

# LA SOLITUDE DES MACHINES

## Personnes

« Vous m'avez demandé le nom des personnages. Je vous ai répondu que ça n'avait pas d'importance. »<sup>1</sup>

La tradition nous apprend que la solitude est la tonalité fondamentale de la philosophie et de l'art. Pour faire oeuvre, il faudrait se retirer du monde et revenir à soi, c'est-à-dire pour produire ce lien de soi à soi-même et instaurer cette réflexion qui déclencherait la possibilité d'un partage, faire abstraction de nos autres rapports. On sait combien cet imaginaire classique a inspiré le romantisme de Novalis<sup>2</sup> jusqu'à la compréhension passive de la plupart de nos contemporains. La solitude est en même temps une description et un sentiment. « Il est seul », signifie qu'on observe de l'extérieur, objectivement, que quelqu'un a coupé les liens avec ses semblables (et nous verrons combien cette question du semblable est problématique). « Je me sens seul » est l'expression d'un sentiment de solitude, subjectivité donc qui suppose un retour sur soi et par là même un dédoublement qui vient troubler l'isolement et l'unicité de la solitude<sup>3</sup>. Nous savons que quelqu'un peut être seul sans se sentir seul et combien quelqu'un qui se sent seul ne l'est pas nécessairement du point de vue descriptif. Ce décalage entre ces deux appréciations est au coeur du privilège que la tradition a accordé à la solitude, siège mystérieux d'une intériorité qui se retire dans le double sens du terme.

Nous aimerions vous faire deux propositions : est-il possible que l'écart entre la description et l'expression de la solitude soit au centre de notre culture et constitue moins une phénoménologie de la solitude qu'un personnage-solitude dont l'Occident n'a eu de cesse de manier les effets ? Lorsque nous nous sentons seul ou lorsque nous pensons que quelqu'un est seul, dans l'écart du sentir et de la copule, ne nous donnons-nous pas, ne lui donnons-nous pas un rôle qui personnifie autre chose que l'individu tel qu'il est et dont nous parlons ou que nous sommes ? La solitude, dans sa grandiloquence, et il faudrait ici déconstruire ligne à ligne les grands récits de l'isolement qui sont aussi ceux de la souveraineté<sup>4</sup> chez Rousseau, Defoe et Thoreau, n'est-elle pas avant toute chose la posture d'un personnage ? La solitude ne serait-elle pas la structure même de la personnification en tant que processus ? N'est-elle pas ce qui transforme une existence en récit et un corps en personnage ? La notion de « personne » ne contient-elle pas cette ambivalence entre la présence d'une individualité et l'absence d'un vide ou d'un dépeuplement quand on dit qu'il n'y a personne ? Formulons une question plus étrange encore, les machines peuvent-elles être solitaires ? En d'autres termes, à supposer que la solitude soit le procès du personnage, une machine peut-elle être un personnage ? Peut-elle se personnifier et si oui en quoi ou pour qui ? Qu'est-ce que serait une personnification machinique ? Quel dépassement de soi lui serait possible pour devenir cet autre (mais quel autre ?) qu'un personnage (*persona*) suppose ? Aborder la solitude des machines c'est se demander si la technique peut être différentielle au moins sur trois niveaux (puisque'il faut au moins un observateur), c'est aussi sans doute une question préliminaire, délimi-

---

1 Robbe-Grillet Alain. L'année dernière à Marienbad. Éditions de Minuit, 1968. ISBN 2707303119.

2 Novalis. Disciples à saisi — Hymnes à la nuit — Journal. Fata Morgana, 2002. ISBN 2851945637.

3 La solitude doit être articulée à la problématique de l'absolu puisque tous deux sont des modes de la déliaison.

4 Derrida Jacques. Séminaire, La bête et le souverain : Volume II. Éditions Galilée, 2010. ISBN 2718608102.

tant les conditions de possibilités, aux personnages virtuels et aux avatars. Comment envisager ceux-ci-ci si on ne sait pas comment s'articule structurellement la question de la technique au processus de personnification ?

La proposition semble au premier abord absurde. La solitude est en effet un sentiment hautement humain. Elle est l'expérience même de la finitude qui se trouve prise dans ses propres limites et qui dans la réflexion de sa situation amène sa finitude à s'illimiter selon une logique sur laquelle nous reviendrons. Qui n'a jamais souffert de la solitude n'a pas vécu, croit-on. Ainsi, Heidegger écrit-il dans un livre dont nous analyserons plus loin les personnages et la mise en scène : « Cet esseulement est plutôt l'isolement en lequel tout homme parvient pour la première fois dans la proximité à l'essentiel de toute chose, dans la proximité au monde. Qu'est-ce que cette solitude dans laquelle chaque homme sera comme Seul ? »<sup>5</sup> Elle est notre limite et, comme la mortalité, elle est considérée comme un passage indispensable. Mais au-delà même de l'effectivité d'une telle solitude, son développement subjectif se confronte à une difficulté méthodologique : quant bien même les machines seraient solitaires, comment pourrions-nous simplement le vérifier ? Ce n'est pas là le moindre des paradoxes, la solitude exige une reconnaissance, une communauté et disons-le un partage du semblable. Il faut pouvoir faire preuve d'empathie quand on parle de solitude. Une solitude solitaire est-elle pensable ? C'est le même problème quand on parle de la solitude des animaux : il nous manque une perception commune ou un langage partagé. La solitude ne serait donc jamais seule, elle serait toujours accompagnée dans sa reconnaissance par la réflexivité d'un autre qui demande « Tu te sens seul ? » dans la distance de ces deux points vue supposés. Traduisons le problème : avons-nous assez d'empathie, c'est-à-dire sommes-nous assez sentimentaux envers les machines pour nous mettre à la hauteur de leur solitude ? Et cette sentimentalité n'est-elle pas au coeur du processus du personnage ? Pourrions-nous donc approcher une personnification sans semblable, c'est-à-dire sans identification au même ? La solitude des machines ne permet-elle pas de poser cette possibilité d'une altérité radicale du personnage ?

À observer l'incroyable bestiaire des machines solitaires dans l'histoire de l'art, sans même parler de la culture populaire (West World, Wall-E, Terminator, etc.), le montage si complexe et ingénieux de leurs mécanismes et de leurs topologies, on est bien forcé, quoiqu'en pense le sens commun, de remarquer que certains artistes semblent chercher en ce domaine quelque chose. Qu'est-ce donc ? Pourquoi déployer des images et des pensées si complexes pour élaborer des machines solitaires ou célibataires (et nous verrons que ce ne sont pas exactement les mêmes) ? Qu'essayent-ils donc de personnifier par de telles machines puisque tout le monde, vous, moi, savons qu'une machine est dénuée de sentiment et de réflexivité, donc de solitude ? Quelle est la raison pour laquelle quand une machine devient personnage, elle doit comporter systématiquement une part de solitude ? Ce qui est troublant avec ces machines solitaires c'est qu'elles ne sont ni technique ni humaine. On ne sait pas par quel bout les prendre, ni avec quoi les identifier, comment les reconnaître.

## **Abandonnées (Comment les machines deviennent-elles orphelines)**

---

5 Heidegger Martin, Herrmann Friedrich-Wilhelm von. Les concepts fondamentaux de la métaphysique. Gallimard, 1992. ISBN 2070727084, p.22.

