ; partant de n'importe quel donné, plus besoin d'humain, un ordinateur peut faire le reste, il s'agit ni plus ni moins d'un **programme**.

Mais alors toute cette vie qui se produit indépendamment de nous, John Conway l'a-t-il inventée ou découverte ? C'est là, en effet, l'ambiguïté radicale d'un **modèle** de **simulation** : les principes qui le gouvernent préexistent-ils à cette image devant nous ? Puisqu'il s'agit d'une image

¹ Pour plus de détails sur les « formes de vie » repérées dans le *Jeu de la Vie* on peut consulter l'article Wikipédia s'y rapportant : http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_la_vie ainsi que la page anglophone http://www.homes.uni-bielefeld.de/achim/freq_top_life.html qui présente des statistiques de population par types trouvés dans le *Jeu de la Vie*. Notons toutefois qu'un « jardin d'Éden » désigne une distribution particulière de cellules qui ne peut pas résulter des règles du *Jeu de la Vie*, c'est-à-dire qu'il s'agit d'un tour de jeu qui ne peut pas avoir de précédent, qui est proprement original.

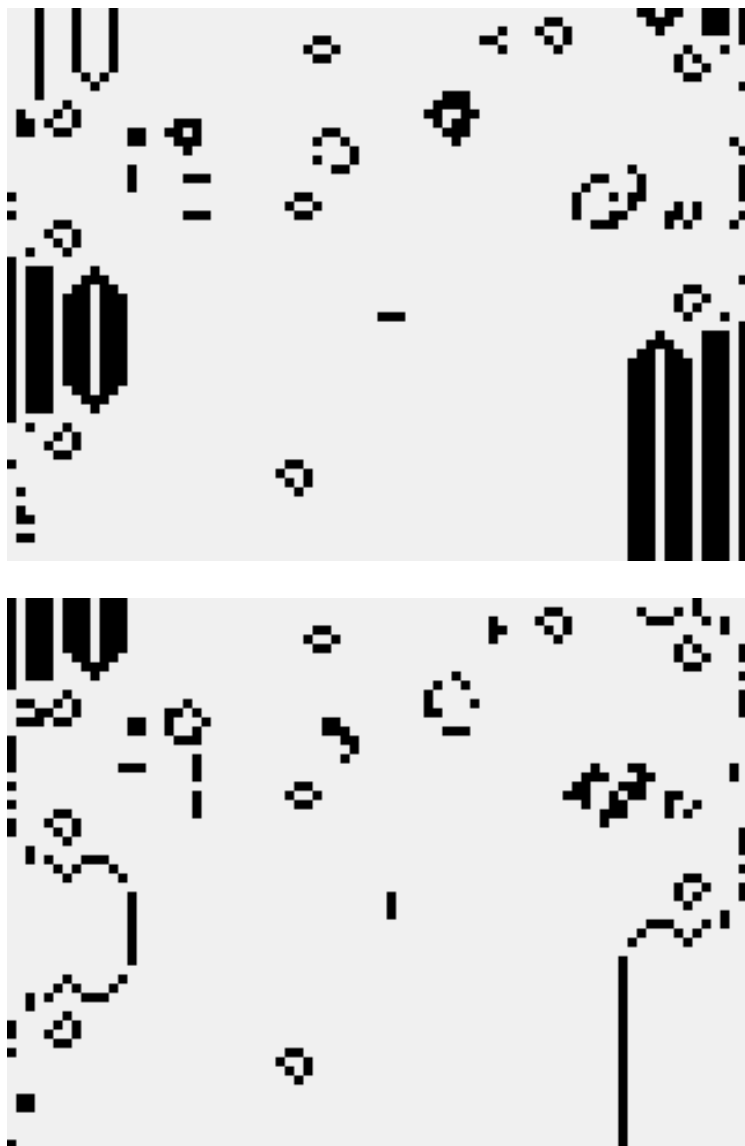


fig. 2 : *L'Origine du monde* et ses conséquences dans le *Jeu de la Vie* (génération 12 et 13)

qui se réactualise incessamment, en temps-réel, qu'est-ce qui est devant nous ? Un fait historique représenté ou le résultat d'un algorithme ?

La **simulation**, image instrumentale, nous pose la question de son statut : est-elle une origine, une fin ou un moyen ? Outil de compréhension, alors qu'elle produit elle-même ses résultats ? Notre habitude des **modèles** de simulation nous laisse soupçonner à chaque image la préexistence de règles transcendantes. Il y a d'un côté, une image contingente et corrompible mais visible et, de l'autre, un système de règles fixes, stables, logiques mais pas nécessairement visibles et qui produisent un résultat nécessaire. Or, ce qui est certain, c'est l'avantage technique de ces règles. Elles assurent une permanence, une stabilité de l'histoire. Si des conditions identiques produisent toujours les mêmes **effets**, les mêmes événements, alors on peut supposer qu'il y a une règle derrière. Et le réel devient reproductible. Et sa connaissance devient transmissible, y compris par un ordinateur. L'inverse est angoissant : lorsque le chaos contingent de cellules, le bruit, ne garantissent pas qu'il y ait quelque chose derrière. Tout repose sur la croyance ou non d'un principe régisseur logique, stable, donc pouvant être décrypté. Heureusement, il existerait des méthodes pour ce décryptage, comme le *reverse engineering* : il s'agit de retrouver le principe organisateur, de retrouver les règles **invisibles** en observant les différents résultats obtenus selon des paramètres différents (dans le monde informatique, le *reverse engineering* sert, pour un concurrent, à copier un **programme** dont on n'a pas le code source, protégé par quelque législation de propriété intellectuelle). Écrit depuis le chaos, il s'agirait alors non plus d'un programme, mais d'un « postprogramme ». À

prendre la vie pour un **jeu** sérieux, le postgramme de la Création de Dieu reste à lire et le **programme** de la fin de l'histoire à écrire. Foutu copyright !

En poursuivant les travaux de prédécesseurs à la recherche de la machine « auto-répliquante », pouvant se reproduire elle-même, John Conway parvient au *Jeu de la Vie*. S'il est vrai que deux parents se ressemblent, alors ce système « auto-répliquant » a engendré une vie bien singulière : on les appelle *wargames*. Certes, il y a bien des différences : aux cases binaires se sont substitués de petits personnages fantastiques (chevaliers, elfes, marines, cultivateurs...) et le zoologiste enthousiaste s'est fait père-souverain, qui administre en fonction des besoins et oriente l'économie de guerre pour tirer parti des identités remarquables, observables. La quête du joueur de *wargame* est la compréhension des principes immanents au milieu qu'il gouverne, afin de pouvoir intervenir sur les facteurs de processus découverts, d'en trouver les configurations optimales. On retrouve d'ailleurs, dans tout véritable *wargame*, cette position qui surplombe un territoire à deux dimensions, cartographié de façon exhaustive.

Les *wargames* sont peut-être eux-mêmes les parents de la plupart des jeux de gestion. Ces derniers conservent le territoire sur lequel sont dispersés différents éléments interdépendants selon des règles stables mais plus ou moins cryptées, **invisibles**. Cependant, le contexte se fait de moins en moins extraordinaire : gestionnaire de parc d'attractions, dealer, patron de restaurant, manager d'équipe. Dans le jeu ressurgit le monde du travail, car *management* et **simulation** sont profondément intriqués. Où la vie est conçue comme un jeu, avec ses risques d'échec

et le moteur du défi, le seul argument qui conduise la vie, c'est la vie elle-même. Pas une transcendance morale, pas un futur qui nous attend. Mais une vie conduite par elle-même, c'est-à-dire par la seule chose qui la porte en avant, la *sur-vie*. La **survie** c'est ce qui maintient la vie, sans nécessairement lui donner forme.

Autres parents probables du *Jeu de la Vie*, les écrans de **veille** de nos ordinateurs (en anglais *screen saver*, « sauveur/économiseur d'écran ») lui ressemblent en de nombreux points. La plupart d'entre eux présentent des images abstraites/géométriques/génériques et animées : une sphère roule, entre en collision avec les bords de l'image pour mieux rebondir, un engrenage fonctionnant en solitaire tournoie pour nous laisser voir toutes ses facettes, des étoiles mouvantes repèrent et dessinent un espace infini, une averse de logos s'écrasent au bas de l'écran, un tunnel sans fin est parcouru à grande vitesse, un **circuit** de canalisation se construit dans un espace vide, des cellules rondes se reproduisent et meurent, une figure diffractée se répète comme dans un kaléidoscope, des cercles concentriques déforment l'image du bureau comme si une douce pluie venait effleurer la surface de l'écran, un feu d'artifice explose en pixels colorés... On y retrouve cette même fascination pour des formes toujours changeantes, imprévisibles, multiples – bref, vivantes selon Conway – et dans lesquelles on peut pourtant soupçonner la permanence d'un principe organisateur.

En se renseignant sur l'origine des écrans de veille, on apprend que ceux-ci ont une fonction plus basement matérielle que l'**effet** supposé (esthétique, divertissant, psychotechnique, informatif). Les écrans de veille ont été

installés sur les ordinateurs pour empêcher l'apparition, sur l'écran cathodique, d'images-fantôme. La définition technique d'une image-fantôme est une image qui s'imprime à l'écran de manière durable, qui se grave presque dans l'écran lui-même, lorsque celui-ci est allumé, mais inactif : en veille. Dans cette inactivité, l'ordinateur ne s'animant que lorsque quelqu'un vient l'utiliser, son canon à électrons pilonne constamment la même image, au risque d'abîmer l'écran de façon irréversible. La première solution trouvée consistait à éteindre l'écran lors des périodes d'inactivité, mais alors l'ordinateur paraissait éteint, non disponible. Pour cette raison, on a inventé les écrans de veille, pour maintenir l'image d'une activité hors de la présence humaine, pour éviter que dans l'inactivité le passé de l'écran vienne à s'imprimer sur sa surface.

L'écran de veille ne doit pas nous prendre de court, il doit nous distraire par petites surprises ir-régulières, nous bercer par l'oscillation entre l'ennui et l'excitation (entre l'inactivité et l'activité, en potentiel constant). Les systèmes (auto-)génératifs à partir d'aléatoire ont cet avantage magique de n'avoir pas de début, pas de fin et donc pas de périodicité repérable. L'ordinateur offrait cet avantage de pouvoir simuler des phénomènes de manière réversible ou, du moins, d'une façon où les conséquences de la simulation restaient contenus en lui. Ce principe de circuit fermé a été utilisé pour tester les bombes atomiques en toute tranquillité de conscience. Mais avec l'image-fantôme nous est révélée la possibilité d'une image d'endessous, passée, qui n'est plus entièrement visible mais qui existe sans nous, c'est-à-dire exactement un palimpseste. De la lumière diffuse, cet effacement perpétuel de l'image au profit d'une autre, cela même qu'on reprochait au

cinéma², puis à la télévision parce que cette incapacité à «tenir» les images les rendait incapables de constituer une culture, restituable, transmissible... voilà que cette lumière se met à faire des traces, à entacher l'écran d'images venues du passé.

Innocents jeux de la vie, de ceux qui sont descendus de leurs jardins d'Éden pour prendre part à des wargames atomiques, tous ne survivront pas, mais il restera, dans ces images-fantômes, des indices sur lesquels on pourra toujours pleurer, car ils ne s'effacent pas.

