
Externalisation de la mémoire à l'ère numérique, Une approche par l'art

Matisse Vrignaud

En 2012, le web dépassait un milliard de sites, représentant environ 2,8 milliards de téraoctets. En comparaison avec la Bibliothèque nationale de France, celle-ci représentait 200 millions de fois moins de données, et déjà 500 millions de fois moins dès 2015^[1]. Bien sûr, il va sans dire que le type d'information diffère largement entre la BnF et la masse de données des serveurs du monde, remplis de documents à l'utilité relative et à l'usage différent (en comptant toutes les copies, les informations d'usages comme les logs, les préférences d'utilisation, etc.).

Chose flagrante ressortant de ces chiffres, c'est la quantité croissante de données stockées, rendue possible par l'arrivée du stockage et des infrastructures computationnelles numériques en constante évolution. En effet, il semble bien que le numérique puisse susciter et même réaliser le fantasme du souvenir (et du savoir) absolu, son re-parcours à volonté, son tri et sa réinterprétation aussi.

En effet, en 2011, Gordon Bell, un ancien ingénieur de *Digital Equipment Corporation* maintenant chez *Microsoft*, proposait dans *Total Recall* de devenir « le bibliothécaire, l'archiviste, le cartographe et le conservateur de sa propre vie », considérant que « la mémoire biologique est subjective, inégale, influencée par notre ego, impressionniste et mouvante » et qu'en revanche « la mémoire numérique est objective, prosaïque et d'une précision impitoyable »^{[2][3]}. Est-ce là la finalité, le but du stockage infini ou presque infini, ou une impasse ?

Il faudrait tout d'abord se demander « à quoi sert la mémoire ? ». D'un point de vue collectif comme individuel, on peut dire d'emblée qu'elle est une condition de l'anticipation, de la projection et de la planification du futur par une ré-évaluation de celle-ci. Cependant, si cette donnée exprime bien la fonction quotidienne de la mémoire, en se concentrant sur celle-ci on oublierait aussi de dépeindre son rôle central dans l'organisation des échanges sociaux et intergénérationnels.

La mémoire et ses usages.

Antoni Muntadas présentait en 1998 son œuvre *On translation : La mesa de negociación II*^[4], constituée d'une dizaine de tables incurvées et juxtaposées, aux surfaces couvertes de cartographies lumineuses formant un cercle, non sans rappeler l'aspect sphérique du globe terrestre. Ces tables, aux pieds de tailles et de sculptures inégales, sont soutenues par des piles de livres de natures différentes semblant tous traiter du processus de mondialisation de la culture. Retirez-les, et l'ensemble s'effondre. L'œuvre de Muntadas, bien qu'à priori ésotérique dans ses sens les plus cachés, regorge de moyens astucieux pour dépeindre une notion plus complexe qu'elle n'y paraît.



ANTONI MUNTADAS

On translation : La mesa de negociación II

Les tables forment un ensemble circulaire soutenu par des étages de livres d'épaisseurs différentes.

Dans sa conférence pour *La semaine de la Mémoire* en septembre 2014, Bernard Stiegler, philosophe travaillant sur les enjeux des développements techniques, relevait une notion importante en rappelant que le propre de l'homme, c'est sa capacité d'externaliser sa mémoire^[5]. En re-parcourant les évolutions humaines successives à la fois corporelles et techniques, il distingue trois types de mémoires.

Tout d'abord, la mémoire génétique, qui constitue notre patrimoine biologique et qui contient l'héritage des mutations successives ayant progressivement modifiées nos corps jusqu'à aujourd'hui. Elle est mémoire puisqu'elle porte en elle les actions de nos ancêtres, leurs choix, ainsi que les changements environnementaux subis. On observe dans l'évolution des hominidés des mutations comme l'extension de la cavité crânienne et le redressement de la colonne vertébrale, correspondant au développement de l'homme vers la bipédie.

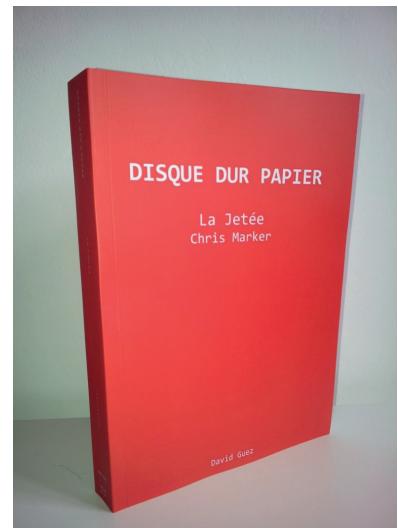
On trouve ensuite la mémoire secondaire, dite épigénétique (ce qui est « au-dessus » de l'hérédité), qui s'enregistre sur une vie, notre vie à chacun. C'est une mémoire du corps et une mémoire nerveuse ou neurologique qui constitue les traces de notre vécu dans notre organisme. On découvre aujourd'hui que ce vécu permet l'expression ou la négation d'un gène, donc de la mémoire génétique.

Finalement, la troisième mémoire développée par Stiegler est la mémoire épiphylogénétique (ce qui est au-dessus, ce qui est successif à l'histoire évolutive d'une espèce), constituée d'artefacts, d'objets techniques de construction humaine, portant en eux une autre mémoire non-biologique cette fois. Il est intéressant d'observer le déplacement de l'évolution de la mémoire génétique à cette troisième mémoire, en comparant les dessins de l'évolution du crâne humain avec ceux concernant l'élaboration des premiers outils construits par l'homme.

