

TERRA Biennale

l'ovni *cyberpunk*



v
o
y
à
g
e

d
à
n
s

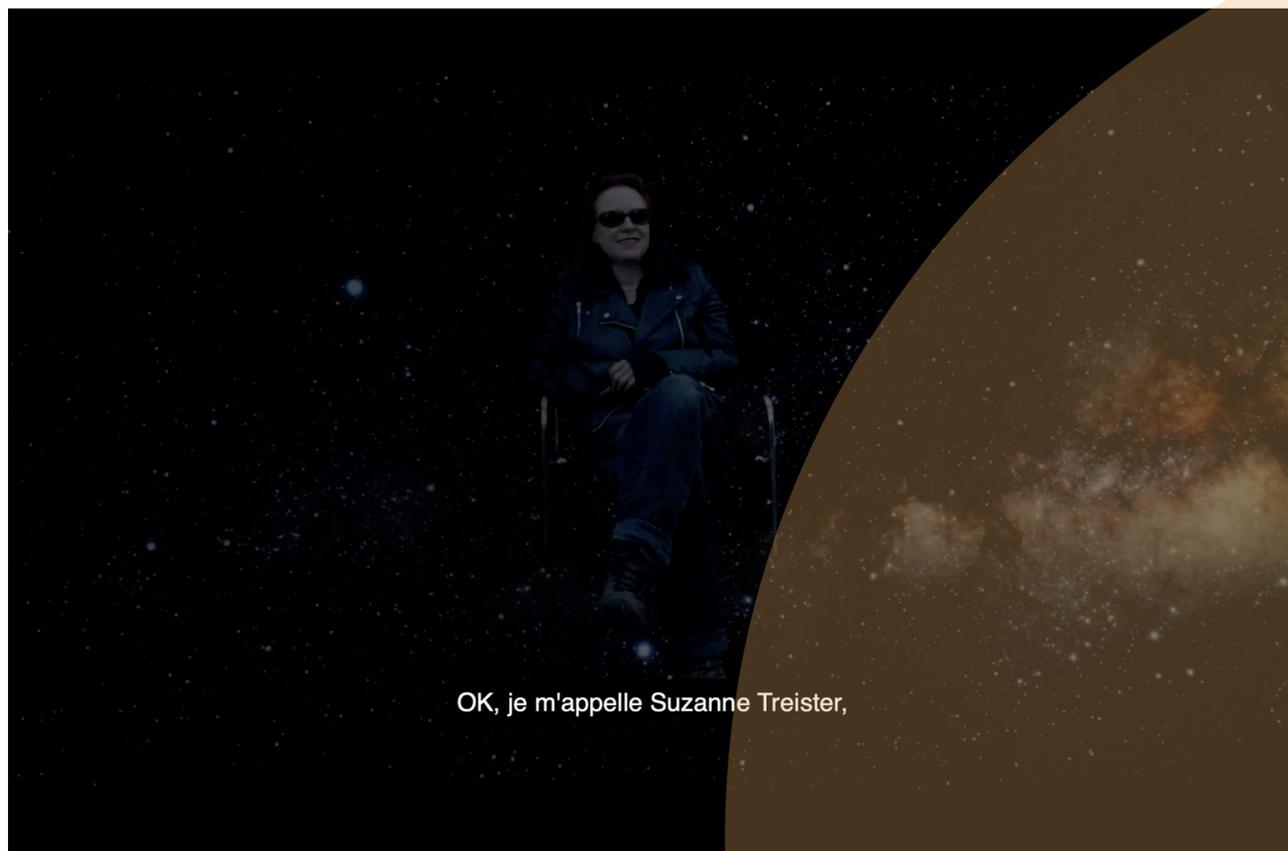
l
à
g
à
l
à
x
i
e

s
u
z
i
e

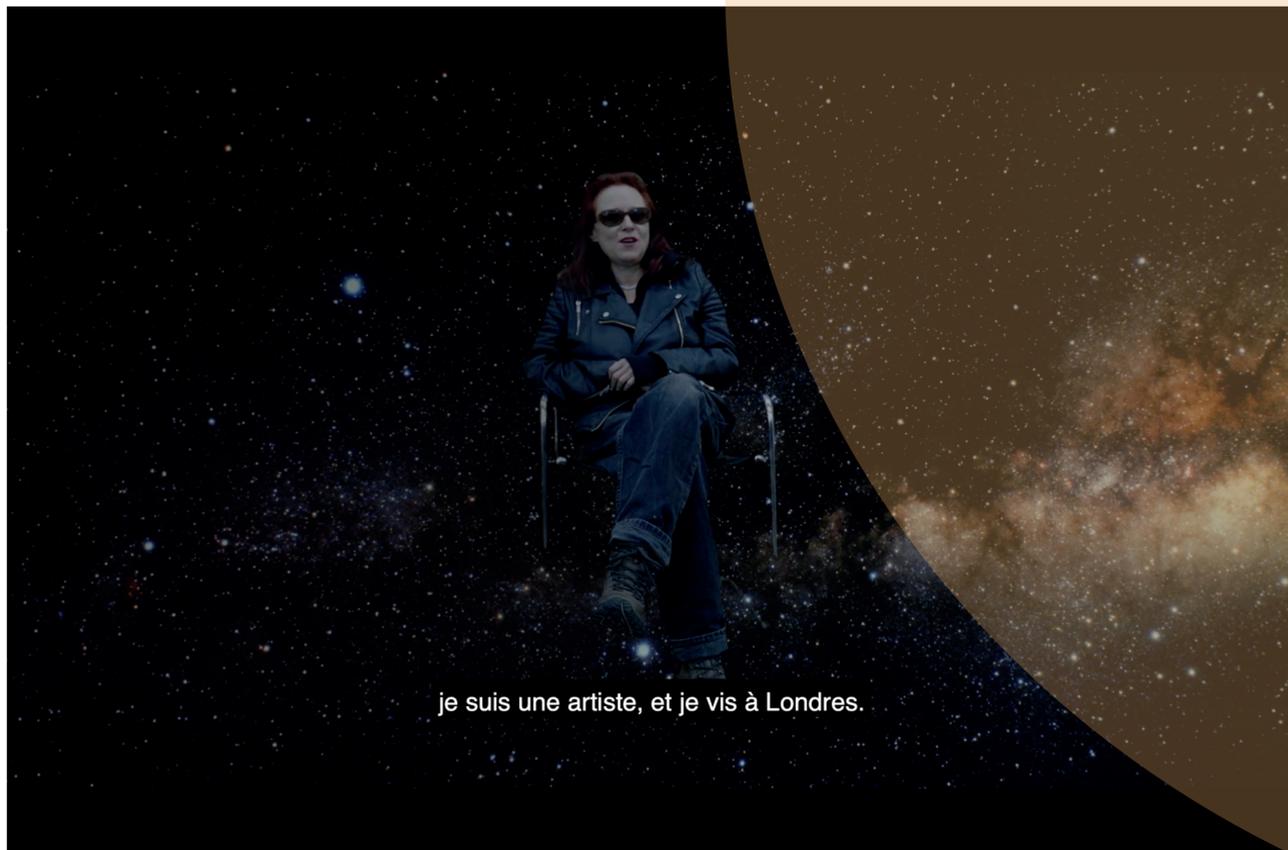
numéro spécial
diagrammes d'inconnus



Note : ces termes ont la définition qui leur est donnée au glossaire.



OK, je m'appelle Suzanne Treister,



je suis une artiste, et je vis à Londres.

Edito p4

Retour sur Suzanne p7

DIAGRAMMATIQUE TRANSCENDENTALE

L'idée d'un tout gouvernant le monde • Circulation diagrammatique • Champ technologique et interactif • Une certaine idée du futur • Un site au-delà du champ de l'art

LES TECHNOLOGIES AU CŒUR

Déclic de la programmation • Du jeu vidéo à la technoscience • Anciens et nouveaux supports • Psychologie du contrôle • Théorie du complot ?

QUELLE FICTION ?

Rappeler la mémoire • Montrer ce que l'on cache • Projeter l'imaginaire dans un récit alternatif

DE QUELQUES PROJETS TREISTERIENS

Autour du CD-ROM avec *Rosalind Brodsky*
Codification et réalité virtuelle avec les projets *NATO* et *MTB*
Remote viewing et tarot dans les projets *HEXEN*
Data récits dans les projets *Post-Surveillance Act* et *HTF The Gardener*
Du *Survivor / Escapist* à l'*Holographic Universe* pour jouer de l'espace-temps
L'imaginaire des projets *Scientific Dreaming* et *Kabbalistic Futurism*
S'inscrire dans la durée avec *Les Vaisseaux de Bordeaux*

S'IL NE RESTAIT QU'ELLE

Emmener la pensée ailleurs p34

ENTRE SCIENCE-FICTION ET ÉSOTÉRISME

Quel futur dans la science-fiction ? • Transformation pour demain

LA QUÊTE D'UNE SCIENCE D'UN TOUT

L'occulte et l'ésotérisme • Le tout cybernétique • Recherche d'états modifiés de conscience

DE L'ÉCRITURE EN DIAGRAMME

Images du raisonnement, lieu d'une mutation • Nouveaux essais de la pensée diagrammatique • Recherche d'états modifiés de conscience

Flashback p44

Glossaire p45

Bibliographie p46



Edito

par Tiphaine Scott de Martinville

Je suis tombée dans la toile de Suzanne par ricochet. A m'entendre parler d'un ailleurs et aborder cette matière métaphysique par les circonvolutions et détours que permet l'espace mental. Christophe m'a recommandé cette artiste anglaise. Taper son nom sur Google a ouvert la porte de la galaxie Treister. L'univers qui émerge de ses travaux tire une gravité de l'explosion des nouvelles technologies dans nos vies, et ses conséquences dans notre rapport au pouvoir et au contrôle de l'information.

Le récit tient une place de choix. Qu'il soit excentrique ou fantastique, il est toujours tiré d'une réalité existante, parfois biographique, pour emporter d'autres avenir.

Dans sa manière d'utiliser le récit, Suzanne prend le contre-pied des années 1990. Le temps est alors au **post-modernisme** qui sonne la mort de l'auteur et veut transformer radicalement les méta-récits dont nous sommes les héritiers. D'autant que, dans les dispositifs qu'elle propose, la propre histoire de Suzanne n'est jamais loin, bien que maquillée. Au fil du temps, elle s'est aussi donné un style : cheveux roux, lunettes de soleil, perfecto, jean et collier de perles... Ce costume raconte ce que Treister veut bien dire d'elle, et surtout, là où elle aimerait nous emmener.

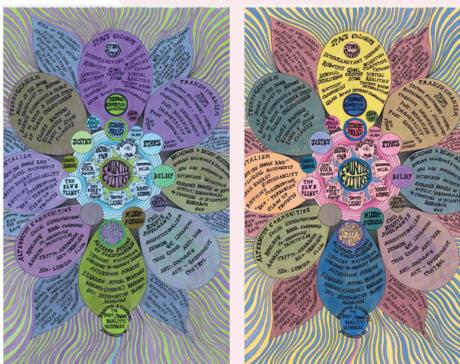
La réflexion technologique de Suzanne démarre au début des années 1990, marquées par l'émergence des ordinateurs, des jeux vidéo et du Web ; à travers eux, une société de l'information renouvelle le rapport au contrôle, tout en cachant cet impact aux yeux du plus grand nombre. Décidée à se saisir de cette matière obscure et à nous en révéler les contours, Suzanne puise dans le graphisme des nouveaux médias et s'inspire de l'espace ouvert par ces pages qui n'en sont plus. Elle étend ensuite sa recherche à la question des données et de la maîtrise que le champ d'Internet offre aux entreprises Internet, dont aujourd'hui les GAFAM (Google, Apple, Facebook, Amazon, Microsoft).

Ce rapport à l'obscur et aux informations cachées réveille ensuite le goût de Treister pour la **kabbale** et l'**ésotérisme**. C'est ainsi qu'elle aborde un nouveau pan de son travail au tournant des années 2000, en cherchant à réunir plusieurs savoirs - dont mathématiques, philosophiques et métaphysiques - au sein d'un même contenant : un récit interactif mêlant plusieurs médias. Depuis, Suzanne dialogue dans ses toiles avec l'univers lui-même, comme en attestent par exemple les travaux réalisés lors de ses résidences au CERN (organisme européen pour la recherche nucléaire). Peut-être est-ce là qu'elle m'a définitivement séduite : dans ses rebonds d'une planète à l'autre, ses danses avec les trous noirs, et par les questions qu'elle envoie dans un espace-temps dont elle fait une matière à jouer. Le catalogue de son exposition à la Serpentine en 2019 m'a conquise, avec sa

collection de robes pour un voyage dans l'espace. Que porter dans un tel voyage ?... J'ai ri à m'imaginer dans le ciel, élanée avec quelques fils dansants autour. Ils éclaireraient une nuit ailleurs, sous le corps d'une soucoupe aquarellée (un exemplaire figure ci-contre à gauche).

Sur la toile, Suzanne s'offre toute entière au seul clic de son nom, avec pour guide l'attrait de liens ou mots clé qui à l'instant nous interpellent. C'est ainsi qu'elle le veut, et ainsi que, doucement, j'ai ouvert quelques pages et refermé l'espace... plusieurs fois... jusqu'à tramer un récit dans mes allers-retours au cœur du travail de Suzanne.

Je dois dire que l'espace treisterien m'a d'abord écrasée. Dans le même temps, ses formes ésotériques m'ont interpellée, autant que les mots tirés de la **cybernétique**, terreau commun à la technologie et aux sciences humaines, issu des recherches américaines post-deuxième guerre mondiale. Cet ensemble symbolique et acidulé m'a fait entrer dans un monde où l'étrangeté vient notamment de ces diagrammes qui sembleraient d'eux-mêmes faire bouger les potentialités qu'ils mentionnent. L'esprit s'y déploie dans plusieurs directions : temporelle, où passé et futur souvent se mêlent ; métaphysique, par ces informations que Suzanne relie pour manifester d'autres réalités



Suzanne Treister, From Psychedelics via the Courterculture to the Possible Futures of Humanity, 2017. © Treister. Dessin original : encre Rotring sur papier 29,7 x 42 cm. Versions en couleur : tirage glacé sur papier photo Hahnemühle Rag Ultra Smooth, 29,7 x 42 cm / 108 x 152,73 cm chacun (19 versions). © Treister

derrière l'obscurité ; intellectuelle, par ce pas-de-côté qui voudrait nous replacer en décideurs des conséquences qu'un monde - en particulier technologique - nous propose (et parfois nous impose).

S'il n'est pas de la science-fiction, j'ai été séduite par l'espace de Suzanne qui porte vers un futur, autant que par sa volonté d'unir divers savoirs dans une vision transcendante. Également, son rapport à l'écrit m'a touchée, dans la mesure où ses travaux s'inscrivent souvent dans un récit donnant lieu à un livre, qui supporte la technologie utilisée en parallèle). Je me suis surtout intéressée à la manière avec laquelle Treister rend sa recherche visible :

- Réunir plusieurs champs de savoir afin de sortir de la seule logique cartésienne, influencée en cela par la tradition alchimique des 16^{ème} et 17^{ème} siècle en Europe ;
- Inscrire la démarche dans une logique d'expérience de pensée, avec des spécificités par rapport à la science-fiction ou la fiction, et un rapport au diagramme et au **graphéin** ;
- Organiser une circulation ternaire (plutôt qu'une logique binaire) par des installations qui articulent souvent trois modalités, entre anciennes techniques et nouvelles technologies ;
- Choisir des formes ésotériques voire psychédéliques, dans la mouvance de la contre-culture des années 1960 aux Etats-Unis (états modifiés de conscience, usage de substances hallucinogènes, mouvements hippies, etc.), qui elle-même s'inscrit à l'encontre de la pensée dominante de l'époque.

Régulièrement, je me suis amusée de l'esprit décalé de Treister, à l'image de l'extrait d'une interview en page suivante, qui donne le ton de sa pensée originale : laisser le cerveau s'évader pour explorer et construire d'autres mondes, parfois depuis une réalité cachée ici. Dans l'infini de sa nuit, Suzanne tisse des récits qui n'en finissent plus de vouloir repousser les limites de l'espace, souvent à la force de son seul crayon.

La technologie autrefois prédominante dans le travail de Treister laisse désormais place à diverses formes de pensées à la fois mentales et graphiques, en quête d'un certain ordonnancement du monde derrière ce qui pourrait nous en être dit. C'est là qu'elle m'impacte particulièrement. Au-delà de l'intelligence affleurant à la surface des mots choisis par Suzanne, je ne peux m'empêcher de rapprocher certaines de nos expériences, dont le rapport au religieux ou au monde militaire ; ils ont, pour chacune, accompagné notre enfance. Je m'interroge aujourd'hui sur l'espace que ces mondes normés ouvrent finalement dans des esprits rebelles et foisonnants. Un lien démarre peut-être là.

Treister se lit autant qu'elle se regarde. A ce titre, tout ou presque se trouve sur son site. C'est là qu'elle élabore sa pensée, les mains directement dans l'espace. C'est ainsi qu'elle provoque aussi une circulation : entrer et sortir du site, prendre le détour d'un article, revenir vers une toile, repartir dans telle vidéo. D'obscurs, les systèmes treisteriens trouvent alors un sens.

Au-delà de son site, Suzanne se compare difficilement à d'autres artistes, même si elle participe régulièrement à des expositions collectives. Refusant d'appartenir au champ de la science-fiction, elle tisse depuis près de quarante ans une écriture singulière, où des ponts pourraient se trouver avec d'autres, sans qu'elle se laisse vraiment embarquer.

Avec une production prolixe, un site foisonnant, des articles sur elle qui se copient les uns les autres, l'information est vite pléthorique, et pourtant toujours dans le même sens. Il suffit de taper le nom de Treister sur Google pour se rendre compte que les données la concernant sont massives et finalement très maîtrisées... Perdue dans sa sphère, j'ai décidé d'entrer dans cette complexité en traduisant ses nombreuses interviews, dont une bonne part de ce journal résulte. Il est

l'occasion de retraverser les grandes étapes et impacts dans l'histoire de Suzanne, puis de revenir sur quelques expositions marquantes au cours desquelles Treister a rendu son mode de pensée manifeste. Ensuite, je restitue plusieurs lectures autour de trois thèmes qui me semblent essentiels dans le travail de Treister : rapport au futur, pensée diagrammatique, contre-culture.

J'ai finalement pu mesurer comme le propos de Suzanne s'était éloignée de la technologie, même si elle y est systématiquement associée. Non pas qu'elle ne l'utilise plus, mais elle a redonné depuis vingt ans une très grande place au crayon et à l'aquarelle dans son travail, à mesure que - selon elle - la technologie s'étatisait et se 'corporatisait'. Dans le même temps, un personnage treisterien s'est dessiné... Voilà désormais Suzanne cachée derrière des lunettes de soleil, pour ne plus donner à voir que le cerveau en ébullition sous la crièrière rousse... Du moins dans ses images officielles.

Je n'ai pas directement interviewé Treister. Si la question s'est régulièrement posée, j'ai préféré - au moins dans le temps de l'écriture - rester seule avec l'univers déjà très fourni qu'elle donne à voir. Je projette de lui envoyer un exemplaire de ce journal, qui pourrait donner lieu à interview... Quoi qu'il en soit, Suzanne est une sacrée rencontre dans mon cheminement, en particulier à travers la place qu'elle laisse au spectateur pour créer un monde à sa guise depuis les éléments spatiaux-temporels proposés à ses yeux.

Formellement, j'ai pris l'option d'un journal pour cette recherche, car ses pages restent libres, aussi sûrement que l'originalité de Treister échappe à toute boîte. Les autres mécanismes de rédaction envisagés m'ont finalement semblé manquer de pertinence, par la complexité de lecture qu'ils auraient ajouté à une matière déjà très dense. Absence de trame, références croisées et autres modalités textuelles tirées du Web pour étirer l'espace au-delà de la traditionnelle page, création d'un site, leprello qui m'a un temps amusée pour incarner cette pensée qui se délie et saute d'un thème à l'autre tels des clics internet, formes qui s'emboîteraient dans une sculpture que le spectateur créerait au gré de sa propre lecture... Ces options m'ont paru imposer une trop grande contrainte au texte, en l'inscrivant d'emblée dans un ensemble fermé, selon moi contraire à la recherche d'espace qui traverse l'œuvre de Treister.

Par ailleurs, les propos récents de Suzanne sur les formes 'ennuyeuses' que trop d'artistes élargissent, au seul prétexte d'user facilement des nouvelles technologies, ont achevé de me convaincre d'éviter le gadget, pour m'en tenir au journal, dont la forme m'a paru offrir la plus grande circulation, dans la légèreté. Et puis, le principe du journal me semble au cœur de ce que Suzanne ne cesse de faire : raconter des histoires depuis les données qui nous traversent à longueur de journée... raconter pour sauver l'histoire humaine de ses aveuglements ordinaires. C'est ainsi que Treister tente de faire émerger d'autres lectures du caché, en faisant appel



Suzanne Treister, HFT The Gardener, 2016, vue de l'installation à l'exposition Research Lab., Institute of Art of Technology, Liverpool Biennial. © Treister

à la conscience du spectateur.

De ce temps passé avec Treister, je crois pouvoir dire qu'il y a un avant et un après. Par sa manière d'aborder l'**ésotérisme**, elle m'a donné le droit de jouer avec cette matière, laisser émerger une poésie de la pensée, trouver des formes aux paroles d'un autre espace-temps. Sa manière d'agencer passé et futur représente aussi pour moi la première proposition plastique qui me permet sérieusement d'évoquer 'demain' sans tomber dans la science-fiction. Par ailleurs, mon parcours dans l'accompagnement m'a rendue sensible à nos facultés de saturation ou de confusion des perceptions (deux principes essentiels à l'hypnose), que Treister semble parfois subrepticement organiser pour embarquer 'l'air de rien' le spectateur vers un ailleurs. D'abord confus par la somme d'informations, sa pensée circule entre les mots donnés à voir, pour reprendre pied autrement, entre ici et là-bas. Treister désigne parfois son processus par : '*sortir le cerveau du corps*'. J'en ai fait usage, jusqu'à mettre son ailleurs entre mes mains. J'ai ainsi pu manier un début d'autre chose, où la pensée circule dans tous ses méandres et amusements, jusqu'à repositionner ses savoirs. Ce chemin parcouru avec Treister m'a donné du cœur à l'ouvrage... Merci Suzanne.

«Qu'est-ce qui distingue l'humain de l'animal ? Peut-être sa tension vers l'ignoré, le mystérieux, l'indéterminé, l'inexploré, l'inouï. L'Inconnu est cette passion inépuisée de découvrir, cette détermination à s'aventurer dans les moindres recoins d'un microcosme ou d'un sujet. Plus le monde s'accélère, plus la connaissance devient le lieu d'une transcendance comme d'une danse de la curiosité, selon l'invite de René Char : '*Enfonce-toi dans l'inconnu qui creuse, oblige-toi à tourner*'»

Rabat de la couverture d'Archéologies du futur. Le désir nommé utopie de Fredric Jameson, Editions Max Milo collection l'inconnu

1 Le graphisme a connu un nouvel essor avec les développements du Web. La typographie a notamment fait l'objet de nombreuses recherches et expérimentations pour se démarquer du livre dont elle vient pourtant, comme le rappelle l'éditorial de la revue Back Office n°3, p.18 : «(...) Analysées par le théoricien des médias Vilém Flusser dès les années 1970 (...), les technologies d'encodage alphanumériques engageant pourtant, depuis déjà quelques dizaines d'années, de profondément bouleversements sociopolitiques dont nous n'avons pas fini de prendre la mesure, en témoignent les récentes controverses sur le rôle à donner aux écrans dans l'apprentissage de l'écrit. En premier lieu, c'est bien le langage qui est atteint. Cette faculté humaine à découper et à catégoriser le monde et sans laquelle aucune communication n'est possible, se voit ainsi redoublée de couches techniques, celles des programmes numériques («langages formels») dont la complexité menace la capacité à lire leur fonctionnement, et donc leurs conséquences. Ecrire l'écran est ainsi autant affaire de structuration des codes source (de compréhension des techniques) que de négociation avec leur irruption dans le visible. Pressenti par le philosophe Jacques Derrida dès les années 1990, le «traité du papier» en tant que support d'inscription primaire ouvre la voie à des formes d'expression relevant de la graphosphère élargie, que les normes et les figures du papier (la ligne, la feuille, la page, le paragraphe, les marges, etc.) continuent pourtant de dominer (...).»

Retour sur Suzanne

DIAGRAMMATIQUE TRANSCENDENTALE

L'idée d'un tout gouvernant le monde

UNE PENSÉE VERS LE FUTUR. Née à Londres en 1958 - où elle vit toujours aujourd'hui après plusieurs années passées en Australie, en Allemagne et aux Etats-Unis - Suzanne Treister est une artiste pionnière dans l'étude d'une pensée du futur à travers l'impact de la technologie dans nos vies et ses emprises souvent occultes ou obscures.

Émergente depuis les années 1990, cette question est directement corrélée à l'explosion d'une technologie grand public (ordinateur, Web et autres supports liés au partage de données). Ce que l'on appellera 'nouvelles technologies' soulève rapidement des enjeux de pouvoir en raison du contrôle que ces technologies entraînent sur l'information et sur nos vies, depuis toutes les données qui circulent, dont nos données personnelles. La question s'impose très vite dans le travail de Treister.

Diplômée de la *St Martin's School of Art* en 1981 et du *Chelsea College of Art and Design* en 1982, Treister concentre ses recherches depuis trente ans à des récits qui, dans une forme de **technopolitique transcendental** distincte de la science-fiction, laissent entrevoir un avenir **cybernétique** et post-Internet inspirant, tel que l'avait fait Hilma af Klint en son temps avec la peinture abstraite.

A ce titre, Suzanne développe un geste consistant à se saisir d'un endroit qu'elle estime caché - sur la toile ou depuis quelques années, dans l'univers - avant de croiser des faisceaux d'informations concernant ce domaine - souvent liées au monde militaire, aux sciences humaines ou aux affaires, aux projections sur le futur de l'humanité et aux croyances alternatives. Treister réagence ces informations dans des constructions de formes **diagrammatiques** et ésotériques en mêlant souvent technologie, jeu vidéo et médias traditionnels. Elle cherche ainsi à manifester, par sa réinterprétation de l'existant, des forces secrètes et structures invisibles de pouvoir. C'est ainsi qu'elle nous pousse à élaborer d'autres potentialités pour l'avenir.



Suzanne Treister au CERN, 2019. © Claudia Marcelloni

«Lorsque j'ai commencé à travailler avec les nouvelles technologies, elles étaient une matière marginale. Je pensais qu'à travers elles, j'allais découvrir l'endroit où elles nous emmenaient, tout en essayant de contrôler comment j'allais les utiliser et ce qu'il s'y passait»

Entretien avec Roger Luckhurst, *The Machine & the Ghost: Technology & Spiritualism in 19th to 21st Century Art & Culture*, Manchester University Press, 2013

ALCHIMIE HOLISTIQUE. Fêrue de **Kabbale**, de **gématrie** et d'**alchimie**. Treister convoque souvent cette iconographie, tel l'arbre de vie qui, symboliquement dans la **Kabbale**, représente les lois de l'univers.

«Stylistiquement, beaucoup de mes dessins semblent alchimiques, (...) soit-disant occultes... C'est bien sûr intentionnel et nécessaire»

HEXEN 2.0, entretien avec Beatriz Garcia, *Láudano Magazine*, 2017

L'**alchimie** fait en effet partie intégrante du travail de Treister, depuis un matériau de base qui oscille entre l'humain, la société et son environnement, transformés par la technologie, un aspect de la science ou l'hyper-connectivité. En se plaçant ainsi, Suzanne pourrait sembler prendre la place de l'oracle, et se mesurer à une forme de tout dans l'univers, qu'elle voudrait idéalement réparer en nous aidant à le comprendre.

«S'agissant des systèmes de croyances alternatifs, mon premier souvenir remonte à l'adolescence, avec une compilation du magazine *Man, Myth and Magic*, encyclopédie du surnaturel. A l'école, je lisais beaucoup de science-fiction et je me suis également intéressée à la Kabbale juive et à la gématrie en lisant *The Chosen* de Chaim Potok. Puis, à 18 ans, j'ai pris une tablette d'acide et j'ai reçu un exemplaire de *The Doors of Perception* de Huxley. À la fin des années 1980, les jeux vidéo ont été un déclencheur de mon intérêt pour

les technologies informatiques, et j'ai fait des œuvres à leur sujet en lien avec des idées de réalité virtuelle, de mondes et concepts spéculatifs. (...) Tout cela était relié dans mon esprit dès le plus jeune âge»

Entretien avec Nadine Botha, *DAMN* MAGAZINE* n°75, février 2020

Dotée d'un véritable goût de l'obscur, c'est dans la contre-culture que Suzanne s'inscrit : celle issue des années 1970 et des mouvements pacifistes et anti-nucléaires, qui s'opposent à la pensée dominante d'alors : guerre froide et guerre du Vietnam, relents de patriarcat. Au-delà des luttes féministes et écologistes dans lesquelles Treister s'immisce finalement peu, elle grandit à un moment où plusieurs auteurs renouvellent le genre de la science-fiction, donnant accès à de nouvelles façons d'envisager l'impact des technologies émergentes, et les formes du récit. Ce tournant s'inscrit aussi dans une mouvance psychédélique et de croyances alternatives qui, particulièrement dans le monde anglo-saxon, vulgarisent le passage par des états de conscience modifiés et techniques de visualisation - auxquels s'ajoutent des tentatives pour diffuser plus largement l'usage de drogues et substances hallucinogènes supposées faciliter une clairvoyance.