« Elle n'était appropriée à aucun usage, à rien de ce qu'on attend d'une table. [...] On ne savait comment la prendre (ni mentalement ni manuellement). [...] un instrument inconnu dont on n'aurait pas eu l'emploi. [...] Qui ne se prêtait à rien, qui se défendait, se refusait au service et à la communication. En elle quelque chose d'aterré, de pétrifié. Elle eût pu faire songer à un moteur arrêté. »<sup>6</sup>

Quelle est la forme la plus concrète et la plus proche de ces machines solitaires ? Nous la croisons quotidiennement sans même y faire attention. Notre attention est d'ailleurs suspendue, enrayée, neutralisée par la nature ces machines. Elles jonchent les sols et les arrières-cours, elles s'entassent dans les maisons et les décharges. Ce sont des machines abandonnées dont nous n'avons plus usage et le fait que nous ayons tant de mal à les traiter et à les recycler aujourd'hui n'est sans doute pas le fait du hasard, car dans la transformation initiale dont elles sont le fruit, il y a encore quelque chose qui résiste, il y a un reste. Ceci qui reste est la matière abandonnée, comme on dit « usagée » de ce beau terme qui signifie justement ce dont on a plus usage, ce qui ne sert plus à rien, ce dont l'utilisation a usé le potentiel instrumental. Ce qui reste alors est une matière produite et organisée, encore machinique, mais exclue de la causalité de notre action et de notre intentionnalité. Elle est « out of order ». Il n'y a pas lieu ici de dresser la liste interminable des artistes qui se sont passionnés pour ces rebuts et pour ces déchets de Duchamp à Arman en passant par Beuys et Warhol. Elles sont solitaires parce que leur solidité s'est brisée, le lien qui les unissait à un usage anthropomorphique s'est égaré. Elles sont désorientées et orphelines<sup>7</sup> parce que le rapport qu'elles avaient à notre intentionnalité s'est arrêté. Or notre époque produit une nouvelle catégorie d'abandon technique. Nous ne laissons plus seulement les outils inutilisables parce qu'ils sont cassés, mais aussi parce que bien que fonctionnant encore ils sont dépassés. C'est le règne de l'obsolescence immédiate où les cycles de remplacement technologique se sont accélérés et se sont mondialisés et c'est pourquoi on utilise ce terme étrange rapporté à la technique, la génération qui est à l'origine des grands récits mythologiques grecs. Quand une nouvelle génération apparaît, l'ancienne est irrémédiablement abandonnée, tant et si bien que l'industrie anticipe et organise cette disparition crépusculaire, effectuant parfois des annonces de nouvelles machines simplement susceptibles de produire un effet psychologique sur le marché. Il faut donner à la notion d'abandon toute sa radicalité : l'implacable destin des machines est d'être utilisé et abandonné, et c'est aussi sans doute pour cette raison qu'il y a une certaine vogue chez les artistes actuels au *low tech*, à la rétro-ingénierie, au « Do it yourself »<sup>8</sup> et à un usage durable ou intempestif et décalé des technologies. Ils aiment à redécouvrir d'anciennes techniques parce qu'ainsi ils produisent un infime écart dans une civilisation dans laquelle l'épuisement des objets est synchronisé afin de mobiliser l'activité organique de production et de consommation. De façon paradoxale cette obsolescence immédiate produit une société obsédée par sa propre archéologie et dont l'hypermnésie est une forme d'oubli. Toutes ces machines abandonnées par nous s'entassent tels des champs de ruines formant un Pompéi en temps réel. Fulgurance d'*Untitled (Meat Piece with Flies)* (1965) appartenant à la série *Technological Reliquaries* de Paul Thek<sup>9</sup> mettant en scène un morceau de viande humaine muséifié tel un fragment de machine, produisant une zone trouble, indistinct entre l'être humain et la technique. Nous ne cessons

---

6 Michaux Henri. Henri Michaux. Les Grandes épreuves de l'esprit et les innombrables petites. Gallimard, 1966. p.13-14.

7 Le devenir orphelin de la famille est l'objet du film *Little Odessa* (1994) de James Gray.

8 Purves Ted. What We Want Is Free: Generosity And Exchange In Recent Art. State University of New York Press, 2004. ISBN 0791462900.

9 Falckenberg Harald, Weibel Peter. Paul Thek: Artist's Artist. The MIT Press, 2009. ISBN 0262012545.

de marquer notre disparition parce que chaque technique est l'empreinte d'êtres humains tant dans sa genèse que dans son utilisation. Ces décharges de machines sont l'espace négatif de notre monde, inutilisable parce que surutilisé, inutile parce que fonctionnel, une matière brute, pesante et insensée qui commence à prendre corps.

Cette disparition anticipée et toujours sous nos yeux fixe le cadre général de notre relation concrète aux machines qui est réglée sur une temporalité et une historicité troubles. Par elles se raconte une histoire : dans la majorité des fictions qui ont comme personnages des machines, il est fait récit du passage entre la technique instrumentale et la technique en tant qu'individu par l'intermédiaire d'un incident. Quelque chose arrive dans la machine qui transforme son fonctionnement et entraîne une relation anormale aux êtres humains. Tout se passe comme si elle prenait conscience de sa solitude et que celle-ci était insupportable et devait être menée jusqu'à son terme le plus radical, la disparition de l'autre. *2001 : l'Odyssée de l'espace* (1968) est paradigmatique de ce devenir personnage de la machine : HAL 9000 change de comportement parce qu'il se rend compte de la perfection de son fonctionnement autonome (principe divin) et du danger que représente les astronautes qui veulent l'abandonner (principe orphelin). Ce changement est un incident, quelque chose se passe, c'est une incidence, toutefois ceci n'est pas mis en scène comme une panne. La machine ne s'arrête pas, la nature même de son programme est transformée par l'introduction de nouveaux paramètres. Le Pr Bowman va tenter de la ramener à son statut instrumental en provoquant dans la machine un incident classique qui prendra la forme d'un retour à l'enfance, c'est-à-dire à un âge de dépendance. Il s'agit d'éviter que la machine ne soit seule, c'est-à-dire qu'elle ne devienne une personne, et à cette fin il faut en faire le simple moyen de certaines fins, la soumettre à notre ordre causal, la lier à nous jusqu'à la régression la plus extrême de ne pas être encore né. Il y a donc deux incidents, le premier est solitaire et invisible, le second est dépendant et visible. C'est sans doute là qu'il faut chercher la raison pour laquelle les arts sont souvent incidentels<sup>10</sup>. Afin de faire des fictions des techniques, ils exténuent l'ordre de la causalité qui les soumet à notre volonté. Il ne reste plus alors qu'une matière séparée dont on ne sait que faire, mais dont l'imagination peut s'emparer comme le territoire de sa vacuité et de ses possibles. Cette matière inutilisable qui ne s'oublie pas dans son usage est le corps de la technique<sup>11</sup>. Cette solitude de la matière technique nous ennuie, et ce n'est pas le fait du hasard si le second personnage du livre de Heidegger est justement cet ennui dans ses différentes modalités, car si l'ennui consiste à s'ennuyer c'est aussi être ennuyé, et on trouve là la même partition que dans de la solitude, mais comme renversée en retour. Cette double structure de l'ennui qui essaye de tuer le temps est l'ambivalence profonde tout aussi bien de la solitude que de la technique. Cette tension est difficilement conceptualisable parce qu'elle transforme jusqu'à nos cadres de pensée et nos dialectiques langagières, mais des artistes peuvent nous permettre d'en sentir la structure, d'en expérimenter les bords, d'en découvrir les réseaux. Gustav Metzger propose dès 1959 de renverser l'ordre instrumental en faisant un art autodestructif<sup>12</sup>, c'est-à-dire des œuvres qui intègrent leur disparition mouvementée, remettant par là en cause non seulement la durabilité de l'usage, mais aussi celle de l'œuvre et trouvant sans doute l'harmonie la plus subtile jamais envisagée entre les deux. Dans son troisième manifeste daté de 1961, Metzger en appelle à un art par ordinateur dont « les mouvements sont programmés et inclus une autorégulation. Le specta-

---

10 « La panne – une esthétique incidentelle » [En ligne]. . Disponible sur :

URL < <http://gregory.incident.net/pdf/PANNE.pdf> > [consulté le 26 août 2011].