2 Telle l'horreur éprouvée Georges Duhamel dans la salle cinéma, qui ne supporte pas ces images qui se métamorphosent incessamment et l'empêchent de penser ; cité dans *L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique* (Walter Benjamin, version de 1939)

[Fwd: in memoriam]

(resté sans réponse à ce jour)

Mercredi 14 avril 2010 14h07

De: lenomdesautres@boum.org

À: «galerie Air de paris» <fan@airdeparis.com>

Bonjour,

Il y a quelque temps déjà, j'ai reçu cet e-mail de ma fille. J'avoue que je ne savais pas quoi en faire, quoi y répondre. J'ai même failli l'oublier dans la boîte, page précédente. C'est fou de se croire père, mais de voir qu'on n'a pas toujours grand chose à répondre au désarroi de sa fille. On croit donner la vie à quelqu'un mais les réponses qu'on obtient ne nous appartiennent pas. Alors, parfois, on transfère la responsabilité, on confie ça à d'autres.

Ainsi je vous transfère sa demande, pour que peut-être elle ne reste pas lettre morte, perdue, n'importe où

hors du monde. Car je crois vraiment que cela pourrait légitimement vous revenir ou, du moins, que vous saurez transférer sa requête aux personnes concernées.

En vous remerciant par avance,

Charles

----- Message original -----
Objet: in memoriam
De: anne-lise <a-l@medium-ghost.com>
Date: Jeu 11 février 2010 16:52
À: «papa» <lenomdesautres@boum.org>

Salut !

Il faut que je te raconte quelque chose. J'ai vu cette fille ce matin et ça m'a fait tout bizarre. Elle est apparue du vide le plus complet, lumineux. Elle a parlé sans s'arrêter, comme quelqu'un qui a eu très peur et dont l'agitation perdure dans ses **paroles**. Elle répétait son nom comme un amnésique, pour ne pas l'oublier. Et moi non plus, je ne m'en souviens pas, la pauvre.

Je me souviens qu'elle a sorti une photo. Ça m'a fait penser à la vieille photo de maman quand elle était plus jeune que tu m'as montré l'autre fois sur Facebook, elle lui ressemble un peu. Comme toutes les mamans, elle ressemblait à une star de cinéma quand elle était jeune. Mais, elle, ses yeux ! Vides, comme ce fond bleuté. Tu

sais, ce sentiment étrange quand tu vois la photo d'une époque où tu n'étais même né. Comme si on te demandait d'attester une preuve.

Je sais bien que les **fantômes** n'existent pas, ce ne sont que des spectres vidéo. Ça me rappelle la fois où tu m'avais fait une démonstration du logiciel pour faire des personnages en 3D. Tu m'avais montré qu'on reliait des points pour faire des lignes, des os et qu'entre ces os on tend des tissus, des « textures » qui n'ont qu'une face. Le truc qui m'avait frappée, c'était que quand on rentre à l'intérieur du personnage avec la caméra virtuelle, quand on passe de l'autre côté de la surface, on ne le voit plus. Comme elle, passé à l'intérieur il n'y a plus rien. Il n'y a que ce fond bleuté, ou de n'importe quelle couleur, c'est toujours un fond vide, infini, sans distances ni reliefs. Oui, elle vient de ce n'importe où, de cet aplat qui sert d'arrière-plan et de matrice à toutes les images 3D, le terreau d'où émerge le bestiaire des **jeux** vidéos et auquel aucune lumière ne peut s'accrocher. Ok, cette fille n'est qu'une carcasse vide, un **automate** à la technologie avancée et pourtant elle parle, elle dit « je », elle dit des choses avec une gravité apeurée. J'avais l'impression d'écouter un témoin à la barre, chez qui transparaît ce sentiment d'illégitimité caractéristique.

Au bout d'un moment, j'ai voulu m'approcher d'elle, mais je l'ai fait disparaître, j'ai fait de l'ombre au projecteur. Dans mon ombre, on voyait le mur qu'on a peint en blanc pour en adoucir le grain. Vu de près, cette fille n'est que l'ombre de nous-mêmes.

Je ne suis plus une gamine papa, je sais bien que les fantômes n'existent pas. Ce n'est pas pour autant qu'il faut en avoir peur et ne pas les écouter.

Sa plainte dans le musée ne suffira peut-être pas. Devant combien de tribunaux faut-il traduire quelqu'un pour le faire exister ? Combien de fois faudra-t-il braquer des projecteurs sur le témoin pour le faire parler ? Combien de déguisements anthropomorphiques devra-t-on leur acheter pour qu'elles survivent, combien d'apparitions devront faire les techniques pour qu'on les prenne au sérieux, pour les laisser se racheter à nos yeux, pour qu'on entende que toutes les voix sont off, pour comprendre qu'il n'y a que des corps-carcasses, des médiums, pour nous dire le *background* des personnages, pour ne pas les oublier.

Ce soir c'est bien la première fois que je pense au musée quand il fermera. Est-ce qu'on entendra encore sa petite voix résonner entre deux pas du veilleur de nuit ? Est-ce que, pour ne pas tromper les détecteurs de mouvements, on aura éteint le vidéo-projecteur ?

a+

anne-lise

MEGAPHONE, la voix critique

Des hauts-parleurs partout, d'un mégaphone en manif, d'un ghetto blaster crachouillant, de ceux qui diffusent la cadence molle et uniforme des flux tendus dans la galère des supermarchés, nichés au plafond aux côtés de l'œil d'intendant des caméras, des murs de son de la rave party qui vibrent ostensiblement. Oh non, on ne cache pas ces instruments pour mieux entendre ce qu'ils diffusent ! Quoi, pour mieux croire, il faudrait ne pas voir ce qui nous met en présence de l'Autre ?

De la justice du peuple par la voix du syndicat, de la plainte saturée de l'apatride jeté dans les rues, du rappel de l'omniprésence cool du grand marché de l'économie, de la pulsation technoïde du Grand Cœur collectif de la fête, le haut-parleur est le moyen, la **prothèse**, pour donner une **voix** à quelque déité – **invisible** et douée d'ubiquité – dans l'**espace public**.



Mediations, Gary Hill (1986)



Dans le confort **domestique** de quelque location, **critique** à deux voix assises devant la télévision, devant ce canon à électrons qui, avant d'illuminer nos visages de ses projections bleutées, fut l'outil à l'usage d'une autre bataille, venant positionner les coordonnées ennemies détectées par le radar.



speak
 speaker
 hear
 a
 a voice
 a voice speaks out
 out loud
 a loud-speaker
 louds a voice
 out loud
 out of bounds from the picture
 a picture of a speaker
 a hand enters the picture
 a voice enters the hand
 a hand bearing tidings
 tidings of a bare hand
 a voice in hand
 is worse two in the sand
 a hand enters the picture
 a picture wordless without words
 within words speak voices
 a voice peaks through a voice
 a voice bares a voice bearing voices

- (...) Attends, à propos de hauts-parleurs, il faut que je te montre quelque chose...
- Ah, ça commence bien. Là pour le coup c'est dans le sujet... Merci.
- Tu vas voir.
- Ouais rien de plus à l'écran. Je vois bien, c'est encore un de tes trucs où il n'y a rien à voir.
- Attends un peu, ce que tu peux être critique toi alors. Et puis c'est le mystère, on ne voit pas la membrane bouger, du coup on ne sait pas si la voix vient vraiment de l'enceinte.
- T'es con ou quoi ? Bien sûr qu'elle ne sort pas du haut-parleur ta voix, c'est une image de haut-parleur. Tu crois que les images produisent du son ? Tu veux que je coupe le son de la télé pour comprendre ?
- Tiens tu vois, il y a un peu d'action.
- Tu crois que c'est le même mec qui parle et qui met le sable ? Je veux dire, tu crois qu'il l'a fait en direct ? Genre, j'imagine le type en train de raconter son truc dans son micro avec un sac de sable acheté chez Castorama.
- T'es vraiment terre-à-terre.
- Ça va, c'est pas non plus le Saint-Père en personne ta vidéo, c'est que du sable.
- Bon tu veux la regarder, la vidéo ou quoi ? Écoute un peu, tu verras bien que ce n'est pas que du sable.
- Bah t'as qu'à monter le volume de tes enceintes on entend rien aussi, celui de la télé, hein.
- (...)
- C'est un genre de rituel chamanique pour invoquer un



a voice burials
a voice burials
a bear voice lies in the sand
a thousand grains of voice
a voice grain shifts
baring a ground all voice
a bare voice lies in the sand
grains of weeping glass sharpen a voice
a bare voice lies in the sand
stuck in the ground a grounded voice
a voice ground
voice grounds
grounding voices under ground
a voice bound underground
bearing voices under ground
voices burials under ground
holding ground
a voice from the underground
a voice is losing ground
a voice is lost and found
a bare voice lies in the sand
barely a voice can be said to be heard
one herd of wild voices kicking up the ground

fantôme ou quoi ?

- Gary Hill, un chaman ? Tu crois que c'est une vidéo ésotérique ? Attends, il n'y a pas plus matérialiste comme artiste ; « *the message is the medium* », comme disait Marshall McLuhan
- Ouais, médium, c'est bien ce que je dis. Il met du sable et il fait sortir un lapin du chapeau. Ou une œuvre d'art. Un bon feu d'artifices dans la tronche.
- Bah oui, les instruments du rituel et la formule magique. Pour transfigurer la voix.
(...)
Je me demande si ça marche en vrai ? Ça me ferait délirer de faire le test, mais bon, niquer un haut-parleur pour ça...
- C'est qui qui me faisait l'apologie des matérialistes ? Vas-y, demain on va à Castorama et on enterre tes nouvelles enceintes de monitoring. Comme Wolf Vostell qui bétonne ses télévisions, comme un vrai matérialiste, de l'iconoclasme bien radical !
- Et c'est toi qui me prends de haut avec tes « ceci n'est pas un haut-parleur ». C'est une image, une métaphore.
- Bonjour le révolutionnaire. On peut toujours attendre.
- Attends, c'est l'image qui est importante, l'innovation technique du haut-parleur rapportée au sable intemporel.
(...)
- C'est carrément macabre.

Les tâches accomplies

L'expression d'« obsession sécuritaire », plutôt que de vouloir y découvrir une pathologie secrète, devrait nous évoquer la caricature de ceux qu'on insulte d'obsessionnels, qui rangent sans cesse et nettoient immédiatement toute trace à chaque tâche accomplie. Car cela exprime mieux l'objectif idéologique qui vise à ce que nous considérons la sécurité comme un impératif léger, dont la métaphore idéale est le coup de balai. Passer un coup de balai est un travail, un travail incessant, que chacun.e doit effectuer lui-même pour maintenir sa maison propre. C'est une activité non rémunérée, ce n'est pas un rôle et il pourra éventuellement être délégué à des robots. C'est un rôle féminin et domestique, par conséquent un rôle secondaire, invisible en comparaison aux rôles et aux missions paternelles/masculines. Paradoxalement, si chacun est enjoint à participer aux tâches ménagères-sécuritaires, celles-ci doivent rester effacées, le nettoyage étant lui-même l'indice de la tâche, elle-même indice de l'accident, de quelque honteuse négligence.