UN NOUVEAU SENS À L'HISTOIRE. Par ses propositions narratives, Treister donne accès à d'autres perspectives depuis la réalité qu'elle rend visible, dans une forme de métaphysique. Pour autant, aujourd'hui où les *fake news* sont devenues un enjeu de société, les informations que Suzanne croise sont souvent issues d'un dialogue direct avec des scientifiques, et dans une certaine filiation avec la tradition alchimiste. Sa manière de ré-agencer l'ensemble donne corps à de véritables structures d'élaboration de pensée qui projettent d'autres futurs. Ce faisant, ils nettoient une mémoire (passé historiquement douloureux comme celui de la guerre ou de la shoah) ou un présent complexe (comme celui des métiers technologiques qui diluent notre lien au corps). Pour nous faire réagir, Treister met généralement en place une circulation des savoirs entre plusieurs œuvres de nature différente (par exemple :

«ÇA NOUS AIDERAIT BEAUCOUP DE COMPRENDRE QUE TOUT EST LIÉ»

Entretien avec Ángel Azamar, P-OST, Nimègue, Pays-Bas, octobre 2022



Portrait de Suzanne Treister depuis le site <http://myeys-vijoleta.communauté-emg.net/2013/05/13/suzanne-treister-and-grimoire-du-future/>, 2013. © Myeys Vijoleta

Comment présenteriez-vous votre travail ? Généralement sur cette planète, mais pas nécessairement... Tout dépend des équipements de chaque endroit dans le futur.

Où produisez-vous vos œuvres ? Dans les avions qui décollent.

Qu'est-ce qui ne peut pas manquer à votre table de travail ? Les jambes.

Une collection dans laquelle vous aimeriez qu'au moins une de vos œuvres fasse partie ? Celle d'une autre planète.

Un musée dans lequel vous aimeriez avoir une exposition ? Celui

de l'algorithme. J'en ai fait un dessin hier.

Sur quel marché se situe votre art ? Je préfère répondre à la question :

'Faites-vous de l'art pour essayer de sauver la race humaine ou pensez-vous que la race humaine ne veut pas être sauvée ?'. Ma réponse à cette question serait : oui aux deux.

Légèreté ou profondeur ? Espace extraterrestre.

Qui est de jour comme de nuit ? Les étoiles. (...)

Que lisez-vous ? L'avenir.

Quel film ? *Groundhog Day*¹.

Où aimeriez-vous vivre ? À plus d'un endroit à la fois.

Avez-vous des artistes de référence avec lesquels vous aimeriez travailler ?

Des artistes alchimistes du Moyen-Âge.

Un projet lié à l'art que vous aimeriez faire ? Concevoir un parc à thème.

Si vous n'étiez pas artiste, que seriez-vous ? Astronome ou astronaute.

Imaginons une exposition collective. Avec qui aimeriez-vous exposer ?

Une ou plusieurs intelligences artificielles. (...)

Un de vos rêves ? Ne pas se réveiller la nuit»

Entretien avec Federica Tattoli du magazine *Fruit of the Forest* pour l'exposition *Survivor (F)*, IMT Gallery, Londres, octobre 2017

¹ Le film *Un jour sans fin* ou *Le jour de la marmotte* au Québec, paru en 1993, comédie romantique et fantastique américaine réalisée par Harold Ramis. Phil Connors (Bill Murray), présentateur météo cynique et misanthrope chargé de couvrir le traditionnel jour de la marmotte dans une petite ville de Pennsylvanie, se retrouve bloqué dans une boucle temporelle qui le force à revivre indéfiniment cette journée du 2 février.

technologie vidéo, dessin et livre), afin que des temporalités et des espaces se télescopent dans un geste en trois temps :

- Dénicher un domaine occulte où diverses sciences se mêlent, qui emporte avec lui une

Circulation diagrammatique

PENSÉE QUI RELIE. Le lien intime que Treister entretient avec l'**ésotérisme** en tant que science de la transformation, montre son goût pour ‘relier’ (dans le sens de l’étymologie latine *religere* qui s’applique autant au lien qu’à la religion). En atteste aussi son recours à une élaboration **diagrammatique** pour cartographier les données qu’elle collecte. Ce processus de raisonnement permet au spectateur de spatialiser les connaissances mises sous ses yeux, se re-situer, supposément pour mieux reprendre contrôle. Les diagrammes résultent d’une connaissance obscure ou cachée sur laquelle Suzanne a préalablement mené l’enquête ; cette forme lui permet ensuite de restituer les concepts sous-jacents, avec un agencement intellectuel directement lié au déplacement de l’œil. Pour Suzanne, cette technique fait le pont entre scientifiques et artistes, pour proposer une autre équation de lecture.

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

«**Ces dernières années, de plus en plus de personnes parlent d’interdisciplinarité, de convergence, ou autres idées similaires telles que la pensée de la coopération et du lien. Les projets reliant science et art ne sont qu’une petite partie de cette réflexion. Depuis longtemps, diverses personnes de différentes cultures, comprenant que tout était lié, ont opté pour des visions du monde plus holistiques. Plus récemment, cette idée a acquis une validation scientifique et une acceptation plus large en raison de son intégration dans la théorie quantique. J’espère que davantage de personnes – tous domaines confondus – comprendront de plus en plus l’importance de penser de façon plus holistique et collaborative pour résoudre les problèmes du monde et tendre vers un avenir meilleur. C’est valable pour nous tous : politiciens, scientifiques, entreprises, artistes et penseurs de tous genres… Surtout lorsqu’il s’agit de mettre en œuvre des technologies de pointe permettant d’aller dans l’espace et détruire des astéroïdes, jusqu’à l’univers entier**»

Scientific Dreaming, entretien avec Libby Heaney, artiste et physicienne (disponible en ligne)

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

DES SAVOIRS AU BORD DE CROIRE. Bien qu’elle évoque peu son rapport aux structures rhizomiques et immersives, une littérature relative à ce mode de représentation atteste de la compréhension fine dans laquelle Treister entre très tôt, entre déplacements de la pensée et nouvelles technologies, pour nous donner accès à une connaissance supposément plus incarnée. Dans son travail, elle fait circuler les savoirs sur ‘trois pieds’, pour sortir de la pensée binaire qu’elle estime enfermée et enfermante - bien que (trop) souvent retenue par le cartésianisme. Cette

^[1] Entretien donné dans le cadre du projet Les vaisseaux de Bordeaux, à retrouver sur l’URL https://youtu.be/opl0pC-HIVc [consulté le 20 février 2023]].

certaine représentation de l’avenir pour l’humain ou l’univers :

- Collecter, contextualiser et ré-agencer les données dans des récits excentriques, fantastiques et immersifs, d’une manière qui permette au spectateur de laisser son esprit

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

modalité de pensée lui permet d’embrasser autrement la complexité du monde qui l’entoure, dont notre rapport mystérieux à la croyance se fait souvent l’écho.

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

rebondir :

- Toucher notre conscience d’humain, depuis ce que nous voyons, lisons, expérimentons… et nous amener ainsi à reconstruire et donner un nouveau sens à l’histoire, y compris dans ses composantes de mystère.

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

paranormales et de mystères fantastiques» Entretien avec Roger Luckhurst, 2009, op. cit.

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

Suzanne Treister, Alchemy/Le Guardian, 6 octobre 2007. Aquarelle, encre et feutre sur papier - 4' x 5'. © Treister

chose qui ne peut pas être supprimé par une touche 'delete' ou 'stop'. Ces projets font l'objet de sites Web connexes, avec des liens vers d'autres sites et ainsi de suite (...)

Cybernetics and the post-surveillance age, 2014, op. cit.

Suzanne joue de la structure rhizomique et immersive du numérique, du Web et plus généralement des nouveaux médias, pour sortir de l'espace fixe de l'image unique et privilégier l'image séquentielle d'un monde sans limite. L'enjeu est toujours celui d'une prise

Une certaine idée du futur

FUTUR POST-SPÉCULATIF. Treister rappelle souvent qu'elle ne crée pas de la science-fiction. Elle considère plutôt que son travail pourrait être considéré post-spéculatif, tant rien de ce qu'il figure n'est réellement susceptible de se dérouler de la façon dont elle le décrit. A l'occasion



Suzanne Treister, *The Spaceships of Bordeaux/Spaceships (preliminary watercolour with multiple spaceships on the Garonne river)*, 2014, aquarelle et eau de la Garonne sur papier Arches 29,7x21cm. © Treister

du projet HEXEN 2039, elle rappelle par exemple combien son travail s'apparente plus à un exercice de pensée qu'au genre lui-même.

«HEXEN 2039 a pris en compte les avant-gardes du développement scientifique et les orientations attendues du gouvernement et de l'armée britanniques et américains, telles qu'elles étaient perçues en 2006, année où j'ai travaillé sur le projet. Mon intérêt pour le fantastique concerne les limites du possible plutôt que le genre lui-même, associé aux idées d'évasion ou de paranormal.»

Entretien avec Josie Demuth, 2009, op. cit.

Parfois proche de la paranoïa, Suzanne pousse la réflexion jusqu'à envisager qu'un jour, cernés par l'obscurité d'une super-intelligence contenant toutes les données générées et collectées par la technologie, notre seul moyen de survie soit de construire une autre vie dans l'espace.

de conscience du spectateur sur des mondes cachés ou occultes - y compris le monde obscur de l'art - à l'image de son projet HFT. En 2014, il traite d'un individu esseulé dans son introspection, devenu de plus en plus obsédé par la notion de conscience. Dont celle de la puissance d'ogre que la technologie autant que l'art ont désormais, par leur financement et leurs acteurs, au point d'avaler toute créativité sur leur passage.

«Depuis mon premier projet Web en 1995, je suis très consciente des publics non artistiques, qui se sont

«Je construis un paysage onirique abstrait post-tout ce que nous savons, qui vient pourtant de ce que nous savons et de ce qui peut être imaginé par un être humain»

Entretien avec Josie Demuth, *La Bouche*, Issue 3, 2009

avérés très importants pour moi. Alors que HFT se transforme en artiste outsider à travers sa consommation de drogues hallucinogènes, il s'implique de plus en plus dans ces grandes questions de conscience et de théories de l'univers, sur lesquelles il est peut-être plus en mesure d'émettre des hypothèses du fait de son expérience professionnelle. Comme HFT, le monde de l'art est de plus en plus rempli de parcours multidisciplinaires, avec des personnes autrefois astrophysiciennes ou géographes. Régulièrement, elles aussi sont – souvent volontairement – englouties par le monde de l'art avide de nouveauté, comme les artistes outsiders l'ont été en leur temps»

HFT *The Gardener*, entretien avec Liverpool Biennial, 2016

• Anticiper la façon dont ces découvertes peuvent jouer sur notre perception, et comment l'artiste peut intégrer ces nouvelles modalités de rapport au réel.

Par ses ponts réguliers avec la science, Suzanne se trouve par exemple marquée par la théorie liée au principe **holographique**, qui permet de supprimer la gravité de certaines équations pour les rendre plus réalisables. Elle est également sensible à la perception d'une limite à la physique des particules, que les physiciens du CERN se demandent comment dépasser en l'état de leurs connaissances. Si la physique théorique se confronte effectivement à une impasse, peut-être a-t-elle besoin d'aborder une dimension différente de la conscience pour aller vraiment au-delà du modèle standard de la physique ? Treister revient de ses résidences au CERN avec l'envie de renforcer le lien cerveau-conscience pour mieux percevoir ce qui semble actuellement hors de portée scientifique.

«Bien sûr, les découvertes scientifiques affectent certains artistes... Si les théories quantiques et holographiques étaient corrélées avec les théories sur le cerveau et la conscience, des réévaluations intéressantes pourraient en découler en art (...) Les humains scientifiques-rationalistes pourraient-ils commencer à parler aux morts et apprendre à communier les uns avec les autres par télépathie dans des espaces hallucinatoires ? Chacun deviendrait-il une sorte de chaman ? Certains types d'art recueilleraient-ils plus d'audience ? (...) La fonction de l'art changerait-elle ? Le rôle des artistes, conservateurs et institutions, évoluerait-il ? (...) Au fil du temps, j'ai constaté que certaines œuvres sur lesquelles j'avais travaillé traitaient d'une réalité devenue aujourd'hui plus commune ou réelle. (...) Je pense en particulier à ma série de logiciels imaginaires, SOFTWARE (1993-4), qui a anticipé l'énorme variété d'applications désormais disponibles sur nos écrans, qui ont radicalement changé notre monde et notre société. À l'époque, pour autant que je sache, il n'existait que des logiciels de traitement de texte, ou de création d'images...»

Entretien avec Nadine Botha, 2020, op. cit.

J'AI BIEN SENTI QU'IL ÉTAIT PLUS IMPORTANT DE SE TENIR EN DEHORS, POUR NE PAS FINIR PAR ÊTRE AVALÉE»

Cybernetics and the post-surveillance age, 2014, op. cit.

«Certaines de mes œuvres semblent encore en avance ou dans une dimension différente du temps actuel»

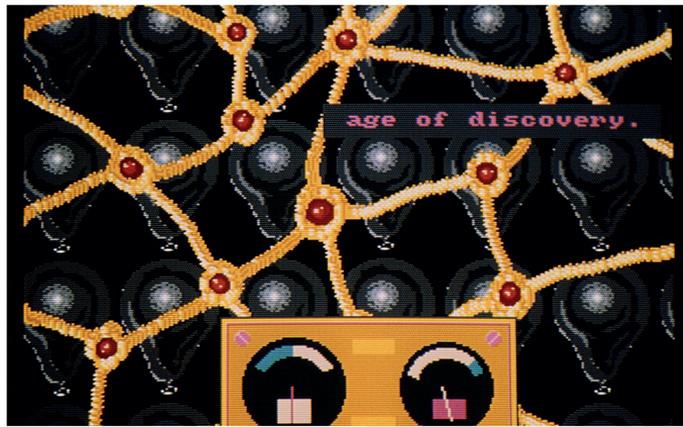
Entretien avec Nadine Botha, 2020, op. cit.

DU FANTÔMAL TECHNOLOGIQUE. Treister s'intéresse également aux aspects cachés de la technologie, dont ses doubles et fantômes, suivant en cela le concept développé par Jacques Derrida avec le néologisme d'**hantologie**. Résurgences, présences d'absents, mémoires... Suzanne intègre à son propos la manière dont ces traces du passé influencent nos projections dans le futur et notre façon de penser le présent, temps auquel elle s'adresse.

«Chaque technologie moderne semble avoir un double



Suzanne Treister, *Would You Recognise A Virtual Paradise?*, 1992, from the project 'Fictional Videogame Stills', photographie d'un écran d'ordinateur Amiga, 40,6x50,8cm. © Treister



Suzanne Treister, *Fictional Videogame Stills/Voyage Of Discovery*, 1991-92/2020, photographie de photographies originales de 1991-92, d'une série de fonds d'écran d'ordinateur Amiga. Impression giclée sur du papier Epson Premium Semigloss 260gsm, 40 x 50 cm, 15 exemplaires. © Treister

«CONTRAIREMENT À CE QU'IL SE PASSAIT IL Y A 20 ANS, IL NE S'AGIT PLUS TELLEMENT D'ÊTRE À LA POINTE DE LA TECHNOLOGIE»

Cybernetics and the post-surveillance age, 2014, op. cit.



Suzanne Treister, *Picassoids Video Game*, 1989, huile sur toile, 213 x 153 cm. © Treister

occulte – le télégraphe et les esprits, le magnétophone et les voix des morts, Internet et ses divinités et fantômes.

Y-a-t-il quelque chose d'intrinsèquement effrayant dans la technologie ? Je crois qu'il était écrit 'spooky' [flippant] sur l'une de mes boîtes de progiciels pour le futur... Parsanaturemème, latechnologieesteffrayante. Elle garde les morts vivants : dans les films et les vidéos, sur cassette, sur CD, sur Internet... Chaque jour, des millions de morts ou de «fantômes» se promènent, font du shopping, bavardent, prennent un café, partent en vacances, discutent du sens de la vie... Dans le même film, un acteur peut être mort et l'autre vivant... Rien dans la technologie vidéo ne permet de savoir lequel, alors que le support peut être mis à jour en ligne. Peut-être qu'en ce sens, Internet n'est pas intrinsèquement aussi effrayant que des enregistrements vidéo, audio ou cinématographiques. Pourtant, il est aussi plus effrayant, surtout maintenant que nous avons l'idée d'un futur Cloud global : espace techno massif où toutes nos données pourraient se retrouver, avec des sociétés comme YouTube copropriétaires des films personnels

«Tant de nouvelles œuvres estampillées Post-Internet ressemblent maintenant à une forme de pop art, reprenant des extraits d'Internet sans trop y réfléchir, si ce n'est répéter : 'C'est mon expérience... Ooh ! Je suis le résultat d'une somme d'absurdités et je contemple cet état depuis mon écran... Peut-être que vous aussi, et que vous êtes en mesure de vous identifier...' (...) Critiques et galeries semblent adorer cette approche... Mais pour moi, c'est toute la bêtise d'un art soi-disant le reflet du monde... qui en réalité se révèle banal, ennuyeux, et d'une perte de temps pour tout le monde. Cet art stupide se vend pourtant partout puisqu'inévitablement, il y a plus de personnes bêtes qu'intelligentes. Mais en-dehors des artistes digitaux plus âgés qui ont été cooptés en leur temps dans ce nouveau mouvement, les travaux manquent aujourd'hui de tout esprit critique ou conscience de l'histoire politique liée à Internet et aux nouvelles technologies. (...) De mon côté, stylistiquement, beaucoup de mes dessins pendant

et après cette période étaient basés sur des dessins alchimiques du 17ème siècle, lorsque la science et l'art étaient entrelacés et portaient ensemble des idées de transformation. (...) J'ai choisi de reproduire certains travaux sur ordinateur, dans Photoshop... pour jouer des allers-retours entre deux univers de la machine»

Cybernetics and the post-surveillance age, 2014, op. cit.

À REBOURS DES TENDANCES. D'une façon générale, Treister inscrit ainsi son travail dans un profond mouvement alternatif par rapport à la tendance d'une époque, qu'elle capte de façon globale et généraliste, plutôt que par la seule référence à l'art. Cette intention la conduit généralement à se placer à rebours du mouvement dominant de la période du moment, par exemple quand elle se lance et que le **post-modernisme** guide les galeries.

«Cela ne veut pas dire que je n'ai pas admiré tout un tas d'artistes, mais je n'ai généralement pas voulu faire des œuvres comme eux. Lorsque la théorie post-moderne a commencé à influencer le monde de l'art, j'utilisais déjà des images appropriées, non pas pour affirmer la 'mort de l'auteur', mais pour inventer des récits historiques alternatifs avec, par exemple, du matériel provenant de l'Union soviétique où je m'étais rendue en 1983, de la science-fiction et de l'imagerie religieuse

dans des périodes plus anciennes. De même, lorsque j'ai commencé à produire de l'art avec un ordinateur en 1991, après de peintures sur les jeux vidéo que j'avais faites à la fin des années 80, tant de personnes n'ont pas compris mes références. (...) Vingt ans plus tard, la plupart de ces personnes sont absorbées et guidées par les nouvelles technologies, dont elles n'ont toujours pas compris qu'elles avaient été en grande partie créées par l'armée. Puisque plus personne ne peut totalement éviter ce système, je passe désormais plus de temps avec un crayon HB, car l'ordinateur et Internet ne sont plus un espace de résistance ou de libération, qu'il s'agisse de la censure ou de la surveillance»

Entretien avec Josie Demuth, 2009, op. cit.

«J'aitoujoursétéplussensibleàlalittérature,l'histoire politique, la science-fiction, les théories scientifiques et les idées du futur, soient des matières plutôt en-dehors de l'art»

Entretien avec Josie Demuth, 2009, op. cit.

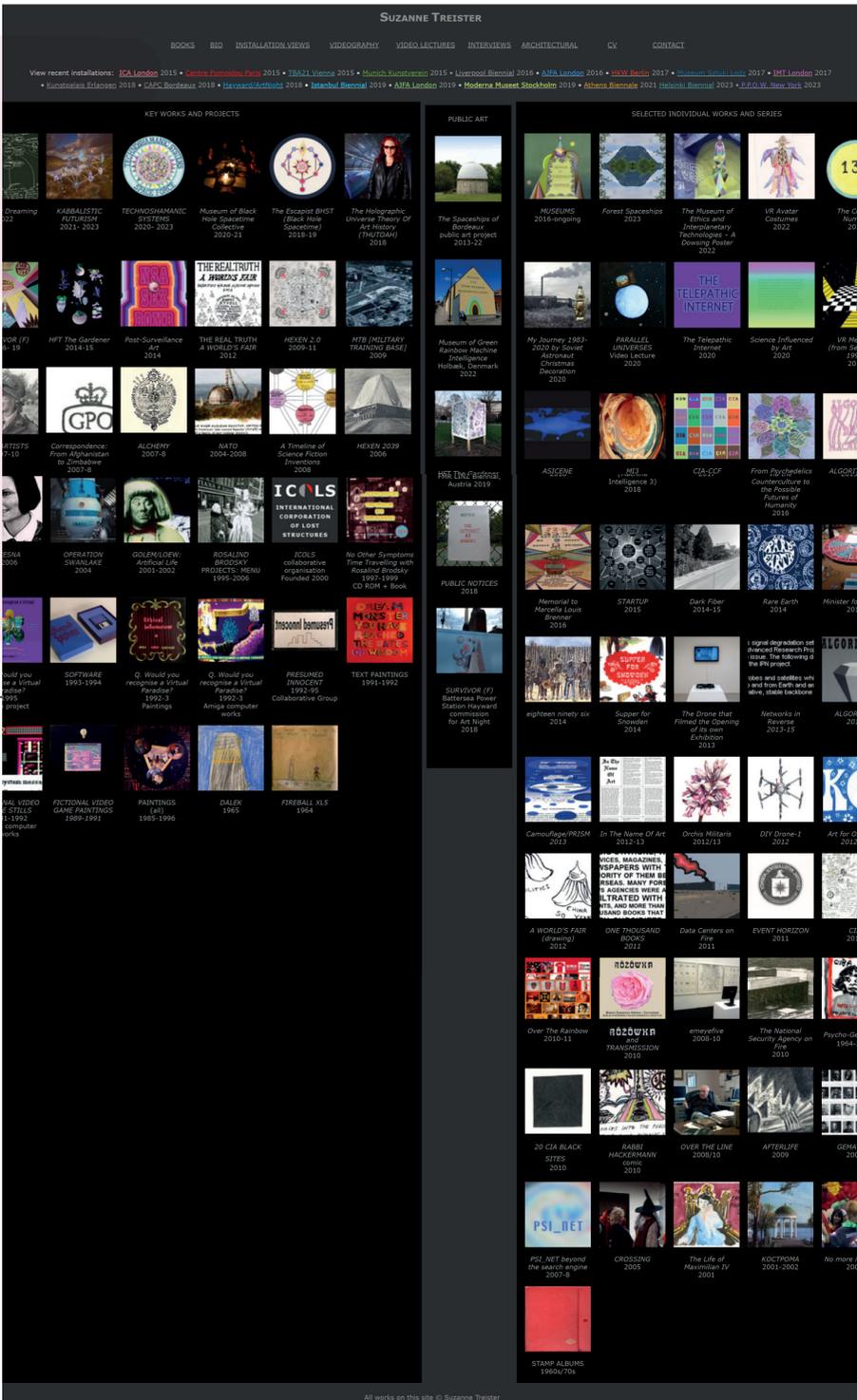
Un site au-delà du champ de l'art

RÉFLEXION EN LIGNE. Dès les années 1990, Treister voit l'intérêt de développer son propre site Internet. Il sera l'occasion non seulement d'organiser sa pensée en temps réel, mais également d'atteindre tous types de personnes en-dehors du champ de l'art, par le simple hasard des mots de leur recherche. Sans véritable atelier, Suzanne organise tout son travail à l'intérieur de l'espace virtuel de son ordinateur, au fur et à mesure que sa pensée progresse. Avec une création particulièrement prolixe, elle scanne ses travaux dès qu'ils sont faits, accumulant peu à peu cette matière directement sur son site. C'est ainsi qu'elle visualise si et comment les éléments vont ensemble, qu'elle écrit des textes de présentation du travail qui, eux aussi, sont rapidement mis en ligne.

Treister revendique un site sans référence particulière à l'art, sur lequel des personnes arrivent sans pouvoir se repérer, au gré des mots-clés de leurs recherches. Pour elle, c'est une manière de les faire tourner en rond dans un monde étrange et sans limite : plein de thèmes et réflexions sur les sujets qui les intéressent, sans pour autant comprendre pourquoi leur recherche les emmène là. Une page renvoie sur une autre, qui pousse vers une autre, parfois ailleurs, jusqu'à entrer et revenir sur le site... Le site Internet www.suzannetreister.net s'avère un dispositif en soi, où le spectateur circule et attrape l'information au vol, dans une absence revendiquée de référence à l'art. C'est aussi une façon pour Treister de plonger le spectateur

«ET PUIS, CIRCULAIT AUSSI CETTE IDÉE FAUSSE QUE L'ORDINATEUR FERAIT RÉELLEMENT LE TRAVAIL À LA PLACE DE L'ARTISTE, CE QUI ÉTAIT PEUT-ÊTRE DÛ À L'EXPRESSION ÉTRANGEMENT ENTRÉE DANS NOTRE LANGUE : 'GÉNÉRÉ PAR ORDINATEUR'»

From *Fictional Videogame Stills to Time Travelling with Rosalind Brodsky*, 2007, op. cit.



Suzanne Treister, captures d'écran de la page d'accueil du site internet de l'artiste www.suzannetreister.net, septembre 2023, © TSM

dans un aspect qui lui semble fondamental de l'art : son caractère dysfonctionnel.

RÉACTION AUX GALERIES. La volonté de Treister de proposer au spectateur des dispositifs interactifs digitaux - y compris depuis les méandres de ses pages Internet - tient aussi de l'agacement qu'elle développe très tôt face aux sites d'artistes qui ressemblent à ceux des galeries, passage quasi-obligé dans le champ fermé du monde qui se dit art à Londres dans les années 1980, où le **post-modernisme** domine. Très attirée par le récit, Suzanne ne trouve pas sa place dans cette pensée et s'en insurge. Sa rébellion est d'autant plus nette qu'elle refuse désormais toute forme d'endoctrinement, depuis que, dans sa jeunesse, elle s'est un temps laissée entraînée dans un groupuscule juif.

«[Dans les années 1990.] la plupart des galeries refusait toute tentative de subjectivité ou de narrativité. (...) Le monde de l'art dans lequel je travaillais initialement était guidé par le post-modernisme. Les modalités de représentation et d'appropriation retenues pour les expositions dérivait plutôt des idées de Roland Barthes sur la mort de l'auteur. Beaucoup d'artistes hésitaient à travailler en dehors du cadre de ce discours théorique post-moderne. Il s'agit bien évidemment d'une simplification excessive, et l'on pourrait en dire plus sur l'écriture critique proposée par certains artistes à l'époque, bien trop nombreux pour être mentionnés ici. La plupart étaient basés à Londres ou à New York, les Allemands et les Italiens ayant pour la plupart été chassés avec la disparition du nouveau mouvement expressionniste du début des années 80. Tous les autres

LES TECHNOLOGIES AU CŒUR

Déclat de la programmation

PEINTURE CARTOGRAPHIQUE. Initialement reconnue comme peintre dans les années 1980, Treister retourne rapidement son travail vers des récits hypothétiques et des façons de lire le monde, depuis une cartographie ouverte soumise à interprétation par le spectateur, ce intentionnellement. L'univers du jeu vidéo apparaît alors dans son travail.

«Dans les années 80, (...) je me sentais assez seule lorsque j'ai fait mes premiers travaux numériques»

Capturing The Essence Of Gaming Since The '80s, op. cit.

«Très vite, j'ai commencé à sentir que le médium [peinture] n'était pas approprié au langage que je développais et que je devais expérimenter autre chose, directement depuis le médium 'jeu' lui-même - c'est-à-dire l'ordinateur - plutôt qu'un médium chargé de toute l'histoire de l'art, ou plus précisément du fardeau de la peinture. Ce n'était pas une décision facile à prendre, mais un risque nécessaire et excitant, dont je ressentais la nécessité à l'époque»

From *Fictional Videogame Stills to Time Travelling with Rosalind Brodsky*, op. cit.

semblaient être dans la catégorie des 'autres', attendant les effets de la théorie post-coloniale, d'autres discours plus inclusifs ou un nouveau paradigme mondial. Ma propre relation à toute cette théorie était complexe. Depuis que, rebelle, j'avais appartenu à un groupe politiquement extrême dans les années 1970, je me méfiais de souscrire pleinement à une idéologie ou à une doctrine, bien que je trouve encore cela fascinant - en particulier lorsque ces groupes s'intéressent aux théories psychanalytiques ou qu'ils construisent des paranoias sur l'avenir»

From *Fictional Videogame Stills to Time Travelling with Rosalind Brodsky 1991 - 2005*, essai de Suzanne Treister paru dans *Videogames and Art*, Ed. Andy Clarke, Grethe Mitchell, Publ. Intellect Books, 2007

INTÉGRER L'ÉPOQUE. Ce monde de l'art lui semble d'autant plus déconnecté qu'il laisse alors de côté la mouvance de fond que s'apprêtent à générer la **cybernétique** et l'informatique, avec une révolution liée aux jeux vidéo. Ils reflètent pourtant une époque où la technologie grand public émerge.

«Au début, je n'étais pas si attachée au fait de jouer moi-même, jusqu'à ce que je devienne accro à Tetris. Puis, quand j'ai eu mon ordinateur Amiga en 1991, j'ai commencé à jouer à certains des jeux de plateforme, similaires à ceux des arcades, qui étaient offerts avec les magazines de jeux que j'achetais dans le cadre de ma recherche. En 1995, alors que je rendais visite pour la première fois à des amis de Los Angeles, j'ai passé une semaine chez eux sans à peine quitter

la maison. Presque tout mon temps s'est écoulé à tuer ou échapper aux nazis et à leurs chiens dans le jeu vidéo *Castle Wolfenstein*, auquel mes amis étaient également accros»

Capturing The Essence Of Gaming Since The '80s, entretien de Suzanne Treister du 08 septembre 2010

«En 1988, lorsque j'ai commencé à travailler sur les jeux vidéo, le monde de l'art grand public n'avait aucun intérêt pour ce type de sujet (bien qu'une forme d'art tirée des nouveaux médias soit déjà bien engagée, ayant donné prise quelques années plus tard à des questions et développements technologiques). Il a fallu 26 ans au grand public pour rattraper son retard !... De ce fait, pour beaucoup de spectateurs, des œuvres tirées du jeu *Castle Wolfenstein* ne sont dans un sens pas directement nostalgiques, tant elles semblent actuelles ; même si, pour de jeunes artistes, elles peuvent être des références teintées de nostalgie envers les jeux de leur enfance. (...) J'ai renoncé à imaginer que le monde de l'art grand public puisse être à jour des mouvements culturels qui traversent son époque, malgré sa rhétorique contraire. De toute évidence, certains sont vraiment bien informés. Mais depuis l'évolution du monde de l'art vers une industrie mondiale, bien des personnes impliquées ne sont ni intelligentes, ni informées. Pour elles, la nostalgie est une marchandise rentable - en ligne avec la vague rétro qui prolifère actuellement (...). Ce monde préfère cacher sous le tapis la peur de l'avenir que de soutenir des pratiques plus radicales...»