11 Nunes Mark. *Error: Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures*. Continuum, 2010. ISBN 144112120X.

12 « Gustav Metzger » [En ligne]. . Disponible sur : URL < <http://www.luftgangster.de/gmetzger.html> > [consulté le 14 octobre 2010]. Traduction de l'auteur.

teur, au moyen de dispositifs électroniques, peut avoir une incidence directe sur l'action de ces oeuvres. » Mais la destruction de l'usage sera aussi la solitude des machines comme la nôtre face à *Der Lauf Des Dinge* (1988) de Fischli et Weiss, installation filmée dans laquelle des outils ne servent plus à rien d'autre qu'à transmettre un message machinique, un éboulement de la structure instrumentale, une communication sans message. Que pouvons-nous faire face à ce spectacle ? Comment concevoir l'hécatombe de la non-relation entre l'être humain et la machine ? La solitude incidentelle des machines prend alors la forme d'un retournement sur soi. Habituellement, la technique expose son fonctionnement, les oeuvres produisent quant à elles une intériorité souvent ironique qui ne permet plus de savoir ce à quoi cela sert. La boîte noire ne se laisse plus ouvrir. *The Outland* (2002) de Fabien Giraud et Raphael Sibony présente un simulateur de vol, mais on ne peut entrer en lui, on ne peut voir ce qui est simulé, nous en sommes exclue. Le seul élément encore visible est la surface de la machine, ses mouvements saccadés que nous ne pouvons pas interpréter. Y a-t-il quelqu'un aux commandes ? La machine est-elle devenue folle parce qu'autonome ? S'observe-t-elle dans son mouvement sans fin ? Il y a bien là production d'une solitude machinique par invisibilité de la causalité. Lorsque celle-ci n'est ni intentionnelle ni anthropologique, il ne reste plus qu'un mouvement indescriptible qui nous met face à notre propre limite.

Nous comprenons un peu mieux à présent l'obsession de certains artistes pour les machines célibataires, et nous sommes plus à même d'en cerner les différences avec la solitude des machines. Michel Carrouges<sup>13</sup> a décrit avec une grande précision et force détails les premières dans *La Colonie pénitentiaire* de Kafka, *Locus Solus* de Roussel, le *Surmâle* de Jarry, le *Château des Carpathes* de Jules Verne, *l'Ève future* de L'Isle-Adam, *Le Puits et Le Pendule* d'Edgar Poe. S'il se fondait sur la *Mariée mise à nu par ses célibataires, même* de Marcel Duchamp, ses exemples étaient principalement littéraires. Il s'agissait de machines célibataires imaginaires. L'introduction croissante des technologies en art a permis de réaliser ces machines, de les rendre opérationnelles<sup>14</sup>. Mais que faut-il entendre par un tel célibat ? Et pourquoi l'associer à la machine ? Qu'est-ce qui relie le célibat, qui est une modalité de la solitude, l'art et la technique ? Aurions-nous été mariés à la technique ? De quoi sommes-nous séparés par ces oeuvres d'art ? Le célibat a deux caractéristiques, il est tout d'abord relationnel, fut-ce sur un mode privatif. Le célibataire n'est pas seul en tant que seul, il est seul sans autrui, quelque chose lui manque et c'est ceci qui le définit. Il faut même penser que ce mode privilégie le relationnel sur les éléments mis en relation qui n'en sont que les produits secondaires. Le célibataire est disponible. Ceci veut dire que la distinction entre l'être humain et la machine est relationnelle et non essentielle, c'est cette distinction qui produit les participants à la relation. Remarquons tout de suite que nous parlons du célibataire au masculin alors même, et ce n'est pas innocent, que la machine le féminise. Deuxièmement, le célibat concerne la sexualité, c'est-à-dire la faculté à avoir une ou un partenaire sexuel privilégié, or justement la machine c'est ce qui ne peut avoir de sexualité reproductive parce que la technique est, selon la tradition aristotélicienne, fort différente du vivant, elle ne contient pas sa cause en soi<sup>15</sup>. Or, la reproduction cellulaire n'est-elle pas une cause externe, puisque pour se reproduire un organisme doit avoir accès à un autre organisme ? Cette externalisation ne rapproche-t-elle pas de façon inimaginable, quant à ses conditions de possibilité même, le vivant du technique ? La machine célibataire serait une réponse à la division du dissemblable dans la fonc-

---

13 Michel Carrouges. *Les Machines célibataires*. Édition Arcanes / Collection Chiffres, 1954.

14 Il est nécessaire de distinguer l'opération de la fonction, celle-ci restant d'inspiration instrumentale.

15 Il faudrait introduire ici la notion de machine auto-répliquative afin de critiquer ce modèle classique.

tion sexuelle et à son paradoxe intrasèque. La machine célibataire peut encore s'accoupler parce que si sa surface n'est ni génitale ni intensive, elle peut se mettre en réseau, machiner avec d'autres machines, une machine n'est jamais seule selon le principe décrit par Deleuze et Guattari<sup>16</sup>. C'est sans doute pour cette raison que le célibat, et plus généralement la solitude, est une condition du devenir personnage de la technique. C'est ce qui écarte à proximité les destins technique et anthropologique. À partir de cette structure, il n'est plus nécessaire d'avoir recours à une lecture anthropocentrique de *Cloaca* (2000) de Wim Delvoye. Le tube digestif artificiel ne défèque pas comme l'être humain, c'est plutôt lui qui révèle la dépendance en entrée et la production en sortie des humains. Ou encore les *Marqueurs d'incertitude*<sup>17</sup> (2005-2007) de Jean-Pierre Gauthier, dessinant sur les murs de subtils faisceaux graphiques, sont dans un équilibre précaire, ils inscrivent à la mesure de cette fragilité et articulent dépendance et solitude. Cette boucle étrange et énigmatique de la causalité solitaire, fragile et forte tout à la fois, amoureuse et recluse, se comporte comme *Machine avec huile* (2009) d'Arthur Ganson. Un simple mécanisme va chercher de l'huile qui se déverse sur soi afin d'aider à son propre mouvement, exténuation de l'auto-régulation, d'un mouvement qui se produit pour encore se produire selon un devenir illimité et une ligne de fuite qui dépasse toute attente instrumentale.

## Chacun (Pourquoi la solitude humaine est-elle surpeuplée)

« La solitude est *sedition*. L'amour est *sedition*. Tout amour est criminel. Il n'a aucun soin du réglage des services, des places, des moments. Et la solitude de l'adolescent dans la domus, elle est séditeuse parce qu'elle tient dans le suspens de sa mélancolie tout l'ordre de la nature et de la culture. Dans le secret de sa chambre, il inscrit sur rien, sur l'intimité de son journal, l'idée d'une autre maison, de la vanité de toute maison. »<sup>18</sup>

Une machine solitaire, et à plus forte raison quand elle se sexualise dans le célibat, est en sédition. Elle se retourne contre l'ordre établi, car celui-ci est le plus souvent la constitution d'un cercle instrumental et d'une soumission causale. Mais ce n'est pas là une opposition dialectique et réactive, la technique est plutôt en retrait, produisant un espace qui neutralise les attentes, fonctionnant selon une logique de l'insoumission. Lorsque la machine se met en dehors de l'ordre, sa matérialité réapparaît, son inutilité en nous ennuyant, dans le sens profond du terme, révèle ce que nous serions tentés de nommer sa machinité plutôt que son instrumentalité. La scène de la chaîne de montage dans *Les temps modernes* (1936) est paradigmatique du retour de la machine dans son dysfonctionnement même : deux systèmes solitaires, l'un humain l'autre technique, ne parviennent plus à communiquer, mais continuent à agir en l'absence de plan de convergence. C'est de nous-mêmes dont nous sommes exilés. La solitude concerne d'abord les relations entre ces deux systèmes plutôt qu'entre des humains, la solitude comme telle est cette divergence. C'est pourquoi le fonctionnement des machines célibataires est souvent opaque, leurs opérations sont sans utilité humaine. Elles semblent donc le plus souvent cruelles alors qu'elles ont l'innocence de l'assignation qui rompt la communication. La solitude des machines ne signifie donc nulle-

---

16 Deleuze Gilles, Guattari Félix. *Capitalisme et schizophrénie. L'anti-Oedipe*. Nouv. éd. augm. Éditions de Minuit, 1972. ISBN 2707300675, p.7-59.