Mais celle-ci va plus loin : ce sont les premières traces, les dessins des grottes qui nous permettent pour la première fois d'accéder à la pensée directe ou presque directe des individus ayant fait la trace. En ce sens, ces dessins sont une externalisation de la pensée de l'homme, et ce qui lui est propre, ce qui le caractérise et le distingue des autres espèces.

Les moteurs de recherches, smartphones et autres objets techniques modernes n'échappent d'ailleurs pas à cette règle et ne sont que l'évolution logique des peintures rupestres, contenant de la mémoire pour ce qu'ils sont (circuits imprimés), pour ce qu'ils contiennent (sites web) et construits par sédimentation hypomnésique (artificialisation, extériorisation technique de la mémoire). Le terme « sédimentation » est utile ici puisqu'il sous-entend une impossibilité d'atteindre une couche technologique supérieure sans former au préalable une couche inférieure. Autrement dit, si on perdait les machines et dispositifs techniques d'aujourd'hui, même en conservant le savoir technique, il nous faudrait un temps considérable pour reproduire la technologie actuelle.

C'est la question que pose David Guez dans *Stèles binaires, Broyeuse binaire* » et *Disque Dur Papier*^{[6][7][8]}. Par ces œuvres, l'artiste opère une tentative de pérennisation du patrimoine culturel par rematérialisation des données numériques. Il grave et imprime sur des stèles et du papier afin de conserver la mémoire après la mort des supports numériques, en retour à la forme primaire qu'est la trace. Plusieurs idées se dégagent de ce travail. Tout d'abord, cette démarche démontre l'impossibilité de faire machine arrière en rematérialisant les objets d'arts au regard de la quantité et du volume que ces données représenteraient (un film équivaut à un livre de mille pages). Aussi elle met en évidence la différence majeure entre l'analogique et le numérique : en regardant la pellicule du film, on discerne déjà des images, mais pas pour le support numérique qui est une mémoire « invisible ». Finalement, l'action aurait un aspect un peu absurde, puisqu'elle suppose aussi la rematérialisation des programmes de lecture et des systèmes d'exploitation eux-mêmes nécessaires à l'interprétation du code binaire (une idée que l'artiste envisage, en imprimant *2001, l'Odyssée de l'espace* ainsi le code du lecteur vidéo et le code du système d'exploitation de la machine^[9]).



DAVID GUEZ

Stèles Binaires

Sur ces blocs de pierre, l'artiste inscrit le code binaire d'éléments de l'Histoire (ici la voix de Neil Armstrong lorsqu'il pose le premier pas sur la Lune).

Disque Dur Papier

Dans ce livre de mille pages, le code binaire du film *La Jetée* en qualité réduite a été imprimé.

Quel intérêt alors pour l'homme ? On sait d'abord que cette externalisation permet une pérennité du savoir par ré-internalisation de celui-ci par les générations futurs. Mais cette notion de transmission est plus profonde que ça : la mémoire est la condition d'entrée dans le phénomène social. C'est ce qui permet à chacun de vivre au monde à son époque en en comprenant les codes sociaux, les contraintes, les possibles, avant transmis par les rites de passages, aujourd'hui par l'école, la famille, les institutions, les commerces, les médias, etc..

Cette nécessité d'apprentissage vient en partie du fait que l'humain est un être inachevé : en évoluant vers ce qu'il est aujourd'hui, il a perdu ses attributs de défense primaires pour favoriser une possibilité de développement plastique du cerveau (on observe par exemple une étrange similarité entre le crâne du singe au stade fœtal et le crâne humain au stade adulte^[10]). Cette incapacité de l'homme à vivre au monde sans être « formé » l'appelle donc à désorganiser puis réorganiser son cerveau pour « fonctionner » en société, donc évoluer avec d'autres individus.

Le travail d'Antoni Muntadas est là : il soutient l'idée selon laquelle la mémoire ne se situe pas qu'en chacun de nous, mais aussi « entre les cerveaux ». Les livres supportent les tables entre elles et tissent un lien entre les gens qui négocient, produisent une réflexion commune, un palier par la discussion, soutenu par un savoir produit entre eux.

Conséquences du traitement de l'information par la machine.

Avec l'arrivée du numérique, on a observé des changements radicaux quant au stockage et à la gestion de la mémoire matérielle. Bien sûr, la recherche, l'accès et la lecture ont été grandement facilités, permettant à tout

un chacun de retrouver dans une multitude de bases de données des ouvrages, des articles, des objets d'art et j'en passe.

Ainsi, cette possibilité d'accéder à une information qu'on cherchait (grâce à nos smartphones notamment, qu'on a tôt fait de dégainer au premier questionnement sur une connaissance) ne nous oblige plus à l'internaliser, à la savoir. La quantité de savoir atteignable en quelques secondes est prodigieuse, et nos dispositifs d'accès deviennent de véritables extensions de nous-même, en restant en revanche toujours à l'extérieur de nos corps et de nos esprits.

On pourrait penser que c'est une bonne chose, mais à long terme cela nous amène à désapprendre. En effet, si on ne stimule plus notre mémoire, elle efface progressivement des informations qui ne sont plus utiles quotidiennement, on ne fait donc plus fonctionner le processus d'anamnèse, la tâche de rappeler au souvenir. L'exemple le plus parlant reste l'auto-complétion des moteurs de recherche qui suggère l'orthographe des mots avant que l'utilisateur n'ait eu le temps de s'en rappeler. Alors, si le moteur de recherche est plus rapide que notre conscience pour retrouver le mot juste, l'utilisateur n'a pas besoin de se souvenir de son orthographe, et il est oublié petit à petit.