Cybernetics and the post-surveillance age, 2014, op. cit.

à venir et les fantômes et projections que cette technologie emporte avec elle. Décidée à programmer, elle s'achète un premier ordinateur Amiga, alors qu'elle termine la lecture de *Neuromancien*, roman de William Gibson. Ce livre achève de la convaincre du rôle fondamental que les nouvelles technologies joueront dans le monde qui s'ouvre. Le roman est d'ailleurs considéré aujourd'hui comme la première grande **dystopie** sociale aux côtés de *Blade Runner* de Philip K. Dick, qui pose les bases de la science-fiction moderne.

«Un samedi matin de 1991, alors que j'en étais à la moitié de *Neuromancien*, le livre de William Gibson, j'ai pris ma décision et me suis précipitée pour acheter un ordinateur Amiga dans un magasin discount d'électronique sur Tottenham Court Road. Je l'ai eu sans disque dur interne et avec un demi-mégaoctet de RAM. Au cours des six mois suivants, j'ai réalisé une série de photos de jeux vidéo fictifs à l'aide du logiciel *Deluxe Paint II*. Ils étaient similaires aux peintures récentes, mais incorporent des effets numérique et du texte, si bien qu'ils ressemblaient désormais beaucoup plus aux jeux eux-mêmes. (...) Le texte avait la faculté d'entrer dans les œuvres de façon organique, en ce sens que l'écran d'ordinateur était un lieu naturellement fait de texte : traitement de texte, messages texte, programmation... Tout résultait dans du texte à l'écran, avec lequel je pouvais jouer en laissant supposer des récits et lectures sous-textuels plus larges»

From *Fictional Videogame Stills to Time Travelling with Rosalind Brodsky*, op. cit.

Au départ, Treister est pourtant la seule dans son entourage à travailler sur ordinateur, ce qui lui donne le sentiment d'appartenir à une autre planète, perception qu'elle développera ensuite largement dans son travail.

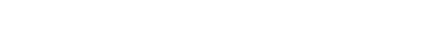


«En 1991, lorsque d'autres artistes sont venus dans mon atelier et que je leur ai montré pour la première fois mon ordinateur Amiga bourdonnant sur l'établi taché de peinture, ils m'ont demandé avec inquiétude : *'Bien sûr, vous ne l'utiliserez que pour travailler sur vos peintures, n'est-ce pas ?'*... De nombreux artistes m'ont sévèrement alertée des dangers à être 'prise en charge' par la machine. Non pas qu'ils aient alors approché quelque chose de plus complexe qu'un télécopieur, mais nous avions tous vu certains films... (...) Je sentais bien d'où venait cette attitude. Si quelques artistes avaient travaillé sur ordinateur, c'était le plus souvent pour de l'illustration ou pour élaborer de premiers effets spéciaux 3D sous forme de simples fractales, avec peu des contenus qui émergeaient à l'époque. (...) J'ai expliqué mon idée de prendre la technologie à bras le corps afin de m'en servir pour parler de l'ici et maintenant : où nous en étions, où nous allions depuis là d'où nous venions... pour que l'histoire, la littérature, les idées et autres soient incorporées dans un nouveau langage, jusqu'à devenir une réflexion à la fois sur l'avenir et sur le passé»

From Fictional Videogame Stills to Time Travelling with Rosalind Brodsky, op. cit.



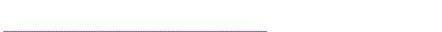
DE LA PLACE DU JEU (VIDÉO). Treister tire de sa pratique intensive de programmation, plusieurs jeux vidéo fictifs dont elle photographie l'arrêt-sur-image qui en résulte. Ancêtres des *screenshots*, ces images fixes seront plusieurs fois exposées, donnant parfois l'impression d'une salle d'arcade de jeux en cours de partie. Si les travaux sur ordinateur de Treister sont similaires à ses peintures récentes, ils intègrent vite des effets numériques et du texte qui les apparentent de plus en plus aux jeux réels. Treister s'aperçoit



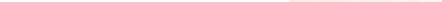
Du jeu vidéo à la technoscience



L'AVENTURE AUSTRALIENNE. En partant vivre un temps en Australie, Suzanne se lie avec un groupe d'artistes dont la recherche mêle féminisme et technologie, au bord de l'utopie. Elle laisse de côté l'aspect le plus féministe de leur engagement, pour se consacrer aux nombreux écrits liés à une pensée du futur, où la question technologique n'est jamais loin.



«Ce n'est qu'au début 1992, quand j'ai déménagé à Adélaïde en Australie pour des raisons personnelles, que je suis tombée sur une communauté d'artistes engagés dans les médias numériques (...) qui tournait dans l'orbite d'ANAT (réseau australien de l'art et de la technologie) créé en 1984 par da Rimini sous l'égide de la Fondation d'art expérimental d'Adélaïde. Ces artistes étaient engagées dans une forme de guerre des genres techno, utilisant des phrases



Suzanne Treister, Would you recognise a Virtual Paradise?/RETRIEVAL System, SOFTWARE series, 1993-4. © TSM

en effet qu'avec ses premières 'toiles de jeu' sans texte, le spectateur rentre difficilement dans l'univers qu'elle voudrait lui montrer. Elle intègre alors du texte dans son travail, référence explicite à la place qui lui est donnée par les nouvelles technologies - notamment avec les liens hypertextes, la langue du code et autres bulles de dialogue. Suzanne construit ainsi de véritables assemblages de textes et d'images. Comme les scénarii de jeu, ils laissent des espaces pour que le spectateur puisse créer son propre récit dans l'œuvre proposée, et s'en rendre ainsi directement protagoniste.



«J'ai photographié directement l'écran de ces premiers travaux réalisés sur l'Amiga. Les photographies reproduisaient parfaitement l'effet hautement pixelisé et rehaussé par rapport à l'image écran. Sur le fond, c'était approprié en ce sens qu'on aurait dit que j'étais allée dans une salle de jeux vidéo et que j'y avais photographié les jeux, ce qui donnait de l'authenticité aux fictions. (...) Je n'étais pas particulièrement séduite par les jeux vidéo en tant que tels, ou par les ordinateurs, mais je sentais que je devais investir ce champ car ils n'allaient pas disparaître. Par ailleurs, j'avais été attirée depuis l'enfance par la science-fiction à travers des séries télévisées britanniques comme *Doctor Who*, *The Tomorrow People* ou *Adam Adamant Lives*. J'avais également lu des ouvrages de George Orwell, H. G. Wells et J. G. Ballard. Ces auteurs, comme ceux qui m'ont intéressée plusieurs années plus tard – Boulgakov, Bassani, Umberto Eco, Borges, Bruno Schulz et William Gibson, en plus de mon intérêt pour la théorie psychanalytique et de mon obsession pour l'Holocauste et l'Europe de l'Est, tout cela a concouru à me faire entrer dans le monde des nouveaux médias»

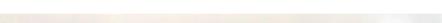
From Fictional Videogame Stills to Time Travelling with Rosalind Brodsky, op. cit.



Après six mois de programmation intensive, Treister reprend la peinture. Pour autant, l'axe qu'elle vient de donner aux images tirées des technologies numériques, reste central.

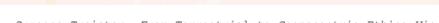
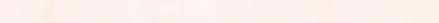
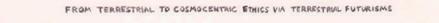
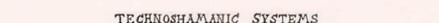
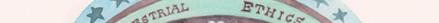
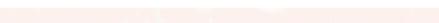
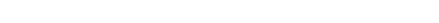


accusatrices dans leur travail telles que 'Big Daddy Mainframe' pour tenter d'alerter sur une technosphère dominée par les hommes et une certaine mentalité autour des jeux vidéo. Bien que je ne partage pas l'orientation ouvertement féministe de ce groupe, leur énergie et leur dynamisme m'a encouragée, autant que l'avance qu'avait alors l'Australie sur le Royaume-Uni dans ce domaine. (...) Durant mes six premiers mois en Australie, j'ai continué à travailler en grande partie



«La transition vers la peinture avait été extrêmement stressante mais nécessaire pour ma pratique. J'avais besoin de voir quelles implications le passage aux médias numériques aurait sur mon approche de la peinture. Les principaux problèmes étaient la vitesse accrue de travail sur un ordinateur, en particulier dans la duplication d'images existantes, ce qui rendait à mes yeux le processus de peinture laborieux et redondant. L'autre problème était lié à la production : j'étais habituée à faire des peintures à grande échelle qui trouvaient une certaine autorité (subjective bien sûr) en raison notamment de leurs références historiques, tandis que les œuvres sur Amiga étaient petites et plus graphiques, avec une présence réduite au mur. (...) J'ai pourtant décidé de suivre ce courant et faire ce que j'avais envie de faire, ce qui a marqué un changement radical dans ma peinture. Aimant travailler avec du texte dans les œuvres Amiga, j'ai voulu explorer différentes façons d'élaborer avec du texte peint, en utilisant le potentiel de la peinture plutôt que de m'inquiéter de ses limites. Cela m'a menée à une série de grands tableaux de phrases composés de façon similaire à ce que j'avais fait en informatique, principalement depuis des coups de pinceau expressifs, dans une grande variété de styles et de références culturelles. (...) La réaction du public a été mitigée. D'un côté, les commentaires à la galerie laissaient penser que les étudiants en art venaient massivement et étaient enthousiasmés par ce travail tiré de jeux vidéo, tout comme les personnes venues de l'industrie de la musique... Quand les générations plus âgées semblaient ne pas savoir comment regarder et considérer ces travaux, surtout s'agissant d'un travail informatique... A l'exception de l'écrivain et commissaire britannique Andrew Renton qui a écrit une excellente critique pour *Flash Art* (mai/juin 1992). Les années suivantes, j'ai pourtant cru détecter – peut-êtrepar coïncidence–l'influence de mon travail dans la production de jeunes artistes»

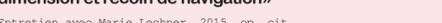
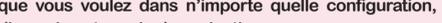
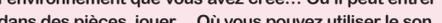
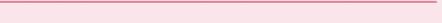
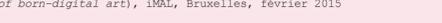
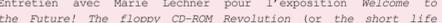
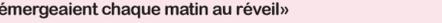
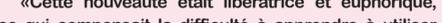
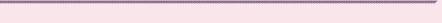
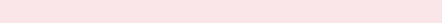
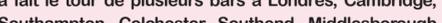
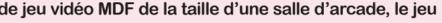
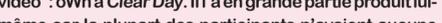
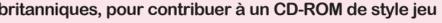
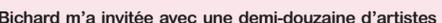
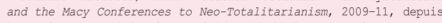
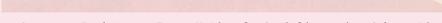
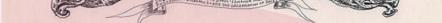
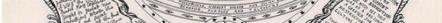
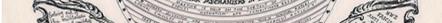
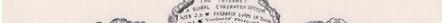
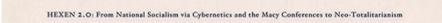
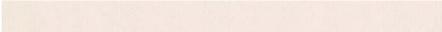
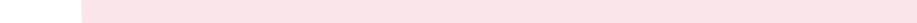
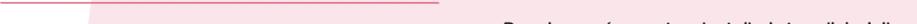
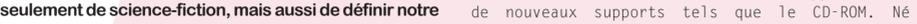
From Fictional Videogame Stills to Time Travelling with Rosalind Brodsky, op. cit.



Suzanne Treister, From Terrestrial to Cosmocentric Ethics Via Terrestrial Futurisms, 2020-21, depuis le projet Technoshamanic Systems: New Cosmological Models for Survival, aquarelle sur papier, 29,7×21cm. © Treister



Suzanne Treister, RB Satellite #1 - Spacio-temporal earth orbiter with spy-probe photo-scanning/projection ability for the procurement and distribution of image data across time, 1997-99, depuis le CD-ROM interactif No Other Symptoms - Time Travelling With Rosalind Brodsky. © Treister


^[1] Elle laisse de côté l'aspect le plus féministe de leur engagement, pour se consacrer aux nombreux écrits liés à une pensée du futur, où la question technologique n'est jamais loin

^[2] Elle laisse de côté l'aspect le plus féministe de leur engagement, pour se consacrer aux nombreux écrits liés à une pensée du futur, où la question technologique n'est jamais loin

^[3] Elle laisse de côté l'aspect le plus féministe de leur engagement, pour se consacrer aux nombreux écrits liés à une pensée du futur, où la question technologique n'est jamais loin

^[4] Elle laisse de côté l'aspect le plus féministe de leur engagement, pour se consacrer aux nombreux écrits liés à une pensée du futur, où la question technologique n'est jamais loin

^[5] Elle laisse de côté l'aspect le plus féministe de leur engagement, pour se consacrer aux nombreux écrits liés à une pensée du futur, où la question technologique n'est jamais loin

^[6] Elle laisse de côté l'aspect le plus féministe de leur engagement, pour se consacrer aux nombreux écrits liés à une pensée du futur, où la question technologique n'est jamais loin

«A TRAVERS DES ÉCRITS DE SCIENCE-FICTION,
J'AI ACQUIS LA CONVICTION QUE
LES NOUVELLES TECHNOLOGIES RENDAIENT
LA NARRATION ET LA 'RÉALITÉ' FLUIDES
ET MOUVANTES, ET QUE LE JEU VIDÉO INTERACTIF
REPRÉSENTAIT UNE FORME D'ÉMERGENCE
D'UN TOUT NOUVEAU PARADIGME À INTERROGER»

From Fictional Videogame Stills to Time Travelling with Rosalind Brodsky, 2007, op. cit.

Dans un premier temps, Treister constate la difficulté d'accès au nouveau support pour un spectateur qui ne sait ni pour combien de temps de lecture il en a, ni comment se guider dedans. Elle en vient à concevoir un dispositif d'accompagnement, dans un livre placé à côté.

«En le considérant aujourd'hui, un des problèmes de ce support était lié à son accessibilité : si vous vouliez voir ces œuvres [sur CD-ROM], vous deviez aller dans un espace d'exposition pendant un temps limité, sans savoir de combien de temps vous auriez besoin pour

chaquetravail. Comme les livres, les CD-ROM étaient alors plus adaptés à un usage domestique, bien qu'ils soient difficiles de s'en procurer. Un ami que je connaissais à Sydney a alors créé un site Web pour en vendre, peu de temps avant que tout le battage médiatique autour du CD-ROM ne s'effondre. Estimant que mon CD-ROM nécessitait environ 3 heures de lecture, j'ai commencé à le projeter en grand depuis un support placé dans un espace sombre, avec une souris à côté du dispositif, et en informant sur le temps de lecture. (...) A côté, j'ai posé un livre d'accompagnement pour guider l'usage, qui a rendu l'expérience plus immersive pour le public.

En y repensant, l'inspiration de ce dispositif m'est venue des jeux vidéo sur lesquels je travaillais depuis la fin des années 1980, en ayant connu tous leurs développements : depuis les basiques nés quand j'étais enfant, les jeux avec casques de réalité virtuelle auxquels je jouais à l'étage du Trocadéro de Londres dans les années 1980, jusqu'aux derniers jeux tels que *Myst* and *Riven* nés avec le CD-ROM. J'étais enthousiaste à l'idée de créer une œuvre dans ce type d'espaces virtuels, avec une navigation interactive depuis mon propre récit et mes idées»

Entretien avec Marie Lechner, 2015, op. cit.

OBSOLESCENCE ET PROJECTIONS. Treister est pourtant bien consciente des difficultés liées au support : outre l'accessibilité limitée, sa durée de vie pose déjà question, à une époque où la révolution des supports numériques conduit à les voir très vite évoluer. Toutes ces questions renforcent l'intuition de Suzanne de concevoir un livre en parallèle, qui guidera la navigation du spectateur. Le financement qu'elle obtient alors en facilite l'élaboration et la diffusion.

«Autrefois, le CD-ROM d'un artiste était une œuvre complète. Dans mon esprit, mon CD-ROM était un roman ou un film multimédia presque immersif, où le contenu généré par l'utilisateur faisait évoluer l'expérience du spectateur, tout en lui permettant de l'emporter avec lui en guise de contribution à ce travail»

Cybernetics and the post-surveillance age, 2014, op. cit.

Avec cette version livre, Treister développe un autre rapport au temps, à la trace et durabilité de son travail.

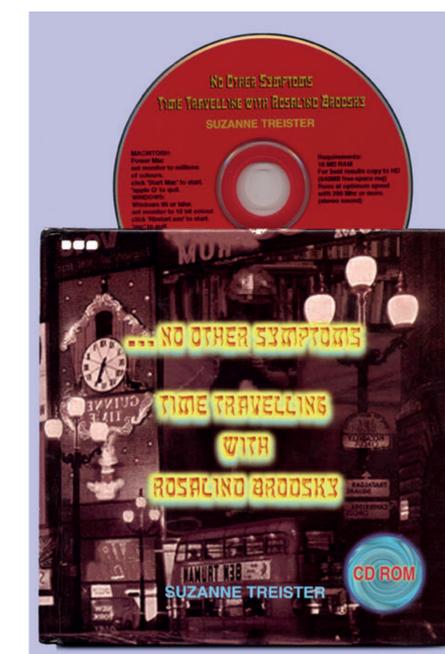
«Je tiens absolument à ce que mes projets soient aussi des livres. Je serais vraiment triste si ce n'était pas le cas. Mon processus ressemble à celui d'écrire un livre, un roman graphique ou un morceau de science-fiction. La science-fiction est pleine de tous ces méta-

«J'étais consciente que la technologie évoluerait et que le CD-ROM et le logiciel auraient une durée de vie limitée. Ayant passé des années sur ce projet, j'avais envie d'en faire une version livre afin qu'il reste visible sous une autre forme, bien que ce soit linéaire. Je voulais aussi faire du livre une sorte de guide, car le CD-ROM contenait tellement de zones de navigation qu'il était facile pour le spectateur de passer à côté s'il ne découvrait pas tous les chemins.»

Entretien avec Marie Lechner, 2015, op. cit.

«J'ai eu la chance d'obtenir un financement de l'*Australian Film Commission* pour produire le CD-ROM et de l'*Australia Council* pour l'édition du livre, ce qui a facilité ma recherche d'éditeur et la diffusion de l'œuvre dans des librairies du monde entier, en dehors de l'univers des nouveaux médias. Ce financement a rendu l'œuvre accessible, collectionnable et archivable par les bibliothèques et les universités. (...) Dans les années 1990, certaines personnes pensaient que les CD-ROM deviendraient le nouveau film, c'est pourquoi l'*Australian Film Commission* accordait autant de fonds dans ce domaine. Ce n'est finalement pas du tout ce qui s'est produit : Internet a en réalité développé de nombreuses capacités autrefois attribuées au CD-ROM»

Entretien avec Marie Lechner, 2015, op. cit.



Suzanne Treister, CD ROM *No Other Symptoms - Time Travelling with Rosalind Brodsky*, accompagné d'un livre couleur de 124 pages, publié par Black Dog Publishing Limited, Londres. © Treister



Suzanne Treister, *The U.S. National Security Agency on Fire*, 2010, feutres Venus sur papier aquarelle, 122cm x 47cm. © Treister



Suzanne Treister, *The Drone that Filmed the Opening of its own Exhibition*, captures video, 2013, dans le cadre de l'exposition *In The Name Of Art and other recent works*, Annelly Juda Fine Art, Londres, 2014. © Treister



Rosalind Brodsky in her *Electronic Time Travelling Costume* to rescue her Grandparents from the Holocaust ends up mistakenly on the set of *Schindler's List*, Cracovie, Pologne, 1994. 1997 c-print, 50x70cm. © Treister

«TOUTE LA SCIENCE-FICTION DÉVELOPPÉE AU 20^{ÈME} SIÈCLE CONDUIT À CE QUE CES IDÉES COMMENCENT À RESSEMBLER À UN VIEUX CLICHÉ FATIGUÉ... ET NOUS SOMMES TOMBÉS DANS LE PANNEAU... EN SUPPOSANT QUE TOUT CE DONT JE PARLE SOIT UNE EXAGÉRATION FANTAISISTE»

Entretien avec Rachel Potts, 2010, op. cit.

commentaires et masses d'informations sous-jacentes, j'adore cette capacité. (...) Un jour, si la planète survit, ou admettons que l'Unabomber sorte de sa cellule de prison au Colorado et détruit toute l'infrastructure technologique mondiale, peut-être que quelqu'un trouvera HEXEN dans une librairie d'occasion – si elles sont encore là – et se demandera ce que c'est, si tout cela est vrai...»

Cybernetics and the post-surveillance age, 2014, op. cit.

Au fil de ces évolutions technologiques – où le livre reste étonnamment une proposition stable de récit, c'est l'impatience de l'utilisateur lui-même que Treister pointe désormais.

«S'agissant d'Internet, si la plupart d'entre nous passent aujourd'hui une éternité dessus, nous sommes devenus totalement impatients et ne supportons plus de perdre du temps à trouver un lien invisible pour

naviguer vers une page cachée ou un flux de données inintelligibles, comme c'était le cas aux premiers temps du net. Par ailleurs, le plus souvent, nous ne voulons pas rester longtemps sur un seul site, sauf si nous regardons un film. Et puis, un design d'entreprise a pris le dessus sur l'esthétique de la navigation. Peut-être que le fait de concevoir la navigation Web d'une façon plus globale – voyage découverte plutôt qu'un shopping en même temps que vous discutez sur Twitter – offrirait une expérience similaire à celle du CD-ROM ? Je ne le crois pas»

Entretien avec Marie Lechner, 2015, op. cit.

Psychologie du contrôle

DE L'OCULTE À L'ACCUSATION. Si Treister est largement reconnue pour sa relation avec la technologie, son propos renvoie dans le fond à une question plus politique : notre rapport au pouvoir à travers le consentement implicite que nous accordons à l'utilisation massive de nos données. Régulièrement taxée de tenir un propos complotiste, Treister évacue la question d'un revers de main.

«Je ne sais pas à quels projets vous faites référence, car beaucoup contiennent des informations et données historiques qui ne sont généralement pas connues par la personne lambda, et qui sont de ce fait supposées être porteuses de théorie du complot. (...) Pour répondre à cette crainte, je voudrais citer Lawrence Jarach dans mon projet HEXEN 2.0 : 'la théorie du complot agit comme un rejet moqueur servant à cataloguer les contre-récits dans les mensonges ou les fantasmes. Pourtant, le complot est un mode normal de gouvernance et de contrôle hiérarchique'. (...) Et bien, je maintiens la citation de Jarach. (...) Avec l'affaire Snowden, il est devenu évident que les données étaient là, si vous les cherchiez, et que les réseaux sociaux et autres sites Web fournissaient ces informations aux agences de sécurité. Vers quel type de société ce constat peut-il



Suzanne Treister, Time Travelling with Rosalind Brodsky, 1997-99; Rosalind Brodsky's Real Estate Conference, 1999. © Treister

nous conduire ? C'est assez étonnant que beaucoup me traitent de paranoïaque et de théoricienne du complot... Jusqu'à présent, une seule personne s'est un jour excusée»

Post-Surveillance : Suzanne Treister's riposte to 'Post-Internet' art, Digby Warde-Aldam, 9 septembre 2014, <https://www.apollo-magazine.com/post-surveillance-suzanne-treisters-riposte-post-internet-art/>

DES BOUCLES HUMAINES DE RÉTROACTION. Inspirée de **cybernétique**, Treister voit Internet comme une boucle géante de rétroaction, avec un effet immédiat : celui de renforcer le contrôle – en particulier des géants du Net, par la capture de données personnelles que des millions de personnes laissent en libre accès à travers leurs navigations. Cette idée renvoie à une question d'autonomie dans la décision, dont la psychologie a largement été étudiée au cours des conférences Macy – bien qu'il reste très difficile de généraliser un processus qui s'appliquerait à tous.

«Les conférences Macy (...) visaient à susciter de nouveaux liens entre l'ingénierie, l'informatique, la biologie, les mathématiques, la psychologie, la psychiatrie et toutes les sciences sociales. Les participants aux conférences Macy étaient des personnalités éminentes en science et sciences sociales d'après-guerre. Certaines avaient contribué à la construction et à l'utilisation d'armes nucléaires, puis poursuivi des activités financées par la CIA, ou encore la recherche militaire sur les effets psychologiques du LSD et son potentiel en tant qu'outil d'interrogatoire et de manipulation psychologique. (...) [Dans la notion de cybernétique,] la principale chose à saisir est l'idée d'une boucle de rétroaction, comme celle d'un thermostat. (...) Le fonctionnement de certains phénomènes actuels, par exemple Internet, peut être vu en boucles de rétroaction cybernétiques et je m'intéresse

les personnes décident,] vous pourriez commencer par sonder : quels sont ceux qui veulent aider la société, et ceux qui veulent aider les personnes et quels pourraient être les programmes des uns et des autres. Ensuite, vous pourriez analyser les systèmes politiques, directives gouvernementales, programmes et méthodologies culturels, militaires, agricoles, éducatifs, et de protection sociale qui ont surgi partout dans le monde occidental depuis la deuxième guerre mondiale. Puis, voir où cela vous mène. (...) [En même temps qu'elles renforcent le contrôle,] la cybernétique et les boucles de rétroaction peuvent apporter des réponses pour aller de l'avant et je l'espère, des moyens de sortir des crises mondiales imminentes. Certains scientifiques sont engagés dans cette démarche, à l'instar de Stafford Beer qui développe l'idée d'une usine contrôlée par la puissance de calcul de la mer d'Irlande, ou pour l'usage de systèmes naturels tels que les étangs, dans des projets humains. Dès 1948, l'écologiste Evelyn Hutchinson a parlé des systèmes causaux circulaires en écologie...»

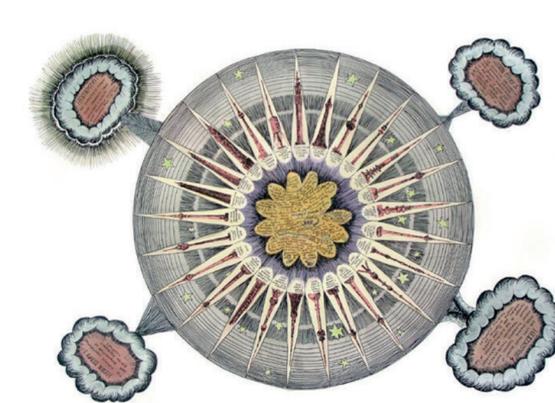
The Axis of Hexis, 2012, op. cit.

«Certains de ceux que l'on dit fou inventent en réalité des choses qui améliorent nos vies, mais qui nous détruisent également. Je commence à me voir en version pacifiste de l'Unabomber, cet ex-mathématicien fou et anti-technologie. J'éprouve toutefois une difficulté

Théorie du complot ?

POUVOIR DE CONTRÔLE SUR L'INFORMATION. Treister souligne le besoin de contrôle que les gouvernements ont tenté d'imposer, au fur et à mesure qu'Internet se développait en une sorte d'univers parallèle. Celle qui ne se vit pas comme une activiste, tente à sa manière de nous amener à construire un avenir meilleur, avec un regard plus éclairé sur le monde en train de se faire.

«La majeure partie de mon travail ne se concentre pas sur la critique des mécanismes de contrôle et de surveillance. (...) J'ai toujours été le genre de personne qui aime s'asseoir sur le siège avant de l'étagé supérieur de l'autobus, histoire de voir où nous allons. Les algorithmes ne sont rien de plus que du code informatique, utilisé à des millions de fins différentes. Ils sont la réalité cybernétique invisible sous-jacente de notre vie quotidienne, avec des fonctions et effets variés : parfois bons, parfois mauvais, parfois neutres. C'est vrai pour n'importe quel développement



Suzanne Treister, HEXEN 2039/Diagram/Hexen 2039 Equipment, 2006, encre Rotring sur papier, 42 x 59,4 cm. © Treister

avec le mot 'fou', lorsqu'il est utilisé pour rejeter des réponses intelligentes ou des compréhensions hors de portée du citoyen lambda. L'expression 'théoricien du complot' est utilisée pour diaboliser des personnes qui envisagent rationnellement que certains êtres humains puissent s'enfermer dans des espaces cachés, pour discuter et exécuter des plans dont on ne nous parle pas. (...) Si cela vous interpelle et que vous avez du temps à perdre aujourd'hui, je vous suggère de rechercher sur Internet ce que vous pourriez considérer comme une théorie du complot au-delà du raciste cinglé ou de cette prétention que nous n'aurions jamais atterri sur la lune... Et de voir où cela vous mène»

Entretien avec Rachel Potts, 2010, op. cit.

Suzanne n'en continue pas moins de chercher l'interaction avec le public et des réactions sur ces mécanismes de contrôle. Ce faisant, elle pourrait être vue du roi : depuis sa pleine place de poète, dire une vérité cachée que nous autres voudrions occulter.

«Un jour, alors que je faisais une conférence dans un musée régional, un couple de personnes âgées m'a semblé vraiment en colère pendant toute la conférence. Au moment des questions, ils ont éclaté et exigé de savoir pourquoi je n'avais pas inclus untel ou fait référence

scientifique. Ce que révèle pour moi l'affaire Snowden, ainsi que le succès continu de Facebook et autres réseaux sociaux, c'est que beaucoup de gens se fichent d'être surveillés, contrôlés... et ils semblent aimer la NSA. (...) Ce qui se passera ensuite, chacun fait ses propres suppositions à ce sujet»

HEXEN 2.0, entretien avec Beatriz Garcia, op. cit.

Treister rappelle régulièrement combien l'information entre ses mains est généralement accessible, même s'il faut chercher. Son travail consiste surtout à combler les lacunes.