17 « Marqueurs d'incertitude / Uncertainty Markers — JPGauthier\_machines » [En ligne]. . Disponible sur : URL < <http://sites.google.com/site/jpgauthiermachines/images-video/marqueurs-dincertitude--uncertainty-markers> > [consulté le 26 août 2011].

18 Lyotard Jean-François. *L'inhumain*. Galilée, 1988. ISBN 2718603305.

ment une humanisation de la technique, mais un décentrement radical de l'anthropologique qui devient capable (mais l'est-il vraiment ?) d'envisager le contour d'une solitude solitaire, d'une altérité encore inimaginable, c'est-à-dire d'un personnage toujours en train de se faire et de se défaire. Cette articulation étrange, qui semble défier le bon sens au premier abord, est inséparable d'une transformation des conditions de la solitude des êtres humains en ce qui concerne leur inscription, leur langage et leur récit. Elles sont de plus en plus technologiques, et là encore non pas en un sens instrumental, comme si les technologies pouvaient être considérées comme les moyens de certaines fins ou comme si une couche supplémentaire s'ajoutait à une prétendue naturalité, mais en un sens structurel parce qu'elles touchent à la possibilité même de définir ce qui est humain par les exclusions que la tradition nous a léguées : exclusions (c'est-à-dire isolement) de la technicité, de l'animalité, de l'insensé.

Pour mieux comprendre l'articulation troublante de l'anthropologique et du technologique, cette zone indistincte par laquelle les deux, sans jamais s'identifier, se suivent et se poursuivent en parallèle selon un écartement illimité, il nous faut donc comprendre le bouleversement de la solitude humaine et de ses conditions matérielles. À quel monde faisons-nous référence lorsque nous parlons de « notre » solitude ? Et celle-ci est-elle justement la « nôtre », c'est-à-dire nous est-elle « propre » ? Qu'est-ce qu'être propriétaire ou souverain de sa solitude ? N'est-elle pas la divergence envers la technique ? Nous savons combien la solitude est un récit, combien elle se donne à lire dans le paradoxe de son retrait. C'est sans doute pour nous mettre à distance de sa mise en scène que nous devons nous intéresser à ses supports matériels d'inscription. Point de solitude sans trace permettant de la raconter. Nulle solitude strictement solitaire. L'inscription redouble la solitude dans la différenciation entre description objective et état subjectif. Le solitaire (d)écrivant sa solitude peuple déjà son univers d'une foule de destinataires que sans connaître précisément il envisage déjà. Il s'adresse. La description de la solitude dans les grandes villes s'est confondue depuis Baudelaire avec la modernité. Il n'est pas question ici d'en dresser l'inventaire, mais simplement de penser la relation entre cette solitude et certaines formes de multiplicités, quelles soient urbaines ou organiques. La solitude moderne aura été fonction du multiple qui brise l'Un. Or avec le réseau Internet une autre étape est franchie, plus radicale sans doute et plus profonde que les précédentes, dans la mesure où elle n'est pas simplement un contexte de la solitude, mais le paradoxe même de son inscription. Avec ce qu'il est convenu de nommer le Web 2.0, chacun est autant lecteur qu'inscripteur d'informations<sup>19</sup>. Ce caractère interchangeable de la machinerie informatique faisant que si je suis équipé pour lire je peux écrire, entraîne un trouble sans précédent dans la constitution de la solitude et de sa mémoire. La solitude devient surpeuplée et il n'y a aucune contradiction entre elle et la communication, elles se soutiennent l'une l'autre parce qu'il y a en même temps la solitude de celui qui écrit et la réception indéfinie de ceux qui pourraient lire. Cette bouteille jetée à la mer d'Internet, ces blogues, ces textes et ces statuts sur les réseaux sociaux sont le récit dédoublé de notre isolement qui exprime la dissymétrie radicale et structurante entre le destinataire et les destinataires. Elle est sans doute aussi ancienne que l'écriture, mais avec le réseau elle se matérialise immédiatement, à l'instant même de l'écriture-publication, dans l'éclair des moteurs de recherche et des consultations. Comment ne pas sentir cette étrange solitude au milieu de ces lectures potentielles ? Ailleurs<sup>20</sup>, j'ai tenté d'esquisser cet être ensemble utopique, cette configuration étrange qui surpeuple la solitude et qui

---

19 C'est l'objet de l'installation *Listening Post* (2003) de Mark Hansen et Ben Rubin ou encore de *The Dumpster* (2006) de Golan Levin.

20 *La passion des anonymes* in Poissant Louise, Tremblay Pierre, Collectif. *Esthétique des arts médiatiques : Ensemble ailleurs*. Presses de l'Université du Québec, 2010. ISBN 276052485X.

dépeuple la communauté. Ce que nous partageons alors est cet incommensurable sans transcendance, il est tout proche, à portée de regard, insaisissable pourtant. Cette transformation technologique, c'est-à-dire matérialiste, de l'inscription n'est pas anodine pour notre sujet, car la constitution d'un personnage comme de la solitude aura toujours été dépendante de ses supports. Le réseau multiplie les inscriptions, chaque texte est un personnage solitaire qui se donne à lire, il est hanté par son oubli dans la multiplicité des autres inscriptions, il est déjà de trop et cet oubli dans cet excès de mémoire n'est-ce pas « notre » solitude, celle dont nous poursuivons le travail quotidiennement ? C'est sans doute pour cette raison que l'opposition entre l'Un et le multiple pour comprendre la solitude est devenue inutile, tout comme ce qui opposait encore le communicable à l'incommunicable, le retrait et la donation. Tout est fonction de rapport, de sorte qu'un acte de langage peut bel et bien constituer l'affirmation de la plus grande des solitudes. C'est ainsi qu'Antoine Schmitt, sans doute l'un des artistes qui explore de la façon la plus sensible et intelligente la solitude anthropotechnologique, propose avec *Psychic*<sup>21</sup> (2004) un dispositif qui perçoit le spectateur. S'affiche alors à l'écran une tentative de description et d'analyse des motivations du public. Le fait que le texte s'écrit lettre à lettre lie l'installation à la temporalité d'une lecture et renverse l'interactivité classique. Ce n'est plus le spectateur qui dans l'opacité de la causalité tente de saisir le fonctionnement, c'est la machine qui essaye de saisir le spectateur, celui-ci en retour se risquant à analyser ce qui l'analyse. Il y donc bien là une double solitude, une opacité au coeur de la communication qui soulève l'interprétation comme production de sens. La solitude c'est au moins être deux.

