

BIOCÉNOSE ET RHÉTORIQUE DES SYSTÈMES, LA RUSE DU SIMULACRE

Abstract

La théorie des systèmes comme outil conceptuel a permis de penser la complexité des organisations vivantes ; le vivant vient en retour comme une image commode et fréquente pour suggérer une organisation complexe. Imaginer et décrire une oeuvre comme un système est déjà un parti-pris en soi : celui d'inclure le public dans sa définition, ce qui invite à étendre les questionnements interactifs aux places respectives du public, de l'oeuvre et des autres sujets/objets en interaction, et ce précisément lorsque l'oeuvre-système participe à un éco-système, c'est à dire à un système de niveau supérieur dont les objets sont déjà des systèmes. Dans l'éco-système, c'est souvent le modèle écologique ou économique qui prévaut. Les métaphores économique et vivante engendrent tout un réseau de significations dont la première est qu'en notre propre qualité d'organisme vivant, on est invité à entrer en relation de pair à pair avec un tel système, car les infinies ruses de sa complexité, échappant à notre plein entendement et donc à notre contrôle, ne peuvent être complètement tenues en bride, le rendant ainsi plus apte à procurer un plaisir relationnel - esthétique par exemple - sans cesse renouvelé, qui peut présenter certaines affinité avec une relation entre deux êtres vivants. Si tout se joue alors d'égal à égal entre oeuvre et public, ce dernier reste néanmoins l'unité pensante (souhaitons-le...) de l'éco-système étendu (incluant oeuvres et public), et il s'agit donc de la part de l'oeuvre de se faire reconnaître comme vivante et apprivoiser par le public, c'est à dire par ses pairs détenteurs des capacités cognitives propres à pouvoir les définir comme sujets. Sur ce point, les efforts scientifiques sont jusqu'à maintenant rarement parvenus à nous faire croire à la vie artificielle en nous vantant les performances d'un organisme synthétique. La mise en place d'un simulacre en revanche se trouve paradoxalement plus apte à éveiller les désirs fantasmatiques du public, qui se mettra à lui prêter des attributs vivants et peut-être des sentiments ou une humeur. En vertu du caractère factice du simulacre, ces attributs ressentis par le public ne sont manifestement rien d'autre que les siens propres. Dans cet esprit, l'installation que j'ai proposée à IN-OUT a les attributs apparents d'un système vivant et cherche à se faire adopter comme tel par le public en mettant en place un artifice qui lui renvoie sa propre image. « *Comme vous, je connais l'oubli* », semble se lamenter l'animal, mais le public qui commence à jouer avec lui trahit qu'il l'a secrètement déjà apprivoisé.

Un système est un ensemble d'éléments en interaction. Face à la simplicité desarmante d'une telle définition, on pourrait imaginer qu'il suffit de s'attacher à comprendre et décrire les lois élémentaires auxquelles obéissent les individus pour caractériser le système et le comprendre dans sa globalité (ou alors d'instaurer ces lois, si le système est à vocation prescriptive). Or le credo de la systémique est qu'il n'en est rien : la connaissance des éléments et des lois qui gouvernent les relations individuelles n'implique pas celle du système. Il existe des propriétés globales qui ne se laissent pas décrire de façon réductionniste, c'est à dire par réduction aux éléments qui le composent. Loin de toute attente, certains traits du système *émergent* d'une façon qui resterait imprévisible à la seule connaissance des principes qui régissent leurs interactions. Ainsi, connaître la composition chimique d'une molécule ne permet pas de prévoir ses propriétés macroscopiques : est-ce un bon solvant, est-ce inflammable, collant, gluant ? Certains animaux vivant en collectivité comme les fourmis n'ont qu'une perception très locale de leur environnement immédiat. Sans qu'aucune ne soit porteuse d'un projet global pour le groupe, la colonie adopte néanmoins dans son ensemble un comportement d'une cohérence remarquable, qui est par ailleurs indispensable à sa survie. Certains modèles computationnels s'inspirent des colonies de fourmis précisément pour l'efficacité de leurs propriétés émergentes.

En infographie, des principes similaires ont été mis en oeuvre pour simuler le comportement de groupes d'oiseaux par des agents artificiels obéissant à une série de règles de mouvement très simples en fonction de leur voisinage immédiat (boids, Craig Reynolds). Le prix Nobel d'économie Thomas Schelling a pu prouver que les phénomènes de ségrégation dans les villes américaines émergent de comportements de voisinage. En spectacle vivant, le chorégraphe Ivar Hagendoorn travaille lui-aussi avec ses danseurs selon une approche explicitement systémique. L'émergence comme apparition d'inattendu est ce qui rend l'approche systémique séduisante, pour peu que les lois du système soient bien conçues.