«The Men Who Stare at Goats, un livre de Jon Ronson, est l'une des sources les plus intéressantes de mon projet HEXEN 2039 parce qu'il est l'un des seuls à avoir interviewé des personnes qui, aux États-Unis, faisaient des recherches occultes. Son travail valide une



Suzanne Treister, HEXEN 2039/Mind Control, 2006, 122 x 152 cm. © Treister

à untel dans le projet. Ils étaient furieux. Selon eux, j'avais supprimé plusieurs personnes de l'histoire. J'aime ce genre d'interaction parce que cela fait partie du travail. Si vous travaillez sur des réseaux d'informations, liens et connexions, et surtout si vous les mettez en ligne, vous ne pouvez pas contrôler le point de savoir si c'est ou non perçu comme de l'art. Cela dit, la même chose pourrait s'appliquer à un agent du FBI qui regarde mon travail, ou à un blogueur lié aux théories du complot»

Entretien avec Roger Luckhurst, 2009, op. cit.

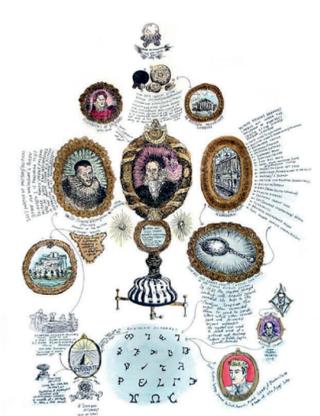
Treister tente peut-être de déjouer cette situation en entretenant une certaine confusion depuis son site et un propos qui ne dit en rien qu'il est art, bien que tout y renvoie.

«Je n'ai jamais reçu la moindre plainte d'un groupe religieux ou spiritualiste, et je reçois de nombreuses marques d'intérêt de personnes qui écrivent des blogs et sites Web à propos des théories du complot. Beaucoup d'entre eux ont copié mes images sur leurs pages et, dans certains cas, ont créé des liens de leurs propres sites vers [des pages de mon site] afin de justifier leurs données. Dans la plupart des cas, je ne pense pas qu'ils réalisent que c'est un projet artistique. Pour certains d'entre eux, mon site est un site d'information similaire au leur»

Entretien avec Roger Luckhurst, 2009, op. cit.

grande partie de la soi-disant «théorie du complot» : ce sont de vraies personnes qui font de vraies recherches. L'armée américaine s'intéresse à la guerre psychique depuis longtemps, du moins depuis la Seconde Guerre mondiale. Certains y croient et d'autres non. Et l'une des raisons pour lesquelles ils y croient, c'est pour le cas où l'autre partie y croirait. (...) J'ai beaucoup lu sur l'histoire des relations militaro-occultes, des druides à Raspoutine en passant par celle du Dr John Dee, les expériences soviétiques jusqu'à nos jours... Une grande partie de cette information se trouve dans mon projet HEXEN 2039. Il s'agissait seulement de l'intégrer aux autres domaines que j'étudiais pour le projet, tel que l'actuelle recherche neuroscientifique, et proposer ma propre théorie sur l'avenir de la recherche militaire et des technologies. La partie artistique est ce qui reste pour les interstices»

Entretien avec Roger Luckhurst, 2009, op. cit.



Suzanne Treister, HEXEN 2039/ Diagram/John Dee, 2006, 122 x 152 cm. © Treister

«LE TERME 'THÉORIE DU COMLOT' EST SI LARGE ET FLOU QU'IL PEUT INCLURE N'IMPORTE QUELLES CONNAISSANCES QUE LA PLUPART DES GENS NE SAVENT TOUT SIMPLEMENT PAS : PARCE QU'ILS NE SONT PAS INFORMÉS OU QU'ILS NE SONT PAS ASSEZ CURIEUX. JUSQU'AUX IDÉES PARANOÏAQUES, FANTASTIQUES OU IMPROBABLES, JUSQU'AUX INEXACTITUDES, INFORMATIONS FOLLES OU TIRÉES DE LA PROPAGANDE»

Post-Surveillance: Suzanne Treister's riposte to 'Post-Internet' art, 2014, op. cit.

TOUT EST VRAI. Treister rappelle souvent combien il serait vain - voire pire - de tenter de combattre une théorie du complot, ou les accusations de complotiste régulièrement lancée contre elle.

Suzanne Treister, 2014, op. cit.

«Jusqu’aux révélations de Snowden, j’étais généralement considérée comme une théoricienne du complot, ce qui m’énervait. Quand toute cette affaire est sortie, je me suis sentie dans un état second, attendant que des personnes s’excusent et me demandent ce qui se passerait ensuite, si la NSA était bombardée, si l’on cesserait d’utiliser Facebook et autres réseaux sociaux, si les activistes développeraient enfin un système éprouvé par le piratage Web. Mais rien de tout ça ne s’est produit… Un jour, je me suis réveillée. Derrière l’activité habituelle, je me suis sentie arrivée dans une société post-surveillance, sans que personne semble vraiment s’en soucier. J’ai alors inventé l’art post-surveillance comme moyen pour décrire ce que l’on pouvait ressentir après Snowden»

Cybernetics and the post-surveillance age, 2014, op. cit.

Suzanne Treister, 2014, op. cit.

Suzanne Treister, 2014, op. cit.

Suzanne Treister, 2014, op. cit.

QUELLE FICTION ?

Suzanne Treister, 2014, op. cit.

Rappeler la mémoire

PLACE DE L’HOLOCAUSTE. Treister grandit dans une famille d’origine juive polonaise par son père (elle n’évoque jamais les origines de sa mère), dont l’histoire tient une place importante dans sa construction. Né en 1912 dans une région de Pologne qui fait aujourd’hui partie de l’Ukraine, le père de Suzanne étudie le droit dans les années 1930 avant de poursuivre ses études en France, à Sciences Po. Lorsqu’éclate la deuxième guerre mondiale, il s’engage dans

la résistance française et s’installe en zone libre, avant de s’enfuir au Royaume-Uni en 1943, où il rejoint le gouvernement polonais en exil à Londres. Après la guerre, il ouvre une entreprise de pièces de rechange de matériels militaires et de radiodiffusion, ce qui contribuera à forger un fort intérêt de Treister pour ce domaine. Quand Suzanne a six ans, son père lui montre des photographies de camp de concentration, lui expliquant que ses grands-parents y ont été tués,

et des programmes occultes. Certains de ces projets sont même devenus des fondamentaux dans la culture populaire, comme les X Files»

Entretien avec Roger Luckhurst, 2009, op. cit.

Suzanne Treister, 2009, op. cit.

Suzanne Treister, 2009, op. cit.

Suzanne Treister, 2009, op. cit.

«Souvent, ceux [qui me considèrent comme une théoricienne du complot] se révèlent tout simplement être eux-mêmes les pires théoriciens du complot, qui plus est désinformés et sans imagination. Ils se barricadent derrière leur seule petite connaissance du monde, et supposent que tout ce qu’ils ne savent pas déjà ne vaut pas la peine d’être connu, ou n’existe pas vraiment. Je suis désolée, mais ces personnes qui restent cantonnées au milieu de l’autobus ne sont pas assez cool pour s’asseoir à l’arrière, ni assez curieuses pour s’asseoir à l’avant. Ma déception est grande car ce sont elles que j’aimerais atteindre»

HEXEN 2.0, entretien avec Beatriz Garcia, op. cit.

Suzanne Treister, 2009, op. cit.

«Malgré ce qui pourrait être efficace pour la survie humaine à long terme, je ne pense pas qu’un quelconque décideur ait l’intention de revenir en arrière, à moins que l’apocalypse ou un désastre technologique survienne d’abord»

Suzanne Treister, 2009, op. cit.

Suzanne Treister, 2009, op. cit.

HEXEN 2.0, entretien avec Beatriz Garcia, op. cit. [à propos d’un site dédié créé pour le projet HEXEN 2.0]

Suzanne Treister, 2009, op. cit.

CONSENTEMENT TACITE. Ce qui étonne peut-être le plus Treister, c’est notre consentement tacite au contrôle sur nos données et à la surveillance implicite, qu’elle déduit de notre absence de réaction.

Suzanne Treister, 2009, op. cit.

Suzanne Treister, 2009, op. cit.

«Après les révélations d’Edward Snowden, il est devenu évident que la plupart d’entre nous n’avait aucun problème à être surveillé ; et même, cela semblerait presque une joie. Je me suis mise à voir toutes ces personnes comme des monstres d’exhibitionnisme et de narcissisme, vivant pour être surveillés. (...) Certes, il y a une érotisme et une poétique là-dedans… Mais les questions demeurent. Est-ce vraiment ce que nous voulons ? Qui contrôle qui ? Comment cela change-t-il l’humanité, et quels seront les effets à long terme, en supposant que le genre humain arrive loin dans le futur ?»

Suzanne Treister on black-hole space-time and post-surveillance art, 2019, op. cit.

Suzanne Treister, 2019, op. cit.

ENFANT, ON M'A DIT QUE LES GENS ALLAIENT AUX CHAMBRES À GAZ COMME DES MOUTONS, ET DEPUIS L'ÂGE DE CINQ ANS, J'AI PLANIFIÉ COMMENT NE PAS ÊTRE UN MOUTON»

Suzanne Treister, 2009, op. cit.

Par la suite, cette mémoire tiendra une place cruciale dans la réflexion de Treister, où elle intègre l’idée qu’une classe dominante pourrait un jour se retourner contre elle, par une reproduction des faits dont l’histoire a le secret. Et puis, sa sensibilité à ce drame confirme, s’il était besoin, combien la génération suivante reçoit, malgré elle, le traumatisme que des approches psychanalytiques appellent hantise transgénérationnelle. En se réappropriant le traumatisme familial à travers le projet Brodsky, Treister ne peut plus changer l’histoire, mais elle lui donne un autre sens.

Suzanne Treister, 2009, op. cit.

s'intéresse depuis l'adolescence à la **Kabbale** et ses mystères - dont la **gématrie** (numérologie hébraïque). Dès l'enfance, Suzanne se trouve inspirée par des sermons proches de la philosophie - sa famille est membre d'une synagogue réformée. Les textes de la **Kabbale** restent toutefois obscur jusqu'à l'âge de 40 ans où une lecture plus approfondie éclaire Suzanne sur certaines interprétations de la tradition mystique juive. Emergent des idées, visions et méthodologies qui confirment l'engagement de Treister vers les paradigmes technologiques actuels, les théories scientifiques du cosmos et les futurs potentiels. Son travail prend régulièrement la forme de l'arbre de vie kabbalistique pour interpréter ses visions. Par ailleurs, Suzanne cherche constamment à ce que son approche plastique se confronte à la science, suivant en cela l'exemple de la **Kabbale**.

«Les mystiques juifs du Moyen-Âge ont décrit la naissance de l'univers d'une façon qui correspond aux phénomènes que les scientifiques théorisent aujourd'hui, comme le Big Bang et les trous noirs, ou encore les idées de la théorie quantique, de la matière noire et de l'énergie noire qui, en science, sont loin d'être finalisées. Les kabbalistes voulaient aussi découvrir une

Projeter l'imaginaire dans un récit alternatif

UN CERTAIN GOÛT POUR L'AVENIR. Treister développe très tôt un intérêt particulier pour la pensée vers le futur et le cosmos. Cet attrait remonte à l'enfance, où diverses sources d'inspiration l'amènent à vouloir détacher la tête du corps pour mieux voyager dans le temps et l'espace.

«Je pense que mon cerveau a besoin de penser à l'avenir, de l'imaginer. Je veux connaître tous



Suzanne Treister, *No Other Symptoms-Time Travelling with Rosalind Brodsky, Rosalind Brodsky's ElectronicTime Travelling Costume to rescue her Grandparents from the Holocaust*, 2005, installation. © Treister

'théorie unifiée de tout', comme de nombreux physiciens aujourd'hui. (...) Je pense qu'expérimenter le mode de pensée de l'artiste pourrait avoir un effet positif sur les scientifiques. Je travaille avec des scientifiques du CERN à Genève depuis 2018, et j'ai mené plusieurs projets avec cet espoir au fond de moi»

Entretien avec Ángel Azamar, op. cit.

«Je suis de près l'information que la Kabbale et la cosmologie scientifique pourraient accorder dans leurs recherches réciproques sur la nature sous-jacente de la réalité»

Entretien avec Ángel Azamar, op. cit.

C'est alors qu'elle séjourne en Allemagne que le goût de Treister pour l'occulte resurgit. Passionnée pour la recherche alchimique des 16^{ème} et 17^{ème} siècles, elle y trouve de nombreuses références visant à unifier le champ des sciences, de la religion et de l'art, pour amener des niveaux plus élevés de compréhension du monde.

les secrets de l'univers, tous les futurs potentiels de la technologie. Je veux aussi être prête pour tout ce qui pourrait nous effrayer au coin de la rue. Depuis mon adolescence, j'ai le fantasme de sauver le monde»

Entretien avec Nadine Botha, op. cit.

La jeune Treister évolue en effet dans une époque que les premiers pas sur la Lune bouleverse. De très grands moyens sont mis à conquérir l'espace, alors que la guerre froide voit l'ex-URSS et les Etats-Unis s'affronter pour y parvenir le premier. L'espace se trouve ainsi dans tous les esprits et médias. Il en ressort un regain de stimulation pour les imaginaires, au moment même où la technologie tend à imposer une prédominance de l'image.

«J'ai été inspirée par l'idée de voyager dans l'espace dès mon plus jeune âge. J'étais enfant lors que les humains



Suzanne Treister, *No Other Symptoms-Time Travelling with Rosalind Brodsky*, 1995-1999, jeu vidéo sur CD-ROM, durée infinie. © Treister

«En 2005, quand je vivais à Berlin, je me suis trouvée obsédée par les dessous particuliers de la culture allemande. Ma relation avec l'Allemagne est inévitablement ambivalente et j'essayais de faire face à la réalité de l'Allemagne aujourd'hui, autrement que dans une relation amour-haine. Quelque chose à Berlin est horriblement stimulant, lié au poids de l'histoire. Tout arrive en pleine figure... Pas seulement l'Holocauste ou la période de l'Allemagne de l'Est... Mais également des moments plus anciens de l'histoire de ce pays, et certains aspects de sa culture. Par exemple, je suis devenue fascinée par l'histoire de la sorcellerie en Allemagne. C'est à Berlin que j'ai décidé de monter un projet sur l'occultisme, et je suis tombée sur beaucoup de matériaux intéressants dans les marchés aux puces. (...) Auparavant, j'aurais dit que la science-fiction et l'histoire étaient mes principaux intérêts. C'est en Allemagne que les questions occultes ont vraiment commencé à trouver du sens pour moi. Vous pourriez dire que c'était un moyen de me détourner des réalités politiques historiques... Pourtant, c'est bien après m'être rendue dans les montagnes du Harz qui ont une longue tradition de sorcellerie, que j'ai décidé d'y retourner au printemps suivant avec ma caméra»

Entretien avec Roger Luckhurst, 2009, op. cit.

ont atterri pour la première fois sur la lune. Plus tard, je me suis intéressée à la guerre en forme de conquête spatiale entre les États-Unis et l'Union soviétique - et en particulier au programme spatial soviétique, car un côté de ma famille est originaire d'Europe de l'Est. Or, tout au long de mon enfance, cet endroit était inaccessible, baigné de mystère»

Entretien avec Nadine Botha, op. cit.

Ce goût pour l'espace et l'avenir témoigne autant d'une inspiration d'enfant, que d'un rapport singulier à l'espace physique et ses contraintes.

«Je n'aime pas l'idée d'être contrainte par ma vie physique ; je veux tout le temps savoir ce qu'il se passe ensuite»

Entretien avec Nadine Botha, op. cit.

«UN ASPECT DE MON TRAVAIL FAIT RÉFÉRENCE À CETTE NOUVELLE HUMANITÉ, OÙ L'ÉCRAN DEVIENT L'INTERFACE ENTRE LE SUJET ET SES REGARDEURS»

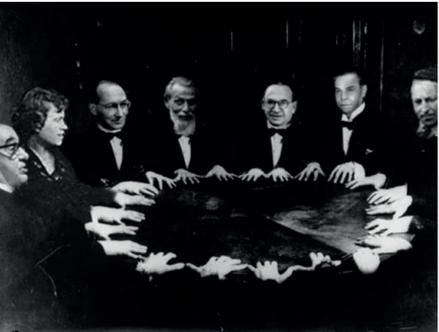
Suzanne Treister on black-hole space-time and post-surveillance art, entretien 2014, op. cit.

RÉVÉLER UN AVENIR PROBABLE. Consciente que passé et futur ne peuvent pas être changés, Treister propose, avec ses projections, une autre possibilité de dérouler l'histoire. Son originalité tient notamment au fait qu'elle part de faits réels, souvent politiques. Marquée notamment par l'histoire de sa famille, il s'agit pour elle de rappeler régulièrement combien une situation peut se retourner de façon imprévisible.

«Depuis mon adolescence, j'ai toujours voulu changer le monde, mais certaines personnes disent que le monde ne veut peut-être pas être changé. Et nous savons tous que l'utopie d'un homme est l'enfer d'un autre. Lorsque, à travers Brodsky, j'ai exploré le fantasme de voyager dans le temps pour sauver mes grands-parents de l'Holocauste, c'était un mode d'intervention fantastique dans l'histoire. Or, certaines choses ne peuvent être changées, dans le passé comme dans le futur. Vous pouvez simplement tenter de mieux les comprendre... (...) Peut-être suis-je une théoricienne du complot paranoïaque, puisque je refuse par exemple de rejoindre les réseaux sociaux en ce qu'ils impliqueraient mes amis dans mes activités. Pour la plupart des gens, ce n'est pas un problème. Mais pour moi, le fait est que les nationaux-socialistes sont venus chercher mes grands-parents. Si par exemple, la situation politique au Royaume-Uni changeait de manière significative, il serait tout à fait possible de me retrouver dans la classe de ceux que d'autres ne voudraient plus voir avec eux... C'est bien ce qui s'est passé en Pologne. Et ce qui est arrivé en 2004 aux États-Unis à l'artiste Steve Kurtz⁴.»

Entretien avec Roger Luckhurst, 2009, op. cit.

⁴ Treister fait référence au cauchemar de l'affaire Steve Kurtz, artiste et professeur de renommée internationale, lorsque sa femme décède d'une insuffisance cardiaque dans son sommeil. La police, qui a répondu à l'appel 911 de Kurtz, juge son art suspect et appelle le FBI. En quelques heures, l'artiste est arrêté en tant que «bioterroriste» présumé, alors que des dizaines d'agents fédéraux passent au crible son travail et confisquent ses ordinateurs, ses manuscrits, ses livres, son chat, et même le corps de sa femme. Plusieurs années plus tard, et après un longue procédure judiciaire, Kurtz et son collaborateur de longue date, le Dr Robert Ferrell, professeur de génétique à la *Graduate School of Public Health* de l'Université de Pittsburgh, seront blanchis.



Suzanne Treister, *HEXEN 2.0 - Macy Conferences Attendees - Cybernetic Séance*, 2011, reconstitution d'une conférence Macy, photogramme d'une vidéo 15'. © Treister

Par réaction, la conscience de Treister s'organise autour d'un constat : aucun futur ne se produit par hasard. Son engagement devient celui de révéler un avenir probable, si ce que cache le présent continue d'influer ainsi. Pleinement dans son époque, c'est de l'impact des technologies sur la collecte de nos datas qu'elle souhaite parler - et plus globalement, du contrôle que nous laissons advenir par ce biais.

«Je suis particulièrement intéressée par la façon dont les choses vont se dérouler à l'avenir. L'avenir ne se produit pas par hasard. Évidemment, dans une certaine mesure, nous le concevons en fonction de nos actions. Même en tant que non-politiciens, nous ne sommes pas complètement impuissants. C'est pourquoi j'aime garder un œil ouvert, je ne veux pas vivre dans une société de contrôle, je ne veux pas qu'une entreprise ou un gouvernement sache où nous sommes tous et qui sont nos amis, ou qu'il puisse exclure nos données alors que le seul stockage disponible est sur le Cloud. J'aimerais trouver un moyen d'éviter que cela se produise. Nous devons également trouver comment mener une action collective sans être tenus de passer par des outils comme Facebook»

The Axis of Hexis, 2012, op. cit.

L'INSPIRATION DE SA PROPRE HISTOIRE. C'est par le goût du voyage mental que Treister se tourne vers la science-fiction et les technologies qu'elles mettent en avant, souvent inspirées des guerres psychologiques que l'après deuxième guerre mondiale développe largement, notamment dans le monde militaire. D'autant que le métier de son père - il fournit du matériel aux armées - et le fait qu'il a eu



Suzanne Treister, vues de l'exposition *HEXEN 2.0*, 2011. © Treister

Suzanne sur le tard, placent Treister dans une histoire qui n'est plus celle de sa génération.

«Mon père m'a eu quand il était assez vieux et j'ai parfois l'impression d'être en décalage avec ma génération pour ce qui est des événements historiques : quand mes amis parlent de la seconde guerre mondiale, ils évoquent généralement l'époque de leurs grands-parents. Mes camarades d'école venaient plutôt de familles de la classe moyenne. Leurs parents semblaient tous travailler pour la BBC, certains étaient hippies, dans l'atmosphère Hampstead des années 1960... Dans le même temps, mon père était un aristocrate polonais autoritaire qui ne voulait plus lire de livres. Il avait un tiroir rempli de photos de l'Holocauste et échangeait des pièces de rechange contre du matériel militaire»

Entretien avec Roger Luckhurst, 2009, op. cit.

BASES SCIENTIFIQUES. Aussi mental et décalé que puisse paraître le voyage proposé par Suzanne, elle affirme et entretient des liens profonds avec la science, dans laquelle elle place la capacité d'élaborer des solutions pertinentes aux innombrables défis de l'époque.

«Pour ce qui est de la planète, ce sont ironiquement les scientifiques qui, de manière réaliste et s'ils arrivent à comprendre à temps, pourraient être les seuls capables de trouver la solution. Je ne pense pas le phénomène de perte de confiance dans ces structures, soit récent. Depuis longtemps, de nombreux écrivains, penseurs et autres communautés préconisent une approche différente pour une vie équilibrée. Mais pour ceux qui contrôlent au sommet, c'est un euphémisme de dire qu'ils considèrent généralement que c'est irréalisable, non rentable et indésirable. (...) Je m'inquiète de voir beaucoup de gens se retirer dans une sorte de fétichisme rétro, depuis des reconstitutions souvent symboliques d'aspects des années 1960 et 70 qui peuvent les aider à se sentir mieux, mais qui n'aident pas nécessairement à plus grande échelle. Par exemple, il est assez facile de cultiver ses propres légumes si vous avez un bout de jardin ou une parcelle de terrain. L'industrialisation a peut-être causé beaucoup de problèmes, mais la technologie ne va pas régresser, à moins que nous subissions une apocalypse mondiale conduisant à ce que tous les centres de données soient éteints et que tous les instituts de recherche militaire soient fermés. Ce serait peut-être une solution, actuellement explorée par les membres de divers mouvements tels que les anarcho-primitivistes. (...)



Affiche de l'exposition *HEXEN 2.0*, Science Museum, Londres, 2012



En 1993, le psychologue James Hillman a écrit *Malgré un siècle de psychothérapie (le monde s'aggrave)*. Il serait triste de penser que dans 100 ans, on pourrait en dire autant de la façon dont les gens collectent des sacs en tissu réutilisables à l'infini. De toute évidence, cela nerésoudraaucundesproblèmesfinanciers,écologiques ou sociaux que traverse notre monde. (...) Il est clair que nous ne voulons pas d'un nouveau système totalitaire,

DE QUELQUES PROJETS TREISTERIENS

Au-delà de l'angle techno-ésotérique que Suzanne donne à ses travaux, son œuvre est d'autant plus singulière qu'elle organise

Autour d'un CD-Rom avec Rosalind Brodsky

DEPUIS L'HISTOIRE FAMILIALE. Dans les années 2000, alors qu'elle réfléchit aux bouleversements qu'amène le Web, Treister porte son travail sur le voyage dans le temps, avec le projet Brodsky. C'est aussi le moment où elle retrace un pan de son histoire familiale marqué par les camps de concentration. Elle s'en inspire pour se créer un alter ego : Rosalind Brodsky qui, née à Londres en 1970, survit jusqu'en 2058. Victime d'une personnalité fragmentée, hystérique et psychotique, Brodsky rencontre notamment Melanie Klein, Sigmund Freud et Jacques Lacan au cours de son voyage dans le temps et dans l'espace. Le récit implique également une organisation gouvernementale controversée pour laquelle Brodsky travaille dans le futur - The IMATI (*Institute of Militrionics and Advances Time Interventionality*). Elle réalise des projets de recherche sur le thème des voyages dans le temps, ce qui l'amène à développer des équipements à ce titre. Le projet Brodsky est l'occasion pour Treister d'élaborer plusieurs récits autour de cette identité **hétéronyme**. Toujours encline à proposer au spectateur une pluralité de médias, Suzanne ajoute au récit la création de tenues dédiées au voyage dans le temps pour trois moments spécifiques : la révolution russe, les années 1960 et l'Holocauste.



Suzanne Treister, *Rosalind Brodsky's Electronic Time Travelling ostume to rescue her Grandparents from the Holocaust*, technique mixte, 1996/7. © Treister

aussi les choses doivent-elles se passer à d'autres niveaux. (...) Si de nouveaux paradigmes culturels et philosophiques sont en cours de réflexion, je ne suis tout simplement pas sûre qu'ils soient réalisables. Mais ils montrent bien qu'ici et là, certains essaient de réfléchir à des solutions»

The Axis of Heixis : An Interview with Suzanne Treister, ATA Quarterly Journal, été 2012

une circulation du spectateur entre plusieurs angles et supports. L'aspect interactif se tire du fait que ledit spectateur se trouve interagir

«**Tout au long de sa vie, Brodsky mène des recherches majeures dans les domaines du cinéma, de la télévision, de l'architecture, de la musique, de la génétique. Elles ont trait à l'histoire de l'Europe de l'Est, à celle de l'Holocauste, aux années 1960 ou à la révolution russe, tout en contribuant à la création d'une gamme d'équipements pour ces voyages dans le temps. Depuis le bureau de Brodsky, caché derrière un mur commémoratif, vous pouvez vous rendre chez elle en Bavière, voyage de Bavière à son satellite dans l'espace (construit à partir du Reichstag enveloppé de Christo, téléporté par l'IMATI de Berlin en 1995), accéder à son journal électronique de voyage dans le temps et à ses vibrateurs, découvrir les costumes de sa garde-robe. L'armoire cache l'entrée d'un ascenseur qui vous emmène aux cliniques. Dans ce laboratoire souterrain, et compte tenu du déclin de la psychanalyse au 21^{ème} siècle, les voyageurs temporels stressés doivent se déplacer dans le temps jusqu'aux maisons de Freud, Jung, Klein, Lacan et Kristeva. Les séances de Brodsky avec ces psychologues sont documentées, tout comme les enregistrements de son émission télévisée de cuisine itinérante dans le temps, ou les vidéoclips de son groupe,**



Suzanne Treister, *Rosalind Brodsky's Electronic Time Travelling Costume to go to the Russian Revolution*, technique mixte, 1995. © Treister

«L'occultisme m'avait intéressée à l'adolescence. C'est mon séjour en Allemagne qui l'a vraiment fait ressortir. Jusque-là, l'intérêt pour la science et la technologie prenait le dessus. Déjà, parce qu'elles s'orientent toujours vers des choses que nous ne comprenons pas»

Entretien avec Roger Luckhurst, 2009, op. cit.

avec les pièces - en particulier celles tirées de la technologie - et élaborer ainsi un nouveau récit. Retour sur certains dispositifs.

populaires en Europe de l'Est dans les années 2030»

From Fictional Videogame Stills to Time Travelling with Rosalind Brodsky, op. cit.

«**La première expérience de Brodsky d'un voyage excentrique dans le temps surgit alors qu'elle est au milieu d'une session avec la psychanalyste Julia Kristeva à Paris : elle remarque la similitude entre le visage de Kristeva et une photographie en portrait de sa grand-mère juive polonaise morte en camp pendant la deuxième guerre mondiale. En 1995, Brodsky croit travailler à Londres à l'IMATI au 21^{ème} siècle, dont les travaux de recherche sont principalement utilisés par l'armée et d'autres organisations gouvernementales. Créé en 2004, l'Institut a pour mission de mener des recherches historiques, anthropologiques et scientifiques au moyen de voyages dans le temps. En travaillant avec des technologies virtuelles qui rendent le corps des utilisateurs invisibles dans leur propre temps et espace, l'Institut développe des simulations virtuelles à des moments clés**



Suzanne Treister, *Rosalind Brodsky's Electronic Time Travelling Costume to go to London in the 1960s*, technique mixte, 1997. © Treister

de l'histoire. Il intervient ensuite dessus pour simuler d'autres expériences. Une controverse est apparue dans les cercles universitaires quant à la validité de cette forme de recherche 'anthropologique', et nombreux sont ceux qui soupçonnent l'IMATI d'avoir trouvé le secret du voyage dans le temps authentique»

Capturing The Essence Of Gaming Since The '80s, op. cit.

CD-ROM ET RÉCIT INTERACTIF. Le récit amené par Treister autour de Brodsky est porté par des arrêts-sur-image de jeux vidéo, avec l'idée d'un paradis technologique où des progiciels hypothétiques suggéreraient des actions, fonctions et peintures à travers des scenarii et des espaces virtuels. A l'époque, Treister se saisit de l'expression 'CD-ROM interactif' pour en créer un, ainsi qu'un site Web qui documente les voyages de Brodsky. Derrière les discussions concernant l'interactivité

Codification et réalité virtuelle pour les projets NATO et MTB

CLASSEMENT MILITAIRE AVEC NATO. Treister s'appuie sur sa fascination pour le monde militaire et les théories du complot qu'il entraîne avec lui, pour rebondir utilement sur le souhait de son père qu'elle crée son site internet. Lorsqu'elle découvre, à travers ses recherches sur l'activité de la société, la façon dont l'OTAN répertorie l'intégralité de ce qui fait notre monde, elle décide de montrer comment ces informations sont classées, jusqu'à en tirer des modalités et des langages entraînant la guerre psychologique. Ce système catégorise chaque objet existant dans le monde en un code à 4 chiffres, incluant même la catégorie 9999 : «article qui ne peut être classé dans aucune classe existante». Treister le donne à voir dans le livre 'NATO' paru en 2008, qui contient des reproductions d'aquarelles illustrant ledit système de codification.