Déjà dans le *Phèdre* de Platon, le dieu Teuth explique au roi Thamous qu'il a découvert un outil prodigieux, le livre, qu'il nomme *pharmakon*, c'est-à-dire un remède pour « soulager la science et la mémoire », mais qui peut aussi être un poison^[11]. Le roi Thamous décèle rapidement les failles de cette technologie et lui répond par ceci : « Elle ne peut produire dans les âmes, en effet, que l'oubli de ce qu'elles savent en leur faisant négliger la mémoire. Parce qu'ils auront foi dans l'écriture, c'est par le dehors, par des empreintes étrangères, et non plus du dedans et du fond d'eux-mêmes, que les hommes chercheront à se ressouvenir. Tu as trouvé le remède, non point pour enrichir la mémoire, mais pour conserver les souvenirs qu'elle a. Tu donnes à tes disciples la présomption qu'ils ont la science, non la science elle-même. Quand ils auront, en effet, beaucoup appris sans maître, ils s'imagineront devenus très savants, et ils ne seront pour la plupart que des ignorants de commerce incommode, des savants imaginaires au lieu de vrais savants ». On retrouve ici les mêmes problèmes auxquels fait face le peuple du roi Thamous, seulement, le livre n'est plus le support universel de l'information mais bien le numérique, et plus spécifiquement le web.

Il faut souligner ici qu'un savoir externalisé a pour vocation d'être réinternalisé puisque le re-parcours conscient, presque spatial du savoir permet de vérifier, de remettre en cause l'information lue. C'est cette étape qui permet la mémorisation, puisque, de la même manière que la tâche du souvenir, elle nous donne le pouvoir de synthétiser, d'abstraire et donc paradoxalement d'oublier les détails. En fait, lier les informations entre elles est une condition de la mémoire, permettant lors d'une remémoration de retrouver l'information désirée par une autre, plus récente, plus à la portée de la conscience.

Dans les œuvres *Medias Ecology Ads* et *On Translation : El Aplauso*, Antoni Muntadas soulève les problèmes qui découlent de cette non-réinternalisation de l'information^{[12][13]}. Ouvertement critique sur l'industrie de l'attention, l'artiste met en lumière les effets et les dangers d'une information trop rapide, notamment à la télévision, dont l'esprit humain est incapable d'en discerner les formes.

Sur la première œuvre qui utilise la vidéo comme support, on y voit un robinet débitant de l'eau sans interruption. Au bout d'un certain temps, des mots se mettent à traverser frénétiquement l'écran. À cette vitesse, impossible pour le spectateur de lire tous les mots, encore moins d'y songer. Les mots sortent du cadre et le débit d'eau se réduit. Pour la seconde fois, les mots passent, mais plus lentement. On peut alors prendre le temps de lire et même mettre quelques mots en relation. On lit par exemple « contenu vide », « bon mot » ou « cerveau parti ». Une troisième fois encore, le flux diminue et les mots reviennent encore plus lentement. Cette fois, on comprend l'intention de l'artiste qui démontre par un média ce que les médias retirent du message, à savoir la réflexion sur celui-ci. Par l'image du robinet, Muntadas nous appelle à développer une écologie de l'attention : à la fermeture de

celui-ci, lorsqu'il ne se passe plus rien à l'image, notre conscience est finalement laissée disponible. En somme, on ne peut lire et penser l'image que lorsque la machine va à la vitesse de l'homme.



ANTONI MUNTADAS

Medias Ecology Ads

Des mots en capitales défilent rapidement le long d'un robinet ouvert, empêchant le spectateur d'en découvrir les sens cachés.

La seconde œuvre, *On Translation : El Aplauso*, est composée de trois écrans sur lesquels sont projetées à gauche et à droite des images d'un public applaudissant. Au centre apparaissent par alternance des images de l'audience et des images symboliques fortes. Au XX^e siècle, avec l'arrivée de l'industrie de captation de l'attention (radio, TV), on observe un processus de désymbolisation : les images, filmées au travers du prisme médiatique, défilent trop rapidement sur les écrans ne permettant plus au spectateur d'y réfléchir. N'ayant plus de jugement sur ces images, il ne les associe plus à des pensées, supprimant le caractère symbolique. L'image en temps réelle devient un divertissement, peu importe ce qu'elle signifie. On produit alors plus d'oubli que de mémoire. Privés de leur propre réflexion, les spectateurs n'ont plus les armes pour débattre et produire des idées.



ANTONI MUNTADAS

On translation : El Aplauso

Sous forme de tryptique, cette œuvre expose de part et d'autre de l'écran central des images d'applaudissements, encadrant des visions symboliques fortes comme les armes, la famine, la guerre, etc..