De part sa puissance conceptuelle et sa souplesse, la théorie des systèmes est devenue un outil privilégié pour penser la complexité du vivant aussi bien dans sa définition (Varela, Atlan) que dans ses interactions biologiques ou sociales (Luhmann, par exemple). Dans le premier cas, il s'agit de penser l'organisme vivant non pas comme un individu mais comme une communauté d'entités plus petites – les organes, les cellules, les protéines, ... – l'ensemble formant ce qu'on pourrait nommer un bio-système. Dans le second, les éléments en interaction sont déjà des (bio-)systèmes qu'on ne cherche pas à diviser plus avant mais dont on observe les transactions ou édicte les lois : un tel ensemble forme une biocénose, c'est à dire étymologiquement une communauté d'êtres vivants, ou bien un éco-système si on inclut les éléments non vivants (biocénose + biotope). Le modèle systémique est ainsi convoqué à différents niveaux, depuis les réseaux métaboliques intra et extra-cellulaires jusqu'à l'organisation sociale. En retour, ces deux métaphores – celle du vivant et celle de l'écologique/économique – surgissent fréquemment à chaque fois qu'une organisation est nommée « système » (ironiquement, certains éthologues se plaignent de leur contemporains par trop cartésiens qui envisagent toujours les animaux comme des machines...). La métaphore éco{nom/log}ique accentue quant à elle les aspects transactionnels : les entités élémentaires qui y participent entrent en interaction de façon nettement plus complexe qu'aux niveaux cellulaires, ce qui suggère une certaine liberté volontaire et une reconnaissance de l'autre comme un pair. On ne négocie qu'avec un partenaire reconnu comme tel. Une cellule en revanche ne pense pas et n'a aucune profondeur sémiotique. On ne peut évidemment pas en dire autant d'un artiste programmé ¹ par un curateur, ni de son oeuvre, quelque soit sa nature (un générateur poétique, une performance, une installation participative, une sculpture, un tableau, etc.). Quelles seraient les qualités du système pour qu'il devienne à *nos yeux* un être doté d'une complexité commensurable à celle du vivant ? Quelles sont les raisons qui me pousseront moi, public, à négocier avec l'oeuvre ?

Toute oeuvre peut être vue comme un système, quitte à ce qu'il soit trivial. Un tableau est un système constitué d'un unique objet nommé tableau, et d'aucune autre relation que celle d'être identique à lui-même, qui se donne corps et âme à son public, sans aucun retour. Nous voilà bien avancé... Le tableau reste dans un mode d'interférence classique avec son observateur, mode qu'on peut mettre en regard du mode « *interactif* » dont les travaux technologiques sont friand.

Oeuvre → Public

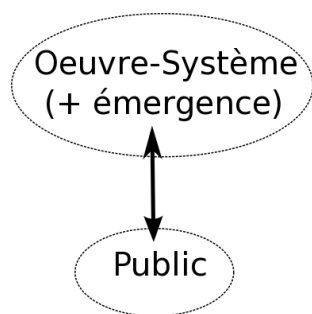
Oeuvre ↔ Public

MODE D'INTERFERENCE
CLASSIQUE

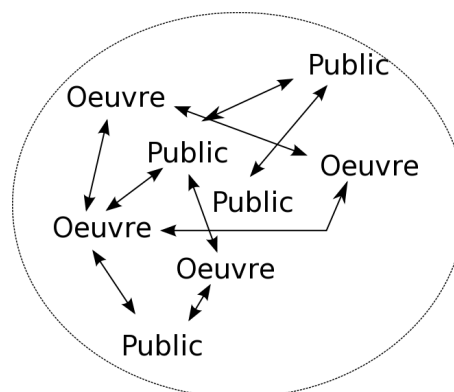
MODE D'INTERFERENCE
INTERACTIF

¹ quelle bizarrerie du langage...

