

////• **L**aurent Neyssensas fait partie de ces artistes qui interrogent la technologie avec humour. Dans son travail artistique sur l'image numérique, il affronte les tabous de la mort, de l'intimité et de l'identité bouleversés par les nouvelles technologies. Comment la mémoire des morts se perpétue-t-elle dans le monde virtuel ? Peut-on faire de sa vie un art autobiographique sur internet ? Quelles identités personnelles et collectives les nouveaux médias construisent-ils ? Qu'est-ce qu'être un individu à l'ère du codage généralisé ? Voici le genre de questions que soulève son travail. A travers «Portrait de groupe à un passage piéton», ce qui est en cause c'est la relation de l'homme à la machine, de l'organique au mécanique, du sujet à l'objet, de l'individu au standard. Le propos de Laurent Neyssensas sur ce point n'est pas catastrophiste ni technophobe. Il souligne avant tout la collaboration entre l'homme et la machine et valorise le jeu de l'artiste à travers les contraintes de l'ordinateur. Il nous permet de comprendre les rapports inédits à la singularité et à l'identité introduits par les machines informatiques.

— • **L**'informatique permet le clonage numérique, la copie rigoureusement identique à son modèle. Ainsi, une photographie, un film, un son, enregistrés comme une suite de données numériques, donnent lieu à une infinité d'actualisations sur écran ou papier, enceinte acoustique ou casque audio. Ce que Walter Benjamin appelle la reproduction mécanique permet la copie de copie indéfiniment, et la distance infinie par rapport au modèle, lequel disparaît à mesure que la copie est modifiée, pour devenir non plus seulement imitation de la réalité mais simulation. Platon, dans la République, affirme que l'artisan copie le lit idéal, modèle de tous les lits possibles, et l'artiste copie celui de l'artisan. Ce processus mimétique entraîne d'après lui une dégradation par rapport au modèle, une perte de vérité, d'authenticité, d'aura. L'allégorie de la caverne de Platon se perpétue dans la critique du spectacle d'un Debord ou du simulacre d'un Baudrillard. Le virtuel est ainsi considéré péjorativement par les multiples courants réalistes (les courants nominalistes sont plus indulgents). Nous risquerions de nous couper définitivement du réel à force de le simuler. Le sens même du monde pourrait nous échapper définitivement.

— • **O**n peut cependant aborder la question de la copie et de la virtualité de manière moins dramatique, plus ludique et post-moderne. La dramatisation est rendue impossible du fait des limites mêmes de la machine. La technique est tournée en dérision (à la manière de Buster Keaton ou de Gaston Lagaffe). L'échec du contrôle numérique peut alors sembler aller de soi, soit en raison d'une résistance constitutive du biologique au mécanique, soit parce que les machines restent toujours trop schématisées et faillibles. Les êtres vivants ne sauraient être entièrement réductibles à un ensemble de données. On ne peut raisonnablement craindre que les machines nous asservissent plus que ne le font les hommes. Pour illustrer cette limite de la machine, on peut prendre comme exemple la traduction automatique. La machine est capable de traduire plus rapidement que nous le vocabulaire d'une langue dans une autre, mais elle est incapable de restituer intelligemment le sens d'un énoncé. Au lieu de déplorer les limites de la machine, il faudrait célébrer en elles une source intarissable d'inspiration et de création. Là où la machine échoue, là est la liberté. Car il ne peut surgir de nouveauté sans hasard, sans accident, sans contingence. Toute avancée se fait sur fond d'imprévisible. Pas de création sans liberté, et pas de liberté sans défaillance des mécanismes. Ainsi, la liberté est liée à la singularité, laquelle suppose une discontinuité dans la chaîne des causalités. Si tout est programmé d'avance, la création devient impossible ou illusoire.

— • **D**ans cette exposition, Laurent Neyssensas part d'une seule image, au lieu de puiser dans la masse gigantesque des images de son journal photo-téléphonique (des images prises avec son téléphone portable et publiées quasi-simultanément sur le web). De toutes les photographies prises en une semaine au Japon, une seule sert de matrice à l'ensemble de l'exposition. L'auteur paraît se résoudre à jeter par dessus bord une masse documentaire imposante. Il reste donc une photographie comparable à un code génétique ou à un algorithme, à partir duquel seront déclinées d'autres images, pour former un univers fractal où chaque partie imitera le tout en le modifiant. Mais tout cela, bien sûr, est pratiqué sur un mode ironique, puisque la machine est trop bête pour faire autre chose que semblant, tout comme les traducteurs automatiques feignent de parler diverses langues.