C'est donc ainsi que la mémoire est aujourd'hui devenue une véritable économie. L'information est une matière première et sa vente est le business le plus rentable actuellement. Quelles informations ? Si on prend l'exemple de Google, la première entreprise de vente d'informations au monde, ce sont les informations des utilisateurs, leurs goûts, leurs relations qui constituent un vivier de potentiels acheteurs dont on connaît déjà le désir. Ces informations précieuses se revendent sous forme de rang dans les recherches Google. Seul souci, cela ne touche pas seulement le commerce des objets tangibles mais aussi les sites d'informations, nous laissant dans l'illusion de choisir le résultat qui nous intéresse. En réalité, Google favorise (et aussi par le biais de l'auto-complémentation) des recherches sponsorisées, donnant à l'utilisateur une information proche de ce qu'il attendait, mais surtout plus rentable pour le moteur de recherche. Ainsi cette machine, au fur et à mesure, homogénéise les pensées en renvoyant une information personnalisée, chaque recherche étant une indication nouvelle sur la pensée de l'utilisateur. Dans cette logique, en utilisant l'historique des recherches de l'utilisateur, Google lui renvoie des pages web qui ne sortent pas du carcan réflexif de celui-ci. On comprend vite que l'innovation, la création et la singularité des productions artistiques, scientifiques et journalistiques s'en trouveraient tristement affectées si le sujet ne prenait pas le recul nécessaire pour interroger et débattre avec d'autres sur ces informations.

On trouve d'ailleurs les mêmes questionnements dans le film *Johnny Mnemonic*^[14]. Dans ce long-métrage, on trouve un monde futuriste dans lequel le personnage principal est un agent au service d'une multinationale dont l'activité première est le commerce d'informations. Son travail est de faire passer des informations d'un point A à un point B, et cela de manière sûre. Mais dans un univers en réseau il se voit dans l'obligation de stocker l'information dans son cerveau – à laquelle il ne pourra pas lui-même accéder –, moyennant la suppression de la plupart de ses souvenirs personnels. Par ce biais, cette fiction sous-entend que le stockage informationnel numérique et sa précision écrasante diffère complètement avec le système mémoriel du cerveau, beaucoup plus synthétique.

Anticiper les dérives.

Quoi que l'on dise, le numérique reste une avancée nécessaire. Dans son idéal, il permet à tout le monde d'accéder à du savoir de qualité et à des comforts non négligeables. Cependant, si on ne réfléchit plus à sa place au quotidien, on s'expose à des systèmes dangereux et aliénants.

Dans le film *Alphaville* de Jean-Luc Godard, on découvre une ville entièrement gérée par un ordinateur appelé Alpha 60, qui calcule les probabilités d'évolution du monde, modifiant en conséquence le comportement de ses habitants à des fins sécuritaires^[15]. Véritable culte voué à la technique, les noms de formules et de mathématiciens remplacent ceux des artistes et des personnages historiques sur les plaques nominatives des rues. On est alors plongé dans une société automatique à la régularité métronomique, comme une colonie de fourmis, sans libre arbitre, prenant leurs décisions d'après un conditionnement systémique. On entend même dans une scène le personnage de Natacha dire dans une résignation sans désarroi : « Donc personne ici ne sait plus ce que ça veut dire le mot conscience ? Tant pis. ». En effet, ce que les gens appellent « la Bible » à Alphaville n'est qu'un vulgaire dictionnaire sans réflexion sur les mots, et sans pérennité non plus, puisqu'ils changent régulièrement pour d'autres, plus récents, moins sujets à la question.

Dans cette histoire, le personnage principal (Lemmy Caution) est un intrus, un agent secret venant « des pays extérieurs » dont la religion est de « croire aux données immédiates de la conscience ». Il comprendra vite grâce à la rencontre d'un autre étranger que seuls les citoyens originaires de cette ville ne deviennent pas fous et ne se perdent pas dans une langue qui s'efface. On voit donc Henry Dickson, déjà sombrant dans la démence, tenter de se rappeler le sens du mot « Pourquoi », qui n'apparaît plus ni dans les discussions, ni dans le livre. Un livre unique, puisque le reste des souvenirs est collecté uniquement dans la « Mémoire Centrale », une mémoire computationnelle remplaçant la mémoire individuelle, supprimant toutes possibilités de remémoration et de projection chez ses

habitants, ne leur laissant plus que le présent pour vivre. Dans cette société logique, les gens ont perdu toutes traces de personnalité.



JEAN-LUC GODARD

Alphaville

La devise d'Alphaville est « Silence - Logique - Sécurité - Prudence », une philosophie dont la mise en œuvre est assurée par le ministère de la dissuasion, directement géré par Alpha 60, l'ordinateur ayant accès à la Mémoire Centrale (Une histoire qui n'est pas sans rappeler des romans d'anticipation comme *1984* ou *Nous Autres*).

Si cette dystopie paraît lointaine, Antoni Muntadas prouve le contraire. Dans son installation éponyme *Alphaville e outros* (qui reprend aussi des images du film de Godard pour comparaison) et dans la série photographique *À travers cercas*, il dresse le portrait des gated communities de São Paulo, truffées de caméras, de portails automatiques et de capteurs construisant d'immenses systèmes de surveillance qui conduisent à l'aliénation progressive des hommes^{[16][17]}. Dans l'installation, on peut voir de grands drapeaux suspendus restituant des slogans trouvés dans les rues de ces communautés comme « la différence entre habiter et vivre », très paradoxal, ou « notre intelligence, votre tranquillité ». Dans ces résidences, l'ordinateur devient progressivement le faiseur de choix, au détriment de l'homme à qui l'on demande ouvertement de fermer les yeux, puisque la machine veille. Le plus ironique, c'est que l'une d'elles, construite après le film, s'appelle bel et bien Alphaville, et qu'elle possède sa propre société télévisuelle nommée « TV Alphaville ».