La sécurité dans l'espace public, assurée par des moyens para-militaires (lacrymo sous le comptoir des

cafés, nettoyage de la pègre par des milices de vigiles) doit ressembler au ménage : une affaire privée, loin des soucis régaliens de la guerre ou de l'économie. On en parle beaucoup, mais on n'établit pas de grandes lois générales à son propos, et chaque décision prend la forme d'une petite mesure, d'une tâche mineure à effacer. C'est juste un « problème technique », qui se mesure en termes de possible/impossible. Ainsi, chacun est aujourd'hui enjoint à **veiller** à la sécurité publique comme à la propreté de sa maison. On se doit d'installer un détecteur de monoxyde, d'acheter des jouets conformes CEE, de tailler sa haie tous les ans, de trier ses déchets... Dans les faits, le ménage est **invisible** mais extrêmement valorisé ; si besoin, ces activités sont marketées sous un label un peu plus dynamique voire agressif et masculin, comme « consomm'action », « agir responsable » ou « éthique quotidienne ».

Le nettoyage consiste aussi à effacer les **indices** qu'une police pourrait récolter – faire oublier les **accidents**, ces inattendus de la maison, tout ce qu'on a négligé. La négligence s'oppose à la veille continue à ne pas laisser de traces. À force de nettoyages, à force d'en vider les accidents, la maison devient maison-témoin. Et, ce dont elle témoigne, n'est justement pas un vécu en son sein, mais ce sont toutes les autres maisons, c'est-à-dire l'idée même de la Maison, son **modèle** pris comme l'ensemble de ses fonctions incidentes (cuisiner, dormir, se laver, se reproduire...).

L'idéologie sécuritaire et l'urbanisme de « prévention situationnelle » qui lui est associé portent la clarification du nettoyage **domestique** dans l'**espace public**. L'ampleur de la tâche se mesure à l'accident total, irréversible : la bombe atomique, la « force de **dissuasion** » qui a laissé de

nombreuses traces sur les pellicules de nos cinémas.

Extirpons donc deux films : *La bombe* (*The War Game*) de Peter Watkins (1965) et *Docteur Folamour : ou comment j'ai appris à ne plus m'en faire et à aimer la bombe* de Stanley Kubrick (1964). Dans le premier, Peter Watkins, par le procédé du documentaire-fiction, produit une **simulation** de la catastrophe nucléaire, détaillant les causes et les **effets**. Aucun suspense, l'horreur nue des rues couvertes de cadavres doit être injecté dans les foyers anglais (à l'origine, le film est destiné à une diffusion sur la BBC, chaîne nationale de droit public). Suivant l'enchaînement mécanique des causes-effets (bombe > blessures > isolement > famine > émeute > répression), l'argumentaire qu'emprunte Watkins est technique ou, pourrait-on dire le réel technique ; comme l'exprime Heidegger, l'exactitude n'est pas la vérité, mais la vérité instrumentale. Tout se fonde sur l'explicitation des causes pouvant engendrer la catastrophe et la figuration des probabilités de la catastrophe. À un problème technique ne répondent que des solutions techniques. Si proche du réel, il ne manque à Watkins que l'explosion pour que son documentaire-fiction devienne documentaire tout court. La simulation se passe du référent pour produire des images. Tout ce qu'on peut accomplir reste alors la prévention des accidents.

Stanley Kubrick saute volontairement ces passages techniques : la bombe est là, elle vient, on ne peut pas l'arrêter. Le film ne montre la catastrophe qu'au dernier moment et se réserve le temps de détailler les puissants aux prises avec l'inéluctable, en situation justement d'impuissance. Le réalisateur les place tour à tour dans

la salle de guerre avec son buffet de luxe, dans le bureau si *cosy* du général, whisky-cigare, entre copains dans l'intimité de l'avion de guerre... à l'abri d'une bombe abstraite. Pour cela, il imagine cette « Machine infernale » qu'on ne peut arrêter et qui conduit nécessairement à l'apocalypse.

Évidemment, on tente d'y faire quelque chose, mais finalement ça explose. La catastrophe, **accident** ultime, fait émerger toute la concentration sur l'interdit quand tout est fait pour le rendre impossible, le dissuader. Alors quitte à transgresser, autant y aller franco ! Si la catastrophe angoisse d'abord, c'est qu'elle anticipe la chose, la simule. Le bunker, dernier refuge à l'accident ultime, devient le lieu où le **corps**, une fois à l'abri du pire, de la seule **survie**, peut relâcher sa **veille**, négliger quelques tâches. L'apocalypse décharge toute une énergie qu'il n'y a plus lieu de dissuader.

Turgidson : Docteur, vous venez de mentionner le ratio de dix femmes pour chaque homme. Donc, cela ne nécessiterait-il pas l'abandon de la dite sexualité monogame, je veux dire, en ce qui concerne les hommes ?

Dr. Folamour : Malheureusement, oui. Mais, vous savez, c'est un sacrifice indispensable au futur de la race humaine. Je m'empresse d'ajouter que, puisque chaque homme sera tenu de fournir de prodigieux... services en ces temps, les femmes devront être sélectionnées selon leurs caractéristiques sexuelles qui se devront d'être d'une nature hautement stimulante.

DeSadeski : Je dois l'avouer, vous avez là une idée étonnamment bonne, Docteur.

Simulation, confusion entre l'image et la chose, au point que l'érection du Docteur paralytique précède comme

une cause l'explosion de la Machine infernale, en une orgasmique symphonie des sens. L'obsession sécuritaire produit des obsédés « tout court ».

La violence suscitée par la **dissuasion** est une violence qui veut ne pouvoir être réprimée, effacée. À mesure qu'augmentent les appareils de répression, ralentissant la survenue de la violence, celle-ci se gonfle d'imaginaire et cherche à être irréversible. C'est-à-dire qu'elle tend à ce qu'une fois qu'elle s'est imprimée sur le monde avec force, celui-ci ne doit pas pouvoir revenir à sa forme antérieure¹. On peut encore effacer les **indices** accidentels, mais ce qui reste c'est le bâti même du domaine public, les dispositifs de dissuasion.

Quant l'apocalypse a enfin nettoyé tous les accidents de l'**espace public**, ce qui se cache à l'abri dans la maison, quand il devient le refuge à tous les dispositifs de dissuasion de l'espace public, c'est la merde et le sang qui couvrent le mur du château des puissants de *Salò ou les 120 Journées de Sodome* dont Pier Paolo Pasolini ouvre les portes en 1975 au prix de sa vie.

¹ C'est toute la force de la pensée de Baudrillard de ne pas spéculer sur les formes de la violence à venir (la violence de la catastrophe), mais de mesurer avec son sismographe culturel, l'étendue du désastre présent, déjà là, comme effet secondaire de l'anticipation (la violence de la dissuasion).



des spamming-bots souriants aux couleurs de leur entreprise nation

Ma ville est un site internet

L'autre jour, j'ai appris que je pouvais faire d'Angers une de mes villes favorites. Angers, c'est la ville où j'évolue. Ça n'est pas une très grande ville, 200 000 habitants tout au plus, en comptant l'agglomération peut-être, il faudrait vérifier sur Wikipédia. Enfin, sur maville.com, je peux voir le temps qu'il y fait, le trafic routier, les films à l'affiche, les expos en cours. Comme je suis toujours entre deux gares, je regarde, via le wifi, s'il fera beau ce week-end pour me balader avec les enfants, et pourquoi pas me faire une toile.

À Angers, quand le tram aura été construit, nous pourrons sauter d'un endroit à un autre comme on clique sur un hyperlien et les quartiers qui défileront dans la fenêtre auront la fugacité publicitaire d'une page d'attente, « chargement en cours ». Au pire, on peut se mettre un peu de musique pour passer le temps. Et j'aurai toujours le sentiment d'être un vrai *traveler* parce que je pourrai suivre mon cheminement objectif au travers d'une petite diode clignotante qui défile sur un plan où n'est tracée qu'une seule ligne, plus vraiment celle d'un trajet, mais d'un **circuit** électronique ou informatique. Comme à Rennes, à Nantes – toutes ces villes qui muent lentement

en métropoles au cours d'une adolescence tapageuse – une **voix** énumèrera, avant chaque station, le menu déroulant des services auxquels je peux avoir accès : parkings, commerces, musées, parcs...

Ce que j'aime dans ma ville, c'est qu'elle est à échelle humaine. Tout le monde est au centre, partout des épiceries de quartier, c'est local, **authenticité** garantie ! Bon après, il y en a pour tous les goûts et toutes les couleurs, avec tout ce qu'on importe. Pas besoin de tourner en rond pendant des heures pour trouver à se garer, il n'y a que des « commerces de proximité », tout devient à proximité, même la police devient de « proximité », à portée de clic tellement c'est rapide.

En ville, je ne vais pas faire mes courses, je suis *informé* par des pop-ups humanitaires. Les gens qui distribuent des tracts publicitaires, toutes Organisations Non Gouvernementales confondues, ressemblent de plus en plus à des **automates**, des spamming bots souriants, vêtus aux couleurs de leur entreprise-nation (parce qu'on naît vraiment soi en entreprise) montés sur leurs véhicules sans commandes visibles, évoluant de façon fluide sur les pavés bien lisses de la rue Lenepveu, sélection «Shopping» catégorie «Piétons». Au travers de ces sourires flottants c'est l'âme de l'entreprise qui ventriloque.

Je sais bien qu'il y a plein de choses à sauvegarder : la nature, les espèces en voie de disparition. Mais bon, il faut être réaliste, nos capacités de stockage ne sont pas illimitées. Et puis je n'ai pas le temps, je n'ai presque plus de batterie alors je me contente d'enregistrer le message.

D'accord, tout le monde ne partage pas cette ambiance. Mais tout de même, ce qui est bien aujourd'hui, c'est que ça n'est plus pyramidal : tout est en réseau. Par exemple,

aujourd'hui, j'ai vu des jeunes faire du hip-hop dans une rue, je ne sais plus trop laquelle, mais c'était à Angers. Je vous donnerai l'adresse de la vidéo sur Youtube, c'est dans les commentaires.

Mais l'avantage, tout de même, c'est qu'il n'y a pas moyen de se perdre. Itinéraire, raccourci... tout est contenu. Pas besoin de faire une recherche pendant des heures. Et puis l'important c'est de créer [des liens](#).

En fin de programme

Fin de **programme**, coupure publicitaire. Une personne apparaît à l'écran, assise dans un fauteuil. Rien ne se passe, elle reste installée, silencieuse, dans ce qui semble être son intérieur. On entend juste le crépitements **domestique**, le bourdonnement lointain de la rue et puis le souffle lent, la respiration de ce personnage au repos.

Voilà les prémisses de qu'on aurait pu dire de *Reverse Television*, un projet de Bill Viola conçu pour la télévision. Il s'agit, selon ses propres termes, d'une « micro-série », dans laquelle on peut voir à chaque épisode une personne différente, filmée chez elle, en train regarder la TV. La caméra est en place et orientation de cette dernière. On ne la voit donc pas, mais on ne l'entend pas non plus : seul prédomine le son de la respiration légèrement amplifié de cet inconnu à l'écran.