Il faut remonter jusqu'à la mise en série des zéros et les uns qui constituent le monde numérique dans sa discrétion, dans son pointillé incessant reconstitué inséparablement par le décodage informatique et l'interprétation humaine. À la manière de *Flatland*, il faudrait inventer l'histoire de ces chiffres-là et de leur possible solitude au coeur d'un monde qu'ils ne cessent de décomposer, de décrire et de transformer. La numérisation, comme fondement de la solitude, ne produit-elle pas des êtres solitaires idéaux ? Cette idéalité dénombrée est-elle semblable à l'idéalité platonicienne<sup>22</sup> ? Ce qui nous importe pour l'instant est de comprendre la loi solitaire du nombre qui les sépare et les met côte à côte selon une logique de la série. On la retrouve dans nombre d'oeuvres conceptuelles dont, la plus emblématique, *One and three chairs* (1965) de Kosuth, met en scène une série différentielle<sup>23</sup>. Loin de se répéter, la chaise se diffère, elle introduit dans la solitude de chaque langage un autre qui est la différence entre la description et l'expression. La puissance solitaire de nombres a bien sûr trouvé dans le processus d'industrialisation un écho. La répétition du même objet selon la loi du désir de la consommation produit en effet un décalage : avoir le même pour devenir soi. Si la numérisation est une mise en série, c'est-à-dire un découpage discret qui est organisé selon un ordre traduisible, alors celle-ci loin de réduire l'expérience selon les zéros et les uns, introduit une faille. *Le projet de vie* (1965-2011) de Roman Opalka montre combien la simplification d'une existence à des chiffres intensifiée en fait sa temporalité et combien son inscription systématique refusant l'expression au profit d'une pure description rend compte de cette étrange solitude plongée au milieu des autres. Il n'y a jamais autant de vies qu'enregar-

---

21 « As — Psychic » [En ligne]. . Disponible sur : URL < <http://www.fdn.fr/~aschmitt/gratin/as/txts/Psychic.html> > [consulté le 26 août 2011].

22 Pour aborder ce difficile problème sans doute faudrait-il s'attaquer à l'ontologie mathématique de Badiou (Badiou Alain. *L'être et l'événement*. Seuil, 1988. ISBN 2020098628.) et la confronter à l'ontologie performative de l'informatique pour montrer que son abstraction dénie d'avance la question anthropologique.

23 *Robotic Chair* (2008) de Max Dean, installation robotique dans laquelle une chaise tente de façon opiniâtre de se remonter elle-même est tel un écho à la pièce de Kosuth.



dant un tableau d'Opalka, car chacune d'elle pourrait être celle-là. L'indifférence émouvante, troublante de ces existences numérisées témoigne de la transformation du statut de la solitude et de l'anonymat qui se donne en partage et dont la personnification a trouvé de nouveaux plans pour se développer. Quand Tehching Hsieh réalise des performances qui offrent l'image même de la solitude, c'est en même temps en emportant sa vie au-delà de ce qu'elle peut puisqu'il a recours à une durée démesurée (365 jours) et en rendant systématique son activité selon une logique du chiffre (s'enfermer, vivre dehors, se lier avec quelqu'un, refuser tout rapport à l'art), bref en suivant un programme telle une machine. Il produit une altérité (personne ne fait cela), mais la répétition est encore différentielle. Parfaitement réalisée, elle est invivable, elle empêche l'identification (jamais je ne ferais cela), mais accentue l'empathie (comment a-t-il pu ?). Hsieh est absolument seul et nous sommes absolument avec lui. La solitude est ce que nous avons en partage. Si, comme le veut le cliché modernisme, on est jamais aussi seul que dans une mégapole, qu'elle se nomme Tokyo, Hong Kong, New York, Los Angeles ou Shanghai, c'est le réseau lui-même qui s'offre par un surpeuplement dans lequel tout se dépeuple parce qu'il y a au sein des machines, qui sont telles des boîtes noires autistes, ce frétillement incessant des chiffres, ces floculations de pixels et de données, cette réduction performative qui change le monde. Cette solitude ensemble signe notre ère contemporaine, elle structure sans doute une logique que nous découvrons progressivement et qui rend caduque les divisions entre l'Un et le multiple, la séparation et la fusion qui donnaient sens aux grands récits.

Rien ne nous touche plus que quand un personnage est seul parce que c'est cette solitude qui le fait devenir personnage. Il y a donc une émotion propre à la solitude, elle creuse un sillon entre soi et l'autre, entre la différence infinie qui nous en sépare et ce que nous savons parfois silencieusement partager. La solitude est ce peuplement paradoxal et chacun devient un personnage en racontant son abandon, l'enfance orpheline du monde, la souffrance avant toute blessure, avant toute expérience. Il y a des récits singuliers, mais il y a aussi un autre récit, celui-là même de l'Histoire, car ne nous y trompons dans les grandes figures solitaires il y a avant tout l'incarnation d'une historicité. Chaque époque produit sa solitude, regardez Pessoa et ses multiples noms, entendez le soliloque de Robbe-Grillet, ressentez l'interminable déflagration de Guyotat. De la même manière que les machines sont abandonnées, nous sommes seuls dans notre histoire personnelle (quel récit en faire, se demande-t-on chaque matin) et dans l'Histoire. Le personnage incarné par Jean-Luc Godard dans *Histoire(s) du cinéma* est touché par le sentiment vif de cette solitude historique. Il considérera que les films sont les symptômes de cet autre récit, invisible lui, celui de l'histoire. Et pour faire face à cette densité, à ce déferlement d'images montées, ralenties démontées, il aura une interface machinique, la table de montage pour voir et revoir les spectres. C'est la rencontre entre deux solitudes, la solitude du cinéma et la solitude humaine dans un face à face démesuré avec ce récit donc on ne connaît pas l'histoire. L'Histoire est sans histoire. Voilà la solitude des personnages que nous pourrions être. Les machines informatiques ont transformé jusqu'aux conditions de cette solitude historique qui est constitutive de toute civilisation<sup>24</sup> parce qu'avec elles nous construisons pièce à pièce notre oubli. En enregistrant automatiquement toutes choses, en numérisant ce qui nous entoure, en rendant compatible tous les médias, nous produisons une telle somme de documents (qu'on n'ose nommer archives) que ceux-ci deviendront intraitables pour les historiens futurs. Lorsque j'écris sur le réseau, lors je fais des images, j'en ajoute une peu plus dans un contexte déjà saturé, ni plus ni moins, et ainsi j'élabore

---

24 Diamond Jared. Effondrement : Comment les sociétés décident de leur disparition ou de leur survie. Editions Gallimard, 2006. ISBN 2070776727.

les conditions de mon oubli. Nous sommes seuls face à l'histoire parce qu'en inscrivant tout nous serons oubliés. L'hypermnésie numérique touche à l'amnésie historique toujours selon cette logique double de la solitude. Nous sommes seuls parce que nous n'avons plus et nous ne voulons plus avoir de grands récits, de principes unificateurs, les hégémonies sont brisées. Dans *L'Observatoire* (1879) de Manet, il y a cette femme, il y a cet homme, ce n'est pas vraiment un couple. Son regard est lointain, elle fixe quelque chose qui est hors du cadre, tandis que l'homme frôle sa main, ils sont seuls ensemble. Combien de regards non partagés au *Balcon* (1868-1869) ? Notre solitude est cette attention accordée à quelque chose qui n'est pas là, à fleur de monde, juste à sa surface et qui s'échappe. Nous ne nous voyons pas et notre empathie est dans cette absence. Voici sans doute la condition des *Portraits de mon père* (1994-95) et de *ma mère* (1996) de Campbell<sup>25</sup> : l'apparition de l'image de ces disparus est dépendante de l'enregistrement du battement du cœur et de la respiration de l'artiste. Les flux organiques font revivre sous nos yeux une mémoire selon une infinie solitude de la machine, car la relation entre sa vie et ces vies est technique, électrique, mécanique. Ce sont des machines à vivre et à revivre, l'inscription est dans le battement, des disparus qui me font déjà disparaître parce que je me suis enregistré, je vais mourir. Cette solitude face à l'histoire c'est aussi celle de *Memory Recollection*<sup>26</sup> (1990), dispositif enregistrant les images et les diffusant sur 4 écrans avec un délai progressif. Selon la légende, l'installation fut vendue à un couple de collectionneurs new-yorkais, l'homme meurt, la femme voit alors pendant des années son époux continuer à être diffusé sur les écrans. Le délai est une solitude, car il est un écart à soi, de sorte qu'une autoscopie peut être solitaire comme le démontre le travail vidéo de Dan Graham dans *Time Delay Room* (1974). Lorsqu'on se voit avec un léger décalage on ne se reconnaît pas immédiatement, on se demande qui c'est ou plus exactement quel est ce personnage, parce que la solitude est d'abord une dissemblance structurelle de la perception avec elle-même et celle-ci est redoublée par les dispositifs technologiques.