L'approche systémique questionne plus avant encore ces modalités d'interférence entre oeuvre et public. Imaginer et décrire une oeuvre comme un système est un parti-pris en soi : celui d'inclure le public dans sa définition. Soit en imaginant un système propre à susciter son désir transactionnel, soit en l'incluant complètement dans la conception de l'oeuvre. Sommerer et Mignonneau, s'ils adoptent une approche systémique, créent des oeuvres-systèmes dont l'interaction avec le public fonctionne généralement selon un modèle bipartite (d'un côté le public, de l'autre l'oeuvre-système) réminiscent du mode d'interaction précédent, qui – en termes systémiques – n'est pas très loin de l'interaction allonome fondamentale, omniprésente dans l'art interactif, que Varela nomme : la commande². On pourrait dire qu'il s'agit d'un mode d'interférence systémique réduit où l'oeuvre est effectivement conçue comme un système, tirant parti du principe d'émergence, mais où l'éco-système qu'elle forme avec le public et éventuellement d'autres oeuvres n'est pas considéré.



MODE D'INTERFERENCE
SYSTEMIQUE REDUIT



MODE D'INTERFERENCE
SYSTEMIQUE COMPLET

Le mode d'interférence systémique complet engloberait public et oeuvres au sein d'une même collectivité en s'attachant à effacer les frontières internes. C'est peut-être une des directions que pourrait prendre l'éco-système IN-OUT. La difficulté qui surgit alors avec les systèmes, les rhizomes et toutes les structures qui se proclament acentrées où chacun des éléments joue sur un pied d'égalité, c'est qu'on passe sous silence le fait qu'il faille choisir un point d'observation, leur spécifier un centre et ce-faisant les dénaturer. Un système ne peut légitimement devenir un centre d'observation que s'il se constitue en unité pensante aux yeux de celui qui sera témoin, acteur ou destinataire de l'observation. La question « comment l'oeuvre voit-elle le public ? » n'est peut-être pas si dénuée de sens qu'on pourrait le croire, quitte à imaginer un petit démon comme celui de Laplace ou Maxwell, apte à incarner une conscience manifestement absente de l'oeuvre. Il faudrait alors à chaque fois étudier et articuler différents points de vue, construire des paysages inattendus en projetant le système selon un axe ou un point de fuite qu'on aura choisis. Imaginer le point de vue du public, celui de l'oeuvre, celui de l'auteur, celui de l'éco-système, pouvu que chacun puisse être conçu, au moins artificiellement, comme un *sujet*.

²Un organisme autonome est par définition un système qui se donne à soi-même sa propre loi. Varela oppose l'autonomie à la commande : « Ces deux thèmes, l'autonomie et la commande, se livrent à une danse incessante. L'une représente la génération, l'affirmation de sa propre identité, la régulation interne, la définition de l'intérieur. L'autre représente la consommation, les systèmes à entrées/sorties, l'affirmation de l'identité de l'autre, la définition par l'extérieur. »



Dans ma participation à IN-OUT, j'ai présenté une installation qui tente entre autres d'articuler ces deux aspects: sujet et objet. L'installation met en jeu une forme de conflit en deux acceptions de la *mémoire*, la première, subjective et intime, s'opposant à la froide objectivité scientifique de la seconde.

Une large membrane organique s'offre au spectateur. A sa surface se forme une multitude d'images en associations libres provenant des autres installations du réseau In-OUT³, qui suggère les mouvements de la pensée et en particulier ceux de la mémoire, ses oublis, ses réminiscences. La mémoire biographique, celle de soi, des autres et de l'Histoire, celle qui constitue progressivement l'identité de la personne, s'éclaire d'une autre dimension inspirée du regard scientifique où elle devient un processus qui ne peut s'abstraire de son support physiologique. La mise en scène d'une mémoire au travers de l'autre pose les conditions d'une double réception par le public.

La science se préoccupe rarement de mise en scène. Lorsqu'elle le fait néanmoins, c'est souvent une mise en scène induite et stéréotypée, un effet de bord, pourrait-on dire en empruntant son vocabulaire. Les prouesses de Matrix ou du Jedi, les vaisseaux de StarWars sont en passe de devenir des standard dans les démonstrations de dispositifs technologiques par la communauté scientifique. A cet égard, le film THX1138, du même réalisateur que StarWars, développe des vues philosophiques plus profondes et subversives que l'impression manichéenne laissées par le souvenir de StarWars. Les protagonistes de THX se retrouvent régulièrement face à une icône religieuse de dimensions imposantes qui leur répète inlassablement d'une voix très douce et mécanique « *could you be... more specific ?* ». Quel est cet élan qui les pousse à y retourner sans cesse ?