Tout le projet de Bill Viola prend son sens dans les conditions de diffusion qu'il avait déterminées : chaque séquence (séparée des autres) apparaît entre deux émissions, deux programmes, au moment de la coupure publicitaire habituelle. Cette diffusion devait se faire sans titre, signature ou quelconque générique. Enfin la durée prévue de cette diffusion était d'une minute car « *quand*

quelqu'un apparaît à l'écran, les gens s'attendent à ce qu'il ou elle parle, et quand il ne le fait pas, les gens pensent que c'est une fausse manœuvre, que le présentateur a oublié de donner un signal. Ainsi, pendant dix ou quinze secondes, au début on est aux prises avec un problème, cette personne ne parle pas, et il faut dépasser ce stade. »¹.

C'est après ce temps de doute² que se produit l'effet miroir. Intentionnelle ou non, on vient à reconnaître en cette image l'image d'un-e téléspectat-eur/rice, c'est-à-dire quelqu'un qui, comme nous, est en train de regarder la télévision, confortablement installé dans son salon de visionnage. On s'attendait à attendre que défilent les publicités avec leur cohorte de messages, d'incitations, de mots d'ordre... et survient cette personne qui n'a rien à nous dire. Pas plus que nous avons nous-mêmes quelque chose de particulier à adresser à notre poste. D'ailleurs cette personne a-t-elle même conscience que nous sommes en train de la regarder, qu'elle est filmée ? Ça pourrait très bien être du direct !

Comme moi, il regarde sa télé, mais il regarde aussi ma télé ? C'est quoi le message ? Inquiétante apparition qui ne dit rien mais, par l'effet d'alignement des perspectives (voir *fig. 1*), semble me dévisager. Je peux crier pour lui faire cracher le morceau je n'entends que ma **voix** qui résonne dans la pièce. Bon allez, j'éteins tout ce merdier. Écran noir, silence. J'entends le ronronnement d'une voiture

1 interview de Bill Viola in « Où va la vidéo ? », hors-série des *Cahiers du Cinéma*

2 la présence du souffle est ici essentielle, car le temps de l'erreur ou du doute ne se mesure pas avec une horloge mais à la référence d'un rythme de repos sans trouble, qui diffère du souffle coupé de la stupeur, ou du souffle retenu de l'anticipation

arrêtée au carrefour en bas de l'immeuble, je me rassois avec un profond soupir. Arrêt. Saisi par l'image à l'écran : il est revenu, ce **fantôme** de téléspectateur. C'est moi, simple reflet à la surface vitrée du poste que la lumière du canon à électrons n'occulte plus. C'est par une image que Bill Viola nous montre l'absence d'image, le téléviseur nu d'image. Le canon bombarde l'écran d'une lumière qui conjure notre fantôme-reflet qui se tapit dans l'obscurité de l'écran éteint. Mais une subite reconnaissance vide l'écran et le transforme en miroir. Et le mutisme du reflet s'emplit de **paroles**, celles du téléspectateur.

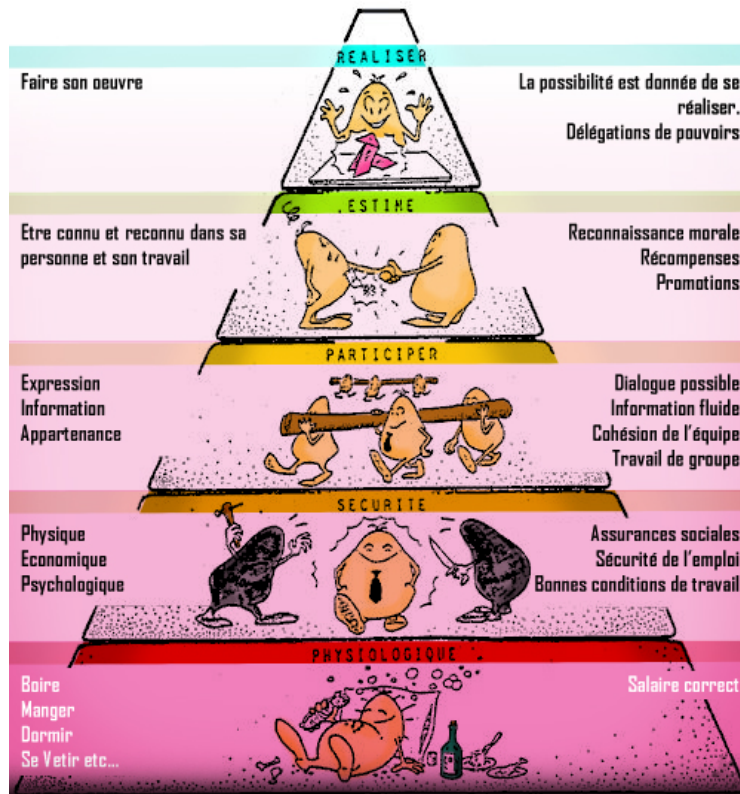
œil → fauteuil → caméra/téléviseur → fauteuil → œil

fig. 1 : alignement des perspectives établissant une relation technesthésique

La description faite ici de l'œuvre de Bill Viola est fictive, reconstruite d'après les intentions que celui-ci a formulées dans une interview. C'est au cours de cet entretien que l'artiste explique son échec à imposer les conditions de diffusion qu'il avait souhaitées. En effet, les décideurs de la chaîne de TV ont raccourci la durée d'apparition à l'écran des épisodes et encadré ceux-ci du titre, de la date de réalisation et du nom de l'auteur. Ce qui devait être une coupure, une rupture dans le flux de signaux est justement **signalé**, et ce n'est pas tellement qu'on gâche l'effet de surprise, c'est que ce n'est plus un fantôme mais une production qui a quelque chose à nous dire, une annonce.

Quelle naïveté a fait oublier à quelqu'un d'aussi averti sur la nature de la télévision, quelqu'un qui n'est pas tombé dans le piège dans lequel Vostell s'est complu c'est-à-dire vouloir présenter la télévision nue, n'apportant que l'insignifiance de la neige, la reconduisant ? Quelqu'un qui avait vu que le vide n'était pas à faire « réellement » mais qu'il fallait laisser une opportunité au spectateur de le faire, comment a-t-il pu croire que le moulage imprimerait « réellement » sa forme au moule ? L'opération de Bill Viola consistait à détourner la **veille** à moitié endormie du poste, qui par son silence, par un regard soutenu, venait doucement réveiller le téléspectateur ; le carton de titre imposé par la chaîne ne fait pas **effet** de rupture, il s'inscrit dans la continuité de cuts qui maintiennent l'attention par petits chocs, tout en signifiant la continuité rassurante du *timecode*, cette horloge globale du **programme** télé.

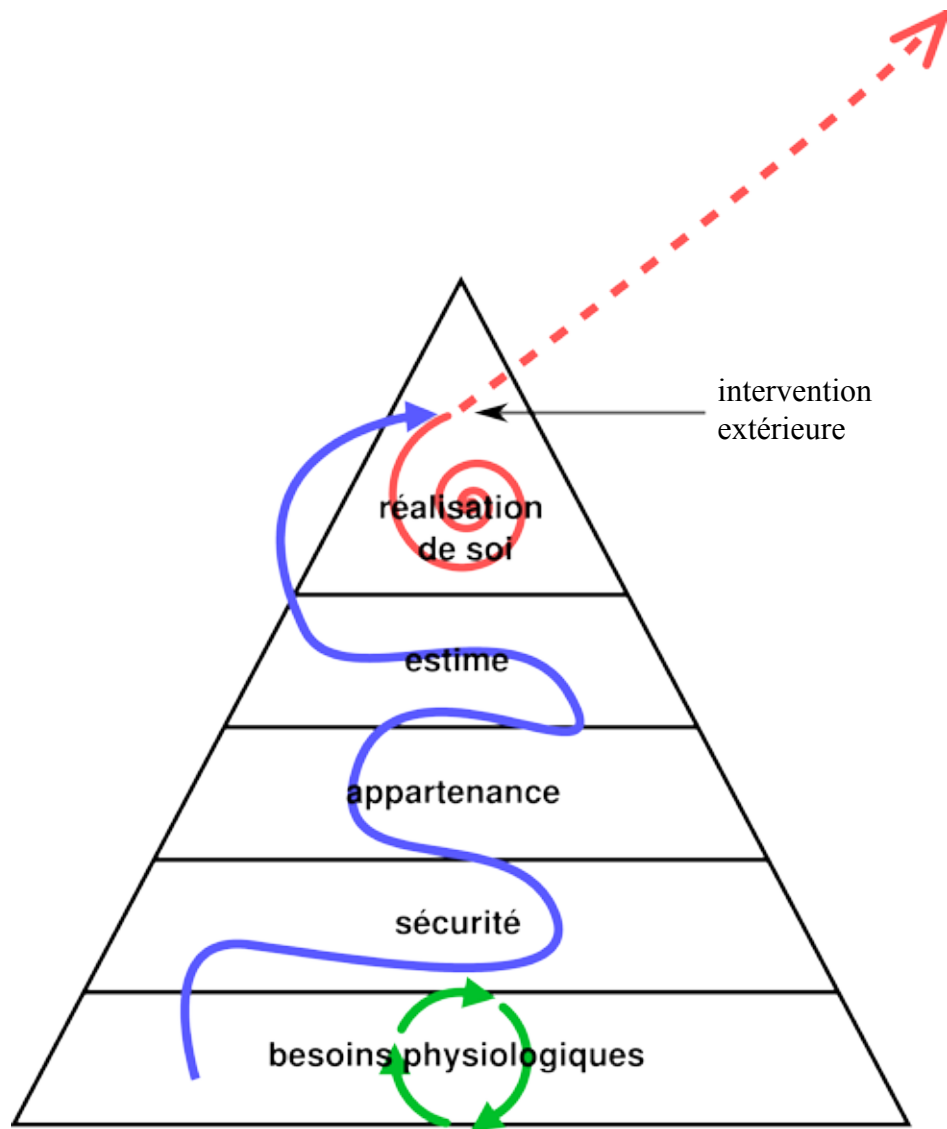
R.I.P. Maslow



La pyramide de Maslow établit une hiérarchie des besoins comme outil d'analyse des motivations d'individus ou de catégories d'individus. Du latin *motivus*, « motif », « mobile », il faut entendre dans le terme de motivation à la fois le motif comme forme répétitive d'ornement, le mouvement, ainsi que sa détermination ou cause et enfin, peut-être, le mobile, la « raison » d'un crime. Utilisée principalement dans le marketing, la pyramide de Maslow est un outil permettant d'adapter le marché aux différentes couches sociales de besoins qu'il produit.

En un certain sens, ce **modèle** est un médium qui permet de présenter (de mettre au présent) les motivations qu'il entend révéler. Le terme de médium désigne, dans un objet culturel, scientifique, médiatique ou artistique – bref dans toute production avec l'intention de signifier –, le caractère matériel par lequel est véhiculé une image, un message, une information, un savoir... Littéralement, le médium est le *moyen* de la communication. Mais on appelle aussi médium la personne qui prétend pouvoir servir d'intermédiaire avec l'esprit des morts, qui rend présent ce qui devrait appartenir au passé.