— • **D**ifférents niveaux de copies constituent l'exposition. Il y a d'abord la scène originale et séminale représentant un groupe à un passage piéton ; puis, assez classiquement, des copies partielles et agrandies de portraits. Ensuite, il y a la photographie du lieu de la scène originale, le passage piéton, mais à un second moment et à distance sur Google earth et non plus photographié manuellement. Le même espace est ainsi considéré à un autre moment et par une autre technique que la saisie directe. Enfin, il y a la recherche de visages et de groupes similaires sur l'ensemble du web, grâce à des moteurs de recherche, comme si le même groupe et les mêmes personnes avaient pu exister en d'autres lieux et à d'autres moments. L'ordinateur cherche des images de groupes ou d'individus équivalentes à l'image originale. Il y a répétition esthétique et formation mécanique de stéréotypes (ce qui trahit partiellement l'usage stéréotypé de la photographie amateur). Mais, bien entendu, l'équivalence esthétique, autrement dit la ressemblance, n'est pas l'identité réelle des individus et des situations. Aristote nous a appris qu'en vertu du devenir et de la contingence régnant sur terre, rien dans la nature n'est absolument identique à autre chose, tout est singulier, même si l'usage des noms et des concepts nous porte à croire aux universaux (c'est-à-dire aux entités générales, aux essences, aux genres et aux espèces). Nous croyons percevoir l'éternité céleste, l'essence des choses, qui n'est en fait qu'un jeu de ressemblances, d'airs de famille. Ainsi, le clonage, c'est-à-dire la multiplication stricte d'une essence dans la réalité, représente-t-il une forme de monstruosité par rapport à la règle de la contingence. Le clone est un monstre - non pas en raison d'un écart par rapport à la règle, lequel est finalement normal puisque chaque individu est singulier - mais comme absence totale d'écart. Chaque individu serait alors absolument identique, ce qui est métaphysiquement impossible et en fin de compte chimérique. ☐

Portrait de Groupe à un passage piéton

[une exposition photographique de Laurent Neyssensas]

— • **A**vec la télématique se sont développées des technologies de contrôle qui font l'objet de nombreuses craintes et critiques. On peut citer comme exemple récent en France le « fichier d'analyse sérielle », prévu par la loi Loppsi 2, ou le Traitements de Procédures Judiciaires qui permettra de préciser l'aspect, les origines, les opinions, la santé ou à la vie sexuelle des personnes. Le roman d'Orwell 1984, écrit en 1948 contre l'hitlérisme et le stalinisme, permet de comprendre ce que la société de contrôle a d'effrayant. Dans ce livre, le contrôle permanent par le parti de Big Brother induit une mécanisation de la société, une dépersonnalisation des individus et une déshumanisation impitoyable des rapports humains. Le regard de l'Etat pénètre la vie privée de chacun, assurant la transparence du comportement de tous les sujets au yeux d'un pouvoir qui, lui, demeure invisible. Aujourd'hui, les Etats, même les plus démocratiques, et les Entreprises modernes, sont équipés d'appareils de surveillance technologiques et possèdent ainsi de redoutables instruments de contrôles qui pourraient servir les pires intentions. Ils servent également les meilleures (sécurité, santé, etc.) mais avec de nombreux effets induits (erreur judiciaire, traçabilité et vulnérabilité bancaire, financiarisation des accès et des échanges, violation de la vie privée etc.).