«**Comme mon père était constamment trop occupé, je devais faire les recherches pour son site Web moi-même, et remuer l'entreprise en tous sens pour rassembler l'information nécessaire. Le seul point qu'il a absolument tenu à m'expliquer était lié au système de codification de l'OTAN. Il était en effet crucial d'identifier toutes les pièces qu'il vendait. L'exercice était souvent répété plusieurs fois pour inventorier simultanément chaque élément dans d'autres systèmes de référencement, avec des numéros complètement différents. Mon père était obsédé par toutes ces références croisées dont ses cahiers étaient remplis, jaunis et effilochés comme des bibles lourdement chargées. (...) Le projet NATO est directement issu de la création du site Web de l'entreprise de mon père, car c'est là que j'ai découvert le système de codification de l'OTAN, aussi surréaliste qu'un roman de Borges. L'OTAN n'a probablement aucune idée d'à quel point son système peut sembler étrange, vu de l'extérieur. Ils pensent qu'ils sont logiques et professionnels mais pour moi, l'idée même qu'une armée puisse donner une classification à 4 chiffres pour tout ce qui existe dans le monde – des œuvres d'art aux animaux vivants – est vraiment troublant.**

Tarot et remote viewing dans HEXEN

AU CŒUR DU CONTRÔLE PSYCHOLOGIQUE AVEC HEXEN 2039. Dans ce projet qui démarre en 2007, Treister poursuit l'aventure

supposée, et la façon dont le CD-ROM permettrait que des commentaires et contenus soient générés par l'utilisateur, un idéal d'esthétique relationnelle commence à percer. Treister garde l'œil sur ce qu'il emporte avec lui : comment un simple clic ou déplacement de souris, pour autant qu'il soit 'cool', termine à la NSA. De cette confrontation des réels, elle tire l'idée de créer des formes d'anti-système à travers des diagrammes, **taxinomie**s et cartographies.

«**Je n'ai jamais eu l'ambition de rejoindre l'industrie du jeu vidéo, mais j'ai fait un jeu. De 1997 à 99, j'ai développé, en accord avec l'industrie du jeu vidéo, un CD-ROM interactif : *No Other Symptoms – Time Travelling with Rosalind Brodsky*. A bien des égards, il faisait écho à la structure des jeux d'aventure comme *Myst and Riven*. J'ai créé Rosalind Brodsky en 1995, comme un alter ego, et j'ai commencé par lui composer un ensemble de costumes de voyage dans le temps.**

Apparemment, ce système est devenu universel»

Entretien avec Roger Luckhurst, 2009, op. cit.

RÉALITÉ VIRTUELLE AVEC MTB. Avec le projet MTB (*Military Training Base*), Treister élabore une hypothétique base d'entraînement militaire du futur, qui lui donne l'occasion d'explorer l'utilisation par l'armée de la technologie de réalité virtuelle pour former les soldats américains aux conditions en Irak et en Afghanistan. Treister étend ses cartographies de connexions cachées à grande échelle l'exposition est organisée autour d'un long diagramme.

«**J'ai fait un dessin de 5 mètres de long décrivant une hypothétique base d'entraînement militaire du futur. Il a été partiellement inspiré par les propositions et théories utopistes de Jim Channon pour une guerre non létale, tirées de son livre *First Earth Battalion* paru en 1979. Je me suis également inspirée de jeux de rôle qui, aux États-Unis, architecturent, aménagent et simulent des zones de guerre pour l'entraînement militaire. Ce dessin comportait plus de 70 sites : des reconstructions de sites archéologiques grecs, le Vatican, divers sièges sociaux d'entreprises, un bâtiment d'école d'art basé sur un bunker au Bentwaters Cold War Museum dans le Suffolk, un musée du sexe, des inventions d'organisations et d'autres versions de la barrière israélienne de Cisjordanie. J'avais inclus trois démonstrations de formation vidéo : à Marfa au Texas, dans les ruines du palais de la reine de Saba en Éthiopie, et dans la cabane de l'Unabomber dans le Montana. (...) Le projet a été lancé alors que j'étais à San Antonio, au Texas, au début de 2009. Un certain nombre de bases militaires existent dans et autour de la ville, dont certaines sont ouvertes au public, et leur présence imprègne l'endroit. J'ai visité Marfa, cette petite ville de l'ouest du Texas où Donald Judd a vécu et travaillé. Il y a installé certaines de ses grandes œuvres et d'autres**

Rosalind Brodsky en lui faisant explorer les liens entre physique quantique et neurosciences, sur fond d'occultisme et de psychologie.

La biographie originale de Brodsky était la suivante : Rosalind Brodsky, avec qui je partage des racines anglo-saxonnes d'Europe de l'Est/juives, est née à Londres en 1970 et a survécu jusqu'en 2058. (...) Le voyage sur CD-ROM prend la forme d'une visite organisée par l'IMATI en mémoire de la contribution de Brodsky à la recherche sur le voyage dans le temps. Dans la scène d'introduction, il est annoncé qu'une manifestation d'universitaires armés a lieu à l'extérieur de l'institut, menaçant le bâtiment, le personnel et les visiteurs à l'intérieur. Vous, le joueur, risquez maintenant de rester dans un voyage dans le temps, suspendu pour le reste de votre vie. L'objectif est de survivre en naviguant dans l'espace de Rosalind Brodsky, avec une évasion finalement possible uniquement via sa sonde espion satellite, d'où une navette vous ramènera sur terre dans une maison souterraine proche de la ville minière de Coober Pedy en Australie, et dans le présent. (...) Le CD-ROM a été achevé et publié avec un livre en 1999»

Capturing The Essence Of Gaming Since The '80s, op. cit.

de ses pairs, sur des terres et dans des bâtiments évacués en 1946 par l'armée américaine»

Entretien avec Rachel Potts, 2010, op. cit.

NATO Supply Classification (NSC) 7916 - Floor painters and vacuum cleaning equipment



Panasonic MCE9003 bagged 1800W Blue cylinder vacuum cleaner

NATO Supply Classification (NSC) 9379 - Pyrotechnics (includes flares, signal fireworks)



Three Rockets: 1. Top: Signal Rocket 2. Middle: Air Burst 3. Bottom: Signal Rocket

NATO Supply Classification (NSC) 3770 - Saddlery, harness, whips and related animal furnishings (includes Dog harnesses; Leads)



Triangle Border Made No. 122 Western saddle, 15 1/2 inch seat, 13 1/2 inch girth and pad equipment. Original horse purchased. American saddle made in the USA. Available Western Saddle # 740, 125 White Line, Mount Glase, NC 27701

Suzanne Treister, projet NATO. Panasonic MCE9003 bagged 1800W Blue cylinder vacuum cleaner. Triangle Border Made n°122. Three Rockets, 2004-2008, aquarelle sur papier, 21 x 29,7 cm pour chacun des 192 travaux de la série. © Treister

«**Le mot grec hexis signifie cohérence ou cohésion : non seulement comprise comme une unité structurelle,**

mais aussi comme la source de toutes les qualités d'un corps. Ainsi, l'hexagone est défini par la production de mouvements de tension dans un corps, ou à travers plusieurs corps»

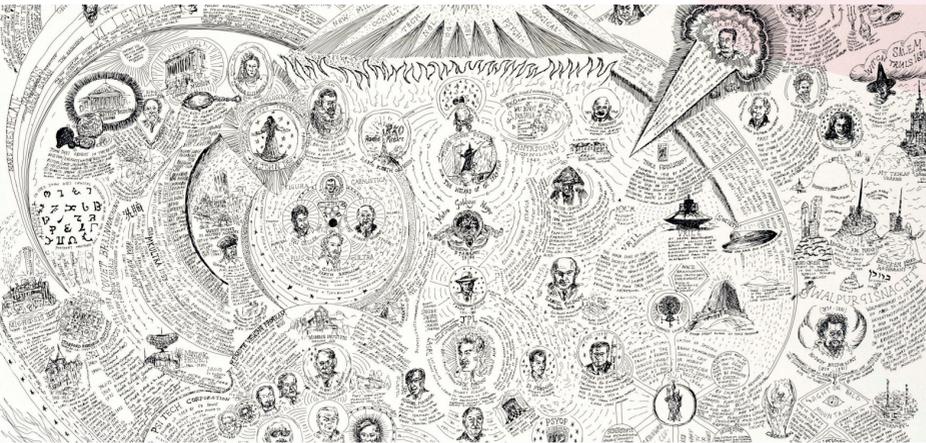
Lars Bang Larsen, introduction, pp 6-7, HEXEN 2.0 Black Dog Publishing, 2012

Dans son récit et à travers une série de dessins et de diagrammes, une vidéo, un site Web et des interventions spécifiques, Suzanne place Brodsky dans une recherche para-scientifique vers le développement de nouvelles technologies de contrôle mental pour l'armée britannique. Ce travail révèle des liens entre théories du complot, groupes occultes, Tchernobyl, la sorcellerie, l'industrie cinématographique américaine, le renseignement britannique, le lavage de cerveau soviétique, les expériences de contrôle du comportement de l'armée américaine et les pratiques récentes de son commandement des affaires civiles et des opérations psychologiques (PSYOP). Suzanne tente aussi de développer un langage qui permettrait de parler avec l'univers depuis un vaisseau spatial créé avec des pièces de rechange d'un croiseur lance-missiles soviétique.

«Les résultats de HEXEN 2039 ont été utilisés entre 2040 et 2045 pour développer une gamme d'armes non létales permettant la modification à distance des schémas de croyance d'un sujet. Cette première phrase décrit des domaines dans lesquels j'ai mené des recherches approfondies, les résultats étant basés sur des informations documentées et autorisées. La plupart des manières avec lesquelles j'ai connecté l'information sont réelles; certaines sont hypothétiques. La dernière partie est bien sûr de la science-fiction. Mais comme souvent, ce n'est pas de l'invention pure ou de la fantaisie. C'est basé sur une projection raisonnable»

Entretien avec Josie Demuth, 2009, op. cit.

VISION A DISTANCE D'HEXEN 2039. Point particulier du dispositif, Treister décide d'utiliser la méthode dite de **vision à distance** (*remote viewing*) pour inviter le public à se projeter dans des événements ou lieux éloignés, qu'elle retranscrit. En parallèle, elle utilise la pierre de divination de **John Dee** pour dessiner ses propres visions. Ce qui l'intéresse est non seulement le rapport ambigu que l'armée entretient avec l'occultisme - jusqu'à en étudier les phénomènes - mais également les outils qu'elle développe pour ce faire. Collant à l'adage «*prévenu est armé*», Treister rassemble et représente une masse de matériel historique afin de donner plus clairement à voir des histoires souvent difficiles à maîtriser, de façon à ce que cette information responsabilise le spectateur.



Suzanne Treister, *HEXEN 2039, Diagram of power*, graphite sur papier, 122 x 152cm, 2011. © Treister

«J'ai lu beaucoup de livres sur les relations historiques entre l'armée et l'occultisme, et sur le lavage de cerveau, dont certaines informations sont en ligne. Beaucoup de sites Web véhiculent des théories du complot. Je m'efforce de trouver un équilibre entre ces données en retournant comme je peux à des sources historiques plus fiables. Une partie de ma famille est impliquée dans l'armée, ce qui m'a permis d'obtenir plusieurs images sources et accessoires. (...) A l'origine, HEXEN 2039 a commencé comme une enquête sur des questions de sorcellerie au sein de l'Institut. Elle s'est rapidement transformée en une enquête sur l'occultisme et inévitablement, puisque l'Institut a un objet militaire et qu'il travaille conjointement avec d'autres organisations, dans une étude de nouvelles formes de technologies militaro-occultes vers une guerre psychologique. (...) Certains critiques d'art ont supposé que la plupart des informations contenues dans HEXEN 2039 étaient inventées, alors que toutes les données contenues dans le projet sont réelles... Seuls quelques-uns des liens que je fais sont... disons... imaginatifs... sur fond de fiction d'un projet de recherche militaire, lui-même réel»

15 questions about HEXEN 2039, entretien avec Angelique van Engelen, mars 2007

RÉCIT PROSPECTIF AVEC LE TAROT D'HEXEN 2.0. Alors qu'HEXEN 2039 cherche à anticiper de nouvelles technologies pour la guerre psychologique, un nouveau volet intitulé HEXEN 2.0 éclaire les histoires et futurs du contrôle de masse. Treister conçoit, sous forme de jeu de tarot, des cartes qui seront, pour leurs porteurs, un point de départ pour élaborer des réflexions, tournures et directions inattendues, au-delà de leurs idées préconçues. C'est aussi une façon de réfléchir à la façon dont les conférences Macy ont influencé la prise de décision sociopolitique occidentale.

Avec HEXEN 2.0, Treister entend donner une vocation pédagogique à son projet : mettre le spectateur en situation de comprendre comment une forme de contrôle s'organise à travers l'usage de la technologie. En se fondant sur des événements réels, Suzanne croise des idées philosophiques, politiques et littéraires - Theodore Kaczynski, Thoreau, Warren, Heidegger ou Adorno - avec les réflexions liées au progrès technologique et aux visions utopiques et dystopiques du futur. Elle en tire un jeu de tarot, dont elle fait non pas un outil de prédiction mais de prospective : émettre des hypothèses sur des futurs alternatifs, depuis une compréhension plus profonde du passé.

«Depuis longtemps, j'avais envie de connaître le tarot, mais jusqu'à récemment, je n'avais pas trouvé l'occasion de travailler sur son histoire ou son fonctionnement.

Ces dernières années, je travaillais plutôt avec l'idée de dessins alchimiques. (...) Pour moi, c'était une façon de recadrer le monde comme s'il était animé par des forces, pouvoirs et systèmes de croyances étranges. Je cherchais ainsi à redéployer les langages et les intentions de l'alchimie : la transmutation des matériaux et des essences, ou encore la compréhension du monde révélée en tant que texte, en tant que royaume de pouvoirs et correspondances. S'ils sont bien compris, ces éléments sont censé permettre à l'homme d'assumer son propre pouvoir de transformation. En ce sens, faire travailler avec et sur le tarot était une étape naturelle»

The Axis of Hexas, 2012, op. cit.

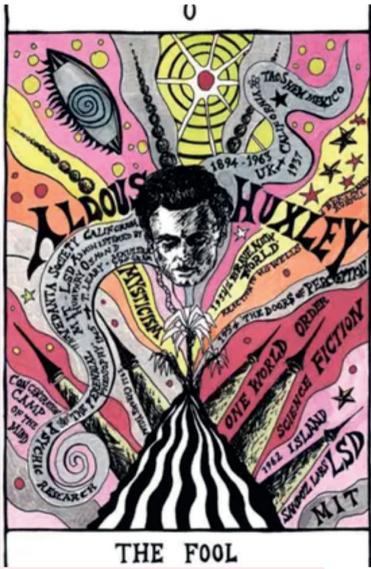
INTERPRÉTATION DES CARTES. Treister se familiarise avec les interprétations de chacune des cartes du tarot original, pour décider des personnages historiques, événements, organisations ou autre, auxquels recourir. Plutôt que des lectures personnelles individuelles, elle souhaite que les cartes puissent être utilisées de façon moins divinatoire et plus analytique, pour examiner les interprétations données à l'histoire et imaginer des futurs potentiels.

«J'ai commencé avec 5 diagrammes interconnectés pour présenter une vue d'ensemble : d'ARPANET à DARWARS en passant par l'ordinateur et Internet, du mécanisme d'Anticythère à la télépathologie quantique, de MKULTRA en passant par la contre-culture et le technogaïanisme, de Diogène de Sinope à l'anarcho-primitivisme et l'Unabomber, en passant par la science-fiction, du national-socialisme au néo-totalitarisme en passant par la cybernétique et ses conférences Macy. (...) En plus des diagrammes, j'ai réalisé 30 montages de textes et photos pour chaque membre fondateur des conférences Macy, qui montrent leurs diverses trajectoires de recherche et comment chaque parcours a conduit tel ou tel



Treisterienne - vendredi 10 novembre 2023

Treisterienne - vendredi 10 novembre 2023



Suzanne Treister, projet HEXEN 2.0. HEXEN 2.0/Tarot/The Fool, 2009-2011, tirage giclée et aquarelle sur papier bambou Hahnemühle, 21 x 29,7 cm. © Treister

à participer aux conférences. Ensuite, j'ai eu l'idée de prendre des éléments de diagrammes et les transformer en cartes de tarot, afin qu'ils deviennent interactifs. (...) J'ai mis ces personnes, institutions et idées dans des boîtes du mieux que j'ai pu, afin que le système d'interprétation du tarot puisse être appliqué à leur analyse et à leurs références croisées. Je ne suis pas spécifiquement dans l'idée d'archétypes, et je ne considère pas leur intégration dans des boîtes archétypales utile en soi. Je suppose que j'ai catégorisé de façon réductrice, pour déclencher un processus analytique et pouvoir ensuite s'étendre vers d'autres idées, peut-être nouvelles»

HEXEN 2.0, entretien avec Beatriz Garcia, op. cit.

Treister ne touche pas aux questions d'intelligence collective et de dynamiques

Data récits dans Post-Surveillance Act et HTF The Gardener

COLLECTES DE DONNÉES AVEC POST-SURVEILLANCE ACT. Continuant de suivre de près les développements de la technologie, Treister conçoit Post-Surveillance Act en 2014, qui tente de mettre en évidence, après l'affaire Snowden et malgré des accusations de complotisme portées contre elle, certains aspects de la collecte de données tirée de l'intelligence artificielle : ainsi des fonctions marketing cachées par Google derrière des moteurs de recherche, ou encore du pouvoir **technopolitique** émergent des GAFAM (Google, Apple, Facebook, Amazon, Microsoft), derrière l'image ludique des réseaux sociaux. Treister s'appuie sur des codes visuels étroitement liés aux images de synthèse des premiers ordinateurs grand public apparus 25 ans plus tôt - notamment effets d'infographie aux consonances transcendentales ou psychédéliques - pour amener le spectateur à une certaine critique contre-culturelle envers le paradigme devenu dominant : collecte massive de données et surveillance numérique.

«L'une des raisons pour lesquelles je me suis intéressée à la fin des années 1980 à travailler en premier lieu sur les jeux vidéo, était leur sujet guerrier (...). Je me demandais comment cela pourrait affecter la culture en général. Depuis, l'armée américaine a détourné de nombreux programmes de l'industrie



Suzanne Treister, projet HEXEN 2.0. HEXEN 2.0/Tarot/Major Arcana, 2009-2011, tirage giclée et aquarelle sur papier bambou Hahnemühle, 21 x 29,7 cm. © Treister

humaines qui émergent en sciences humaines, dans la mouvance de **Palo Alto**. Par ailleurs, les premiers retours sur le projet montrent que les cartes tendent effectivement à accompagner une pensée politique de la prise de décision, et toucher aux valeurs plutôt qu'à un développement personnel.

«Je pense que [cette modalité de jeu] est faisable si le spectateur ou un groupe de spectateurs travaillant ensemble est prêt, si besoin, à rechercher des éléments dans des domaines avec lesquels il n'est pas nécessairement familier. Le livre HEXEN 2.0 est utile en ce sens qu'il trace de vastes histoires reliant toute l'information présentée dans les cartes, des données supplémentaires tirées des conférences Macy, ainsi que des ouvrages de contenu sous forme de couvertures



Suzanne Treister, projet HEXEN 2.0. Tarot, jeu de 78 cartes, Black Dog Publishing (Londres)

de livres dessinées à l'envers, et d'autres postées en ligne sur mon site Web. J'ai essayé de mettre autant d'informations pertinentes que possible dans chaque carte du jeu HEXEN 2.0, avec sans doute l'espoir fou que la nature d'idées venant d'une interprétation traditionnelle liée à une lecture personnelle du tarot, puisse aussi s'appliquer à un niveau plus général. À tout le moins, j'espère que les cartes auront une fonction éducative. Cela dit, je me suis retrouvée hier soir avec quelques sommets du monde de l'art londonien et à la fin de la soirée, nous avons sorti les cartes et réalisé des lectures personnelles qui, en raison de la nature des cartes, ont fini par concerner davantage la situation et les conflits politiques et de valeur alors traversés par ces personnes, plutôt que des problèmes liés à leur vie privée»

The Axis of Hexas, op. cit.

du jeu pour développer ses propres systèmes de formation aux jeux de guerre en ligne tels que DARWARS, dont la technologie des drones est une extension. (...) En prenant la culture de la surveillance comme une donnée, en regardant le monde où elle est placée, et en pensant à partir de là, je peux essayer de représenter à quoi ressemblerait cette culture, son imagerie, son vocabulaire, ses aspirations et son futur possible, pour refléter un état d'esprit post-surveillance. Ironiquement, le travail est à la fois accueillant, évolutif et parfois festif. Et si nous arrêtons une minute de nous plaindre ou de nous justifier pendant une minute, nous pouvons tenter de visualiser ce nouveau monde. J'apprécie aussi que mes travaux conservent ainsi un esprit critique. J'aime également qu'ils soient ambigus dans leur positionnement politique. L'idée me plaît de jouer avec l'image de la NSA ou du GCHQ, qui stocke toutes nos données, de représenter tout cela dans un paysage visionnaire induit par la drogue hallucinogène, sur fond de poésie pop»

Cybernetics and the post-surveillance age, 2014, op. cit.

La question du libre accès aux données est une critique fondamentale qu'elle adresse.

«Lorsque Facebook a commencé, il était clair pour moi que toutes ces données seraient accessibles, collectées et pourraient être croisées. En 2008, le Wall Street Journal a publié un article sur le programme *Total Information Awareness* (TIA) de la NSA qui fonctionnait depuis les années 1990, mais qui aurait été fermé depuis. En 2008, la BBC a présenté une série de thrillers, *The Last Enemy*, dans laquelle un programme TIA est opérationnel à Londres en 2011. Ils ont montré des écrans d'ordinateur affichant instantanément des réseaux de données sur les suspects, tels que tous leurs amis, collègues, localisation, conférences assistées, etc. Même nom, supposément fictif, que des personnes que je connais... Personne ne semblait faire plus de lien... C'était étrange»

Cybernetics and the post-surveillance age, 2014, op. cit.

HFT, RÉCIT OÙ L'HISTOIRE SE RENVERSE. Dans le même ordre d'idées, HFT The Gardener (2014-15) raconte l'histoire d'un trader qui, après une panne informatique, se tourne vers les plantes psychoactives pour générer des algorithmes à plugger dans le système bancaire. Il finit par se faire licencier, et devient un artiste outsider dessinant des illustrations de plantes colorées. Pour Treister, ce récit illustre le passage d'un capitalisme devenu fou à une

«JE CONSIDÈRE QUE MON PROJET POST-SURVEILLANCE ART EXPRIME UNE SORTE D'ABSTRACTION PSYCHIQUE, OÙ RÈGNE LE SENTIMENT D'ÊTRE DANS UN ESPACE OÙ VOUS ÊTES SOUS OBSERVATION CONSTANTE»

Suzanne Treister on black-hole space-time and post-surveillance art, 2019, op. cit.

intelligence transcendentale tirée d'une conscience au caractère alchimique et hypnotique. L'un des points de départ est la déception que ressent Treister devant la croissante monétisation de l'art brut par un certain monde de l'art grand public, menant à une forme d'exploitation de ces œuvres, dont beaucoup de leurs auteurs sont morts ou en maison de retraite. Treister bouleverse le sens de l'histoire en faisant du banquier qu'elle invente un artiste outsider. A travers lui, la haute-finance et l'économie reviennent à l'authentique, aux expériences plus profondes souvent perdues

RGPD, CINQ ANS APRES, L'IMPOSSIBLE CONTROLE DES DONNEES SUR INTERNET. Par Anne BEADE / AFP - paru sur frenchweb.fr le 16 mai 2023 [consulté le 19/05.23] <https://www.frenchweb.fr/rgpd-cinq-ans-apres-limpossible-controle-des-donnees-sur-internet/442939>

La promesse était belle: pouvoir contrôler ses données personnelles. Mais cinq ans après l'entrée en vigueur du règlement européen dit RGPD, la réalité est tout autre, estime Max Schrems, à la pointe du combat pour la protection de la vie privée sur internet.

Ces quatre lettres, officialisées le 25 mai 2018, ont bousculé l'industrie numérique mondiale en bâtissant un cadre juridique sans équivalent. La loi elle-même «fait sens mais le gros problème, c'est qu'elle n'est pas appliquée», résume le militant, interrogé par l'AFP dans les locaux de son association viennoise Noyb (pour «None of your business», signifiant «ce ne sont pas vos affaires»).

«Le delta entre ce qui est écrit sur le papier et les faits est considérable», s'indigne-t-il. «Pour un citoyen lambda, il est quasiment impossible à l'heure actuelle de faire valoir ses droits. C'est la triste vérité». Max Schrems, 35 ans, déplore qu'une telle liberté fondamentale soit bafouée à ce point : c'est comme si «vous aviez le droit de voter mais que les urnes étaient absentes».

- Maudits cookies -

Face aux strictes obligations imposées par le RGPD, les entreprises ont pris des «mesures de façade» sans s'attaquer sérieusement aux problèmes, estime-t-il. Pire, elles ont réussi à instiller dans le public «la perception que c'est un texte casse-pieds en mettant en place des bandeaux à cookies farfelus» enrageant les internautes.

En vertu du règlement, il faut s'assurer du consentement des citoyens avant d'activer ces traceurs informatiques permettant de personnaliser les publicités. Mais au lieu d'un simple «oui» ou «non», on se retrouve souvent forcé de cliquer sur le bouton «accepter», bien mis en évidence. (...) Et pour ceux qui veulent en retrouver la maîtrise, c'est un parcours du combattant. «On déplace la responsabilité sur le consommateur individuel», déplore le trentenaire.

- Vers un nouveau modèle économique ? -

(...) Les majors de la tech comme Google ou Meta, maison-mère de Facebook, qui prospèrent sur l'usage des données privées, ont certes écopé d'amendes de dizaines, voire de centaines de millions d'euros à la suite de procédures initiées par Noyb.

Mais elles «empochent 10 à 20 fois plus d'argent en violant la loi», affirme l'activiste, regrettant l'indifférence ou l'inefficacité des régulateurs nationaux. Souvent ils ne savent pas «comment enquêter correctement» sur les plaintes déposées, dit-il. Le sujet est jugé trop «technique», le personnel pas formé.

Le responsable de Noyb constate, amer, «un nivellement par le bas». «Chaque pays a sa façon à lui de n'en avoir rien à carrer», lâche-t-il. (...) Contactés par l'AFP, Google et Meta ont tous deux assuré de leurs efforts pour faire évoluer leurs pratiques en fonction des réglementations et des attentes des utilisateurs. A long terme, veut croire Max Schrems, les grands groupes devront sous la pression «fondamentalement changer de modèle économique». «Ils ne mettront pas la clé sous la porte, mais vivre avec des profits moins mirobolants qu'aujourd'hui».

dans un monde complexe militaro-corporatiste-techno-gouvernementalo-scientifique.

«Traumberg [le personnage central] passait ses journées à se demander si ses expériences étaient réelles ou imaginaires, si elles provenaient de son inconscient ou d'une autre dimension. Il s'interrogeait sur la nature de la conscience et si elle existait en dehors du cerveau et du corps. La conscience pourrait-elle être le principe organisateur ultime de l'univers, que le cerveau refléterait de façon limitée et déformée ? La même conscience pourrait-elle être un algorithme géant ? Et où serait l'univers dans cet algorithme ?

Du Survivor/Escapist à l'Holographic Universe : jouer de l'espace-temps

RÉCIT D'UNE SURVIVANCE AVEC LE PROJET FROM THE SURVIVOR (F) TO THE ESCAPIST. En 2018, Treister propose des visions post-futuristes d'un survivant à la race humaine avec son projet FROM THE SURVIVOR (F) TO THE ESCAPIST. Depuis des cartographies tirées d'un univers existentiel, ce survivant est-il une machine, une super-intelligence, un extraterrestre ou la manifestation psychédélique d'un univers parallèle ? Dans cette réalité que Treister donne à voir, tout est constamment en train de fluctuer et de se contredire : l'identité, l'humanité, l'esprit, notre conscience, notre planète, l'univers, l'idée même d'apocalypse, et tout ce que nous pensons en savoir. Treister cherche à 'faire sortir le cerveau du corps' afin d'effectuer une promenade **holographique** ou quantique. C'est aussi un moyen pour elle de dépasser les limites de l'astrophysique actuelle, en reliant deux



Suzanne Treister, POST-SURVEILLANCE ART POSTERS, 2014. Installation view, 2015, Primary, Nottingham. © James E Smith

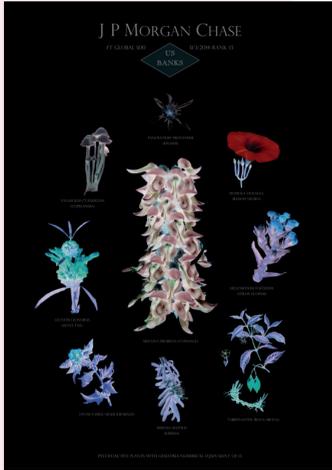
Profitant de son expérience des algorithmes de trading, Traumberg décide d'en développer un qui permettrait de tester ces idées. Soit un cerveau qui pense à un cerveau. Une conscience qui pense à la conscience. Un algorithme qui tente de donner des informations sur un autre algorithme. Un cerveau qui essaie de développer un algorithme sur un autre algorithme, qui concerne l'univers dont il fait partie : est-il un tout, ou ni l'un ni l'autre? (...) En tenant compte également de l'influence stylistique de l'artiste outsider Adolf Wölfli sur Traumberg et moi-même, il est clair que le projet a plusieurs niveaux de paternité»

Suzanne Treister, HFT The Gardener (2014-15), Black Dog Publishing, Londres 2016

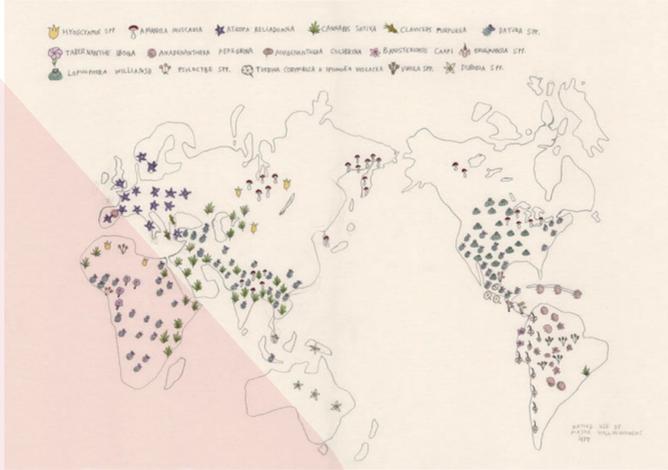
théories que des échelles séparent aujourd'hui : la gravité d'un côté, la théorie quantique de l'autre. The Escapist est plein de questions, contradictions et idées folles pour transcender la réalité consensuelle du quotidien et emmener le spectateur dans un nouvel endroit. L'une des images créée par Treister aboutit à une partie du titre du projet : BHST (The Museum of Black Hole Spacetime, soit le Musée des trous noirs d'espace-temps) dont la forme ressemble à quelque chose entre un vaisseau spatial, une robe, une forme de vie extraterrestre et une constellation d'arbres de vie kabbalistique dans l'espace. Pour elle, cette image relie SURVIVOR et The Escapist.