C'est ce que nous voulons voir ici, comment la pyramide



- zombie
- fantôme
- médium

de Maslow, médium des théories de la communication, pourrait nous aider à connaître les motivations des revenants. Car le cas des morts-vivants pose d'emblée son paradoxe, celui d'une articulation bizarroïde entre le **corps**, souvent conçu comme un médium, le moyen de la motivation et contenant de l'esprit, qui en serait le message. Pour avoir accès aux revenants, nous nous servirons de quelques apparitions qu'ils s'acharnent à faire dans les images de cinémas et jusque dans les postes de télé **domestiques**.

Premier lieu d'apparition, depuis 1978 : *Zombie* (le titre original est *Dawn of the Dead*) de George Andrew Romero. Ce sont des revenants dont les corps sont de chair morte, grisâtre et ne se régénérant plus, dénuée de vie mais pas de mobilité. Bien que morts dans leur chair, leur capacité à se mouvoir nous laisse soupçonner une motivation, nous autorisant à les faire entrer dans la pyramide de Maslow. La mobilité des zombies peut être réduite à deux fonctions : se déplacer et s'alimenter. Ce moteur-désir unique les place au plus bas niveau de la pyramide : celui des besoins physiologiques. On notera qu'ils ne correspondent que partiellement à cette catégorie car, jusqu'à présent, les apparitions qu'ils ont faites ne nous indiquent pas s'ils satisfont aux besoins de dormir ou de boire. À aucun moment non plus, un mort-vivant n'a été surpris en train de chercher à satisfaire des besoins de participation et d'appartenance, encore moins de reconnaissance ou même de sécurité (leur incompréhension manifeste du code de la route et des trottoirs piétonniers le prouve).

D'apparence, autant que d'un point de vue conceptuel, les zombies pourraient être rapprochés de ceux qu'on

nomme *lumpenproletariat*, le « prolétariat en haillons ». Les précisions que certains écrits ont données à propos de cette catégorie pourraient peut-être nous permettre de savoir si les zombies entrent dans celle-ci. Marx, par exemple, conseille de se méfier de cette « [...] *masse nettement distincte du prolétariat industriel, pépinière de voleurs et de criminels de toute espèce, vivant des déchets de la société, individus sans métier avoué, rôdeurs, gens sans aveu et sans feu [...]* » parce qu'elle ne développe pas forcément une conscience de classe et que ses membres sont « [...] *tout à fait influençables et capables des plus hauts faits d'héroïsme et de l'abnégation la plus exaltée, comme des actes de banditisme les plus crapuleux et de la vénalité la plus infâme* »¹. En somme, incapables d'appartenance (niveau 3), insensibles à tout mot d'ordre idéologique (niveau 3 à 5), les « lumpens » peuvent au mieux être instrumentalisés (notamment par la bourgeoisie contre-révolutionnaire) en leur tendant la carotte du besoin physiologique (niveau 1). Et pourtant les zombies, eux à qui on n'a jamais connu de travail salarié précis, ne finissent pas en bras armé du capital : c'est toute l'ironie qui se joue dans *Zombie* lorsqu'on les voit renverser les étals de bijoux, les accessoires et la parfumerie de la galerie marchande. Ce qui se renverse, avec les belles marchandises, ce sont les positions dans le mouvement insatiable du capital : les zombies en haillons tuent pour manger et, par là, grossissent leurs rangs, comme d'autres exploitent et gonflent le capital. Jamais ces infatigables mangeurs, lorsqu'ils satisfont leurs besoins physiologiques ne passent à un niveau supérieur (la sécurité, puis l'appartenance, etc...) comme le voudraient pourtant les

1 *Les luttes de classes en France*, Karl Marx, 1850

lois de la pyramide de Maslow.

Ce qui semble les motiver, c'est la chair vivante, et c'est dans leur chair morte qu'ils se meuvent. Radicalement déraisonnable, leur esprit demeurant parfaitement inaccessible, le mobile du massacre qu'ils perpétuent reste incompris. Étrange phénomène que la zombification, dont on peine à trouver l'origine et la fin, hormis la faim.

On pourrait supposer du peu d'affection visible que provoquent sur eux les crimes que les zombies commettent, qu'il ont perdu l'esprit en même temps que la vitalité de leur chair. La motivation se logerait alors dans leur chair, comme une maladie. Et sans doute une maladie contagieuse car ceux qui ont été mordus par des zombies sont comme infectés ; après un temps d'incubation, ils présentent tous les symptômes du mort-vivant précédemment décrits. La zombification apparaît comme un **corps** étranger, une bactérie qui survit au corps vivant, une maladie mortellement transmissible. Toutefois, il nous est signalé par les nombreuses apparitions de zombies convoqués par le médium-cinématographe, que, parfois, ce sont tous les morts qui reviennent à la vie, qu'ils aient été mordus ou non. La zombification n'apparaît plus alors comme une maladie, mais comme une dysfonction de la mort elle-même, entraînant un phénomène de masse.

S'il faut un esprit pour se mouvoir, où se trouve l'esprit des zombie ? Les scènes de zombies démembrés tentant, malgré leur handicap et avec une difficulté grotesque, de se porter en avant, d'avancer, nous montrent que contrairement aux **fantômes**, si esprit il y a, celui-ci reste enfermé de façon indiscernable dans la carcasse. Dans certains récits ou études, on rapporte que le zombie « meurt » lorsqu'on transperce son cerveau ou qu'on lui

tranche la tête ; nous supposons que celui-là est le zombie du neuroscientifique et, même s'il nous hante, on ne le regrettera pas.

L'hypothèse qu'on pourrait formuler c'est que les zombies seraient mus en quelque sorte par l'esprit ou le spectre du communisme, au sens propre, incarné. Un spectre qui hante d'ailleurs désormais l'Amérique d'après-guerre en plus de l'Europe. Mais il s'agit d'un spectre dont aucun marxiste n'aurait osé rêver : nul besoin de Parti ou de travail de conscientisation, la classe zombie tend en soi à l'abolition de toutes les classes et à l'unification mort-vivante de la société.

Parmi les revenants, le zombie est le plus proche du robot, l'**automate** mécanique, qui se meut sans intelligence connue, pur moyen. Mais, dans cette chair morte que traîne le zombie, nous pouvons reconnaître un proche, avec son passé, ses projets, tandis que le robot, du tchèque *robota*, dérivé de *robot* (« travail », « corvée ») est pur moyen au service de l'espèce humaine, générique : il est sa création. Le zombie est le reflet de l'humain dont l'esprit s'est évanoui, moyen pur, mais qui n'a pas pu rejoindre quelque enfer.

Nous l'avons déjà évoqué, selon la théorie de Maslow, un niveau supérieur ne peut concerner un sujet que si les niveaux inférieurs ont été satisfaits. Ceci pris en compte, alors le **fantôme** classique, sans **corps** et pur esprit vient prendre à contre-pied la hiérarchie de Maslow. En effet, celui-ci se trouve concerné uniquement par la partie supérieure de la pyramide : le besoin de s'accomplir, la réalisation de soi ; nul besoin physiologique,

d'appartenance ou de sécurité.

Prenons les apparitions de la jeune fille dans *L'Hôpital et ses fantômes* (Riget) de Lars Von Trier à la télévision danoise entre 1994 et 1997. Cette jeune fille hante l'ascenseur, les sous-sols ou les ondes, tous les lieux où peut se trouver une vieille femme pratiquant le spiritisme. On suit à l'écran cette « médium » gravir tous les niveaux de la pyramide : elle joue la malade pour rester dans l'hôpital (détournement des besoins physiologiques (1) pour répondre à un besoin d'appartenance (3) pour le moins singulier), elle est méprisée par les médecins qui la considèrent comme une simulatrice (més-estime (4) de ses pairs), et se met en danger à plusieurs reprises (sort des espaces de sécurité (2) jusqu'au fatal **accident** d'avion).

« Morts-vivants », ces fantômes ne sont ni réellement morts, ni réellement vivants. Pour se réaliser, ils doivent mourir « véritablement », et pour cela ils ont besoin des vivants. Ceux qu'ils hantent, ce sont les vivants, en apparaissant à n'importe quel moment et pour répéter de mystérieux messages. Ces apparitions du fantôme se font dans des **indices** qu'on vient reconnaître : une photographie, une **voix** entendue au milieu du silence le plus absolu, dans la solitude de ses propres pensées, des traits de ressemblance dans un visage, des situations similaires, des esprits enfermés, aphones.

Ce que reconstitue le médium par la collection de ces indices, c'est l'unité d'une scène passée remise au présent. Cette scène est celle où a pris place la mort du fantôme et, en la reconfigurant au présent, c'est son esprit que le médium transfère dans le monde vivant. Cette scène de mort est toujours scène d'un crime, sinon pourquoi enquêter ? Mais ce qui s'appelle « crime » pour le fantôme

n'est pas forcément la transgression d'une loi. Ainsi, la jeune fille de *L'Hôpital* n'est pas morte d'une maladie comme tous les vivants le croient, elle n'est pas morte de sa belle mort, mais assassinée. Sa fin (sa mort) n'est pas sa propre fin (sa motivation ultime), mais le moyen d'un crime à des fins étrangères. Ce qui hante les vivants, c'est ce qui n'a pas pu se réaliser dans leur monde, est resté à mi-chemin, sans moyen matériel d'aboutir mais toujours présent à l'esprit.

La réalisation de la mort du **fantôme** se fait en répétant sa scène, par la répétition d'un même motif, dans lequel se lit la motivation du fantôme. L'esprit des fantômes n'est véhiculé que par un-e médium, un contenant. Dans *L'Hôpital et ses fantômes*, la vieille femme médium elle-même meurt en dévoilant le crime. C'est que, à cet instant, elle se réalise vraiment en tant que médium, elle fait parler les **indices**, donne un lieu à ce qui n'était que fragment. Sa propre fin est concomitante de celle du fantôme : « *le message, c'est le médium* ». Les téléspectateurs ont reçu le message et la *série* prend fin.