ANTONI MUNTADAS

Alphaville e outros

Entre les banderoles affichant les slogans de la *gated community* d'Alphaville créée en 1973, on aperçoit des images actuelles de celle-ci mêlées à des images du film éponyme de Jean-Luc Godard, sorti en 1965.

À travers cercas

Cette série photographique expose des photographies des pavillons-forteresses de São Paulo.

Considérer que l'externalisation numérique de la mémoire se limite au stockage c'est oublier la capacité de la machine à mimer des processus mentaux humains comme l'analyse, la synthèse, qui sont autant de tâches elles-mêmes productrices de données, et donc de savoir. Véritables assistants personnels, les montres connectées et autres objets technologiques d'aujourd'hui dotés de capteurs colonisent maintenant nos actions quotidiennes. Ils vous rappellent l'heure du décollage de votre avion, prévoient l'heure à laquelle vous vous lèverez, sans oublier de vous dire que votre séance sportive hebdomadaire n'a pas été faite et que votre quota de lipides a été dépassé.

Yves Citton, théoricien de la littérature et penseur suisse, emploie le terme « infrastructures » pour qualifier ces opérations de planification et de prévention^[18]. C'est à dire une structure entre infrastructure (mon corps et son fonctionnement irréfléchi) et superstructure (ma perception et ma conscience), entre moi et moi-même. Ces concepts, pris au fonctionnement des sociétés (l'infrastructure étant ce qui est relatif à la production – les ressources, les outils, les classes sociales –, et la superstructure ce qui est relatif aux idées –sa philosophie, sa morale, sa/ses religion[s] –) sont à la racine d'Alphaville. L'infrastructure Alpha 60 dans cette société devient la « religion commune » puisqu'elle prend le rôle de traducteur des évolutions sociétales, la passoire occultante des informations captées, traitées puis restituées. En reprenant l'exemple du bracelet connecté, celui-ci sait mieux que l'individu quelle nourriture il doit manger, ceci avant même qu'il n'ait faim, contrôlant, d'une manière plus directe et plus importante que Google et son moteur de recherche, les actions de celui-ci. Ces usages, qui peuvent être tout à fait utiles dans certaines situations (comme chez la personne diabétique par exemple) dépassent la volonté et la compréhension humaine dans d'autres.

En ce sens, on appelle alors « inconscient numérique » la partie du code qui n'est pas affiché dans les modalités d'interaction d'un logiciel. Le code (qui reste pour la majorité des utilisateurs un concept flou ainsi qu'une mécanique invisible), en proposant des actions plus complexes à l'utilisateur et donc une plus grande liberté

et une plus grande impression de contrôle, lui donne aussi moins de pouvoir quant à la compréhension de ses actions et de ses conséquences. Yves Citton résume en disant : « Plus je me sens libre, plus je suis soumis à l'hétéronomie du code ». Donc une technologie moins intrusive, laissant le choix à l'utilisateur, reste à privilégier. Il va même plus loin dans sa réflexion, considérant le code comme une discipline qui échappe à la plus grosse partie de la population, qui pour être consciente des nouveaux usages du numérique, doit en comprendre ses mécanismes les plus simples : « Quiconque ne sait pas coder et hacker se voit désormais condamné au statut d'analphabète dans un monde régit par le code ».

Journal numérique et implants : dangers du souvenir individuel absolu.

Qu'en est-il de la mémoire individuelle ? Dans son exposition itinérante *False Memory Archive*, A.R. Hopwood présente une collection d'images et d'objets reconstitués d'après de faux souvenirs^[19]. Ces souvenirs, récupérés d'après les témoignages d'inconnus, n'ont jamais eu lieu. On a donc à faire à une démarche complètement inverse au life logging de Gordon Bell, où la mémoire, qui se dissout, est œuvre du temps et de la conscience : ce que démontre Hopwood, c'est la faillibilité de celle-ci : ces souvenirs reconstitués sont des souvenirs dont les auteurs croient/ont crus en leur véracité. Ces faux instants récoltés sur le site de l'artiste ont plusieurs sources. Ils peuvent provenir d'une distorsion de la réalité, de rêves mais aussi parfois d'objets, de films ou d'images – par exemple – rencontrés puis détournés. Dans une des œuvres, *Erased UFOs*, l'artiste collectionne des photos ayant illustrées des apparitions d'OVNI : en effaçant les traces de ces apparitions, il s'amuse de l'imagination de leur photographe, façonnée par un instant fugitif et une mémoire collective distordue. Aussi, dans *Crudely Erased Adults* les parents d'enfants ont été supprimés d'images de caméras de surveillance, faisant ré-émerger symboliquement ces instants d'enfance où l'on s'est cru perdu, à l'abandon dans un espace immense.



A.R. HOPWOOD

Erased UFOs

Sur un mur sont accrochés des cadres de formes différentes renfermant des images ayant montré des OVNI, ensuite effacés par l'artiste.



Crudely Erased Adults

Dans ces images, des enfants errent dans l'espace vide d'un centre commercial, illustrant de faux souvenirs d'abandon expérimentés par les contributeurs.