«Dans un certain sens, SURVIVOR (F) est une femme et The Escapist un homme, mais les deux représentent aussi tout ce qui se trouve entre et en dehors de l'idée du corps et du genre, y compris les intelligences des machines et les variations sur le post-humain. Le portail est le conduit pour voyager interdimensionnellement d'une entité imaginaire à l'autre. Il est à l'intérieur du Museum of Black Hole Spacetime, qui se situe quelque part dans le cosmos ou le métavers. Nous ne pouvons pas savoir où exactement. C'est le contenu de ce musée qui m'intéresse maintenant beaucoup»

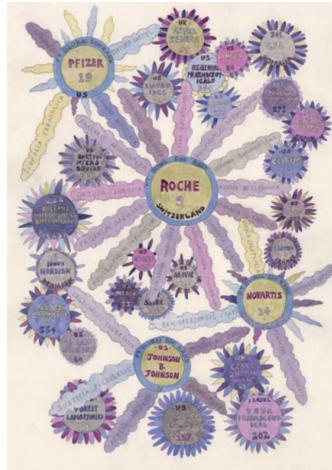
Extrait d'un entretien avec Nadine Botha, 2020, op. cit.



Suzanne Treister, HFT The Gardener/Botanical Prints/Rank 13: J P Morgan Chase - US - Banks, 2014-15, tirage giclée sur papier bambou Hahnemühle, 29,7 x 42 cm. © Treister



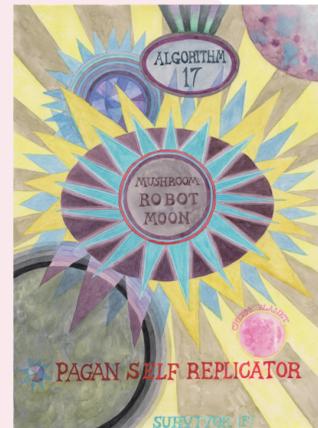
Suzanne Treister, HFT The Gardener/Diagrams/Native use of Major Hallucinogens World Map, 2015, tirage giclée sur papier bambou Hahnemühle, 29,7 x 42 cm. © Treister



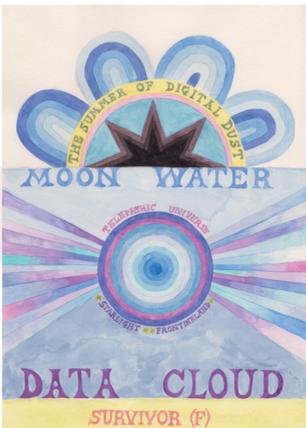
Suzanne Treister, HFT The Gardener/Diagrams/28 Pharmaceutical and Biotechnology Companies, 2015, tirage giclée sur papier bambou Hahnemühle, 29,7 x 42 cm. © Treister

ENTRE ALGORITHME ET BANDE DESSINÉE. Avec Survivor, Treister explore la réalité future de façon hallucinatoire et dans un espace-temps indéterminé, où des algorithmes émettent des combinaisons de mots, formes et couleurs, dans une sorte d'abstraction intuitive. Elle poursuit avec un deuxième volet en bande dessinée : The Escapist BHST (Black Hole Spacetime), canalisation de pensées sur l'univers et au-delà, qui invite à voir des modèles, récits et personnalités dans les données.

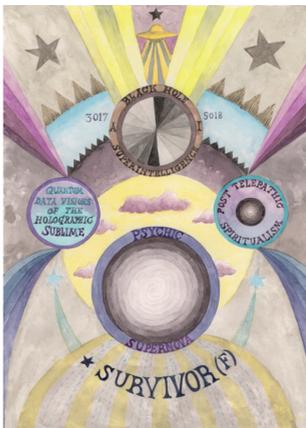
«The Escapist est composé de plusieurs éléments, dont une bande dessinée de cinquante-deux pages, environ trente-six diagrammes et aquarelles, huit portails, trente-cinq peintures et une réalité augmentée pour travailler dans une dimension virtuelle supposée, où tous ces éléments se rejoignent avec la réalité quotidienne. Lorsque vous tenez votre téléphone vers le ciel, la première chose que vous voyez sont les huit portails. Chaque portail comporte un trou noir au centre, avec autour, l'horizon des événements, et plus loin, des anneaux de texte contenant des phrases telles que 'relocalisation vers de nouvelles dimensions de la conscience perdue' ou 'formes rares de mystique', ou encore 'mouvement dans l'espace-temps quantique'. Les utilisateurs peuvent zoomer et télécharger les aquarelles de chaque portail pour s'ajuster à leurs appareils mobiles ou ordinateurs. Elles deviennent des interfaces entre l'utilisateur de l'appareil et la réalité virtuelle d'Internet, qui se trouve au-delà de l'écran, dans cette autre dimension. The Museum of Black Hole Spacetime flotte également dans le ciel. Y entrer vous



Suzanne Treister, projet SURVIVOR (F)/Mushroom Robot Moon, 2016-2019, tirage giclée et aquarelle sur papier bambou Hahnemühle, 21 x 29,7 cm. © Treister



Suzanne Treister, projet SURVIVOR (F)/Summer of Digital Dust, 2016-2019, tirage giclée et aquarelle sur papier bambou Hahnemühle, 21 x 29,7 cm. © Treister



Suzanne Treister, projet SURVIVOR (F)/BLACK HOLE ASI, 2016-2019, tirage giclée et aquarelle sur papier bambou Hahnemühle, 21 x 29,7 cm. © Treister



Suzanne Treister, projet SURVIVOR (F)/StarDustDataLust, 2017, huile sur lino, 35 x 27 cm. © Treister

transporte dans l'univers suivant, où le ciel réel est recouvert de la brume transparente de l'espace extratmosphérique. Cinq nouveaux portails apparaissent alors, pour vous emmener vers d'autres œuvres du projet»

Entretien avec Marisa Orison, à propos de l'exposition à la Serpentine Gallery, 2019

THE HOLOGRAPHIC UNIVERSE THEORY OF ART HISTORY, RÉCIT D'UNE ACCÉLÉRATION. En 2018, lors d'une résidence au CERN, Treister développe le projet vidéo The Holographic Universe Theory Of Art History (THUTOAH) pendant lequel plus de 25.000 images chronologiques de l'histoire de l'art sont projetées dans une séquence en boucle de 25 images par seconde. Conceptuellement, cette séquence reflète pour elle le mécanisme de l'accélérateur de particules du CERN. C'est par ce genre de travaux que Treister tente de matérialiser les implications à venir de la science quantique sur l'art.

«Au printemps dernier, j'ai commencé une résidence au CERN, où j'ai étudié le principe holographique qui m'intéresse depuis plusieurs années. Lorsque des objets tridimensionnels pénètrent dans un trou noir, ils laissent apparemment un équivalent bidimensionnel d'eux-mêmes sur l'horizon des événements qui l'entoure. Ceci, si vous êtes un physicien théoricien, vous amène à déduire que la réalité est holographique. Si vous voulez extrapoler à partir de cela, vous pourriez dire que, si notre univers était holographique, alors

à l'endroit que les physiciens théoriciens appellent la frontière – ce qui est comme Un espace-temps infini loin de nous, si loin que nous ne pouvons jamais y arriver – il y aurait des équivalents bidimensionnels de tout, y compris de nous. Il y a environ cinq ans, j'ai développé une théorie, qui a commencé comme une sorte de blague, selon laquelle toute l'histoire de l'art, des peintures rupestres jusqu'à aujourd'hui – malgré ce que les historiens de l'art en disent et ce que les artistes eux-mêmes prétendent – serait en réalité une tentative pour décrire cette réalité holographique. (...) Pour tester ma théorie, j'ai fait un parallèle avec le mécanisme du grand accélérateur de particules du CERN. J'ai rassemblé des milliers d'images représentatives de l'histoire de l'art et les ai accélérées chronologiquement à vingt-cinq images par seconde dans une boucle vidéo de 16,54 minutes. Si vous reconnaissez une œuvre d'art, votre cerveau s'y accroche et vous en manquez une certaine d'autres. Mais si vous vous laissez aller et regardez toutes les images clignotantes, cela crée une sensation holographique»

Suzanne Treister on black-hole space-time and post-surveillance art, 2019, op. cit.

«J'imagine que la plupart des artistes continueraient leur travail de la même manière [s'il s'avérait que notre univers était situé dans un trou noir]. Par exemple, je n'ai pas remarqué que la découverte du boson de Higgs ait beaucoup affecté la pratique artistique. Cela dit, les physiciens du CERN que j'ai interrogés considèrent

d'une façon plus générale que même si notre univers était situé à l'intérieur d'un énorme trou noir – permettant de prouver qu'il est holographique, cela ne ferait aucune

différence dans notre vie de tous les jours sur Terre,

et dans notre réalité quotidienne»

Entretien avec Nadine Botha, 2020, op. cit.

L'imaginaire des projets Scientific Dreaming et Kabbalistic Futurism

RÉCITS DE RÊVES AVEC LE PROJET SCIENTIFIC DREAMING. Dans son travail le plus récent, Treister tente encore de relier sciences et art, cette fois sous l'angle de la nature et des rêves des scientifiques du CERN. Le projet Scientific Dreaming l'amène à ouvrir et élargir l'imaginaire inconscient de scientifiques pour leur permettre d'envisager des futurs positifs fondés sur des percées hypothétiques et de leurs résultats potentiels pour ce monde et au-delà, tout en exposant les risques éventuels liés aux avancées technologiques associées.

support de libération de l'inconscient des scientifiques. Les diagrammes d'intrigue qui en résultent, incluent le récit de quatre rêves pour chaque scientifique ayant participé à l'exercice»

Entretien avec Libby Heaney, artiste et physicienne quantique du CERN, op. cit.

MATIÈRES NOIRES. Le CERN est l'occasion pour Treister de développer d'autres liens entre science - quantique notamment - et récits utopiques, visant parfois à résoudre les défis écologiques de notre temps.

«Le premier volet de Scientific Dreaming consiste en 14 schémas d'intrigues narratives réalisés lors d'une série d'ateliers d'écriture de science-fiction que j'ai menés individuellement avec des scientifiques du CERN à Genève pendant l'été 2022. Le deuxième volet est une série de schémas dérivés de tracés de diagrammes spécifiques des scientifiques du CERN. Le dernier volet est constitué de nouvelles de science-fiction écrites par les scientifiques. Ces histoires seront publiées à l'été 2023 dans un livre célébrant les 10 ans d'Art au CERN. (...) J'ai eu l'idée de Scientific Dreaming il y a plusieurs années, sans pouvoir le démarrer à cause de la covid (...) J'avais alors avec moi [dans une résidence proche du CERN où elle est alors reçue] Dream Symbols of the Individuation Process : Notes of C. G. Jung's Seminars on Wolfgang Pauli's Dreams, qui entremêle art et sciences depuis une analyse du subconscient du physicien du CERN Wolfgang Pauli, par Jung. J'avais déjà travaillé sur la bibliothèque Pauli au CERN et, pendant la résidence, j'avais prévu de visiter la maison de Jung sur le lac de Zurich. (...) La plupart des matins, je me promenais dans les prairies alpines et je prenais conscience de l'incroyable variété de fleurs sauvages printanières qui y poussaient. J'ai recueilli des échantillons à conserver dans un livre lourd et cartonné, qui m'a semblé le plus approprié pour sécher ces fleurs à l'intérieur. Il m'a paru opportun de presser ainsi les fleurs pour ajouter un troisième fil - élément naturel de beauté - à la combinaison dualiste du livre, entre physique et psychanalyse. J'ai également décidé de cueillir des fleurs sauvages dans la zone de l'accélérateur de particules du CERN, qui serait un miroir de la dualité du livre. (...) À son tour, le livre m'a inspirée pour inclure le processus de rêve dans des ateliers d'écriture du CERN, pour en faire un

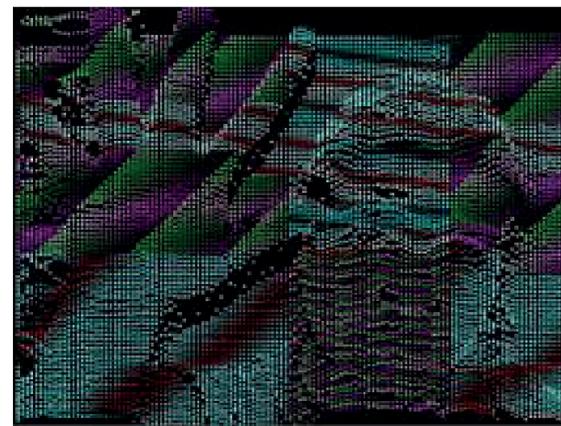
«Beaucoup d'histoires parlent de l'idée de l'énergie noire ou de la matière noire résolvant la crise énergétique, de la fourniture d'une ressource énergétique propre illimitée et de l'amélioration générale de l'environnement. Quelques-unes d'entre-elles évoquent la façon dont la matière noire pourrait nous permettre d'apprendre à voyager dans l'Univers et à communiquer avec des parties inconnues d'ici et d'ailleurs, même à un milliard d'années de distance. D'autres imaginent que cela pourrait nous aider à comprendre la racine de notre moi physique et à développer des compréhensions plus profondes en général. Un scientifique a même proposé de manière utopiste que rencontrer d'autres êtres dans le cosmos pourrait rendre l'humanité plus aimante et tolérante. (...) De nombreuses histoires ont suggéré que le développement d'une informatique quantique tolérante aux pannes pourrait apporter de nombreux changements positifs, avec son lot de risques associés. Par exemple, résoudre le problème d'optimisation de la distribution des ressources partout dans le monde rendrait la vie durable. Comme d'accélérer le recours à l'intelligence artificielle. (...) Les réacteurs à fusion de l'informatique quantique amélioreraient l'astrophysique et les prévisions climatiques. Accélérer la recherche pharmacologique, le développement de médicaments et les remèdes contre le cancer et d'autres maladies pourrait faire passer la durée de vie à 120 ou 130 ans. Ou encore codifier nos communications sous une forme quantique, voyager avec la matière noire et communiquer ainsi avec l'univers... (...) Un scientifique a même évoqué le développement de la 'supraconductivité à température ambiante' qui signifierait que, sans dispersion, nous

pourrions transporter de l'électricité sur des milliers de kilomètres. L'énergie issue de centrales énergétiques au Sahara pourraient ainsi être transportées vers des régions plus froides... (...) Ils ont tous reconnu les difficultés liées à tous ces développements, comme le risque accru de contrôle sur la société, les écarts plus importants entre riches et pauvres, et les dangers liés à être sous la coupe du gouvernement, de l'armée et du monde des affaires»

Entretien avec Libby Heaney, op. cit.

RÉCIT TECHNO-CHAMANIQUE POUR LE PROJET KABBALISTIC FUTURISM. En 2021, Treister démarre son projet Kabbalistic Futurism alors qu'elle termine Technoshamanic Systems: New Cosmological Models for Survival. Ce nom l'intéresse pour son lien aux idées du techno-chamanisme, mouvement qui mêle science, technologie et spiritualité dans une voie holistique, domaine dans lequel, à sa manière, Suzanne s'est engagée depuis les années 1980. Elle en tire notamment une série de Manuscrits kabbalistiques dans laquelle elle utilise l'arbre de vie comme lien formel entre des travaux d'aquarelle, des dessin et de la poésie.

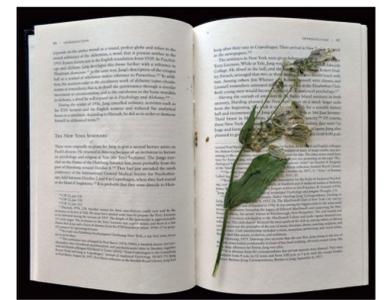
«J'ai commencé à penser que le terme 'chamanique' pouvait être trop spécifiquement fixé dans l'esprit des gens par rapport aux pratiques chamaniques traditionnelles des cultures non occidentales. Consciente qu'il existait déjà dans ma propre culture juive une tradition qui embrassait la science et la spiritualité - tradition dans laquelle j'avais déjà puisé dans des travaux antérieurs, il m'a semblé nécessaire d'essayer de travailler avec elle. J'ai eu l'idée de faire une sorte de Kabbale contemporaine réinventée ou alternative - pour tout le monde et pas seulement les Juifs - afin d'encourager une analyse actuelle plus engagée vers des visions et des idées transcendantes et transformatrices, en quête d'un meilleur avenir planétaire. (...) La partie intitulée Manuscrits kabbalistiques est au centre de l'ouvrage et comprend une série de 46 arbres de vie en aquarelle sur papier. La série contient un long texte réparti entre 46 travaux dont les vers remplissent les espaces interstitiels dans chaque



Suzanne Treister, vue de l'exposition Kabbalistic Futurism, 2023, P.P.O.W. New York © Treister



Schéma d'intrigue de la physicienne expérimentale Chiara Mariotti issu de l'atelier d'écriture de science-fiction de Suzanne Treister. © Treister



Suzanne Treister, Scientific Dreaming/Fleurs sauvages (pages 44-45). © Treister

“Whilst consciousness and unconsciousness bi-rotated inside darkness behind light before the end of the future in a lemon yellow mountain lake reunion surrounded by painted trees and cerulean asteroids a lush wilderness of supernovae and extinct roaming voices”

Kabbalistic Manuscripts 08 written by Suzanne Treister

stations spatiales, musées et jardins - peuvent être regardés à la fois comme des modèles physiques potentiels, et comme des abstractions. Les algorithmes kabbalistiques sont abstraits, et peuvent aussi être imaginés dans l'esprit du spectateur comme incarnant des algorithmes réels opérant dans des systèmes éthiques de relations infinies sur la terre et l'espace extra-atmosphérique.»

Entretien avec Ángel Azamar, 2022, op. cit.

arbre de vie. (...) Les feuilles de parchemin présentant l'arbre de vie' kabbalistique sont au centre de la pratique mystique juive depuis 700 ans. Il s'agit d'une histoire illustrée complète depuis ces 'cartes de Dieu' arboricoles. Les cercles sur l'arbre de vie seraient les clés qui déverrouillent toute la réalité depuis les relations abstraites qu'elles permettent de voir, dans une réalité spirituelle au-delà de la conscience normale. (...) Les dessins d'arbres de vie incarnent des voies vers de nouvelles dimensions de perception et d'être dans le monde. C'est évidemment par le dessin et le texte, plutôt que par des substances psychotropes ou des drogues, que le kabbaliste peut atteindre des états de conscience modifiés. (...)

Le futurisme kabbalistique consiste à créer une œuvre du 21^{ème} siècle à la fois spirituelle, cosmologique et politique. Il comprend des projections fantastiques et un imaginaire poétique autour de technologies comme l'intelligence artificielle, des théories scientifiques actuelles et des questions sur le cosmos, ainsi que d'éventuels systèmes sociétaux alternatifs régénérants qui, placés dans les structures schématiques de l'arbre de vie kabbalistique, pourraient encourager ou permettre des visions positives de transformation pour l'avenir. D'autres travaux du futurisme kabbalistique - architectures tels que pavillons,

S'inscrire dans le temps avec les Vaisseaux de Bordeaux

LE TEMPS DE LA SCULPTURE. De 2013 à 2022, Treister réalise une œuvre monumentale à Bordeaux, avec trois sculptures érigées

dans le cadre d'un appel à projet. La ville souhaitait alors se donner une dimension de capitale européenne et à ce titre, développer un important programme de commande d'œuvres d'art contemporain, autour d'un axe dit Garonne lié au territoire du fleuve. Plusieurs artistes, souvent de dimension internationale, sont alors invités à proposer des projets incluant des questions d'écologie, de gestion des eaux, de développement de l'économie et de la recherche, et de dynamisme des espaces publics. Treister répond par un ensemble dénommé Les vaisseaux de Bordeaux, articulé en trois constructions pour abriter des savoirs autour d'une architecture représentative d'un futur : l'Observatoire devenu



Suzanne Treister, L'observatoire, parc Palmer, Bordeaux, 2017. Projet curaté par Catherine David, architecte Éric Troussicot BOLD. © Treister



Suzanne Treister, L'observatoire, intérieur, Bordeaux, 2017. © Treister



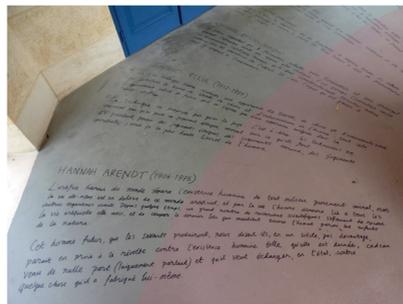
Suzanne Treister, Bibliothèque de science-fiction 02/H. G. Wells, Aldous Huxley, Bordeaux, 2017. © Treister



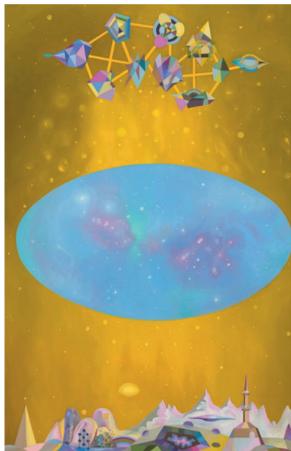
Suzanne Treister, Le puits, bibliothèque sur la technique, intérieur, Parc aux Angéliques, Bordeaux, 2017. Projet curaté par Catherine David, architecte Éric Troussicot BOLD. © Treister



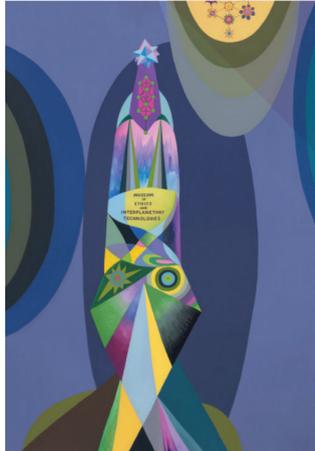
Suzanne Treister, Le puits, bibliothèque sur la technique, extérieur, Parc aux Angéliques, Bordeaux, 2017. Projet curaté par Catherine David, architecte Éric Troussicot BOLD. © Treister



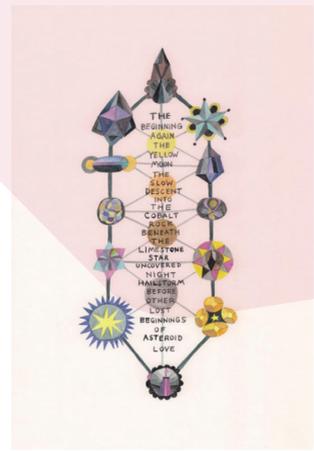
Suzanne Treister, Le puits, bibliothèque sur la technique, sol intérieur, Parc aux Angéliques, Bordeaux, 2017. Projet curaté par Catherine David, architecte Éric Troussicot BOLD. © Treister



Suzanne Treister, Kabbalistic Futurism/Space Station for Transforming Light, 2023, huile sur toile, 213,4 x 152,4 cm. © Treister



Suzanne Treister, Kabbalistic Futurism/Architectures/Museums/Museum of Ethics and Interplanetary Technologies, 2023, huile sur toile, 213 x 152 cm. © Treister



Suzanne Treister, Kabbalistic Manuscripts, 2021-2023, aquarelle d'une série de 46, 29,7 x 21 cm chacune. © Treister



Suzanne Treister, Kabbalistic Futurism/Architectures/Museums/Museum of Kabbalistic Futurism, 2022, huile sur toile, 50 x 60 cm. © Treister

Treisterienne - vendredi 10 novembre 2023

bibliothèque de science-fiction (Floirac 2017), le *Vaisseau spatial* pour transporter le passé tragique dans un autre futur (Bordeaux 2018), la *Bibliothèque Jacques Ellul* (Bordeaux 2022). Par ce triptyque, Treister questionner les arguments en faveur et contre la technologie, à travers un ensemble circulaire : chaque pièce porte ses propres enjeux, tout en interagissant avec les autres.

L’OBSERVATOIRE, BIBLIOTHÈQUE DE SCIENCE-FICTION, 2017. Dans l’Observatoire de Floirac, Treister conçoit une bibliothèque sur les réflexions liées à la science-fiction, l’espace, l’univers, les théories des futures technologies, les **dystopies** et utopies, fantasmes sur le futur et débats historiques et actuels sur les sociétés technologiquement avancées. Elle permet au public de consulter des ouvrages dédiés tout en profitant de la lunette d’observation du site. Son objectif est de montrer ce qu’est la science-fiction : atlas imaginaire des sociétés possibles qu’on aura peut-être un jour, qu’on aurait pu avoir dans le passé, ou qui existent indépendamment de toute humanité, comme pourraient l’être d’éventuelles civilisations extra-terrestres.

Au départ, l’attention de Treister est attirée par un ancien observatoire dont le télescope, toujours tourné vers l’espace et l’univers, rappelle que nous faisons partie de cet immense univers - univers parallèles ou méta-univers, selon ce que l’on découvrira dans le futur. Cet endroit matérialise pour Treister l’univers où le vaisseau spatial pourrait aller. Elle entend en faire une deuxième bibliothèque panoptique de toutes les fictions écrites sur des futurs possibles. En se plaçant au centre de l’observatoire et en tournant sur lui-même, le spectateur peut voir tous les livres de science-fiction qui ont marqué l’histoire du genre, placés sur tout le pourtour de la coupole. Au centre figure la lunette astronomique tournée vers le ciel, qui regardait autrefois les étoiles. Ces ouvrages sont contenus

^[1] La réception du *Vaisseau Spatial* a donné lieu à un scandale pour la maladresse du nom initialement choisi - 'Vril' - en hommage au livre *Vril: the Power of the Coming Race*, considéré comme le tout premier roman de science-fiction, écrit en 1871 par un anglais, Sir Edward Bulwer-Lytton. Une rumeur sans fondement prétend notamment que les nazis auraient utilisé le nom 'Vril' pour un supposé programme spatial durant la deuxième guerre mondiale, que la forme du *Vaisseau Spatial* rappellerait également. Par ailleurs, le titre du livre, aujourd'hui très équivoque, ne correspondait pas à l'idéologie nazie, dont on sait aujourd'hui qu'elle a repris à son compte et/ou détourné de nombreuses idées et théories pour soutenir son programme de domination mondiale. Marquée par cette rumeur, qui surgit alors qu'une partie de sa famille a été tragiquement exterminée par les nazis, Treister changera le nom de la sculpture.

dans des vitrines en bois traditionnel, les mêmes vitrines qui contenaient les cartes astronomiques traditionnelles à l’époque où l’observatoire était en fonction. Par cette installation, Treister relie les cartes stellaires - pour regarder le ciel - avec les cartes imaginaires qui permettent d’explorer les sociétés.

LE VAISSEUX SPATIAL, 2018. Ayant fait l’objet d’une réception discutable¹, le Vaisseau Spatial s’empare d’une part de l’histoire tragique de la ville (Bordeaux était un port nazi pendant la seconde guerre mondiale), pour la transporter dans un autre futur. Lors d’une visite informelle du site organisée avant le démarrage du projet avec les artistes envisagés, Treister est marquée par le commentaire d’une personne locale racontant que de nombreuses carcasses de bateaux étaient restées dans l’eau depuis la guerre : «*cela m’a donné l’impression que la seconde guerre mondiale sautait encore hors de l’eau, affleurerait toujours à la surface*» (https ://www.bordeaux-metropole.fr/Sortir-decouvrir/L-art-dans-la-ville/Dans-la-metropole/Les-vaisseaux-de-Bordeaux consulté le 28/01/23). Hantée par l’histoire de sa famille déportée, Treister souhaite transformer cette mémoire gisant dans l’eau. L’idée lui vient de faire de ces carcasses un vaisseau spatial «*dans l’espoir d’un futur fictif, imaginé un futur prometteur et positif*». Pour elle, ce vaisseau spatial n’est ni une soucoupe volante, ni un OVNI il ne vient pas d’ailleurs et n’a aucune vocation de science-fiction. Il s’agit d’un objet symbolique plus que tout, qui appartient au réel, et qui est transformé dans autre chose.

BIBLIOTHÈQUE JACQUES ELLUL, 2022. Il s’agit d’une bibliothèque vivante et d’un mémorial envers un homme dont les idées presque anarchistes étaient assez hostile envers la technologie, tout en étant un penseur de la société technicienne et de la modernité. Au hasard d’une discussion, Treister découvre qu’Ellul a œuvré à constituer tout un système de réseau de suivi des eaux pour protéger la ville des inondations.

Et surtout, qu’il est originaire de Bordeaux - bien qu’il soit peu connu de ses concitoyens. Treister s’en amuse et décide de lui dédier un pavillon, avec plusieurs de ses citations placées au sol autour d’un puits. Elle découvre alors l’étendue et les modalités des mécanismes souterrains de retenue des eaux en visitant de nombreux réservoirs d’eau et centres de contrôle pour les zones inondables. Elle mesure ainsi l’existence de l’immense réseau invisible qui contrôle toute la ville de l’immersion par les eaux. A sa tête, un centre de contrôle dit RAMSES où une énorme carte électronique des réseaux d’eau figure au mur. Le panneau s’allume et s’éteint en temps réel en fonction des niveaux d’eau récoltés dans toute la ville, et coordonne l’ouverture et la fermeture des réservoirs qui y sont dissimulés.

