

On ne connaît les chiffres que d'un côté du plan | Tobias Kaspar, Simon Wachsmuth, François Lancien-Guilberteau, Pierre Paulin, Camilla Wills

Alors que Londres est assaillie par le Blitz, Tyrone Slothrop, le héros de *L'arc-en-ciel de la gravité* de Thomas Pynchon, est en mission dans le sud de la France récemment libérée. Il y tombe amoureux de Katje Borgesius qui, comme tout le monde dans ce roman, pourrait être une espionne. Dans cet environnement de recherches technologiques, balistiques et physiologiques qui se font dans le plus grand secret, chacun cherche à décoder de possibles explications ou messages dans tout ce qui fait signe, de l'organisation de résistances électroniques aux chiffres et couleurs des tables de roulette. Tout est code, tout est signe parce que tout s'exprime en données qui peuvent être contrôlées et donc émettre un message, quel qu'il soit. Parlant des missiles qui tombent sur Londres, Katje murmure à Slothrop:

«Tu étais à Londres quand ils tombaient... Moi, j'étais à 's-Gravenhage quand ils décollaient (elle prononce le nom étrange avec la nostalgie de l'exil), entre nous il n'y a pas seulement la trajectoire d'une fusée, mais toute une vie. Tu finiras par comprendre qu'entre ces deux points, pendant cinq minutes de vol, une vie entière s'écoule. Tu ne connais pas les chiffres de notre côté du plan de vol. Il y a tant de choses derrière, que nous ignorons...»

Dans ce roman où des messages secrets peuvent être encodés dans presque tout, cette tirade ajoute aux tentatives anglaises de prédire la fréquence et la destination des tirs ennemis une sorte de divination. Même les technologies les plus systématiques pourraient bien cacher des significations ésotériques.

C'est autour de ces possibilités de lire des messages au travers d'émissions étranges que tourne la vidéo *Receiving Messages* de **Camilla Wills**. S'interrogeant sur la provenance des bleus qu'elle découvre sur ses jambes, elle en prend des photographies et pour les rendre visibles à l'objectif de son ordinateur soulève pantalon ou short. Sa pose a de fait quelque chose du *contraposto* grec, déplaçant cette représentation dans une antiquité où la divination fait apparaître des messages dans l'environnement quotidien. Ces marques sur son corps produites par un événement oublié peuvent être le départ d'une enquête pour en retrouver l'origine. Elles apparaissent ainsi comme ce que Carlo Ginzburg dans *Traces: racines d'un paradigme indiciaire*, considère comme la première écriture: les traces laissées par les animaux que les chasseurs étudient pour les reconnaître. Un événement éloigné dans le temps laisse des marques qui, bien lues, peuvent le raconter. Cette vidéo fait apparaître par intermittence des images qui la montrent littéralement recevoir des messages. Et, puisque pour les lire correctement il faut retrouver l'émetteur, on peut considérer que ce à quoi nous avons affaire ici est de l'ordre de la transmission. Car ces bleus sont bien des événements encodés dont le déchiffrement nécessite interprétation. Celle-ci est en effet seule guide pour composer une histoire puisque l'information est lacunaire.



Simon Wachsmuth, *Untitled*, 2013

C'est également sur cette carence et sur la place qu'elle laisse que s'appuie le projet de **Simon Wachsmuth** qui à la *Free University* de Berlin trouve des reproductions de peintures. Déchirées, il n'en reste que certains bords. C'est à partir de ces quelques restes de reproduction noir et blanc qu'il remonte jusqu'à la peinture originale. A l'aide d'un calcul algorithmique il en définit la couleur majoritaire qu'il utilise pour composer un aplat mural sur lequel sont positionnés les bouts d'images conservés. Si le fond coloré n'a pas vocation à combler les informations perdues par la destruction qu'a connue la reproduction, ce *wall drawing* redonne à la peinture sa place sur un mur tout en rendant visibles les transformations et modifications qu'elle a connues avant d'y apparaître. En effet la reproduction utilisée par Simon Wachsmuth fait perdre certaines caractéristiques à la peinture originale (dimension, couleur) mais lui en offre d'autres (maniabilité, multiplication) modifiant de fait la lecture que l'on peut en faire. Ainsi aux informations perdues par la reproduction et son