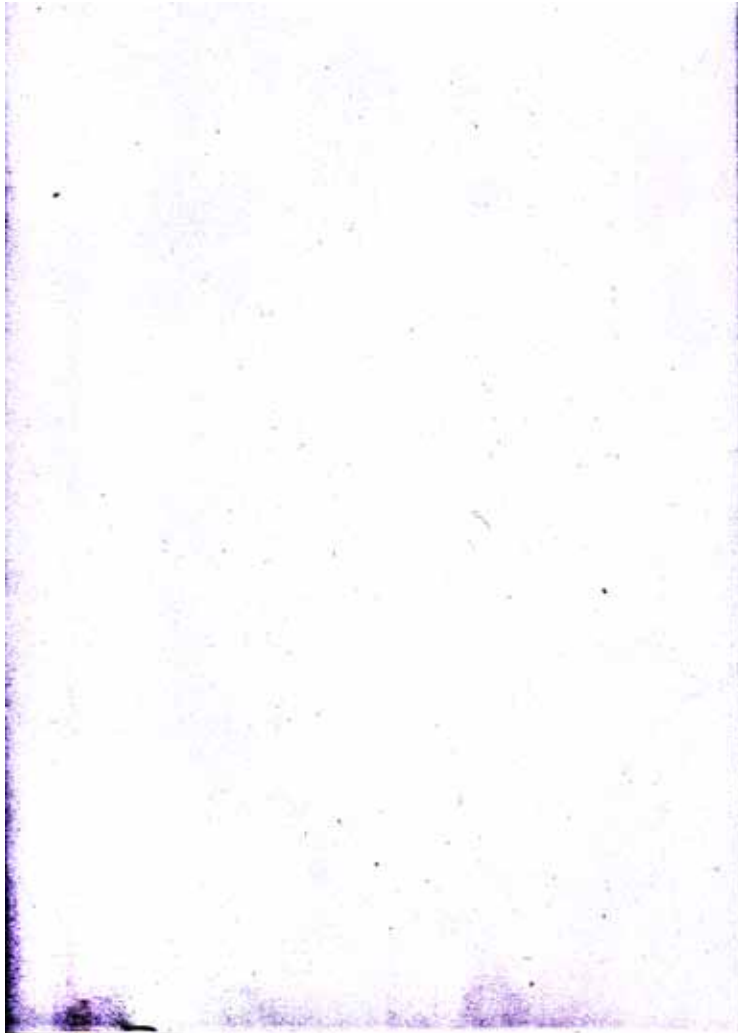


fig. 1 : détail du Livre « Lexmark X1190 imprimante/scanner Tout-En-Un » d'après Le livre « Xerox » de Ian Burn (1968), (2010), ici la page 15

Le son incommensurable

Quiconque a assisté une fois à un concert de *harsh noise* (« performance sonore » dirait l'amateur d'art contemporain) a pu ressentir la frustration de ne pas trouver les mots pour décrire et raconter son expérience. Non seulement celle-ci nous aura sans doute rendus un peu plus sourds, mais en plus, elle nous laisse aphones, bouche bée. Impossible également de chanter l'air, il n'y en pas car le musicien essaie d'échapper de toutes ses forces à la description par un code de sa manifestation sensible, comme le ferait une partition musicale écrite. Pour rapporter le concert, on pourrait l'enregistrer. Mais là aussi, toute reproduction paraît extrêmement pauvre sur la mini-chaîne d'un appartement. Difficile de se payer le prix d'un volume aussi puissant, de réinviter les effets de masquage que produisent les corps de l'audience, de relier le son maximal aux gestes minimaux du musicien : le concert-référent qu'on tente de ramener de vacances reste toujours à distance, parce qu'on ne peut pas le rapporter à un code, le contenir dans des signes.

Pourtant, il faut relever que la *noise*, cette anti-musique, suit de près l'évolution des techniques de reproduction

automatique. Mais, plus ces techniques assurent de reproduire fidèlement l'interprétation du musicien, plus l'aura se perd. Comme on le verra, la *noise*, qu'on pourrait nommer le « son incommensurable », cherche à mettre en crise tous les appareils d'enregistrement et les techniques de reproduction.

L'un des gestes les plus courants du genre est le larsen. Techniquement, un larsen se produit lorsqu'un appareil d'enregistrement (typiquement un micro) rencontre en direct un appareil de diffusion (typiquement un haut-parleur). Le larsen peut se produire parce que le micro perçoit le ronflement du haut-parleur sous tension, en **veille** ; le ronflement est renvoyé du micro au haut-parleur qui l'amplifie, et le rend plus perceptible pour le micro qui le renvoie à nouveau (ce qu'on appelle le *feedback*), mais plus puissant, dans le haut-parleur. Et ainsi de suite, à la vitesse du son et de l'électricité. En faisant se rencontrer la source-cause et le son-conséquence, par un court-circuit dans la chaîne causale de l'instrument, le larsen transforme l'appareil de reproduction en appareil producteur de son. Par l'**effet** de *feedback*, la *noise* réalise littéralement la prophétie de McLuhan, « *le message c'est le médium* ». Et le battement d'ailes d'un papillon électrique s'amplifie en un tremblement de terre assourdissant, un bruit blanc.

« ...la présence simultanée de tous les sons audibles aura pour résultat le bruit blanc, la somme indifférenciée de toutes les fréquences. Or, ce bruit blanc qui, en bonne logique, devrait correspondre à un maximum d'information, équivaut en fait à une information nulle. Notre oreille, privée de toute indication, n'est même plus capable de faire un choix. Elle assiste passive et impuissante au spectacle du magma originel. Il y a donc un seuil au-delà duquel la richesse d'information se change en « bruit ». »

Umberto Eco, *L'Œuvre Ouverte*

La définition du « bruit blanc » donnée ici est techniquement exacte, sauf qu'en le faisant exister, c'est-à-dire en le faisant sortir par un médium, le bruit blanc n'est jamais absolu, inaltéré.

Toutes les techniques d'enregistrement sont des mesures, on peut l'entendre dans la notion de *rapport signal sur bruit*, utilisé autant pour l'évaluation des appareils musicaux que dans la statistique des sciences humaines. Cette mesure se fait en entrant un **signal** d'un volume donné dans un système de diffusion / transmission / communication / reproduction et en observant à sa sortie ce qui a été ajouté au signal : le bruit. Le rapport signal sur bruit est la comparaison, la mesure du signal à ce bruit « de fond », en reste. Plus le niveau du bruit s'approche de celui du signal, moins on peut les distinguer, moins la qualité de l'appareil est considérée comme bonne. Car le bruit c'est tout le non-intentionnel, l'inutile, le parasite, l'insignifiant : ce qu'on ne veut pas entendre.

À propos des mesures musicales, John Cage souligne que la seule mesure commune au silence (ce qu'il appelle aussi le bruit non-intentionnel) et à la musique (le bruit intentionnel) est la durée. Du silence sont évacuées les mesures du volume, du timbre ou de la tonalité.

Au regard du « rapport signal sur bruit », la *noise* réduit au minimum le signal (à transmettre, l'intention) et amplifie considérablement le niveau de bruit de fond : elle rapporte celui-ci au niveau conventionnel du signal, de « ce qu'il faut entendre ». Entre le ready-made du silence de John Cage et la *harsh noise*, il est évident que la différence se situe dans le volume. Tandis que 4'33" laisse par le silence le soin à l'auditeur d'amplifier son attention

à tous les **accidents**, la noise amplifie elle-même le bruit de fond *intrinsèque* à la machine.

De nombreuses œuvres utilisent des procédés analogues pour produire l’empreinte du médium, du moule lui-même. Par exemple *Zen for film* de Nam June Paik donne à voir un projecteur dans lequel se déroule et se ré-enroule en boucle une pellicule vierge. Plus l’œuvre est montrée, plus l’image blanche « zen » se couvre de rayures, de poussière, de brûlures, d’**indices** qui trahissent la présence chaude et hostile de l’appareil. C’est dans la durée et par le vide d’image que se creusent et s’amplifient l’empreinte du médium qui, paradoxalement, recrée de l’aura, de l’unique, dans la machine de reproduction. De même, *Le livre « Xerox »*, de Ian Burn (1968), constitué de photocopies successives d’une page blanche retrouve, par un protocole de reproduction pourtant transparent et réalisable par n’importe qui, une forme d’**authenticité**, d’unicité, qui n’est plus celle d’un auteur ou d’un référent représenté, mais l’aura d’un photocopieur.

En ce sens, la *noise* est une forme de l’**iconoclasme** car elle refuse l’image comme **signal** passé par un médium. En présentant les machines de reproduction (d’un son toujours déjà passé) à vide ou presque, elle crée une situation de pure présence.

C’est à l’expérience de cette présence unique qu’est invité l’auditeur. La *noise* ne peut s’entendre que dans un **corps-à-corps**. Elle donne l’empreinte de l’appareil, mais requiert notre corps pour la mesurer, en durée et en volume. Le concert de *noise* s’apparente à une séance d’entraînement au bruit qui éprouve la résistance physique (ou conceptuelle ?) de l’auditeur. Il est d’ailleurs notoire

que le bruit blanc – auquel ces concerts ressemblent souvent – est utilisé dans les interrogatoires comme technique de déstabilisation, voire de torture. De même, l’envie de vomir que peuvent provoquer certains sons à des volumes importants vient rappeler l’étymologie de la *noise* qui provient du latin *nausea*, « le mal de mer ».

Tout **entraînement** suppose une limite qu’on cherche à pousser plus loin et durablement. Cela suppose que cette limite est faite d’un matériau dont la plastique possède suffisamment d’inertie pour que, lorsque l’on y imprime avec force une forme nouvelle, le matériau la conserve suffisamment longtemps après. Ici, ce « longtemps après », c’est lorsque le bruit s’est tu. L’acouphène n’est pas seulement une blessure de l’oreille, la marque d’une expérience violente qui nous a traumatisés, peut-être même de façon irréversible, mais c’est aussi l’empreinte qui nous a formés et qui nous a rendu sensibles. Cette limite qu’on repousse par l’entraînement, c’est le fameux « *seuil au-delà duquel la richesse d’information se change en bruit* » évoqué par Umberto Eco. C’est peut-être aussi la limite qui sépare le musical du non-musical.

L’intention est ici que que l’auditeur reconnaisse avec attention les intentions secrètes d’un bruit qu’on dit non-intentionnel. Qu’il soit entraîné à rapporter le bruit au niveau du signal, c’est-à-dire au niveau, si ce n’est de l’interprétation, de ce qui peut être écouté.

Revenons à notre frustration initiale : que rapporter de l’expérience immédiate du bruit ? Alors ? Un nom de groupe, une date de Merzbow, la couleur du tee-shirt de Russel Haswell, la taille immense de la table de mixage de Fennesz, la cicatrice de guerre d’un acouphène, une

photo des gestes de destruction d'Hanatarash, la posture de Masonna... en somme des trophées qui marquent une victoire. D'où sans doute l'impression d'arrogance mutique que peuvent laisser les amateurs de *harsh noise*, cette caste entraînée de ceux qui ont survécu. C'est la force et la limite des stratégies d'**entraînement** : liées à une expérience corporelle, répété dans un rituel, elles ne se constituent jamais complètement en savoir transmissible et durable. Mais à l'heure de la numérisation des savoirs et de la mesure des formes de vie, sa puissance politique est de former une communauté incommensurable.

Au centre de l'attention

On a interprété le ready-made comme un moyen de réunir l'art (ou le musée) et la vie, sous-entendu que ces deux domaines auraient été, originellement, indissociés puis séparés. Ce n'est pas vraiment le cas : l'apparition d'objets « tout faits » est en partie liée à une époque progressivement inondée, par l'industrie, d'objets en série. Ainsi, il s'agit plutôt d'une réponse par l'art à une situation de la vie, au moyen comme on le verra, du sacrifice¹ d'un objet au nom de tous les autres, de la série. Exemple, un vrai modèle !

L'objet de notre époque n'est jamais vraiment perçu comme solitaire, car notre perception s'est habituée à n'y reconnaître que l'identique, ce qui, en lui, renvoie toujours à la série, à son espèce. C'est par cette équivalence qu'opère la valeur d'échange ; mais c'est aussi ce qui fait que l'usage (le caractère instrumental ou utilitaire)

¹ Pour ce texte, afin d'éclairer le fonctionnement du ready-made, et les rapports entre musée, usage et mythe, nous nous reposons sur notre lecture d'*Éloge de la profanation*, in *Profanations* de Giorgio Agamben, ainsi que *Qu'est-ce qu'un dispositif ?* du même auteur, qui décrivent les relations entre sacré et profane, ainsi que les gestes qui les régulent.

n'est presque plus l'appréhension immédiate d'un objet neuf. Ce qui est sensé n'être pas doué de **parole** est en fait emballé d'un discours (publicité, mode d'emploi, signalétique...) qui nous est adressé, et destine l'objet entre nos **main**s à une fin particulière qui est aussi sa limite. Comme le formule W. Benjamin, cette époque porte « *la marque d'une perception dont le « sens de l'identique dans le monde » s'est aiguisé au point, que, moyennant la reproduction, elle parvient à standardiser l'unique* ».