## **Solidaires (Que faisons-nous avec les machines )**

« Oh, mes amis, il n'y a pas d'ami »<sup>27</sup>

Si les machines et les êtres humains sont, du point de vue de la solitude, débordés à leur limite, c'est que la question du bord ou de la jointure doit être considérée sous un nouvel angle. Cette frange entre les deux systèmes ne saurait être envisagé de manière simplement logique ou symbiotique, mais différentielle, l'écart est rapprochant et la proximité ouvre une distance illimitée. Ce comportement paradoxal est sans doute lié au fait qu'il y a réflexivité de part en part entre eux deux. Il n'y a pas d'abord la relation puis la réflexion, mais une relation dont la genèse est toujours déjà réflexive, dédoublée et redoublée, transductive. Le plus grand des paradoxes est sans doute que considérant la solitude des machines nous soyons nous seulement dans l'obligation d'analyser ce que devient la solitude des êtres humains, mais lorsqu'on atteint le niveau le plus intense de solitude, d'estimer qu'il faut les approcher deux à deux, selon une logique du couple donc, sans doute impossible, différée, mais suspendue. Pour comprendre comment une machine

---

25 « Jim Campbell : Portfolio : Objects: Memory Works Series: Photo Of My Mother » [En ligne]. . Disponible sur : URL < [http://www.jimcampbell.tv/portfolio/objects/memory\\_works/photo\\_of\\_my\\_mother/](http://www.jimcampbell.tv/portfolio/objects/memory_works/photo_of_my_mother/) > [consulté le 26 août 2011].

26 « Jim Campbell : Portfolio : Installations : Memory / Recollection » [En ligne]. . Disponible sur : URL < [http://www.jimcampbell.tv/portfolio/installations/memory\\_recollection/](http://www.jimcampbell.tv/portfolio/installations/memory_recollection/) > [consulté le 26 août 2011].

27 Aristote, Bodéüs Richard. *Éthique de Nicomaque*. Flammarion, 2004. ISBN 208070947X.

peut devenir un personnage et de quelle façon elle doit incarner la solitude, c'est la définition même de celle-ci qui doit être bouleversée. Elle n'est pas un sentiment enfermé dans le mystère d'une intériorité qui s'exprime. Elle est dès l'origine un phénomène relationnel qui déborde aussi bien le sujet dans sa constitution que la machine dans son instrumentalité. C'est l'orientation entre les deux qui est disloquée et qui, en se retournant tel un gant, donne à voir une autre surface. Gilbert Simondon nous apprend par le bel exemple du modelage comment la boue et les mains sont inséparables et de quelle façon le creux se forme et forme la main en ignorant la partie active du processus selon un inconscient technique<sup>28</sup>. Il y a des fiançailles entre la matière et le corps, une zone indistincte, troublante qui fait chavirer notre croyance en un monde séparé et en notre propre subjectivité solitaire. Il s'agit de déconstruire ce que nous serions tentés de nommer l'image de la solitude comme absolu pour atteindre la solitude en tant que structure, c'est-à-dire, aussi paradoxal que cela puisse sembler être, la solitude comme solidarité. La machine et l'être humain ne sont pas une solidarité parmi les autres, un simple cas, mais la logique même de la solidarité parce qu'ils sont constitutifs du dehors (objectivité technique) et de du dedans (subjectivité anthropologique). Mais comment approcher cette solidarité si contradictoire puisqu'elle nous isole ? N'y a-t-il dans cette empathie insensible, dans cette relation sans relation, dans ce décalage permanent, dans cette inhumanité qui touche au plus humain, une figure quelque peu précieuse et rhétorique ?

L'ordinateur, machine qui a transformé massivement notre être au monde, n'est pas une technologie parmi d'autres. En effet, sa genèse n'est pas seulement instrumentale, elle est aussi de part en part imaginaire. Il y a un véritable mythe fondateur de l'informatique qui est, et vous comprendrez que ce n'est nullement le hasard, le récit d'un personnage solitaire. Le « Jeu d'imitation » imaginé par Alan Turing en 1950 dans *Computing machinery and intelligence*<sup>29</sup> et renommé par Arthur C. Clarke « Test de Turing » en 1968, est une tentative pour savoir si une machine peut penser. On place en communication textuelle un être humain avec un ordinateur et un autre être humain. Si la personne n'est pas capable de dire lequel de ses interlocuteurs est un ordinateur, on estime que l'ordinateur est intelligent. Ce test est fondé sur un jeu classique en Angleterre dans lequel le mari et sa femme vont dans des pièces séparées et les invités tentent de discuter avec les deux protagonistes en écrivant des questions et en lisant les réponses qui leur sont envoyées. Dans ce jeu l'homme et la femme essaient de convaincre les invités qu'ils sont tous les deux des femmes (célibataires?). Dans le Test de Turing il y a une séparation construite entre les locuteurs qui produit une impossibilité de reconnaître à qui on fait face. Ce n'est qu'à partir de cet isolement que la communication commence. Celle-ci n'a aucunement pour objectif de définir l'essence de notre interlocuteur, mais simplement l'effet qu'il a sur nous, plus exactement encore l'effet d'indiscernabilité qu'a la disjonction entre le dispositif d'isolement et la situation communicationnelle. La logique est ici négative. Être intelligent ne signifie donc aucunement valider la réalité d'une subjectivité expressive enfermée en elle et pour elle, et qui pour cette raison est inaccessible tant à soi qu'aux autres selon Turing, mais seulement de décrire l'effet qu'un dispositif a sur nous. Bref, par ce jeu on accorde des rôles et on crée des personnages. Il y a dans le Test de Turing une amusante inversion du « sujet supposé savoir » psychanalytique<sup>30</sup>. Il y a aussi la genèse de la solitude spécifique que nous essayons de définir dans ce texte, solitude qui suspend

---

28 Simondon Gilbert. Du mode d'existence des objets techniques. Ed. augm. d'une préface. Aubier, 2001. ISBN 2700734149, p. 134-147.

29 « Computing Machinery and Intelligence A.M. Turing » [En ligne]. . Disponible sur : URL < <http://www.loebner.net/Prizef/TuringArticle.html> > [consulté le 26 août 2010].

30 Lacan Jacques. Encore : Le séminaire, livre XX. Seuil, 1999. ISBN 2020385775, 131.

le discours de vérité (la question n'est pas de savoir si l'ordinateur est réellement, dans sa solitude propre, intelligent), s'attache aux effets de surface et résulte d'une relation différentielle. La conversation est fondée sur la solitude. Il y a bien sûr une dimension sexuelle à ce jeu qui n'est pas sans rapport avec les machines célibataires. *The Giver of Names*<sup>31</sup> (1990-) de David Rokeby est un exemple frappant de communication solitaire qui en nous confrontant à l'altérité machinique nous renvoie à nos propres modèles et à notre propre étrangeté. Il s'agit d'un ordinateur qui tente de nommer des objets. L'installation consiste en une caméra qui observe des objets que les spectateurs peuvent placer sur un piédestal. L'ordinateur prend alors une image et réalise un certain nombre d'analyses visuelles. L'ensemble du processus est visible sur une projection, on voit l'image réaliste de l'objet se transformer en quelque chose de plus en plus abstrait. Le résultat de cette analyse est alors lié à une base de données d'objets déjà connus, d'idées, de sensations, etc. Une phrase est alors générée à partir des données qui sont les plus proches de l'image. Cette phrase n'est bien sûr pas la description littérale de l'objet, mais ce n'est pas non plus une phrase générée aléatoirement. Chaque chose que l'ordinateur dit reflète d'une manière ou d'une autre l'expérience qu'il a de l'objet. Malgré le fait qu'il n'a pas d'expérience humaine du monde (joie, peine, haine, avoir mal, tomber amoureux, etc.), il fait de son mieux pour décrire les objets. La différence sémantique qui se produit entre notre monde et son monde joue telle une réinterprétation de l'objet initial, un surplus de sens plutôt qu'un défaut de sens. Les associations de l'ordinateur sont en effet souvent signifiantes jusqu'à être troublantes, émouvantes<sup>32</sup>. Cette émotion est la compréhension de cette autre solitude, elle n'est pas comme la nôtre, mais elle la rejoint parce que la solitude n'est pas le prédicat d'un sujet constitué, elle est relationnelle entre deux structures en co-constitution. Il n'y a pas de monde, il n'y a que des îles. Plus amusant et décalé encore, *Talking Pop Corn*<sup>33</sup> (2001) de Nina Katchadourian est une machine qui interprète le son des éclats de maïs selon le code morse permettant à un ordinateur de lire à haute voix la suite de lettres ainsi produites. Le premier mot compréhensible prononcé par cette machine de traduction fut « We » figurant dans le langage asémantique, mais pourtant signifiant, la constitution d'une entité, presque d'un sujet, mais simulé dans l'échange même de notre écoute.