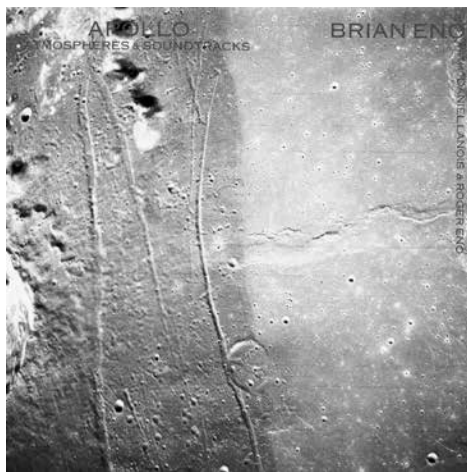
altération Simon Wachsmuth en ajoute d'autres, qui pour autant ne comblent pas cette absence. Ce qu'il présente n'est pas une tentative de rendre compte fidèlement de la peinture mais s'apparente plus à une tentative d'identifier les modifications qu'elle a subies au cours de ces successives transformations.

Ici la transmission apparaît comme le fait d'adapter un objet à un système de codification lui permettant de circuler dans les canaux adéquats. Qu'il s'agisse de communiquer un savoir, d'envoyer une pièce jointe par courrier électronique ou d'expérimenter dans le domaine de la téléportation, on retrouve le même mode opératoire. Or, si toutes les méthodes de transmission ont pour objectif qu'un objet reste identique de son émission à sa réception, le principe sur lequel elles s'appuient implique certaines altérations. Des altérations qui tiennent autant à des changements de format et de définition qu'au principe même de toute transmission, celui d'encoder. Principe qui est à la base de toute écriture.

D'après Jacques Derrida dans *De la Grammatologie*, le déchiffrement des hiéroglyphes s'est fait lorsqu'on a pu lire les noms propres qu'ils comportaient. Ces symboles cessent d'être d'obscurs codes mystérieux au moment où l'on découvre des noms de divinités. Parallèlement, on réalise que des noms étrangers sont inscrits phonétiquement en positionnant des idéogrammes selon le son qu'ils impliquent leur prononciation. Le nom propre apparaît ainsi pour le philosophe comme la base d'une théorie de l'écriture et la correspondance phonétique comme une méthode.

L'analyse conduite par Gregory Ulmer dans *Applied Grammatology* l'amène à tenter de relier l'approche derridienne aux outils multimédias. Il étudie en quoi les méthodes du philosophe, basées sur la non-linéarité, la pensée par association et le refus des disciplines correspondent à une ère numérique et multimédia dont les outils fonctionnent sur les mêmes principes. Il explique ainsi comment et pourquoi Derrida fait une étude de Francis Ponge en prenant comme point de repère l'homophonie de son nom avec celle du mot éponge. Selon Ulmer ce que met en place Derrida apparaît comme un exercice qui consiste à formuler un sens qui naît du croisement de références rapprochées sur la seule base de leurs ressemblances phonétiques. Les jeux de mots par homophonie, récurrents chez Derrida, sont ainsi expliqués par une citation du philosophe qui dit dans *La carte postale* « quoi que j'en dise, je cherche avant tout à produire des effets ». De là découle une affirmation de Ulmer: « l'effet spécifique qu'il cherche est l'équivalent textuel de l'effet de moiré dont les motifs sont tissés dans le langage sur le métier du destin (*Moirá*). Comme nous l'avons déjà noté en ce qui concerne son intérêt pour les caractéristiques idéographiques et non-phonétiques de l'écriture, Derrida veut redonner à l'écriture l'équilibre entre conception (*design*) et symbole qu'elle avait avec les hiéroglyphes. »