³La version exposée en décembre est un prototype. La forme adulte de l'installation permettra au public d'envoyer ses propres images, sur le lieu d'exposition, avec son téléphone cellulaire.

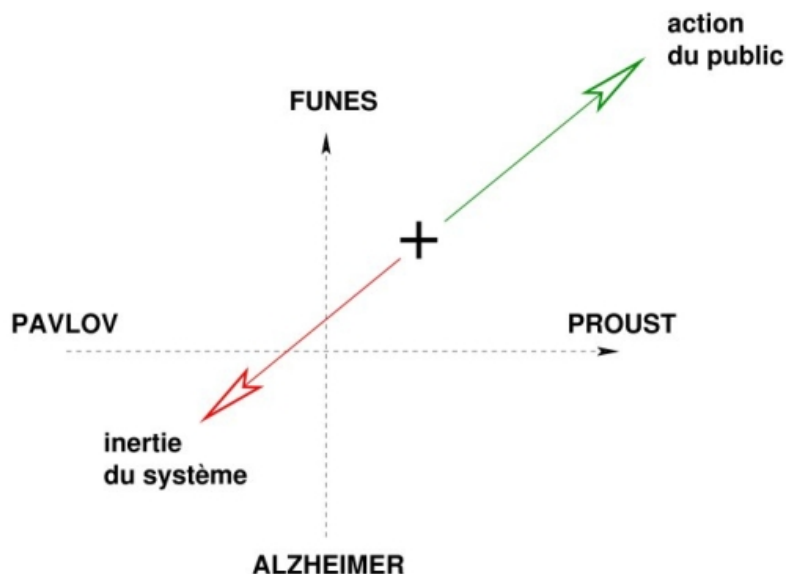
La science poserait assez volontiers les conditions de la vie avec une objectivité hiérarchique : de la première à la troisième cybernétique, nous aurions les modèles d'un espace homéostatique, cognitif, mémoriel, jusqu'à y intégrer imagination, émotions et sentiments. Nous aurions la vie. C'est ce qu'impose la rigueur objective scientifique. Cette peau serait un tissu organique dont on assurerait les fonctions vitales, comme sous perfusion, un organe extra-terrestre maintenu artificiellement en vie. Que fait-elle ici ? peu importe, elle se trouve là, son origine et son destin ne nous préoccupent pas. Simplement, la question n'est pas posée et la mémoire se trouve aussi privée de sa composante mystique.

Sur la peau se meut une image brouillée, un composite extrêmement dense d'une grande quantité d'images grouillantes qui deviendrait à la limite un bruit, l'équivalent visuel d'une saturation sonore. Nous sommes ici loin de l'image propre et lisse vers laquelle la société nous suggère qu'il est respectable de tendre. Nous sommes en deçà, dans une imagerie des bas fonds, celle qui nous échappe. Nous plongeons dans un gouffre. Les images une fois assimilées par la membrane n'appartiennent plus à personne sinon à celui qui les regarde. L'image composite, formée par addition, réduit les attributs propres à chacun des flux d'images qui la compose : son point focal, son origine historique, son intention et le signifié qui en résulte. Ainsi réduites les images auraient en quelque sorte une seconde vie, une seconde chance de signifier en gagnant une autonomie qu'elles ne possédaient pas auparavant. Une telle refonte rappelle l'« ordre par le bruit » de Von Foerster, où l'image retournée à un état plus primitif aurait la possibilité de composer un ordre nouveau, naissant du bruit auquel elle participe. Le bruit devient alors la condition de l'émergence. Sans bruit, rien de nouveau. La rencontre imprévue de plusieurs images autorise l'émergence d'une signification et je propose que celle-ci n'est pas propre à l'image en elle-même mais dépend à l'inverse de celui qui la regarde. Le bruit sans doute est plus apte à recueillir nos dispositions mentales les plus intimes.