Le caractère fétiche/religieux d'un objet (ou du moins de sa version marchande) réside dans la conjonction de cette parole (le mythe) et d'un usage qui vient le confirmer. En activant l'objet « passif », nous nous plaçons dans une position d'« utilisateur » qui vient incarner un récit, jouant les gestes et les paroles d'une pièce déjà écrite, un **programme**. C'est là le problème de la technique : l'objet, pris en main, devenu instrumental, ne vient jamais seul (moyen pur). Il y a toujours une parole, une petite **voix** qui nous murmure de quelle manière user de cet objet, pour nous orienter vers une fin et nous demander de rejouer l'histoire.

« Pour trouver une analogie à ce phénomène, il faut la chercher dans la région nuageuse du monde religieux. Là les produits du cerveau humain ont l'aspect d'êtres indépendants, doués de corps particuliers, en communication avec les hommes et entre eux. Il en est de même des produits de la main de l'homme dans le monde marchand. »

Karl Marx, *Le caractère fétiche de la marchandise et son secret* (1867)

L'intérêt politique de l'espace du **musée** et de l'acte du ready-made aura été, un temps, de séparer ces deux aspects en opérant un sacrifice. En plaçant l'objet dans le musée, celui-ci est soustrait à tout usage, et sa face mythique

exposée seule, à vide, sans personne pour l'incarner. Et par l'autorité du musée qui « signifie » tous les objets en son sein, se produit un **effet** de « sur-**jeu** » du mythe. Exposé au regard mais interdit à nos **main**s (acquis par le musée, mis en **veille** par le vigile), le ready-made nous met à distance de l'usage réglé par le mythe, cet usage qu'on se doit de faire avec les identiques de cet objet, hors du musée. Le sacrifice du musée paie le prix pour extraire l'objet de la série industrielle et du commerce industriel : la valeur astronomique d'un ready-made sur le « marché de l'art » démontre que sa valeur d'échange n'est plus équivalente à l'espèce à laquelle il devait appartenir (la pelle sacrifiée par Duchamp vaut bien plus cher que la même dans un magasin de bricolage), elle est mise en orbite, loin du commerce terrestre.

Si le musée consacre (rend sacré) les objets en les retirant de l'usage commun, en les désactivant, que viennent faire les œuvres « interactives » dans nos musées ? Outre la bêtise du slogan de cette catégorie (comme si les œuvres n'étaient pas déjà toutes interactives), il laisse croire que désormais, on vient au musée pour faire ses petites affaires comme au dehors. Mais le verbiage sur la désacralisation du musée est une tromperie complète : soit les techniques interactives dans le musée restent les mêmes qu'au dehors et leur exposition n'apporte rien, soit c'est « l'interactivité » du musée, lui-même dispositif, qui prend le dessus, en maintenant d'autorité le spectateur dans sa position. Si l'œuvre interactive cherche à innover, de par son originalité, elle ne renvoie à aucune série, l'action du « spect'acteur » vient seulement confirmer l'idée selon laquelle le musée serait passé d'un espace de pure

contemplation religieuse à un lieu qui nous laisse libre de nos mouvements. Ce n'est pas encore le cas.

Il existe pourtant des œuvres interactives qui peuvent, à notre sens, opérer, au sein de l'activité qu'on requiert du spectateur, un arrachement à la répétition du rite de la séparation spectaculaire-marchande. Nous prendrons ici l'exemple de *Training Center* (« centre d'entraînement »), installation interactive réalisée par Samuel Bianchini en 2005.

Sur le mur d'une salle blanche se déroule l'image d'un match de foot, filmé « comme à la télé ». Face à l'écran, un pupitre sert de support à une souris d'ordinateur. Celle-ci permet au visiteur de l'exposition de déplacer un curseur à l'écran, qui prend l'apparence d'une main lorsqu'il survole le ballon. En cliquant sur ce dernier, la main-curseur se ferme, attrape le ballon qu'on peut désormais déplacer sur l'écran. On déplace le ballon et on tente de l'envoyer vers les buts tandis que les footballeurs s'agitent autour. Le jeu semble difficile...

C'est là que le spectateur intervient vraiment, là qu'est l'enjeu, et c'est là que nous le laissons. Pour poursuivre notre description, il nous faut passer de l'autre côté, de celui qui sait, qui pourrait se placer à l'extérieur du dispositif.

Le curseur donne toujours une sensation de possession, il agit comme prothèse qui interface entre la main et l'écran. Edmond Couchot englobe sous le néologisme d'« *expérience technesthésique* » les liens analogiques qui s'établissent entre un faire et un percevoir, dans l'acte de

faire ou de regarder. Dans tout jeu vidéo dont le point de vue est cartographique (comme les *wargames*, mais aussi une partie des jeux de sports et de simulation), le déplacement de la souris se fait comme l'intervention d'une divinité sur les êtres qui peuplent un territoire : l'écran. Mais l'écran lui-même n'est qu'une fenêtre et nous savons qu'il y a toujours un hors-champ qu'on peut faire entrer par la barre de défilement (*scrolling*).

Lorsque la main du spectateur déplace le ballon, en fait, c'est elle qui en prend la place, et l'attention du spectateur avec. Et les footballeurs à l'écran se jouent de lui, du ballon comme centre d'attention. Car, dans *Training Center*, ce qui se déplace en réalité, ce n'est pas le ballon que le spectateur/joueur a saisi, mais le terrain de jeu dans la fenêtre de l'écran : l'ordinateur fait correspondre le ballon au curseur en les superposant par le déplacement du terrain-film, de l'image.

On retrouve ici le principe de relativité du mouvement qui permet de jouer sur différents points qu'on repère (centre d'intérêt, centre de l'attention, point de fuite...) c'est-à-dire sur la concentration qui, comme les cercles concentriques, place un centre sur l'autre pour établir un cadre. Ce jeu est récurrent dans les images, il n'est pas besoin de citer un film précis : nous connaissons tous l'ambiguïté du véhicule qui se déplace dans un paysage. Est-ce le personnage dans le train qui se déplace, où est-ce le paysage-film qui se déroule devant la fenêtre ? Ou encore, la sensation mille fois vécue que notre train démarre alors qu'il s'agit du train d'à côté qui se meut dans la fenêtre. S'il s'agit d'une illusion, il n'y a pas lieu de s'affoler. Nous avons tous appris à décoller les yeux de la fenêtre et à chercher un point de repère dans le

paysage pour nous assurer de notre position. La **veille** se maintient en sachant régulièrement changer le point de notre attention, d'un centre à l'autre.

C'est en arrêtant de jouer, en ne déplaçant plus le curseur, tout en maintenant la concentration (littéralement la **main** tient encore le ballon en gardant appuyé le bouton de la souris) que le joueur assiste au spectacle des footballeurs se débattant autour du ballon et autour de sa main. S'il relâche la pression de la souris, il rend le ballon aux joueurs, le match se poursuit et le ballon est renvoyé d'un bout à l'autre de l'écran, reprenant son rôle sur le terrain et renvoyant le joueur à sa position de spectateur impuissant.

Ce temps d'arrêt est nécessaire pour saisir la dépossession technique de l'image et l'illusion de possession qu'en donne le curseur. C'est dans cet instant de passage entre le jeu et le spectacle que se révèle le dispositif qui nous place immédiatement dans une position de joueur (un curseur qui réagit aux mouvements de la main et un cadre qui centre sur ce curseur – comment on est « disposé » à jouer), même si celui-ci n'a aucun enjeu (la fin en est déjà dé-terminée, c'est l'enregistrement qui gagne). Ce seuil est très discret sur le poste de télévision : le passage entre le visionnage d'un match au jeu de *soccer* est aussi léger qu'une pression sur le bouton de la console, aussi rapide qu'un changement de chaîne ou un *cut*. Désillusion : le joueur ne joue pas, il vient rejouer la partition écrite par le match de foot, où le gagnant c'est toujours le passé d'un enregistrement qu'on déroule.

C'est en laissant tomber (mouvement de résignation) que la force du spectateur réapparaît, sa possible victoire.

Victoire sur quoi, sur qui ? Victoire sur le dispositif technique qui assujettit tantôt comme spectateur, tantôt comme joueur. L'**entraînement** auquel nous livre le dispositif de *Training Center*, c'est l'apprentissage d'une capacité à poser soi-même la limite du passage entre deux dispositifs, et à renvoyer l'acte de jouer ou de regarder dans des **simulations** où l'on se laisse porter entre deux positions. Nous savons, par les drogues, ralentir notre veille et augmenter la concentration sur un seul objet pour jouir de l'ivresse et du vertige que procure cet **effet**. L'ivresse est un jeu de déstabilisation, lorsque ce que nous prenions pour le sol se dérobe sous nos pieds et qu'il nous faut retrouver un point d'appui. Dans le **musée** on s'entraîne à ce jeu, comme on peut apprendre à boire. La mention « installation interactive » prend ici le rôle du mythe du jeu, elle légende, prévient qu'il faut gagner ou perdre. S'il faut ramener un peu d'interactivité dans le musée, c'est sur le mode de la déception, c'est par le ready-made des gestes « tout faits » du jeu vidéo.

Le ready-made a fonctionné comme jeu qui fait usage de l'autorité du musée pour accentuer le mythe de l'objet jusqu'à en écœurer de tout usage, le mettre à distance, séparé dans un lieu où nous ne pouvons plus prendre place. C'est là que se trouve le problème lorsqu'on déclare vouloir sortir du musée et de sa séparation, mettre l'art au dehors, dans la sphère économique des échanges. Si le musée est partout, son autorité se dilue, se liquéfie dans la vie. Le musée omniprésent, devient Musée total, qui baigne autour de nos promenades touristiques, prend une qualité insaisissable. Car si le musée qui « signifie » tous les objets en son sein, alors tous les éléments de l'espace

public viennent potentiellement s'adresser à nous où que nous soyons, alors nous sommes toujours au centre, le musée se fond dans l'ambiance, nulle possibilité de dé-centrer. Chaque passant devient le spectateur d'une communication, son attention est non pas mobilisée vers un centre, un point, mais baignée dans le « centre-ville ».

Juin 2009, retour brutal de l'iconoclasme : La Meute, un groupe de personnes masquées, saccage le Lieu Unique à Nantes pour, selon leurs mots, attaquer « *le masque rassurant de l'Économie. Ce masque, selon nous, est aussi abject que ce qu'il cache, car il le rend possible.* »². Mais l'é-meute n'est-elle pas finalement un jeu, dans lequel ce qui se joue ne serait peut-être pas la victoire sur les flics ou une survie, mais le jeu enfantin de trouver des caches dans l'espace public, de le détourner ? Est-ce qu'il n'y pas eu confusion entre le petit musée « Lieu Unique » et le Musée Général, liquide qui se superpose à l'espace public ? Comme dans le jeu vidéo *Counter-strike*, que l'on s'enrôle dans la légion terroriste ou qu'on endosse l'uniforme de l'escouade anti-terroriste, c'est toujours le même terrain de jeu dans lequel on doit trouver des positions offensives.