Ce détachement du sens au profit d'un intérêt graphique et sonore permet de considérer l'écriture comme un ensemble de signes dont on peut déplacer la signification par changement de registre (Ponge/éponge ou différence/différence). Cela se pratique ainsi en jouant sur ce que Ulmer appelle la « double marque » par laquelle un terme reste partiellement attaché à son nom alors qu'il est déplacé vers une autre famille de terminologie. Autrement dit, en disséquant la relation entre code signifiant et code visuel, Derrida ouvre les portes d'un domaine où le signifié s'enrichit des erreurs de transmission.



Apollo: Atmospheres and Soundtracks de Brian Eno, 1983

Cette conception de l'effet de moiré comme superposition d'éléments hétérogènes réunis par une proximité formelle peut servir à approcher le projet de **François Lancien-Guilberteau** qui consiste à engager une maquetteuse et un photographe pour produire un cliché de sa peau, peinte en blanc, de façon à ce qu'elle évoque la surface lunaire telle que représentée sur la pochette de l'album *Apollo: Atmospheres & Soundtracks* de Brian Eno.

L'image ainsi produite est présentée horizontalement sur un socle de plexiglas. Ce qui y est en jeu est un léger tremblement entre voir ce qu'elle représente, comprendre de quoi elle est faite et comprendre à quoi elle renvoie. Plus encore, elle met en doute le fait que toute photographie soit une représentation fidèle du monde tel qu'il est puisqu'ici selon l'angle de vue que l'on adopte pour l'approcher son sens dérive dans une direction ou une autre. La signification ainsi apparaît comme dépendante de son contexte de lecture.

Là encore les données qui constituent cette image sont formatées par les canaux qui les traitent. Pures informations objectives en tant que photographies numériques, leur lecture est pourtant brouillée par leur transmission, tout comme l'est la voix de Dan Graham dans la pièce sonore *Rebirth* qu'a produit **Pierre Paulin** en collaboration avec Luc Kheradmand.

Celle-ci provient d'une captation accessible sur Internet de la célèbre performance *Lax/Relax* où une voix de femme, diffusée sur bande enregistrée, égrène des « lax » auxquels Graham, présent sur place, répond « relax ». Cet exercice, proche d'un mantra, avait entre autre comme inspiration la relation de *feedback* dans laquelle s'établissent échanges et interrelations entre être humain et machine d'enregistrement. C'est cette relation que remet en jeu Pierre Paulin en exploitant une reproduction numérique d'une captation sur bande vidéo dont il extrait le son pour en faire un remix Ambient, un style de musique fait de longues sonorités sans rythmique inventé par Brian Eno et largement exploité dans le courant New-Age pour son caractère méditatif. Le *feedback* que produit Pierre Paulin se joue entre un enregistrement de Dan Graham et la manipulation offerte par son accessibilité sur le réseau. Il déplace ainsi ce qui pourrait paraître comme une froide démonstration conceptuelle vers une forme plus explicite de spiritualité technologique. On a là affaire au parasitage d'une transmission qui altère son message. Les données obtenues sur Internet sont réutilisées d'une manière qui ne correspond pas exactement à l'œuvre qu'elles étaient sensées composer.