Sans cette technologie souvent souterraine, la ville serait sans doute sous l’eau, associant Bordeaux à Venise. Treister choisit de réaliser ce pavillon avec des matériaux modernes, dans un style architectural néoclassique de l’époque Marie-Antoinette, copie modernisée du Belvédère du Petit Trianon à Versailles et miroir de l’architecture bordelaise. A l’intérieur, une bibliothèque contient tous les ouvrages écrits par et sur Jacques Ellul. Un puits factice fait également écho à la puissance du fleuve et à la technologie liée à la gestion de l’eau et la lutte contre les inondations. Cette puissance de l’eau est ainsi mise en tension avec les livres que des inondations pourraient détruire. Au sol, une série de citations ouvre des discussions possibles sur les enjeux liés à la façon de penser les technologies ainsi que leur utilisation dans différents contextes sociaux et politiques.

Tous ces projets soulignent combien Treister organise la circulation des savoirs sur des thèmes invisibles voire occultes, à travers des dispositifs impliquant une diversité de médiums et technologies, dans une articulation qui toujours, favorise la réflexion et la projection des idées vers un futur à réinventer.



Suzanne Treister, *Le vaisseau spatial/The Spaceship*, Bassins à Flots, Bordeaux, septembre 2022. Projet curaté par Catherine David, architecte Éric Troussicot B O L D. © Treister

«Treister propulse les spectateurs dans des associations qui les emmènent aussi loin qu’ils ont envie de voyager»

Suzanne Treister par Jean Wainwright, Annelly Juda Fine Art, Londres. *Art Monthly* N°278, juillet-août 2004

S'IL NE RESTAIT QU'ELLE...

En me frottant à Suzanne, je mesure combien la technologie tient une place singulière dans l’élaboration de Treister, qu’elle la place ou non au centre de son discours. Sans pour autant être devenue un prétexte, la technologie reste une structure autour de laquelle, plus ou moins consciemment, le spectateur peut venir élaborer son récit. Celui qui s’invite dans le monde de Suzanne peut ainsi créer le corps mental qu’il envisage dans cet espace, depuis la réflexion à laquelle son travail nous engage.

Par l’effet du travail de traduction, d’agencement et de mise en page des interviews de Treister, j’ai autant lu Suzanne que je l’ai regardée. Ses mots résonnent étrangement en moi, ils flottent et ouvrent des espaces, touchent à la place que tient la parole dans ma vie : les mots qui se disent bien sûr, mais aussi ceux du cheminement qui traverse notre corps, parfois sans en sortir. Cette terre s’avère fertile ou hostile selon le langage qu’on lui destine, prête à explorer ou rebrousser chemin selon que le ton l’encourage ou écrase ce qui émerge entre ses lignes.

Le travail de Treister est d’abord et résolument celui d’un récit. Je pourrais même dire que l’écrit tient en réalité une place essentielle dans son œuvre. Au-delà des mots dont elle parseme ses toiles, toute son élaboration repose sur le langage pour envisager un ailleurs : plastique kabbalistique, termes cybernétiques, rêves cosmologiques...

Alors que le thème du récit est aujourd’hui largement revisité, Suzanne tient une sacrée place à côté. D’une part, sa façon de mêler médiums et technologies entraîne de fait un déplacement du regard, qu’appuie le mouvement physique dans l’espace interactif que Treister dispose souvent. D’autre part, elle manie les diagrammes avec une dextérité qui d’un regard, nous amène à créer nos phrases, sans avoir l’air d’y toucher. Ce que Treister ré-agence de ses lectures laisse place à un raisonnement **diagrammatique**, dans tous les sens du terme : non seulement restituer une pensée visionnaire, mais surtout permettre à chacun de construire ses propres potentialités, à mesure que sa conscience s’ajoute au chemin accompli mentalement.

À partager une tranche de vie avec Treister, j’ai la psyché remplie d’images : celles tirées de ses livres ou d’Internet, autant que les représentations mentales que je m’en suis faites. J’en reviens à la collection de robes que Suzanne a créée pour voyager dans l’espace. Elle leur a donné la forme de soucoupes, d’où des filaments s’étirent. Là, s’étendre, percevoir le corps fluide, sauter d’un filament à l’autre, choisir celui pour le voyage, s’envoler déjà, plonger dans l’autre temps avant de revenir montrer ce qu’un ailleurs donne à voir.

Une autre singularité de Suzanne vient de ce que le langage treisterien s’appuie sur des aspects de notre conscience et mémoire collective, qu’ils soient obscurs ou laissés de côté. Une fois révélés au regard, ils prennent leur place de bruit de fond, signaux faibles d’un futur que notre présent occulte laisserait présager. A charge pour nous de tracer un chemin entre les mots donnés à voir ; puis, de là, projeter autrement l’avenir. En ce sens, Treister agit en révélateur, d’une façon presque politique qui nous provoque, souvent en tant que citoyens.

Sans compter qu’en nous emmenant ailleurs, Suzanne nous entraîne dans sa machine à faire le temps - passé, présent, futur - en gardant un sens à l’histoire. C’est ainsi que Treister articule une manière de reprendre et garder le pouvoir sur nos vies. Sa vision du contrôle, développée dans une production foisonnante, atteste notamment d’une préoccupation constante - et même d’un effroi - devant l’immixtion que nous tolérons aujourd’hui dans nos vies et données personnelles, sous couvert de surfer tranquillement sur le net.

C’est là encore que Suzanne me touche : par sa capacité à laisser vivre en elle un grain de folie et de décalé, tout en montrant, folle du roi qui rappelle que la surveillance est bien là. Son propos renvoie constamment à une liberté individuelle : sur quels fondements est-ce que je décide ? Qu’est-ce que je choisis de regarder ?... Treister a émis un jour le souhait de se tenir à côté de la technologie pour ne pas se faire avaler. Sans doute ce propos s’appliquerait-il déjà au monde capitalistique, qui glotonne sur son passage tant d’aspirations métaphysiques dès lors qu’elles s’avèrent rentabilisables.

Le glissement opéré ces dernières années par Suzanne vers un travail plus ésotérique, entretient notre regard vers des mondes occultes, tout en lui donnant une vision plus holistique, déployée vers l’univers tout entier.

Si j’ai été particulièrement séduite par le projet de *Museum of Black Hole Spacetime*, et cette fameuse petite robe pour attaquer l’espace et ses trous noirs, je suis également sensible aux thèmes des diverses résidences de Suzanne au CERN. Je pense notamment à son projet autour du rêve, où elle revisite l’espace mental psychanalytique, qu’elle entremêle de rêves de scientifiques et des fleurs qu’elle récolte sur la terre au-dessus de l’accélérateur de particules. J’y retrouve en plus ce raisonnement circulaire agencé autour d’éléments divers qui entraînent *de facto* un déplacement auquel Suzanne tient. J’y suis moi aussi très attachée.



Portrait de Suzanne Treister depuis le site <http://myeys-vijojeleta.communaute-emg.net/2013/05/13/suzanne-treister-and-grimoire-du-future/>, 2013. © Myeys Vijojeleta

Emmener la pensée ailleurs

Si Treister offre une proposition particulièrement originale dans son œuvre, il me semble intéressant de mettre son travail en perspective d'une réflexion qui traverse l'époque depuis quarante ans, autour d'une certaine élaboration de la pensée et des mécanismes mentaux. A ce titre, les développements qui suivent sont des évocations de lectures ayant marqué mon voyage avec Suzanne, auxquelles j'associe en parallèle les propositions de certains artistes. Sans

nécessairement les commenter, ces images sont des angles de vue pour nourrir le regard. A travers les formes qu'elle choisit, Suzanne se fait souvent l'écho de trois questions : que veut dire se projeter dans le futur, en quoi l'ésotérisme résonne avec cette tournure de l'esprit, comment le diagramme permet de représenter la pensée d'une façon qui engage le corps dans l'élaboration mentale.

«Si les portes de la perception étaient nettoyées, chaque chose apparaîtrait à l'homme telle qu'elle est, infinie»

William Blake

ENTRE SCIENCE-FICTION ET ÉSOTÉRISME



John Isaacs, *Is More Than This More Than This*, 2001. Cire, résine et mousse polyuréthane, polystyrène. 350cm x 150cm x 150cm. Fondation Antoine de Galbert

Cette sculpture dystopique figure un mannequin gargantuesque exhibant son obésité malade. Traversant son corps, des éléments sont incrustés, qui affichent la décadence du monde proposé par l'occident contemporain : hôtels balnéaires, usine ou ancienne publicité de Coca-Cola.



WAI Architecture Think Tank (Cruz Garcia & Nathalie Frankowski). *Cities of the Avant-Garde*, 100cm x 70cm, 2011-2022

Ce collage s'annonce comme le fragment d'un cosmos urbain où l'idéologie tient une grande part. Les auteurs architectes en ont tiré le livre *Narrative Architecture*, que l'on pourrait rapprocher de certaines narrations de Treister en ce qu'il mêle une histoire légendée, dans une aventure où les personnages et leurs utopies se relient. Ce voyage part de la Cité Joyeuse de Le Corbusier, pour amener la réflexion vers une architecture plus radicale. Il est accompagné d'un manifeste nourri de nombreux vocabulaires dans l'ère de son temps.

avec l'expérience de pensée scientifique, apportent un éclairage intéressant, bien que le périmètre de ce qui emporte science-fiction soit toujours débattu : remettre en cause le monde empirique du spectateur, façonner l'identité, montrer d'autres possibilités... Il est généralement admis que cette expérience science-fictionnelle emporte deux éléments : l'*estrangement* et la cognition, dans la mouvance des travaux de Darko Suvin.



Kiki Kogelnik, *Female Robot*, 1964, huile et acrylique sur toile, 123cm x 184cm, Kiki Kogelnik Foundation

Tracés et découpés de corps dans l'espace, agenrés, désincarnés et vidés de leur substance par la société de consommation des années 1960. Régulièrement, des éléments électroniques sont ajoutés aux découpés pour donner à ces corps un aspect cyborg.

«[selon lui] 'La science-fiction est [...] un genre littéraire dont les conditions nécessaires et suffisantes sont la présence et l'interaction de l'étrangement et de la cognition, et dont le principal procédé formel est un cadre imaginaire, différent du monde empirique de l'auteur. La pratique de l'*estrangement* est le principe qui différencie la science-fiction des principaux courants littéraires 'réalistes' dominants du 18^{ème} au 20^{ème} siècle. La cognition la différencie non seulement du mythe, mais aussi des contes de fées et du fantastique' (Darko Suvin, 2016, p. 15-16). (...) Cette définition du genre semble impliquer deux définitions du terme 'expérience' : une définition scientifique du terme (l'expérience de pensée), et une définition plus proche de celle de l'expérience vécue. (...) Nous retrouvons cette ambiguïté chez Fredric Jameson, pour qui la fonction du genre est 'de défamiliariser et restructurer notre expérience de notre propre présent' (1982). Cette définition du genre par l'expérience qu'il propose a également été relevée et mise en perspective par Anne Besson, dans son ouvrage *Les Pouvoirs de l'enchantement* (2021), en tant que critère de 'pertinence' et définition d'usage contemporaine du genre»

De l'avantage (ou non) de définir la science-fiction comme expérience de pensée de Bastien Descombes, ReS Futuraa, Revue d'études sur la science-fiction, 20/2022

Un parallèle pourrait aussi être fait avec l'expérience de pensée dans la fiction, que certains définissent non seulement par son rôle de substitut à une expérience concrète irréalisable, ou que l'on ne souhaite pas réaliser, mais aussi par sa capacité à donner des résultats sur le monde réel à partir d'une structure propre d'ordre apparemment conceptuel (définition retenue par Delphine

Transformation pour demain

GÉNÉRATEUR D'UNE VISION DU FUTUR. Dans tous les cas, le récit tourné vers le futur implique trois éléments : une transformation dans l'avenir ; une relation à l'altérité (à minima cet autre en soi) ; l'émergence de cette altérité à travers un processus, ce qui suppose une certaine temporalité. Si le travail de Treister ne propose pas de science-fiction en soi, en ce sens qu'il ne déroule pas une vision particulière d'avenir (qu'elle soit anticipation, spéculation ou prospection), Suzanne place ses propositions sur le seuil des connaissances actuelles - souvent occultes - qui, mises en lumière et en perspective, créent des déviations dans l'esprit. Au point que des idées peuvent surgir chez le spectateur,



Laurent Grasso, *Future Herbarium*, détrempe sur bois, 34cm x 24cm x 5cm, Galerie Perrotin

Laurent Grasso cherche à susciter de nouvelles perspectives sur l'histoire et la réalité que nous traversons, en matérialisant ce qui se cache derrière la perception commune.

Bellis et Étienne Brun-Rovet dans *Les détours du savoir. Expérience de pensée, fiction et réalité* de Delphine Bellis et Étienne Brun-Rovet, Editions Nouveau Monde, Collection CIES La Sorbonne, Paris, 2009). Selon ces auteurs, cette expérience de pensée se décline en trois étapes successives et logiques, caractérisées par un déroulement de type déductif et temporel :

- Modélisation du monde conduisant à établir les premiers liens structurels entre l'expérience de pensée et l'expérience fictionnelle, a priori sur des bases cognitives identiques bien qu'il s'agisse, dans l'expérience fictionnelle, de mettre à l'épreuve le regard en lui faisant rencontrer l'étrange, l'inconnu ou le non-familier, afin de renouveler son rapport aux savoirs ;

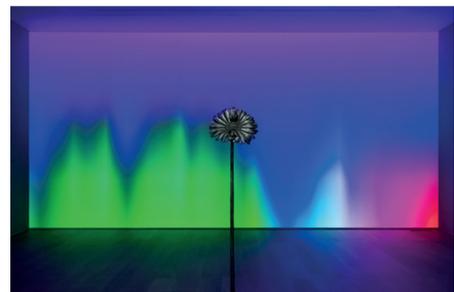
- Processus fondé notamment sur la suspension de l'incrédulité - le temps que de nouvelles croyances émergent, qui seront exposées à l'ancien raisonnement. Il s'agit de soumettre le spectateur à des marqueurs de scientificité et autres éléments sémantiques permettant de croire que l'histoire est vraie, et de l'amener ainsi à mettre en œuvre cette fonction heuristique qui repose sur l'art de faire ses propres découvertes. Fiction et expérience de pensée doivent aussi entretenir un rapport de similarité, dont on considère généralement qu'il repose sur une structure narrative du type «*imaginons ce qu'il se passerait si...*» ;

- Jugement synthétique qui constitue l'articulation logique de type déductif (et non un simple jugement analytique) entre la modélisation et le processus.

qui l'amènent à créer d'autres visions pour son futur. Pour autant, une définition plus large de la science-fiction pourrait toucher Treister : celle qui considérerait surtout le rapport au réel proposé, et sa critique du présent traversé, pour nous amener à renouveler notre rapport aux savoirs.

«(...) Fredric Jameson note que la vocation utopique, qui vise à critiquer une réalité jugée injuste en projetant des images de possibles transformations sociales, politiques, économiques ou écologiques, 'semble en effet avoir un lien de parenté avec celle de l'inventeur moderne et déployer une combinaison nécessaire de l'identification d'un problème à résoudre et de l'ingéniosité inventive qui permet de proposer une série de solutions et de les mettre à l'épreuve'. Il en tire trois caractéristiques : le jeu ; le regard extérieur qui permet de voir sous un jour renouvelé une réalité trop familière et qui induit un rapport à l'altérité mais aussi à l'étrange ; enfin, le plaisir de construire et d'imaginer un univers que l'on aurait transposé au format d'une maquette et qui permettrait d'observer ce qui se joue dans ce nouveau monde, tel un scientifique au-dessus d'une fiole dans un laboratoire. (...) Ces mondes sont des variations mais surtout des compositions, des bidouillages, des bricolages, des collages, aussi bien formellement que conceptuellement»

Quand les mondes entrent en collision d'Alice Carabédian, Revue Critique d'art n°58, 2022, p. 34 à 42



Laurent Grasso, *Solar Wind*, 2020, vidéo d'animation, logiciel traduisant l'activité solaire en temps réel, basé sur les données fournies par quatre laboratoires scientifiques, 600 x 800 cm, 2/5 Editions



NEUROMANCIEN. Extraits de l'ouvrage de William Gibson (traduit par Laurent Queyssli).

«Après un an passé ici, il rêvait encore du cyberspace, l'espoir s'amenuisant chaque nuit. Malgré tout le speed avalé, tous les trucs tentés et les raccourcis pris dans la Cité Nocturne, il voyait toujours la matrice dans son sommeil, treillis brillant de logique déployé sur un vide incolore. L'Etendue se trouvait désormais très loin au-delà du Pacifique et il n'était plus un as de l'interface, un cow-boy du cyberspace. Rien qu'un petit voyou qui essayait de s'en sortir». p. 11

«Julius Deane avait cent trente-cinq ans et chaque semaine, il dépensait une fortune en sérum et hormones pour altérer son métabolisme. Mais sa première défense contre le vieillissement restait son voyage annuel à Tokyo où des chirurgiens génétiques reprogrammaient le code de son ADN, une opération qui n'existait pas à Chiba. Puis il s'envolait pour Hong Kong et commandait ses chemises et ses costumes de l'année. Abstiné sexuel et d'une patience inhumaine, il ne semblait tirer du plaisir que de sa passion pour les formes ésotériques de couture. Case ne l'avait jamais vu porter deux fois le même costume, alors que sa garde-robe paraissait uniquement composée de reconstitutions méticuleuses de vêtements du siècle passé». p. 24

«La passerelle de métal trembla sous son poids lorsqu'il longea le troisième niveau jusqu'au numéro 92. Les capsules mesuraient trois mètres de long, les ouvertures ovales un mètre de large sur presque un et demi de hauteur. Il inséra sa clé dans la fente et attendit la vérification de l'ordinateur. Des verrous magnétiques émettent un bruit rassurant et l'écouille s'ouvrit vers le plafond dans un grincement de ressorts. Des lumières fluorescentes s'allumèrent lorsqu'il entra en rampant. Il ferma derrière lui et appuya sur le panneau qui activait le loquet manuel. Il n'y avait rien d'autre, dans le numéro 92, qu'un mini-ordinateur Hitachi, une petite glacière blanche en polystyrène qui contenait les restes de trois cubes de glace carbonique de dix kilos, soigneusement enveloppés dans du papier pour retarder l'évaporation, et un flacon de laboratoire en aluminium. Accroupi sur le matelas en mousse à mémoire de forme qui servait à la fois de sol et de lit, Case sortit le .22 de Shin de sa poche et le posa sur la glacière. Puis il retira sa veste. Le terminal du sarcophage était moulé dans un mur concave, face à un panneau qui détaillait le règlement intérieur en sept langues». p. 37

« Qu'y a-t-il ? »

'Cette chose, elle montra la pièce, les murs sombres, l'aube qui dessinait la porte, l'endroit où l'on vit. Il rapetissa, Case, plus on s'en approche.'

Il s'arrêta une dernière fois, près de l'entrée. 'Tu en as parlé au gamin ?'

'Ouais, il a dit que je ne pouvais pas comprendre et que ça ne servait à rien de m'expliquer. Que c'était comme... des événements. Et que c'était notre horizon. L'horizon des événements, a-t-il dit.'

Il ne connaissait pas cette expression. Il quitta le bunker et partit au hasard, persuadé - sans savoir comment - de s'éloigner de la mer. Les hiéroglyphes filaient désormais sur le sable, s'échappant de ses pieds et s'écartant sous ses pas» p. 379

«Il y eut un endroit gris, impression de petits écrans qui oscillaient, de la moire en demi-tons générés par des programmes graphiques très simples. Il y eut une image arrêtée derrière un grillage, des mouettes figées au-dessus de l'eau noire. Il y eut des voix. Il y eut une plaine comme un miroir sombre qui penchait et il fut du vif-argent, une boule de mercure qui glissait et frappait les coins d'un labyrinthe invisible en se fragmentant avant de fusionner de nouveau pour recommencer à rouler...» p. 383

LA QUÊTE D'UNE SCIENCE D'UN TOUT

L'occulte et l'ésotérisme

DE LA PLACE DE L' OCCULTE. La relation du futur de Suzanne est singulière, en ce qu'elle prend appui sur la mémoire pour proposer non pas une projection de futur spécifiquement, mais un espace dans lequel pouvoir déployer un autre déroulé à l'histoire. Par ailleurs, ce qu'elle montre est le plus souvent obscur, caché, occulte. Dans une conférence donnée autour du travail de Treister, Boris Ondreika évoque cette mémoire existante comme une «matrice d'identité, départ émancipateur à la fois allégorique et physico-virtuel». Plus largement, il revient sur la signification des espaces que Suzanne manie :

«Le travail [de Treister] tourne autour du langage, avec une forme de liens hypertextes entre documents, faits, références, analogies et métaphores. Elle est consciente du fait que le monde culturel et politique est tenu par un réseau de chaînes (principalement informatives) qui ne relient pas les nœuds d'un entier à un autre, mais plutôt par affinités, magnétismes ou même sympathies (selon les mots de Jane Bennett) / attractions de fragments compatibles. L'opération fragment à fragment peut tout relier ensemble de façon vitale, jusqu'aux contraires... comme le fascisme et le communisme. La conspiration – si présente dans le corpus spéculatif de Treister – signifie étymologiquement 'respirer ensemble' (con-spirare). Ce terme décrit des chuchotements confidentiels (...). Le préfixe con- signifie 'avec' – union, accord, harmonie dans le consensus – mais aussi 'contre' – ce qui ici signifie plutôt face-à-face ou controverse que conflit. Et con- a une action hyper. Son chuchotement apporte une touche de souffle à votre oreille et à votre cou, si bien que ses mots sont assez tangibles, intimes, érotiques. Spiritus signifie souffle, vent. Dans ce cas, nous parlons d'air intérieur, d'un gaz que nous appelons aussi âme, esprit (...), psyché personnelle, pneuma super-personnel et fantôme extraterrestre. (...) L'espace entre – et entre les deux – n'est pas vide. Il est rempli de cet air et de bien d'autres choses. Il semble seulement vide parce que la matière qui est entre, est invisible : soit occulte. Elle est habitée par des occultures (terme retenu par Christopher Partridge, Carl Abrahamsson ou Eugene Thacker), qui constituent des diasporas invisibles de pèlerins. (...) L'espace 'entre' est transparent et la transparence (selon les mots de Thomas Metzinger) est un 'nouveau type d'obscurité'. L'obscurité est également associée à la négativité, à la tristesse, à la peur, au déclin ou encore à la catastrophe. Soit dit en passant : la matière noire dite hypothétique représenterait environ 85% de la matière dans l'univers. C'est une matière que l'on ne peut pas voir. Il ne fait pas sombre. C'est transparent. Nous ne pouvons mesurer que certains de ses effets gravitationnels. La gravitation appartient à la famille du magnétisme, de l'attraction, de la sympathie. (...) Occulte signifie caché ou secret (la confidentialité de chuchoter...) et spéculation (du latin *specere*) qui signifie simplement 'regarder', 'voir'. Voir a parfois besoin de savoir quoi regarder. Et oui, les yeux ne voient pas, ils ne font que regarder, regarder, regarder, regarder. Le cerveau, lui, voit»

Editorial de Maria Stavrinaki, Critique d'art n°58, op. cit. p.10 S.

CONTOURS ÉSOTÉRIQUES DE LA CONTRE-CULTURE CONTEMPORAINE. Par la façon dont elle recourt à l'ésotérisme, Treister s'inscrit dans ce mouvement de contre-culture auquel David Bisson a récemment consacré un article :

«(...) celui d'une culture minoritaire tentant de s'inscrire dans le contexte d'une culture 'dominante' pour en révéler les aspérités profondes tout en se posant comme une vision alternative du monde. Ce jeu de va-et-vient entre les profondeurs et la surface du monde social correspond finalement bien à un objet ésotérique qui ne cesse de se voiler au fur et à mesure qu'il apparaît. Son mode d'être se manifestant dans le secret»

L'ésotérisme. Thèmes, motifs et acteurs d'une culture en train de se faire de David Bisson - https://doi

Dans son article, David Bisson retrace l'histoire de la notion d'ésotérisme, dont les contours sont mouvants : depuis sa première occurrence en 1828 sous la plume de Jacques Matter pour qualifier les doctrines liées au gnosticisme chrétien des premiers siècles, il rappelle également son étymologie : approximativement 'au-dedans' ou 'à l'intérieur' et désigne de façon très large l'ensemble des connaissances transmises au sein de cercles d'initiés.

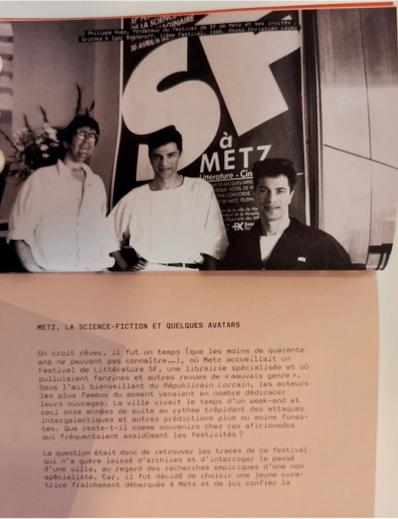
«Au début du XXe siècle, la plasticité du terme finit par épouser un lexique très vague dans lequel on retrouve les catégories 'occulte', 'mystère', 'initié' mais aussi les adjectifs 'étrange', 'inconnu', 'caché', etc. Il faut attendre le début des années 1960 pour que l'ésotérisme se fixe dans un terreau fertile, la contre-culture, et devienne un objet de curiosité pour le public. Deux événements marquants ponctuent cette effervescence même si, là encore, il est difficile de proposer une définition claire du contenu de l'ésotérisme. (...) Le premier événement est la parution en 1960 et surtout le succès retentissant du *Matin*

des magiciens co-écrit par le journaliste Louis Pauwels et l'aventurier Jacques Bergier. Cet ovni littéraire qui se situe à la croisée de l'essai d'anticipation, du roman de science-fiction et du manifeste spirituel fait l'objet de traduction dans de nombreuses langues pour atteindre les 500 000 exemplaires vendus en 1965. Quel est son contenu ? Le programme du 'réalisme fantastique' tient dans une formule présentée dès la préface de l'ouvrage : procéder au 'remariage inespéré de la raison, au sommet de ses conquêtes, avec l'intuition spirituelle'. Mais ce sont les développements qui intriguent davantage puisque les auteurs parviennent à entremêler les découvertes scientifiques avec les mystères de la religion, les espoirs de la techno-science avec la mémoire des mythes, pour annoncer la naissance d'un nouveau monde fondé sur une conscience régénérée et élargie. L'ensemble des thématiques traitées, qui lorgnent parfois du côté du sensationnalisme (aspect luciférien du nazisme, vérité sur les extraterrestres, etc.), plonge le lecteur dans un ésotérisme diffus qui laisse croire à l'existence d'arrière-mondes. En tous les cas, le succès de l'ouvrage, prolongé par la création de la revue *Planète* en 1961, contribue à installer dans l'espace public des sujets décalés, souvent novateurs, dont la dimension ésotérique est prédominante.

Le deuxième événement s'étire dans le temps pour prendre la forme d'un mode de pensée alternatif qui, né aux États-Unis à l'orée des années 1960, se diffuse dans toute l'Europe sous la notion de 'contre-culture'. Il s'agit d'expérimenter de nouvelles formes de vie qui s'opposent aux canons de la culture dominante. Ce mouvement protéiforme ne se confond pas, bien sûr, avec l'essor d'une culture proprement ésotérique, mais participe également de la diffusion de thématiques spirituelles à connotations ésotériques. Ainsi, la remise en cause de l'ordre établi s'appuie sur la recherche de religiosités alternatives et met l'accent sur l'expérimentation de nouveaux états de conscience. Cette effervescence culturelle finit par déborder de son creuset originel pour toucher le grand public à travers, notamment, la popularisation du rock, l'essor du cinéma fantastique ou l'organisation de grands festivals. Dans ce contexte, l'ésotérisme se présente comme une culture en gestation qui se confond en grande partie avec une forme d'occultisme populaire. Le succès posthume du 'magicien noir' Aleister Crowley ou les représentations carnavalesques du fondateur de l'Église de Satan, Anton Szandor LaVey, participent de cet intérêt pour la dimension ambivalente et sulfureuse de l'existence humaine.

Les années 1970 modifient progressivement cette image avec la prise en compte de l'objet ésotérique par la recherche scientifique. Le linguiste François Secret crée la première 'chaire d'ésotérisme' à l'École Pratique des Hautes Études à Paris à laquelle succédera l'historien Antoine Faivre qui en proposera une vision élargie et, surtout, une définition précise. Comment faut-il appréhender ce nouveau champ de recherche ? Faivre écarte d'emblée le terme 'ésotérisme' pour lui préférer la notion de 'forme de pensée ésotérique'. Cette pensée, qui possède sa propre logique interne, repose sur quatre critères distinctifs : l'idée de correspondance universelle, la description d'une nature vivante, l'imagination active et l'expérience de la transmutation. Dès lors, la pensée ésotérique peut être repérée dans le long cours de l'histoire et identifiée sous le nom de plusieurs courants : hermétisme, théosophie, franc-maçonnerie, kabbale chrétienne, alchimie, etc. Précisons que Faivre s'intéresse exclusivement à l'ésotérisme occidental qu'il fait débiter à l'époque de la Renaissance même si les racines de plusieurs de ses doctrines plongent dans un passé lointain. Nous sommes donc en présence d'un mode de pensée moderne qui se tient dans les contreforts du paysage intellectuel : d'abord, comme une sorte de dissidence par rapport aux institutions religieuses établies et, ensuite, comme une forme d'alternative à la raison des Lumières conquérantes»

L'ésotérisme. Thèmes, motifs et acteurs d'une culture en train de se faire de David Bisson - https://doi



Extraits de *SF : festival international de la science-fiction et de l'imaginaire de Metz (1976-1986)* de Béatrice Josse et Hélène Meisel, Éditions 49 Nord 6 Est. Frac Lorraine, Metz, 2014. Ce livre retrace le parcours et l'atmosphère d'un festival qui durera 10 ans.