— • **D**e plus, les techniques sociales et fonctionnelles sont complétées par une dimension ludique et artistique plus communicationnelle. L'imprimerie, le cinéma, la télévision sont à la fois des outils d'organisation et de divertissement de la société. Ainsi, les instruments de contrôle peuvent servir à divertir tout en conservant leur nature disciplinaire. Les jeux en ligne, les réseaux sociaux, les téléphones multifonctions sont attrayants mais tout autant intrusifs. Les usagers renseignent eux-mêmes les bases de données qui peuvent intéresser les services de renseignement politiques et commerciaux. Les consommateurs se font alors les acteurs de leur propre contrôle, en laissant de nombreuses informations sur eux-mêmes, parfois par souci d'exister publiquement et d'être reconnus, d'autre fois parce qu'ils y sont contraints par le fonctionnement même des sites. De plus, les messages diffusés à travers le divertissement conditionnent la perception du monde de l'utilisateur. On s'inquiète de l'impact des jeux violents sur la vision du monde des jeunes. Mais on peut tout autant redouter le matraquage publicitaire. Les mentalités qui sous-tendent les émissions et les multiples propositions forment les regards et les attitudes (individualisme, compétitivité, normativité, cupidité). Les occasions sont nombreuses, par exemple, pour le navigateur d'internet de rencontrer les annonces publicitaires et politiques. Le simple fait d'utiliser le web pour communiquer oblige chacun à croiser ces contenus. Nous utilisons et jouons avec des instruments de communication sans nécessairement être pleinement conscients de leurs enjeux (idéologies implicites, motivations commerciales, etc.). Et lorsque nous en sommes avertis, nous restons cependant bien impuissants et ne savons comment nous y opposer. Au mieux ou au pire pouvons-nous nous exclure volontairement de leur influence par le refus de la télévision, du téléphone, d'internet, de la ville, etc.

— • **L**e totalitarisme doux (soft-power) ne consiste pas tant en une privation de liberté qu'en une liberté surveillée. Kafka l'avait compris dans le Procès où le protagoniste Joseph K est en état d'arrestation et néanmoins « libre ». Plus récemment, on retrouve cette idée, par exemple, chez le romancier Damasio, dans La zone du dehors. Nous évoluons parmi les caméras et les portiques de sécurité sans nous en rendre toujours compte, comme si nous étions dans un monde libre, avec dans nos poches un téléphone qui nous rend joignables et localisables à tout moment. Demain, nous aurons sans doute le sentiment de la gratuité des choses, quand notre compte en banque sera automatiquement débité au passage des produits intelligents munis de puces Rfid aux entrées commerciales. Nous ne subissons pas une force exercée en acte à chaque instant mais sommes soumis à une puissance latente qui peut se manifester à n'importe quel instant, comme ces chats qui jouent à laisser fuir leur proie un moment pour mieux les rattraper ensuite. Cette puissance s'appuie sur la quantité invraisemblable d'informations et de traces électroniques laissées par nos gestes quotidiens dans d'innombrables fichiers. Le savoir disponible sur les personnes augmente le pouvoir que l'on peut exercer sur elles.

— • **N**ous avons indiqué que le jeu et le divertissement technologique cohabitent parfaitement et même servent le contrôle. Cependant, il faut distinguer le jeu comme pur divertissement, qui est une forme de sujétion derrière une apparente liberté, du jeu révolté de l'art. Le jeu, lorsqu'on en maîtrise pleinement les règles, permet de développer une réflexion critique à travers la création. De ce point de vue, le modèle de la machine se trouve au cœur de l'expression créatrice des futuristes, des surréalistes, des dadaïstes, des situationnistes, du ready-made, de l'écriture automatique, de l'échantillonnage, de l'art l'art 2.0, numérique ou vidéo. Ces courants d'avant-garde sont nés du détournement de l'univers mécanique. Plus généralement, les instruments de contrôle - la photographie, très tôt au service de la propagande ; la caméra, utilisée dès ses débuts pour analyser les gestes et rentabiliser le travail - contribuèrent à l'évolution de l'art. On put dès lors faire la critique des objets industriels en les interrogeant, en les bricolant. La réflexion artistique sur la technique se fit par le moyen de cette technique. La technique artistique se mit au service de son propre questionnement et non plus uniquement de celui de Dieu, la nature ou l'homme. L'art permit de révéler l'essence des techniques à la manière du cynique grec qui (démontrait le mouvement en marchant. Russolo, Duchamp, Schwitters, Warhol, Nam June Paik, etc. ont su faire parler les produits industriels. On peut citer des artistes plus récents comme Fred Forest ou Chris Oakley qui travaillent plus spécifiquement sur les technologies de l'information. Quant au web, il est devenu une plateforme d'expression et de création libres et critiques dont les conditions de possibilités sont inhérentes au système critiqué, c'est-à-dire la production industrielle des biens et des énergies, avec son lot de pollution, d'exploitation sociale et de vulgarité marketing. IIII