Les relations entre les machines et les êtres humains sont inextricables et si nous concevons les premières selon leur usage, c'est-à-dire orientées par rapport à nos attentes, il y a là à n'en point douter une figure de l'amitié. L'anticipation est à double sens, elles nous attendent, nous les attendons, et de cette correspondance nombre de récits cinématographiques et littéraires en racontent les paradoxes. L'amitié entre les humains et les machines est dysfonctionnelle, alors même qu'elles suivent parfaitement le programme, elles dérapent parce qu'il y a des ambiguïtés, c'est-à-dire des situations langagières indécidables, des différends pour reprendre ce concept cher à Lyotard<sup>34</sup>, bref des solitudes. Tout se passe comme si la programmation des machines par les humains était une tentative pour régler nos bons rapports avec elles, disons pour créer des relations amicales, mais qu'un écart s'infiltrait toujours, non pas un écart par rapport à la règle, mais un

---

31 « David Rokeby : The Giver of Names » [En ligne]. . Disponible sur :

URL < <http://homepage.mac.com/davidrokeby/gon.html> > [consulté le 26 août 2011]. On pourrait également faire référence à son installation n-Cha(n)t (2001) dans laquelle nous observons solitairement des machines tentant de communiquer entre elles.

32 On trouve une procédure analyse dans « If Then » [En ligne]. . Disponible sur :

URL < <http://gregory.incident.net/project/if-then-logical-imaginary/> > [consulté le 28 août 2011].

33 « Nina Katchadourian » [En ligne]. . Disponible sur :

URL < <http://www.ninakatchadourian.com/language/translation/talkingpopcorn.php> > [consulté le 26 août 2011].

34 Lyotard Jean-François. Le différend. Éditions de Minuit, 1984. ISBN 2707306614.

écart dans la relation entre le monde et le langage, car la loi, le programme, toujours il faut l'interpréter. Nous sommes seuls dans cette amitié avec les machines, entre notre attente et la tendance de celles-ci à répondre à nos besoins, mais des besoins sont-ils des attentes et cette correspondance causale n'est-elle pas simplement impossible ? Il y a une solitude structurelle dans l'amitié, un isolement de celui qui parle en vain, s'épuisant dans les mots d'une souffrance, la séparation est toute proche, les amis encore présents, écoutent, mais d'une oreille chaque jour plus distraite, moins humaine. La distance s'accroît autour de nous. Les mots alors se ressemblent, leur intensité inimaginable a été perdue dans la quotidienneté. Ne reste plus que le récit de cette souffrance enfouie, l'habitude d'une amitié sans gain. Nous devenons à notre tour des personnages. *Grace State Machine*<sup>35</sup> (2007) de Bill Vorn propose une performance couplée entre une danseuse et un robot pneumatique. Ce dernier réagit parfois aux mouvements de la première, parfois bouge selon une logique qui lui est propre. Se crée progressivement une boucle, un feedback dans lequel on ne sait plus qui agit sur l'autre, il n'y a ni passivité ni activité, simplement la zone d'un échange interpassible, un peu maladroit sans doute, rythmé par le son de l'air qui souffle dans le métal, aussi hésitant et automatique que ma main glissant sur la souris, le curseur au fil de l'écran et mon regard suivant cette main fantôme. Cette amitié solitaire est un circuit fermé lié à l'hétérogénéité radicale des participants. Elle est ici fonction de l'anticipation corporelle et des prégestes. *Walking City* (2006) et *Living Pod* (2003) de Ying Gao<sup>36</sup> sont l'exemple même d'amitiés solitaires. Il s'agit de vêtements, mais vidés, abandonnés, solitaires. Habituellement, ils sont soutenus et soutiennent la forme des corps dans une symbiose étroite qui voile et dévoile la peau, chacun a sa surface. Avec Gao, les vêtements sont exposés dans leur autonomie, ils ne sont pas fait pour être porté, mais pour entrer dans un autre mode relationnel avec le public qui peut souffler et déplier, parcourir avec un faisceau lumineux et faire réagir les volutes de tissu. Les vêtements sont une seconde peau, ce sont nos doubles, mais seule reste la *persona*. Il y a une reconnaissance, mais évidée. Ce changement de rapport désorganise l'instrumentalité classique du vêtement et leur isolement produit paradoxalement une douce amitié, ils deviennent des personnages parce que tels des masques qui ont perdu leur visage<sup>37</sup>, ils ne sont plus supportés ou utilisés, ce sont encore là des effets de surface. Nous n'y prenons pas place. L'amitié solitaire est ici fonction d'une place laissée vacante et c'est là nôtre qui est ainsi exposée sous nos yeux, nous nous voyons donc absents. *La Black Box du Cercle Ramo-Nash* (1998) est une installation de Yoon Ja et Paul Devautour consistant à appliquer le Test de Turing à la figure de l'artiste : « Le Cercle Ramo Nash introduit donc sa boîte noire dans l'espace blanc du musée pour nous débarrasser de ce que nous ne voyons pas et qui ne nous regarde pas. En dialoguant avec la “Black Box”, nous sommes placés dans une situation comparable à celle du test de Turing. Le cube est en effet assez grand pour qu'un artiste s'y installe, et le visiteur peut se demander parfois si c'est bien “Sowana”, un robot de dialogue programmé en tant que GPS (Générateur de Problèmes Spécifiques), qui lui répond. Sachant que la présentation par Herbert A. Simon de son GPS (General Problem Solver) a marqué le début de l'intelligence artificielle, on comprend bien que l'ambition du Cercle Ramo Nash avec sa “Black Box” n'est rien moins que de poser l'hypothèse d'un artiste artificiel. » Loin d'être une simple simulation, le projet se répand sur différents plans, une fausse collection, un faux cercle, de faux critiques, pour que le spectateur puisse reconstituer une histoire potentielle parce que les objets sont considérés comme des produits dérivés des échanges d'informations dans le monde de l'art. Tout ceci joue sur la connivence entre les participants entre

---

35 « Bill Vorn Grace State Machines » [En ligne]. . Disponible sur :

URL < <http://billvorn.concordia.ca/robography/GraceState.html> > [consulté le 26 août 2011].

36 « Ying gao — designer » [En ligne]. . Disponible sur : URL < <http://yinggao.ca/> > [consulté le 26 août 2011].