Tobias Kaspar, *The Bling Ring*, 2013

C'est également avec quelques informations éparses trouvées sur la toile que **Tobias Kaspar** réalise une pièce à propos du prochain film de Sophia Coppola avant sa sortie sur les écrans. *The Bling Ring* se base sur une histoire vraie, celle d'un groupe de jeunes filles et d'un garçon vivant à Los Angeles qui se renseignent précisément sur les lieux de vie et les déplacements de stars qu'ils admirent pour rentrer chez elles par effraction et leur voler leurs habits dans le seul but de parader ensuite déguisés en leurs célébrités préférées. Si le film de Coppola soulève des questions d'identification aux stars, elle le fait en les rapatriant dans les usines à rêve du cinéma. L'admiration et la fétichisation que soulève cette histoire sont exploitées par ceux qui en produisent le film. Depuis ce point de vue, le projet de Tobias Kaspar peut apparaître comme une tentative de mettre en crise le régime du spectateur que l'on caractérise habituellement comme une mise à distance du réel pour mieux le fantasmer. Mais contrairement aux positionnements artistiques qui consistent à exploiter des images déjà produites pour les détourner et en révéler le pouvoir d'identification et de normalisation, Tobias Kaspar utilise ce qu'on pourrait considérer comme une « pré-référence » dans la mesure où le film de Coppola n'est pas encore sorti. Ainsi ce que donne à voir sa pièce révèle clairement la position de fascination et d'attente: une série de photographies de gros plans sur des mains qui consultent, sur une tablette numérique, des images du tournage de *The Bling Ring*. Cette pièce ne révèle rien de l'intrigue du film mais se focalise sur les attentes jamais assouvies des spectateurs. Son projet apparaît comme un monstre mal composé issu d'une transmission ratée. La cause en est cette tentative d'expédier une image vers le futur qu'elle promet.

Cette image d'une altération produite par ce que de prime abord on pourrait considérer comme un mauvais réglage dans les modalités de transmission irrigue ce projet d'exposition et semble trouver son illustration dans les expériences de téléportation récurrentes dans la science fiction. Pourtant, ce que les scientifiques appellent aujourd'hui téléportation est bien éloigné de l'image que nous nous en faisons. Ce qu'ils nomment téléportation quantique est bien moins spectaculaire que le déplacement d'objets d'un point à un autre. Une série d'expériences a en effet été réalisée avec des particules qui, même lorsqu'elles sont éloignées l'une de l'autre, continuent de former un tout. Dans ce contexte, lorsqu'on fait interagir un photon avec l'une des deux, l'autre réagit et voit sa structure modifiée de la même façon. Si la réussite de cette expérience ne garantit pas, pour l'instant, la possibilité de téléporter un être ou un objet, elle fait naître de nombreux espoirs chez ceux qui avaient déjà été les premiers à utiliser, entre autres, les vocodeurs et l'Internet: les spécialistes du renseignement. En effet, cette possibilité d'avoir un émetteur et un récepteur qui forment un tout insécable garantit une communication où le message n'existe pas entre les deux points. Sans données transmises on aurait là affaire à une communication qu'on ne peut intercepter.

C'est sûrement cette absence qui rend la communication par téléportation quantique difficilement imaginable car lorsqu'elle nous est représentée en fiction, elle exploite toujours les particularités des systèmes de transmission que nous connaissons. En effet, si les téléportations qui se passent mal sont légions dans la science-fiction c'est parce qu'elles garantissent autant de spéculations quant à leur fonctionnement qu'elles présentent une modalité de transmission que nous comprenons. La preuve en est que toute parodie de *Space Opera* contient sa scène où un personnage est téléporté mais des parties de son corps ne sont pas à leur place à l'arrivée, parasitées par un élément étranger ou encore envoyées à une mauvaise destination, un type d'erreur de transmission que nous côtoyons quotidiennement.

Ces parasitages sont autant de signes de la façon dont une époque considère sa propre technologie. Ainsi, sur un de ses blogs, André Gunthert remarque que les interférences qui perturbent les transmissions d'hologrammes dans la saga *Star Wars* sont typiques du fonctionnement des magnétoscopes, technologie courante lors de la sortie du film à la fin des années 1970. Les problèmes de transmission ancrent ainsi les rêves technologiques dans leur actualité. De fait ils définissent également la façon dont celle-ci produit de l'écriture. Les travaux exposés ici sondent les effets d'énonciation que produisent les technologies qui les environnent. Comme Tyrone Slothrop ils cherchent à identifier un émetteur et les altérations que le message a subi de par sa transformation en code. **François Aubart**