On découvre par ce jeu entre réalité perçue et réalité réelle que la mémoire sélective nous permet par un processus de symbolisation de donner un poids émotionnel nouveau, utile à notre conscience, qui peut être à la fois heureux ou douloureux. Ce processus est utile parce-qu'il permet une appréhension plus facile et parfois sécuritaire des nouvelles occurrences des objets préalablement perçus et analysés, en tout cas des nouveaux objets comportant des similitudes avec d'autres connus. Par exemple, en rencontrant une table que l'on a jamais vu, on l'associe au concept de table puisqu'on observe les similitudes avec d'autres tables déjà vues et de formes pourtant bien différentes. En revanche, si on rencontre pour la première fois un animal sans jamais avoir rencontré un individu de cette espèce, nous pouvons l'associer au concept d'animal puisque nous distinguons les traits connus des animaux (par exemple qu'il bouge, qu'il ait un certain nombre de pattes ou non, etc.). Cette analyse à partir d'un événement antérieurement rencontré est à la base de notre système de compréhension.

C'est ce que Piotr Kowalski travaille d'ailleurs dans ses installations *Time Machine I* et *II*, en mettant en opposition les traitements des images et du son par la machine et par l'homme^[20]. La machine (dans *Time Machine II*), qui filme et enregistre ce qui se passe dans la salle d'exposition, retransmet ces mêmes images modifiées par des effets de rembobinage et de découpe de la séquence. Il raconte sur son œuvre :

« La Time Machine [I] est un “outil d’art” qui transmet la matérialité immédiate du temps et qui la renverse en la manipulant. Elle traite le temps non comme une trace ou une mémoire, mais comme un monde directement accessible aux sens en temps réel. »^[21] La machine stocke, ne mémorise pas, et cela sans discernement des images. En revanche, la restitution des images et du son dans une temporalité alternative offre une nouvelle interprétation de ceux-ci, parfois drôle et ludique, en laissant la possibilité au spectateur de choisir les paramètres de cette machine (la télévision, le choix de la caméra, la durée).

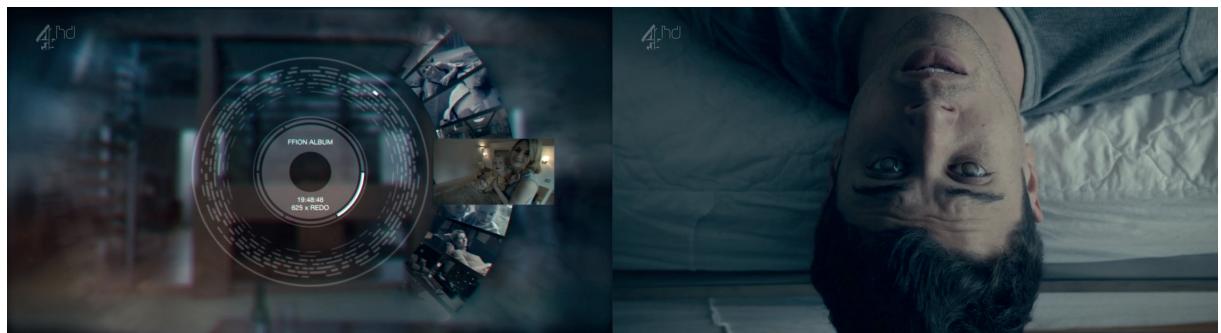


PIOTR KOWALSKI

Time Machine II

Par un système électronique et une interface étonnamment avancé pour l'époque (l'écran est tactile), les spectateurs peuvent sélectionner les paramètres de l'installation, à savoir la durée de l'image, sa cadence et la source de l'image à utiliser (télévision, caméra). Ces images, dont le sens de lecture est inversé, sont retransmises ensuite par les écrans.

Cette réinterprétation des images enregistrées pose d'ailleurs soucis à Liam dans *Black Mirror : The Entire History Of You*, cette série d'anticipation relevant ingénieusement les impasses que nous posent ou nous poseront peut-être les nouvelles pratiques liées à la technologie^[22]. Dans cet épisode, la majorité de la population possède ce qu'ils appellent un *grain*, un implant crânien stockant l'intégralité des images de leur vie. À l'aide d'une petite télécommande et d'une interface visuelle, chacun peut visionner des instants choisis par nostalgie, par besoin de comprendre, par volonté de remémoration ou pour ressortir un élément que leur cerveau n'a pas stocké. Ces images, projetables sur un écran, permettent à l'utilisateur de montrer à des amis, des proches ou des collègues des preuves d'un événement, l'analyse d'un instant. Seulement, à force de doute, les souvenirs absolus de Liam le hantent. Comme tous, il visionne à répétition des scènes de sa vie qui l'obsèdent, qu'elles soient joyeuses ou jouissives (et dans ce cas ils se perdent dans leurs souvenirs, donnant à l'instant présent un goût amer) ou bien amères elles-mêmes et qu'il souhaite approfondir. Ce deuxième visionnage aux analyses multiples lui font produire alternativement des informations fausses ou des informations vraies dont la découverte le détruit. Cette presque hypermnésie emmène donc les gens à planifier le futur d'après l'extrême précision de leur souvenir, conduisant à la manipulation des autres pour mieux les confronter à la réalité, comme lorsque Liam montre ses souvenirs à sa femme. À cet instant, elle lui dit : « Tout ce qui n'est pas vrai n'est pas un mensonge », phrase à laquelle il répond d'une grimace, montrant son incompréhension face à une maxime aussi paradoxale.



BRIAN WELSH

Black Mirror, The Entire History Of You

Liam vit dans ses souvenirs, c'est ce qu'il découvrira rapidement en parcourant sans cesse la mémoire numérique et sans faille de son *grain*. Par un accès grâce à une télécommande circulaire, il va chercher les informations qui lui ont échappé et lance des programmes d'analyse d'image, retrouvant pour lui des détails qu'il n'a jamais trouvé.