L'animal doit se nourrir, s'imbiber comme une éponge de ce qui lui est donné à voir et entendre. S'il procède du bruit, il réagit néanmoins selon ses propres règles internes, inspirées du fonctionnement de la mémoire biologique dont il est un simulacre in silico. La mise en place d'un tel simulacre scénarise l'objet en le remplaçant dans les conditions d'une perception subjective. Dans un mensonge proche de celui du cinéma, la mise en scène est conçue pour emporter le spectateur, ébranler son désir. L'utilisation de techniques et effets spéciaux cinéma, l'imitation de peau en latex, la température de couleur chaude, la mise en lumière et en espace offrant la même intimidation cérémonieuse que dans une salle de projection, ne sont pas étrangers à l'objectif avoué d'obtenir un simulacre qui soit suffisamment captivant pour soudoyer la vigilance du visiteur. Au travers de ce simulacre, je souhaite que le public se perde, qu'il oublie qu'il est public, qu'il oublie qu'il est vivant tant il aura projeté ces attributs sur le simulacre. Tout comme chez le psychanalyste où, selon la coutume, c'est précisément la passivité de l'interlocuteur qui permet la constitution d'un reflet, plus le public verra dans ce système artificiel le reflet de sa propre personne, plus le système lui semblera vivant.

Naïvement, j'observe qu'il existe deux façons de mémoriser qui semblent s'exclure mutuellement : un apprentissage de bas niveau qui convoque une mémoire-réflexe de type Pavlov (on retient ce qui se répète) vs. la mémorisation d'un événement singulier qui laisserait une trace émotive (la madeleine de Proust par exemple). J'observe ensuite que la mémoire biologique est une mémoire à pertes, contrairement à celle des systèmes électroniques et que c'est cette perte qui autorise l'avènement de la pensée, que Descartes avec son Cogito pose comme le fondement de l'être. Une mémoire exhaustive serait malade : Borges met en scène dans Funes El Memorioso ce que serait la douleur psychologique d'une telle pathologie où la rencontre impromptue de plusieurs souvenirs simultanés et tout le lot de significations possibles, improbables et inédites n'est plus possible. A l'autre extrême, l'amnésie des malades atteint d'Alzheimer est de façon plus évidente encore une entrave à la constitution de la pensée. Je

symbolise le fonctionnement du système par un diagramme à deux axes : sur le premier Funes, l'homme qui se souvient de tout face à Alzheimer, figure de l'oubli excessif. Sur le second Pavlov à une extrémité, où la mémorisation est due à la répétition, et Proust à l'autre, où un événement est mémorisé à cause de sa singularité. Le vieillissement du système au long de l'exposition le rend plus lent, moins réactif, il se retrouve piégé dans l'hystérésis de son activité passée, qu'il faut de longues et lentes répétitions pour résorber, il se met à radoter. Sans son interférence avec le public, il convergerait inexorablement vers Pavlov et Alzheimer.



Chez les malades d'Alzheimer, il reste souvent l'humour et la bizarrerie d'associations étranges... le jardinier devenant « le fonctionnaire du jardin », le jardin lui-même vu du haut d'une montagne préfigure probablement la distance qu'il prend déjà avec le monde. Les quelques clefs inoffensives, celles qu'on ne lui a pas confisquées, n'ouvrent plus aucune porte et il s'en étonne tel un enfant, l'impossible différenciation entre fictif et réel lui fait croire que les joueurs olympiques qu'il voit à la télévision sont des convives et il s'inquiète de savoir comment les accueillir... La mémoire à court terme, en s'érodant trop vite laisse apparaître les fondements lointains de ses premiers désirs, dévoile le socle branlant sur lequel s'est bâti l'édifice d'une vie. Désirs d'une simplicité extrême - rentrer chez soi, accueillir l'autre et l'aimer tel qu'il est - qui résonnent si curieusement avec les obsessions qu'on peut avoir soi-même... Si l'aspect réaliste du simulacre tente d'emporter le public, son pendant ludique se veut une prise de distance face au drame, une bienveillance salutaire. Concevoir un simulacre, c'est mettre le public face à un miroir c'est inventer un jeu dont les règles sont « regarde, imagine, participe » et dont l'effet est « c'est toi que tu vois ». Imaginer non pas Alice se voyant dans le miroir, mais *le reflet d'Alice* voyant Alice, puis Alice voyant le reflet d'Alice qui voit Alice... Dans la pièce célèbre de Dan Graham *Opposing Mirrors and Video Monitors on Time Delay*, le public peut se voir simultanément dans un miroir et sur un moniteur vidéo qui lui restitue son image avec 8 secondes de retard. Face au miroir, peu de surprise car nous corrigeons immédiatement notre image ; sur le moniteur en revanche, nous sommes surpris par cet autre qu'est nous-même. Un moment de trouble .. Après une courte période de confusion, on parvient à s'habituer et à contrôler à nouveau cet autre qui nous avait échappé.