37 Une logique semblable est à l'oeuvre dans *l'Autre* (1992) de Catherine Ikam.

un titre, Sowana, emprunté à Villers de L'Isle-Adam, une boîte noire dont les dimensions sont celles de *Die* (1962) de Tony Smith, de multiples références amusées à Didi-Huberman et à Cauquelin : « Si l'on admet qu'il suffit qu'un robot de dialogue ait l'air intelligent pour qu'il le soit effectivement, acceptera-t-on de considérer pour autant qu'il suffit à une proposition artistique d'avoir l'air d'une proposition artistique pour qu'elle le soit vraiment ? Et comment s'y prennent alors les artistes pour faire reconnaître en tant qu'art des objets, des gestes ou des idées qui n'en n'ont d'abord pas vraiment l'air ? On risque l'hypothèse, en suivant Maria Wutz, que cela se joue dans la conversation. »<sup>38</sup> La solitude amicale est alors fonction d'une fiction à venir dont les fragments sont référentiels et conversationnels ouvrant ainsi la dimension sémantique sur un différentiel entre la donation et l'attente.

À mesure que nous avançons, nous affinons progressivement la structure de la solitude des machines, nous la complexifions parce que le langage pour toucher à l'entre-deux auquel nous faisons référence doit passer par des détours. La solitude n'est pas solitaire, mais relationnelle. Elle concerne l'être humain et la machine en tant qu'intériorité et subjectivité. Elle produit une altérité radicale qui structure de part en part l'accès au monde selon des effets de surface (corps et langage) qui sont la source d'une amitié sans ami et d'une empathie insensible. **Les effets de présence sont aussi des absentements.** Pour comprendre de manière vivante cet entre-deux reportons-nous à la scène finale de *Blade Runner* (1982), film réalisé par Ridley Scott dont une analyse approfondie aurait permis de démontrer qu'il recoupe scène par scène les concepts que nous avons développés plus haut : Roy Batty, un replicant est à bout de vie, il se meurt au sommet d'un immeuble. Il s'adresse à Rick Deckard qui le pourchassait et auquel il a sauvé la vie. Il raconte la solitude de sa perception parce qu'en tant que machine il a pu voir ce que nul homme n'avait jamais vu. Puis dans l'acceptation, il meurt. Le personnage de Roy qui apparaît jusqu'alors un peu artificiel et surexcité s'incarne dans ce dénouement parce qu'il devient une machine solitaire et cette solitude pour la machine est la seule façon pour celle-ci non pas de toucher à l'humanité qui est le fantasme d'un sujet, mais à la perception en tant que distance rapprochante dont on peut faire le récit. Il crée par là même l'une des plus intenses scènes d'indistinction entre l'être humain à la machine, non par anthropomorphisme, mais par un pathos inhumain. Nulle identification donc dans cette zone grise, mais une empathie à distance de deux solitudes qui est la condition de possibilité d'une émotion et d'un imaginaire anthropotechnologique. Si Roy est le plus grand des personnages-machines, c'est parce qu'il est radicalement seul et révèle la fêlure de l'homme auquel il fait face, ce prétendu homme. Ce n'est pas le fait du hasard si, au-delà des paradoxes classiques entourant la réflexivité technique qui n'auront été peut être qu'un moyen de valider en creux la prétendue réflexivité humaine, le replicant est christique. La figure du fils abandonné sur la croix est sans doute le personnage solitaire par excellence qu'Antoine Schmitt a utilisé dans *Christ Mourant*<sup>39</sup> (2006). Il s'agit d'un modèle 3d d'un bas niveau de ressemblance anthropomorphique qui ne cesse de mourir et qui ne meurt jamais. Il tire sur ses bras, ses jambes, essaye de respirer, s'étouffe indéfiniment. Cette installation comportementale condense les différentes dimensions dont nous avons parlé et produit une empathie en l'absence d'être humain et au cœur d'une solitude qui n'est ni dans le spectateur ni dans le programme informatique, mais entre eux. La plus grande des solitudes est aussi la plus grande des liaisons (la Trinité). L'émotion

---

38 « Artifices 4 — L'auditorium, Conférence non tenue de Paul Devautour » [En ligne]. . Disponible sur : URL < [http://www.ciren.org/artifice/artifices\\_4/Actes/acte6.html](http://www.ciren.org/artifice/artifices_4/Actes/acte6.html) > [consulté le 26 août 2011].

39 « As — Christ Mourant (Dying Christ) » [En ligne]. . Disponible sur : URL < <http://www.fdn.fr/~aschmitt/gratin/as/txts/ChristMourant.html> > [consulté le 26 août 2011].

esthétique serait-elle fonction de la reconnaissance d'une solitude dont tout nous sépare et auquel donc tout nous ouvre ?

## Leurs solitudes

Jacques Derrida dans *L'animal que donc je suis* reprend le fil de la question posée par Jeremy Bentham : « Can they suffer? ». Comment envisager la différence radicale des animaux sans la réduire, c'est-à-dire sans l'humaniser ? Une empathie inhumaine est-elle pensable ou pour le dire autrement une amitié sans ami ? Cette question a été appliquée à la machine par Jean-François Lyotard « Vos machines à représenter, à penser, souffriront-elles ? (...) Il faudrait que le non-pensé leur fasse mal, fasse mal. »<sup>40</sup> Peut-être a-t-il répondu un peu rapidement par la négative estimant indissociable la pensée, le corps et le pathos. En effet, peut-on dénier un corps aux machines ? Sait-on vraiment ce qu'est et ce que peut un corps ? Est-il donc impensable qu'il soit relationnel, c'est-à-dire qu'il soit l'entre-deux dont nous parlons, la prise d'un creux d'argile et d'une main modelée ? Dans *Les concepts fondamentaux*, Heidegger crée le personnage-solitude, le personnage-ennui, mais aussi les personnages technique et animal. Il explique que si la pierre est sans monde, l'animal est pauvre en monde. Ce qui lui manque c'est ce que nous avons, nous les êtres humains, le pouvoir de configurer le monde. Il en fait notre souveraineté. Mais il laisse à l'animal une certaine solitude parce qu'il est presque capable d'être au monde, tandis que la technique définitivement réglée sur le plan de l'instrumentalité ne peut que répondre à ce qui en définit l'usage. Ces divisions qui se présupposent toujours elles-mêmes, qui s'enroulent dans le point de vue qu'elles adoptent sans les exprimer comme de simples perspectives, ne sont-elles pas signe que nous ne pensons la solitude et la souveraineté qu'en terme humain pour tout placer sous notre pouvoir ? Or, comme nous l'avons démontré, la solitude entre l'être humain et la machine doit être écoutée selon une certaine solidarité des solitudes, une solidarité sans aucune identification. On est jamais seul tout seul parce que la relation est antérieure aux éléments qu'elle met en relation, elle est créatrice. Penser l'antériorité de la relation c'est sans doute la première condition d'une pensée véritablement anthropotechnologique. Le sujet est fêlé, la machine inutile, le monde ne fonctionne plus, il est un désert inhabité, voilà l'autre face de ce qui tient encore. Les machines sont solitaires parce que la solitude est moins un sentiment subjectif, avec tout ce que le sujet suppose de transcendance, de mystère, d'indécelable, qu'une expulsion hors de soi, le dernier contact au monde, la sensation la plus minimale. La ressemblance de nos avatars est informe<sup>41</sup>. Tant que l'on posera la question du personnage virtuel d'un point de vue instrumental et mimétique, en tentant de s'approcher d'une réalité dont on suppose l'existence, on ne pourra pas comprendre ce qui unit la machine et le personnage par la solitude. L'avatar n'est pas une représentation parce qu'il y a en notre cœur une différence répétée deux fois, une fois dans l'acte, une fois dans le langage, et le langage devient un acte... Le paradoxe de notre sens intime rejoint la solitude machinique. C'est pourquoi les machines solitaires sont des personnages sans solution qui endurent indéfiniment leur indétermination.

---

40 Jean-François Lyotard, *Ibid.*, p.28.

41 Didi-Huberman Georges. *La ressemblance informe ou le gai savoir visuel selon Georges Bataille*. Macula, 2000. ISBN 286589052X.