La vérité humaine est là. Dans un monde comme celui-ci, la machine en viendrait à se souvenir à notre place de « qui nous sommes » et de « qui sont les autres », mais bien à la manière d'une machine, c'est à dire sans subjectivité. Le danger d'une mémoire absolue à laquelle on se réfère pour analyser les actions humaines – en particulier dans le cas du contrôle de vérités à des fins de justice –, c'est d'oublier l'importance du passé synthétisé des individus, puisque leur passé, pour eux, n'est pas ce qu'ils ont fait exactement, mais ce qu'ils croient avoir fait.

De plus, en considérant que nos souvenirs définissent nos prises d'action dans le présent, laisser la machine se souvenir à notre place serait comme laisser la machine faire nos choix à notre place.

Le film *Final Cut* d'Omar Naim traite d'une technologie très similaire^[23]. Dans celui-ci, le personnage principal réalise des films de la vie de gens morts, dans le but d'être diffusés à leurs funérailles. Ce sont les images retenues qui constituent le souvenir de la personne décédée, mais qui sont en réalité des images nettoyées des défauts (parfois même des vices et des horreurs que portent un individu) alors bien plus divertissantes que la vie elle-même. Ces images d'une vie recomposée détournent les spectateurs de la mort de leur proche, en tentant d'immortaliser le souvenir du mort. En réalité, l'outil de montage, appelé astucieusement « La Guillotine », nous indique que ce film-commémoration n'a pas pour effet de faire revivre le mort au travers de ses souvenirs, mais de le tuer une seconde fois en tuant sa mémoire par réinterprétation des images. Car le montage, c'est jouer avec le temps, le temps c'est ce qui fait l'interprétation et l'interprétation c'est du souvenir.



OMAR NAIM

The Final Cut

Dans le film, Alan W. Hackman est *cutter* : il réalise le film de la vie de gens morts, afin de les délivrés ensuite à leur famille. Alan, lui, ne vit pas non plus. Obnubilé par son travail, il n'a pas de vie sentimentale, pas de passion, seulement de vagues amis de travail, eux moins happés par la Guillotine, leur machine de montage.

Ce désir funeste, déjà décrit par Jorge Luis Borges dans *Funes ou la mémoire*^[24], n'est alors rien d'autre qu'un fardeau, un destin funeste. Irénée Funes se souvient de tout ce qu'il a vu et de tout ce qu'il a pensé depuis l'instant où il fut renversé par un cheval. Chaque instant, et chaque remémoration de ces instants prennent dans sa mémoire un créneau temporel. Pour lui penser à ses souvenirs, c'est en produire une nouvelle occurrence. Borge écrit par exemple : « Locke, au XVIIe siècle postula (et réprouva) une langue impossible dans laquelle chaque chose individuelle, chaque pierre, chaque oiseau et chaque branche eût un nom propre ; Funes projeta une fois une langue analogue mais il la rejeta parce qu'elle lui semblait trop générale, trop ambiguë. En effet, non seulement Funes se rappelait chaque feuille de chaque arbre de chaque bois, mais chacune des fois qu'il l'avait vue ou imaginée. ». Ce qui, au delà d'inonder sa mémoire d'instances inutiles et aussi chronophage que l'instant lui-même (« Deux ou trois fois il avait reconstitué un jour entier ; il n'avait jamais hésité, mais chaque reconstitution avait demandé un jour entier. »), l'empêche de réfléchir. En effet, dans l'incapacité d'abstraire (comme vu précédemment), « d'oublier les différences » pour mieux voir les similitudes, il ne peut plus lier les concepts et les connaissances entre eux. Le chat de face lui apparaît donc différent du chat de profil et les nombres n'ont de sens que lorsque chacun de ceux-ci ont un nom propre, différents des autres. Il ne vit plus que dans son passé, ne dort plus, incapable de se tourner vers l'avenir comme le font le reste des hommes qui « remettent au lendemain tout ce qui peut être remis » et qui « savent peut-être profondément qu'ils sont immortels et que, tôt ou tard, tout homme fera tout et

saura tout ». Finalement, Funes meurt à 21 ans, d'une congestion pulmonaire, mais plus sous-entendu, écrasé sous le poids de ses propres souvenirs parfaits.

Pour en revenir à Gordon Bell et à l'idée de life logging, on pourrait largement douter de l'aide d'une mémoire impartiale dans son utilisation quotidienne. Dans ce désir d'immortalité qu'il décrit ainsi : « Après votre mort, le corpus d'informations ainsi constitué permettra même la création d'un "vous" virtuel. Vos souvenirs numériques et les traits de votre personnalité, sous forme "fossilisée" formeront comme un avatar avec lequel les générations futures pourront converser. », nous pourrions bien nous perdre, nous noyer et nous étouffer dans toute cette mémoire qui empêcherait les vivants de vivre par le poids de la mémoire des morts et le poids de leur vie passée. La mémoire, si elle est une condition d'entrée dans le phénomène social, produit en premier lieu un vecteur entre les générations, une histoire commune permettant aux jeunes individus d'aller dans le sens ou à l'encontre de celle-ci, pour en produire la suite, plus adaptée à la vie moderne. Elle est à la fois prison et socle puisque c'est grâce à elle que l'on tient au monde, mais c'est aussi parfois à cause d'elle que l'on perd pied, en s'en éloignant trop, sans produire de passerelle.