2 Des détails concernant cette attaque, le tract distribué simultanément ainsi que la revendication *a posteriori*, peuvent être lus dans l'article *Pour un art des conséquences*, sur Indymedia Nantes à l'URL suivante : <http://nantes.indymedia.org/article/17790> On notera toutefois ce passage significatif quant aux questions de l'usage et de sa dissuasion : « *Les prendre au mot, et raconter notre histoire. C'est aussi ce que nous avons fait avec « l'œuvre » de l'artiste Vincent Mauger exposée au Lieu Unique : structure gigantesque en bois, enrobée de mots creux. Il invitait « le visiteur à y déambuler, à s'appropriier l'espace afin d'y créer sa propre histoire ». Qui l'a fait, sinon nous? De quoi se plaignent-ils, ces « créateurs » qui quadrillent le vide, quand nous donnons un peu de sens à leurs pauvres mots?* »

La police, elle, ne cherche qu'à identifier ceux qui sont sous les masques, à fixer les positions.

extramuros (index)

(ANONYME) : *La fête est finie*, (2005)

à lire sur <http://lafeteestfinie.free.fr>

AGAMBEN, Giorgio Agamben : « *Éloge de la profanation* », in *Profanations* (2005), éditions Rivages poche

sur les reliquats du rapport religieux dans le capitalisme, ainsi que sur les liens entre sacré et profane

AGAMBEN, Giorgio Agamben : *Qu'est-ce qu'un dispositif ?* (2007), éditions Rivages poche

définition du dispositif, pistes pour sa profanation

AMORIM, Marilia Amorim : *Raconter, démontrer, survivre : formes de savoirs et de discours dans la culture contemporaine* (2007) éditions Érès

distinction de trois formes de savoir : *Mythos* (opposition vérité/oubli), *Logos* (opposition du vrai/faux, pari de l'objectivité) et *Métis* (métamorphose pour la survie)

ARENDT, Hannah Arendt : *Condition de l'homme moderne* (1958), éditions Calmann-Lévy Pocket, coll. Agora

sur le statut de l'esclave (assigné aux tâches corporelles dans la maison, privé de la cité) et du citoyen, l'homme libre (du corps, disponible à l'espace public)

BAUDRILLARD, Jean Baudrillard : *Simulacres et simulation*, (1981), éditions Galilée

passage sur l'iconoclasme comme angoisse à détruire les images parce que, peut-être, il n'y aurait rien derrière.

sur la dissuasion comme annulation du désastre explosif au profit d'une implosion du réel

sur le musée comme seule possibilité pour l'Occident d'admettre les autres cultures, mais qui détruit toujours ses objets en les archivant

BENJAMIN, Walter Benjamin : *L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique* (première version de 1935 et dernière version de 1939) in *Œuvres III*, Gallimard, coll. Folio/essais

sur la disparition de l'authenticité (aura) avec les techniques de reproduction et ses conséquences dans la culture, l'économie et la perception

l'idée d'un cinéma comme test par l'appareil cinématographique et par le public, constitué en masse d'experts

sur le montage comme technique de « choc » et l'entraînement à ces petites attaques

BENJAMIN, Walter Benjamin : *Petite histoire de la photographie* (1931), in *Œuvres II*

« [...] malgré toute l'attitude composée [du] modèle, le spectateur se sent forcé de chercher dans une telle photo la petite étincelle de hasard, d'ici et de maintenant, grâce auquel le réel a pour ainsi dire brûlé l'image [...] »

BENJAMIN, Walter Benjamin : *Sur le concept d'histoire* (1940), in *Œuvres III*

sur les rapports entre l'automate (marionnette/marionnettiste) et le matérialisme historique

la mesure du temps entre les horloges et le calendrier des fêtes

BIANCHINI, Samuel Bianchini, *Training Center* (2005)

documentation sur <http://dispotheque.org/>

BURN, Ian Burn : *Le livre «Xerox»*, (1968) reproduit dans *Art conceptuel, une entologie*, éditions Mix

COUCHOT, Edmond Couchot : *Des images, du temps et des machines... dans les arts et la communication* (2007), Actes Sud, éditions Jacqueline Chambon

définition de la «technesthésie» et analyse du signe selon trois modes temporels : icône (passé), indice (présent) et symbole (futur)

DELEUZE, Gilles Deleuze : *Post-scriptum sur les sociétés de contrôle*, (1990) in *Connexions : art, réseaux, media*, École Nationale Supérieure des Beaux-Arts de Paris (2002),

également disponible en brochure sur : <http://infokiosques.net/spip.php?article214>

sur le passage de l'individu (société disciplinaire) au dividual (société de contrôle)

«On nous apprend que les entreprises ont une âme, ce qui est bien la nouvelle la plus terrifiante du monde.»

DÉSURBANISME : *La prévention situationnelle*, n° 19 de la revue *Désurbanisme* (avril-mai 2005)

FARGIER, Jean-Paul Fargier : *The Reflecting Pool* de Bill Viola (2005), éditions Yellow Now
sur l'absence de hors-champ dans la vidéo, et sur la télévision comme pulsation, horloge globale

FOUCAULT, Michel Foucault : *Sécurité, territoire, population* (enregistrement mp3 du cours)
analyse de la naissance du mode sécuritaire de gouverner dans un discours de la pathologie

HEIDEGGER, Martin Heidegger, *La question de la technique* (1954), in *Essais et conférences*, éditions Gallimard, coll. Tel

HILL, Gary Hill : *Mediations*, (1986)

KEATON, Buster Keaton : *The Goat*, (1921)

KRAUSS, Rosalind Krauss : « Grilles », in *L'avant-garde et autres mythes de la modernité*, (1981)

KUBRICK, Stanley Kubrick : *Docteur Folamour*, (1964)

LAMM, Olivier Lamm : «As loud as possible », in *Palais/ magazine* n°3

LANGE, André Lange : *Histoire de la télévision*, multiples textes et documents sur <http://histv.free.fr>

LYOTARD, Jean-François Lyotard : *La condition postmoderne* (1979), éditions de Minuit, coll. Critique
sur les savoirs dont la survie dépend de leur numérisation d'où la disparition de savoirs spécifiquement transmis dans un corps-à-corps

MARX, Karl Marx : *Le caractère fétiche de la marchandise et son secret*, (1867)
à lire sur : <http://infokiosques.net/spip.php?article265>

MARX & ENGELS, Karl Marx et Friedrich Engels : *Manifeste du Parti Communiste*, (1848), Libro

«Un spectre hante l'Europe : le spectre du communisme.»

PARRENO, Philippe Parreno, *Anywhere out of the world*, (2000)
documentation sur : <http://www.airdeparis.com/pann2.htm>

Cette vidéo fait partie du projet *No Ghost Just a Shell*, initié avec Pierre Huygues qui consistait à acheter un personnage de fiction «bon marché» et de proposer à différents artistes de le faire survivre en lui donnant une seconde vie dans une œuvre.

ROMERO, George Andrew Romero : *Zombie (Dawn of the Dead)*, (1978)

SORENTE, Isabelle Sorente : *Défense de la pornographie – critique de la démolition filmée* (2002)
<http://fredericjoignot.blogspot.com/archive/2007/03/24/indebombay-ville-du-futur-immediat.html>

TATI, Jacques Tati : *Mon Oncle* (1958)

TIQQUN : *Théorie du Bloom*, réédité par La Fabrique (2004)
sur les dispositifs-prothèses : « «En fait le Bloom c'est l'homme aliéné.» Mais non : le Bloom, c'est l'homme qui s'est à ce point confondu avec son aliénation qu'il serait absurde de vouloir les séparer.»

sur les expatriés : « la condition d'exil des hommes et de leur monde commun dans l'irreprésentabilité coïncide avec la situation de clandestinité existentielle qui leur échoit dans le Spectacle. »

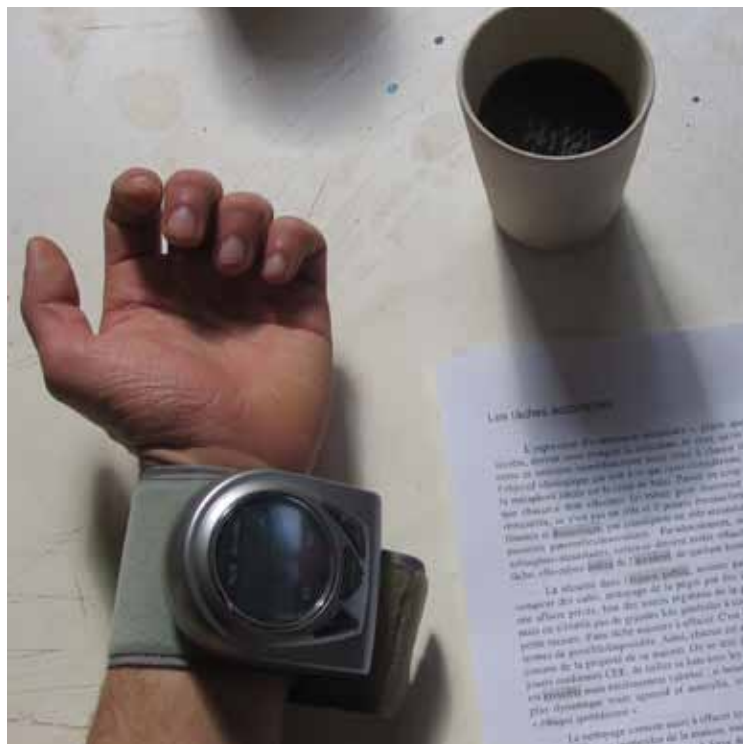
VON TRIER, Lars Von Trier : *L'Hôpital et ses fantômes (Riget)* (1994-1997)

VIOLA, Bill Viola : *Reverse Television*, (1983-1984)

WATKINS, Peter Watkins : *La Bombe (The War Game)*, (1965)

ZANETTI, Ivo Zanetti : « Conversation avec Steven Parrino », dans *Palais/ magazine* n°3

ŽIŽEK & FIENNES, Slavoj Žižek et Sophie Fiennes : *The Pervert's Guide to Cinema*, (2006)



L'ordre des textes n'étant pas particulièrement signifiant, il a été préféré le protocole suivant afin de le déterminer :

- lire le texte à voix haute
- ce faisant, penser à un lecteur potentiel
- mesurer le rythme cardiaque sur cette période

Les mesures pour chaque texte, notées en battements par minute (BPM) et reportées ci-contre, sont classées par ordre croissant, déterminant leur position dans le livre.

Table des matières

	BPM	page
Expatriés dans les espaces désarmés.....	77	11
Déconstruire : ça te fait de l'effet, non ?.....	80	19
L'indicateur perturbé.....	82	31
Daft technology.....	84	43
Petite généalogie du Jeu de la Vie.....	86	53
[Fwd : in memoriam].....	89	63
MEGAPHONE : la voix critique.....	92	69
Les tâches accomplies.....	93	77
Ma ville est un site internet.....	95	83
En fin de programme.....	98	87
R.I.P. Maslow.....	101	93
Le son incommensurable.....	104	103
Au centre de l'attention.....	107	111
extramuros (index).....		120

imprimé et relié à Angers
avril 2010