À l'ère numérique, si l'externalisation de cette mémoire s'effectue normalement vers des supports digitaux (opérant une rupture avec le stockage matériel), rendant l'accès à celle-ci aisée (et tant mieux), il faut en revanche réutiliser cette mémoire pour penser ses nouveaux usages en évitant les écueils et les prises de conscience tardives.

Si on reprend l'exemple du souvenir absolu, les recherches et les études sur la conscience nous prouve l'utilité d'une mémoire symbolique, imparfaite et discrétilisant les événements passés (chez Freud notamment). Ainsi, des implants électroniques – pour ne pas refuser entièrement l'idée selon laquelle l'homme fusionnerait avec la machine – ne peuvent être envisagés qu'en adéquation avec le corps et l'esprit méandreux de l'être humain, puisqu'eux-mêmes sont au service de celui-ci.

Repères bibliographiques et artistiques

ARTS PLASTIQUES

MUNTADAS, Antoni

- [⁴] *On Translation : La mesa de negociación II.* Sculpture. 1998.
- [¹²] *Media Ecology Ads.* Vidéo. 1982.
- [¹³] *On Translation : El Aplauso.* Écrans et projection. 1999.
- [¹⁶] *Alphaville e outros.* Mediums divers. 2012.
- [¹⁷] *À travers cercas.* Photographies. 2008.

GUEZ, David

- [⁶] *Stèles binaires.* Aluminium, pierre, bois, mosaïque. 2015.
- [⁷] *Broyeuse binaire.* Web. 2015.
- [⁸] *Disque dur papier.* Livre. 2015.
2067. Série d'œuvres. 2006.

A.R. HOPWOOD

- [¹⁹] *False Memory Archive.* Photographies manipulées par ordinateur. 2014.

KOWALSKI, Piotr

- [²⁰] *Time Machine I & II.* Dispositifs mécaniques. 1981-1982.
- [²¹] *time machine + projets.* Catalogue.
Centre Georges Pompidou, 1981. ISBN 9782858501205.

LITTÉRATURE

BORGES, Jorge Luis

- [²⁴] *Funes ou la mémoire.* Nouvelle.
1942, disponible en ligne, consultée le 12 décembre 2016.
www.clicetclicetphilogram.fr/funesoulamemoire.htm

ZAMIATINE, Ievgueni

- Nous Autres.* Roman.
Gallimard. Première parution en 1929. 238 pages. Collection « L'Imaginaire ». ISBN 9782070286485.

ESSAIS & PHILOSOPHIE

BELL, Gordon & GEMMEL, Jim^[2]*Total Recall.* Essai.

Flammarion. 2011. 343 pages. Collection « Documents et essais ». ISBN 9782081227200.

STIEGLER, Bernard^[5]*L'extériorisation de la mémoire et ses conséquences.* Conférence.

La semaine de la mémoire, le 18 septembre 2014 (Caen), en ligne, consultée le 20 décembre 2016.

www.canal-u.tv/video/la_forge_numerique/l_exteriorisation_de_la_memoire_et_ses_consequences.17063**PLATON**^[11]*Phèdre.* Dialogue.

Flammarion, paru en 1999. Collection « GF ». ISBN 9782080712684.

CITTON, Yves^[18]*Notre inconscient numérique. Comment les infrastructures du web transforment notre esprit.* Article.

La revue du crieur n°4, La Découverte / Mediapart, juin 2016, pp.144-158.

www.revueducrieur.fr/hal.archives-ouvertes.fr/hal-01373129

PRESSE

TESTARD-VAILLANT, Phillippe^[1]*Le numérique nous fait-il perdre la mémoire ?* Article.

CNRS Le Journal, le 23 octobre 2014, en ligne, consulté le 12 décembre 2016.

www.lejournal.cnrs.fr/articles/le-numerique-nous-fait-il-perdre-la-memoire**HABERT, Benoît**^[3]*La mémoire numérique entre répétition et remémoration.* Article.

TEXTO ! volume XVII – n°3, 2012. Revue électronique, en ligne, consultée le 22 décembre 2016.

www.revue-texto.net/index.php?id=3050**LECHNER, Marie**^[9]*Un « disque dur papier » pour rafraîchir la mémoire numérique.* Article.

Libération, le 17 janvier 2013, en ligne, consulté le 2 janvier 2017.

http://www.liberation.fr/ecrans/2013/01/17/un-disque-dur-papier-pour-rafrachir-la-memoire-numerique_952648**KÖNIG, Claire**^[10]*Comparons le crâne, cerveau, larynx, dents...* Dossier scientifique.

Futura Sciences, le 14 juin 2009, en ligne, consulté le 2 janvier 2017.

<http://www.futura-sciences.com/sciences/dossiers/anthropologie-anatomie-comparee-homme-singe-694/page/7/>

CINÉMA

LONGO, Robert (réal.)

[¹⁴] *Johnny Mnemonic*. Film.

GODARD, Jean-Luc

[¹⁵] *Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution*. Film. 1965.

WELSH, Brian (réal.)

[²²] *Black Mirror* (saison 1 épisode 3), *The Entire History of You*. Série TV. 2001.

Scénario de Jesse Armstrong, produit par Charlie Brooker.

NAIM, Omar (réal.)

[²³] *The Final Cut*. Film. 2004.

LYNCH, David

Mulholland Drive. Film. 2001.

VAN DORMAEL, Jaco

Mr. Nobody. Film. 2010.

KUBRICK, Stanley (réal.)

2001, L'Odyssée de l'espace. Film. 1968.

VERHOEVEN, Paul (réal.)

Total Recall. Film. 1990.