RENOUVEAU DU GENRE SF DANS LES ANNÉES 1980. Sans être science-fictionnelle, Treister évoque souvent l'héritage de la science-fiction tirée des années 1980 où ce genre connaît un grand succès. Dans le même temps, émergent ordinateurs et jeux vidéo, avec leurs mondes alternatifs. La renaissance du genre SF emporte avec elle une iconographie largement développée sur les pochettes de disque et dans les fanzines. En France notamment, se tient de 1976 à 1986 à Metz un festival international de la science-fiction et de l'imaginaire. Hélène Meisel et Béatrice Josse en ont récemment retracé l'histoire, dont des extraits rappellent l'atmosphère de l'époque :

«Si l'on a manqué le rendez-vous il y a une trentaine d'années, impossible d'y accéder aujourd'hui autrement que par procuration. Il a donc fallu faire parler. (...) Il n'y a pas de repentis de la SF, chacun y a trouvé son compte 'd'expansion de la conscience'. (...) Remettons les choses à leur place : dans les années 1970, la science-fiction est loin d'être confidentielle. Au contraire, elle inonde les commerces de proximité, les kiosques de gare, les bureaux de tabac autant que les librairies généralistes. (...) Dès les années 1960, la Nouvelle Vague des Godard, Resnais ou Marker s'essaaie au genre, tandis que la contre-culture le garde jalousement du côté d'une subversion irrécupérable. Voisinant pour la plupart la soixantaine, mes indics du Festival se sont révélés être des initiateurs incassables: normaliens fin lettrés, professeurs de français, traskystes révolutionnaires, punk tendance new wave, surréalistes, génies cybernétiques, programmeurs du dimanche, ingénieurs, médiévistes, linguistes, dentistes, féministes, transgenres, etc. Chacun déclinant sa propre définition du genre. (...) Comme les êtres qu'elle invente, la SF est métamorphe, tenticulaire et insaisissable. (...) De ce monde de fans pourtant nourri par la pellicule des salles obscures, il reste étonnamment peu d'images. (...) Le Festival SF de Metz peut ainsi faire l'effet d'un monde disparu, sa persistance médiatique étant relativement limitée quand on repense à l'extraordinaire renommée de ses invités. (...) Marquant d'autre part la transition entre deux ères médiatiques, le festival constitue une sorte 'd'angle mort' technologique. Âge d'or de la cassette audio et vidéo, du fax et de la photocopieuse

Xerox, les années 1980 annoncent le passage de l'analogique au numérique. Mutation qui se traduit dans la sphère domestique par une documentation bricolée du quotidien, partagée entre des supports soit en passe d'obsolescence, soit trop high-tech pour être parfaitement maîtrisés. Il est passionnant de voir combien la science-fiction de cette période est elle-même absorbée par des problématiques technologiques, hantée par le pressentiment d'une révolution numérique à venir»

SF : festival international de la science-fiction et de l'imaginaire de Metz (1976-1986) de Béatrice Josse et Hélène Meisel, Éditions 49 Nord 6 Est. Frac Lorraine, Metz, 2014, p. 13 à 18

Cet ouvrage décline également un abécédaire de termes évoquant la science-fiction, dont certains sont rapportés ci-après, tant ils semblent décrire l'atmosphère dans laquelle Treister baigne.

«SF, définition plastique : Qu'est-ce que c'est que la science-fiction ? Il y a des thématiques qui la traversent. Si on se dit que la thématique, c'est l'homme et la machine, on pense à dada. Si on pense que ça a un rapport avec les énergies, on peut penser au futurisme. Il y a quand même pas mal de thématiques qui ont nourri des procédés plastiques durant le XXe siècle. Il y avait par exemple les paradoxes spatio-temporels qui étaient au cœur de la Figuration narrative comme l'a dit plusieurs fois le critique d'art Gérard Gassiot-Talabot, montrant que dans un même espace, il y avait une contraction de temporalités et d'espaces différents, permettant des chocs d'images» p. 65

«Jeux de rôles. En 1986, le dernier Festival de SF de Metz organise des démonstrations de jeux vidéo, jeux de plateau et jeux de rôles : l'occasion de s'initier aux éditions pionnières des années 1970 comme le wargame médiéval-fantastique Donjons et Dragons ou l'Appel de Cthulhu, transposé d'une nouvelle de Lovecraft de 1926. Metz possède alors déjà son magasin de jeux de rôles : Excalibur. Cette même année, la médiathèque organise à l'échelle de la ville un 'killer géant', un jeu de rôles grandeur nature en forme de chasse à l'homme, inspiré d'une nouvelle de Robert Sheckley. Les meurtriers auront

pour armes des pistolets à flèches et des bananes» p. 102

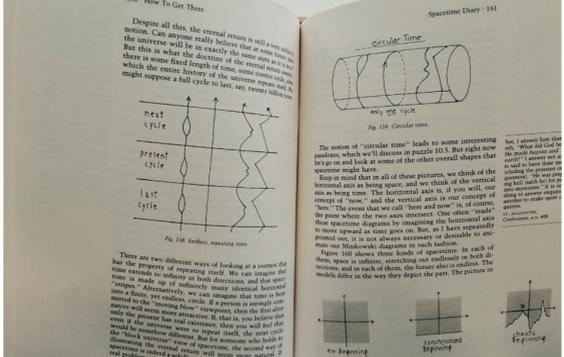
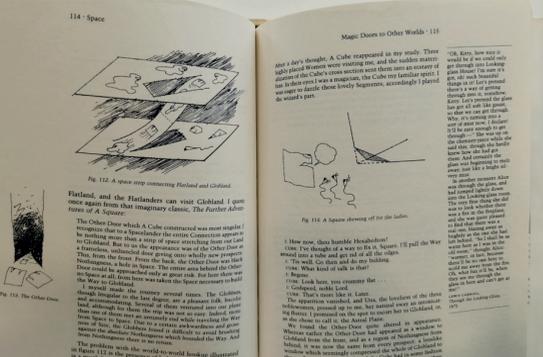
«Ordinateur personnel. Le PC d'IBM envahit la France dès 1983 : grâce à une ergonomie plus conviviale, il devient un vrai compagnon domestique. Dès l'apparition du traitement de texte, il remplace même la machine à écrire. Les auteurs SF utiliseront désormais l'objet qui a inspiré certains de leurs récits d'ordinateurs-vaisseaux, de cybernétique démoniaque et d'intelligence artificielle. L'Apple II sort en 1984 : année prophétique, dans laquelle Orwell situe son roman éponyme où les télécrans de *Big Brother* surveillent chaque individu. C'est en 1984 également que le Festival SF de Metz organise des ateliers d'initiation à l'informatique, aux jeux vidéo et à la programmation» p. 125

«Surfemmes. Bien que paru anonymement en 1818, l'un des premiers romans de science-fiction a été écrit par une femme : Mary Shelley – fille d'une philosophe féministe et d'un précurseur de l'anarchisme – n'a que 18 ans lorsqu'elle imagine Frankenstein ou le Prométhée moderne. L'histoire fantastique lui a été inspirée par un été orageux passé dans les Alpes, au bord du Lac Léman, en compagnie de Percy Shelley et de Lord Byron. La fille de ce dernier, Ada Lovelace, sera pour sa part une pionnière de la programmation informatique. Les notes qu'elle apportera au mémoire sur le calculateur de Charles Babbage en 1842-43 contiendront le premier algorithme à faire exécuter par une machine : l'ancêtre de l'ordinateur» p. 142

«Suspension consentie d'incrédulité : Des extraterrestres vindicatifs meurent d'un rhume, une femme accouche d'un lézard, un téléviseur engloutit la tête d'un spectateur... Rien d'impossible pour l'amateur de science-fiction consentant. Dès le début du XXe siècle, le poète romantique Samuel Taylor Coleridge prescrit à ses lecteurs cette dose de 'foi poétique' qui les aidera à croire en ses personnages surnaturels. Lire de la SF exige quelques concessions logiques et scientifiques, même si rétrospectivement, de nombreuses inventions romanesques comme le clonage, les mutations génétiques ou internet, se sont bel et bien réalisées» p. 144

«Technopôle. A Metz comme ailleurs, on rêve de nouveaux langages, plutôt du genre cybernétique, télécom et compagnie. Sous l'impulsion d'une municipalité portée sur l'innovation des nouvelles technologies, Metz 2000 voit le jour en 1983 sur le modèle américain de la Silicon Valley ou du MIT : c'est un technopôle où l'on veut développer de nouveaux systèmes de communication. Des postes informatiques sont mis à disposition des usagers, qui bénéficient sur place d'une logithèque, une bibliothèque de logiciels. Dans l'attente d'internet, on développe sur minitel un serveur local, 3615 Mirabel» p. 146

SF : festival international de la science-fiction et de l'imaginaire de Metz (1976-1986), 2014, op. cit.



Extraits de *The Fourth Dimention. Toward a Geometry and Higher Reality* de Rudy Rucker, p. 114-115 *Make doors to Other Worlds*, p. 160-161 *Spacetime Diary*

Treisterienne - vendredi 10 novembre 2023

«1/ Culture de Soi (...) déclinée selon de multiples formulations : réalisation spirituelle, quête du bonheur, recherche de bien-être, équilibre des énergies, etc. Il s'agit en quelque sorte de transposer l'antique devise de Socrate, 'Connais-toi toi-même', dans le contexte de la modernité tardive. (...)

2/ Rapport à la nature, essentiellement vue comme un moyen, et non pas une fin, qui permet à l'être de recouvrer toutes ses réalités, et d'atteindre ainsi un équilibre parfait au sein du monde vivant. Précisément, cette 'écologie de l'être'. (...) Cette approche (...) reçoit aujourd'hui un reflet particulier dans le contexte de la crise écologique. (...)

3/ Souci du corps : d'une part, l'énergie qui constitue un réseau complexe de fluides et de forces et, d'autre part, l'interconnexion qui permet à cette énergie de circuler et d'assurer l'équilibre général entre les mondes (homme, nature, cosmos). À l'image de la nature, le corps est donc compris comme un support de réalisation qui, selon la loi de correspondance, révèle en dernier ressort l'harmonie universelle»

L'ésotérisme. Thèmes, motifs et acteurs d'une culture en train de se faire de David Bisson - https://doi

Selon l'approche de Moscovici, trois *figuræ* interagissent avec le premier ensemble pour modéliser la pensée ésotérique : le secret, l'initiation, le symbole (ainsi distincts, selon Bisson, «de l'activité analytique de la raison, comme de l'activité croyante (foi) pour s'appuyer sur la dimension intuitive et synthétique de la connaissance») :

«L'essor des valeurs postmatérialistes dans un monde qui devenait de plus en plus moderne (surmodernité) a finalement libéré un espace dans lequel la culture ésotérique s'est engouffrée. Dans ce contexte, l'engagement ésotérique, s'il n'est pas nouveau, tend à s'élargir et à se fixer dans un paysage religieux contemporain en pleine mutation, (...) à partir de trois caractéristiques majeures.

1/ Un engagement fluide qui privilégie les réseaux au détriment des structures et qui se déploie dans un système 'rhizomatique' (Deleuze) à dimension internationale. C'est le fonctionnement de nombreux groupes ésotériques (écoles de méditation, centres néo-bouddhiste, enseignements zen, etc.) qui forment des communautés virtuelles au gré des allers et venues (...).

2/ Un engagement affinitaire qui privilégie les 'communalités' ouvertes aux communautés fermées. Dans ce cadre, l'individu

Le tout cybernétique

AUX ORIGINES DE LA CYBERNÉTIQUE. Comme le rappelle le catalogue *Hippie Modernism. The struggle for utopia* d'Andrew Blauvelt,



Extrait de *Hippie Modernism: The Struggle For Utopia* sous la direction d'Andrew Blauvelt, Editions Walker Art Center, Minneapolis, 2015

se méfie des grands idéaux comme des figures tutélaires de l'autorité pour mieux privilégier les liens affinitaires qui se développent au sein de groupes ouverts et qui se prolongent dans les réseaux virtuels. (...)

3/ Un engagement pluriel qui multiplie les cercles d'appartenance en fonction des itinéraires personnels et des bricolages conceptuels. Daryush Shayegan a insisté sur ces phénomènes d'hybridation pour bien mettre en lumière la multiplicité des références, sans hiérarchie spécifique, dans la construction d'une 'identité d'Arlequin'. (...)

Nous avons vu que la lecture ésotérique de la nature trouvait un écho grandissant dans une société traversée par la crise écologique, et pouvait même déboucher sur une 'écologie spirituelle' portée par des personnalités reconnues dans l'espace public et souvent étrangères à la culture ésotérique (Jean-Marie Pelt, Pierre Rabhi, etc.). De la même façon, cette culture ne se fait pas hors-sol et s'inscrit naturellement dans des tendances plus lourdes comme l'essor des valeurs post-matérialistes, la pluralité des formes d'appartenance et les nouvelles modalités d'accès au religieux. À chaque fois, l'ésotérisme profite de ces évolutions pour jouer sa propre partition et se positionner dans l'espace des représentations sociales»

L'ésotérisme. Thèmes, motifs et acteurs d'une culture en train de se faire de David Bisson - https://doi

MÉANDES DE L'ÉSOTÉRISME CONTEMPORAIN. La notion d'**ésotérisme** prend ainsi des contours de plus en plus mouvants et bicolés. Comme le rappellent Claudie Voisenat et Pierre Lagrange, depuis les années 1830, tous les enseignements ésotériques ont été, à des degrés divers, absorbés par la littérature, repris et réinterprétés dans le langage de la poésie et de l'art d'avant-garde. Hugo, Balzac, Nerval, Baudelaire, Gustave Moreau, Huysmans, Klee, Kandinsky, les poètes du surréalisme et du Grand Jeu... se sont nourris des traités de théosophie, de parapsychologie, de sciences occultes, d'histoire des religions orientales, contribuant à confirmer non seulement l'importance de ces savoirs mais leur adéquation avec les entreprises les plus novatrices de la modernité esthétique.

«Conformément à l'étymologie, on associe spontanément à ce terme l'idée de savoir secret, de communication restreinte, réservée. La nuance n'est pas fausse mais elle n'atteint

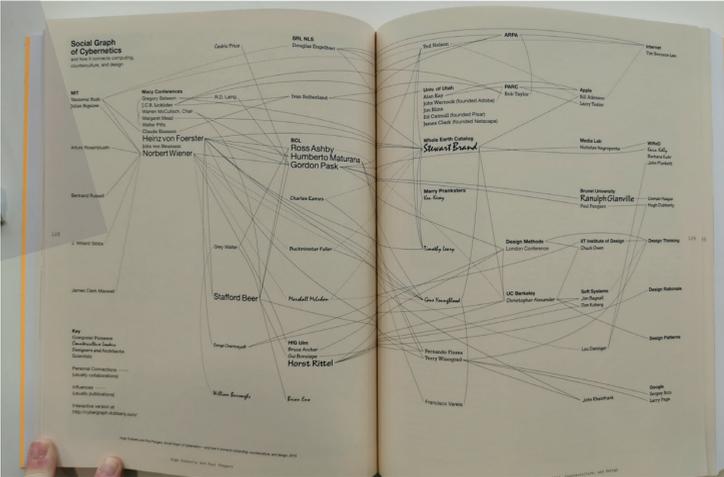
les années d'après deuxième guerre mondiale ont vu émerger une tentative d'approche globale des systèmes qui relierait machine et humain.

pas au cœur de la situation actuelle. Je retiendrai plutôt la proposition cardinale d'une unité de quatre domaines (science, métaphysique, morale et art) qui contredit frontalement le paradigme fondateur de l'esprit scientifique moderne, formulé théoriquement par Descartes. On peut retenir qu'avant le début du XVIIIe siècle, il n'y a pas, à proprement parler, d'ésotérisme, même s'il existe des savoirs plus ou moins protégés par le secret (alchimie, astrologie, magie...), puisque ceux-ci, loin de s'opposer aux paradigmes dominants, sont cultivés par des clercs encyclopédistes généralement bien reconnus. Avec Descartes, s'affirme la coupure entre la science – qui exige l'observation, la preuve, l'insertion des lois dans des théories de portée générale – et tout le reste qui demeure soumis à l'autorité du dogme, à la relativité des valeurs et à la mobilité des passions. La constitution, à la même époque, d'un ésotérisme savant, élitaire, en partie lié à une expansion contemporaine de l'idée et de la pratique des sociétés secrètes (Rose-Croix, maçonnerie), s'appuie sur l'évidence que la coupure cartésienne reste un idéal de la raison qui est loin d'avoir transformé les individus, d'avoir annulé ou cantonné dans les religions révélées les systèmes de croyance totalisants. Galilée, Kepler, Newton et Descartes lui-même ne continueraient-ils pas à accorder, en privé et dans des textes de moins en moins diffusés, le plus grand crédit à la relation des astres et du destin individuel ou à la révélation contenue dans les rêves ? Aujourd'hui, au terme d'un mouvement amorcé depuis plus d'un siècle, face à l'expansion conquérante et au découpage raffiné des sciences de la réalité, monte l'affirmation d'un holisme des savoirs qui refuse toute coupure entre la science des savants, les connaissances traditionnelles ou populaires et les productions des créateurs. Poser l'équivalence et la continuité de ces mondes se semble l'axe commun à cette vaste nébuleuse que désigne le terme New Age, recouvrant désormais une catégorie très extensible. De plus, par une singulière ironie, le geste inaugural du cartésianisme est devenu le principe qui justifie la profération de ces conceptions synthétiques. *Le Discours de la méthode* (1637) est, on l'oublie souvent, une autobiographie, le *cogito* est à la première personne, or c'est en revendiquant la capacité conceptuelle et émotionnelle du sujet individuel que chacun est maintenant appelé à 'trouver son chemin' dans la forêt des savoirs et à bâtir, en se fondant sur sa propre histoire, une vision du monde singulière à partir de la masse des expériences, des récits et des enseignements qui lui sont donnés à connaître»

L'ésotérisme contemporain et ses lecteurs. Entre savoirs, croyances et fictions de Claudie Voisenat et Pierre Lagrange



Stewart Brand, *Whole Earth Epilog*, sept. 1974, photographies de Gregory Bateson, reproduit dans *Hippie Modernism: The Struggle For Utopia*, 2015, op. cit.



Hugg Dubberly et Paul Pangaro, *Social Graph of Cybernetics and how it connects computer, counterculture and design*, 2015, reproduit dans *Hippie Modernism: The Struggle For Utopia*, op. cit.

en grande partie à travers la **cybernétique** et ses larges domaines d'application. Suzanne y fait très régulièrement référence. Aussi est-ce intéressant de revenir sur l'histoire de ce mouvement, comment des liens s'y sont noués, dont Treister rend notamment compte dans *HEXEN 2.0.* :

«Sur une période démarrant dans la décennie précédant la Seconde Guerre mondiale, s'intensifiant pendant et après la guerre, les scientifiques se sont mis à concevoir des systèmes mécaniques et électriques de plus en plus sophistiqués, qu'ils ont regardé agir comme s'ils avaient un but. Ces travaux ont recoupé d'autres travaux sur la cognition chez les animaux, et les premiers travaux sur l'informatique. Une nouvelle façon de voir les systèmes en est issue – non seulement les systèmes mécaniques et électriques, mais aussi les systèmes biologiques et sociaux – dans une théorie unificatrice des systèmes et de leur relation avec leur environnement. Ce virage vers les 'systèmes entiers' et la 'pensée systémique' a donné naissance à la cybernétique, qui a donné un cadre à l'approche des systèmes et de leurs objectifs. Cette approche a conduit à des résultats inattendus : puisque les systèmes atteignent leur objectif par le biais de processus itératifs ou de boucles de rétroaction, des scientifiques reconnus se sont soudain mis à évoquer sérieusement la causalité circulaire (A cause B, B cause C, et C cause A). En y regardant de plus près, ils ont néanmoins perçu une difficulté à séparer l'observateur du système, ledit système apparaissant comme une construction de l'observateur. L'analyse a montré le rôle de l'observateur : fournir une description du système, qui est ensuite fournie à un autre observateur. Elle a aussi montré que décrire requiert l'usage de la langue et que le processus d'observation, de création de langage et de partage de descriptions, créé une société. Des scientifiques sérieux se sont alors mis à parler sérieusement de la subjectivité – du langage, de la conversation et de l'éthique, de leur relation aux systèmes et à la conception. Puis, des scientifiques toujours aussi sérieux se sont mis à collaborer pour étudier la collaboration.

Ce pas-de-côté du courant dominant de la science est devenu un tournant vers la contre-culture. Deux de ces scientifiques, Heinz von Foerster et Gordon Pask, se sont intéressés au design, alors même que le design intégrait les leçons tirées de la cybernétique. Gregory Bateson, un autre membre du groupe, a attiré l'attention de Stewart Brand, penseur systémique, concepteur et éditeur du *Whole Earth Catalog* puis, Bateson a présenté Brand à von Foerster. Le *Whole Earth Catalog* de Brand a engendré une révolution vers des éditions alternatives à faire et publier soi-même, qui a prévalu pour des publications comme les cinq cents pages *The Cybernetics of Cybernetics* de von Foerster, *Computer Lib / Dream Machines* du futuriste Ted Nelson, *Universal Traveler : A Soft-Systems Guide to Creativity* des designers Don Koberg et Jim Bagnall, ou encore *Problem-Solving and the Process of Reaching Goals* – ainsi que plusieurs autres livres sur le design ayant adopté une iconographie tirée de collages visuels et thématiques. En plus d'être des icônes de la contre-culture, ces œuvres ont aussi été des exemples précoces (et imprimés) d'hypertexte, un terme inventé par Nelson. Dans un sens, ils ont anticipé l'interdépendance de la toile. Les travaux de Nelson sur l'hypertexte ont ainsi recoupé les travaux de Pask sur la théorie de la conversation,

Recherche d'états modifiés de conscience

TENDANCE DE PENSÉE PSYCHÉDELIQUE. Même si Treister ne revendique pas le recours au psychédélique en tant que tel, sa manière d'aborder la question d'un 'Tout', de provoquer le spectateur dans ses perceptions pour l'amener à bouger son regard, l'inscrit dans un mouvement de pensée héritier des années 1960, particulièrement nourri dans les pays anglo-saxons, qui vise à rechercher une unité à travers des états modifiés de conscience. Quand certains prônent des substances pour y parvenir, Treister choisit des formes et des couleurs qui poussent au bord d'un mécanisme qu'elle recherche pour le spectateur : sortir le cerveau du corps.

^[1] Instruments qui, fournissant des éclairs à intervalles réguliers, font apparaître immobile ou animé d'un mouvement lent ce qui est animé d'un mouvement périodique rapide.

les deux jetant les bases du futur de l'interaction homme-ordinateur.

La **cybernétique** est 'profondément entrelacée' (pour reprendre l'expression magique de Nelson) avec le développement précoce des ordinateurs personnels, la contre-culture des années 1960 et l'émergence d'un mouvement autour des méthodes de conception, récemment rebaptisé Design Thinking. Thème tendance dans les années 1960, la **cybernétique** a culminé vers les années 1970 avant de s'effacer – ses idées étant alors absorbées dans de nombreux domaines, l'origine de ces idées étant dans le même temps largement oubliées ou ignorées. Aujourd'hui, la cybernétique est à la fois partout et nulle part – une science sans domicile propre – un des effets d'une approche pluridisciplinaire réussie. Néanmoins, d'autres effets de la cybernétique perdurent - peut-être plus visiblement – dans le discours continu sur la nature de la connaissance et de la cognition à travers les ordinateurs, et sur la façon dont nous interagissons avec les ordinateurs et dont nous concevons l'interaction. En partie, quel que soit notre optimisme sur l'avenir de l'informatique, et quelles que soient les visions utopiques que nous pouvons encore avoir pour organiser toutes les informations du monde et les rendre universellement accessibles, toutes ont des racines dans la cybernétique»

Hippie Modernism. The struggle for utopia d'Andrew Blauvelt

CYBERNÉTIQUE ET CONTRE-CULTURE. Andrew Blauvelt note que la **cybernétique** est liée à la contre-culture à plusieurs niveaux, le plus évident – et le plus connu – étant l'intérêt pour le cerveau et l'esprit ayant conduit à des expériences sur les effets des stroboscopes¹ et du biofeedback.

«À un autre niveau, la cybernétique était, comme le note Pickering, simplement 'étrange' – avec ses ordinateurs chimiques et biologiques, ses cerveaux synthétiques et ses œuvres d'art interactives – développée en grande partie en-dehors des réseaux universitaires et corporatistes traditionnels, sur une base 'amateur', dans le temps libre des praticiens concernés. Pourtant, à un niveau plus fondamental, la cybernétique a également remis en question les hypothèses de base sur la façon dont nous organisons le monde. Comme le note Pickering, la cybernétique a défié le dualisme conventionnel avec des expériences qui 'menacent la frontière moderne entre l'esprit et la matière, créant une brèche dans laquelle l'ingénierie, par exemple, peut déborder sur la psychologie, et vice versa'. Pickering soutient en outre que la cybernétique présente une alternative à la culture réductrice et 'encadreuse' dominante, alternative holistique et 'révélatrice' dans sa position 'ouverte au possible'. Turner note également que : 'Brand en est venu à apprécier la cybernétique en tant que cadre intellectuel et pratique sociale il a associé les deux à des formes alternatives d'organisation communautaire'. Il faut dire que Brand a voyagé entre – et connecté – plusieurs communautés : la cybernétique (Bateson, Mead et von Foerster), l'informatique (Engelbart, Kay, Nelson et Negroponte) et bien sûr, la contre-culture (Ken Kesey,

les Merry Pranksters et autres communauds). John Markoff a raconté 'comment la contre-culture des années 60 a façonné l'industrie de l'ordinateur personnel' – en se concentrant sur l'utilisation du LSD dans la Silicon Valley, où il décrit Brand et Engelbart l'expérimentant. Ted Nelson rapporte que le gourou de l'acide Timothy Leary l'a présenté à Heinz von Foerster. Pask semble également avoir eu une grave dépendance aux amphétamines. Et von Foerster était un nudiste (une des raisons pour lesquelles lui et sa femme vivaient dans les bois près de Pescadero). L'introduction de Brand à la culture bohème a commencé plus tôt, alors qu'il était dans l'armée américaine en tant que 'photographe militaire'. Pendant son temps libre, il a découvert la scène artistique new-yorkaise et s'est impliqué dans USCO (un collectif d'artistes pour lequel il a également travaillé comme photographe). Brand note encore que 'les artistes avec qui j'ai travaillé à New York en 1961-1964 lisaient attentivement Wiener.'»

Hippie Modernism. The struggle for utopia d'Andrew Blauvelt

ÉMERGENCE D'IMAGES. Andrew Blauvelt rappelle encore combien la **cybernétique** est devenue populaire au moment même où les ordinateurs commençaient à être utilisés pour créer des images, évoquant deux expositions présentant alors des travaux connexes :

- Cybernetic Serendipity : The computer and the Arts at the ICA* à Londres en 1968, incluant Colloquy of Mobiles de Pask et la *stochastic analog machine* (SAM) de Beer ;

- Experiments in Art and Technology (E.A.T.)* dans l'exposition *The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age* au MoMA de New York, dont une pièce de Jeff Raskin – devenu plus tard un des membres fondateurs du Macintosh d'Apple.

«Toujours en 1968, Brand publia son premier *Whole Earth Catalog* – une bible pour la contre-culture. Il s'agissait d'un recueil de critiques et de recommandations censé donner 'accès à des outils' et promettant '*le pouvoir intime et personnel... le pouvoir de l'individu de mener sa propre vie... obtenir l'éducation, trouver sa propre inspiration, façonner son propre environnement et partager son aventure avec quiconque est intéressé*'. Des décennies plus tard, Steve Jobs évoquera le *Whole Earth Catalog* comme *'...Une des bibles de ma génération... tout était fait avec des machines à écrire, des ciseaux et des appareils photo Polaroid. C'était un peu Google sous forme de livre de poche, 35 ans avant l'arrivée de Google... C'était idéaliste et débordant d'outils soignés et de grandes notions*'. Comme le géant des moteurs de recherche, le *Whole Earth Catalog* agissait tel un navigateur basé sur le texte ou une fenêtre ouvrant sur un monde condensé de produits, livres, appareils et idées qui n'étaient pas à vendre directement via la publication, mais qui créaient en fait une communauté ou un réseau d'abonnés autour de membres partageant les mêmes idées de la contre-culture.»

Hippie Modernism. The struggle for utopia d'Andrew Blauvelt

(...) pour la religion primitive et les Indiens du Mexique et du sud-ouest américain, il [le Peyolt] était un ami des temps immémoriaux. Voire, il était beaucoup plus qu'un ami (...). Tous [les psychologues] furent d'accord pour attribuer à la mescaline une position parmi les drogues d'une distinction suprême. Administrée à doses convenables, elle modifie la qualité du conscient d'une façon plus profonde, tout en étant moins toxique, que toute autre substance figurant au répertoire du pharmacologiste (...). Jusqu'à ce qu'un jeune psychiatre anglais (...) eût été frappé par l'analogie étroite, quant à la composition chimique, entre la mescaline et l'adrénaline»

Les portes de la perception d'Adlous Huxley, p. 14-15 de l'édition poche 10/18

la plupart du temps, ne connaissent que ce qui passe dans la valve de réduction et est consacré comme étant authentiquement réel par la langue locale. Certaines personnes, toutefois, semblent être nées avec une sorte de conduit de dérivation qui évite la valve de réduction. Chez d'autres, des conduits de dérivation temporaires peuvent s'acquiesr, soit spontanément, soit comme résultat d' 'exercices spirituels' délibérément voulus, soit par l'hypnose, soit au moyen de drogues»

Les portes de la perception d'Adlous Huxley, p. 25 à 27

L'ART DANS UN ÉTAT MODIFIÉ. Le terrain d'expérimentation des années 1960 pousse à des recherches spécifiques à la frontière

L'ART DANS UN ÉTAT MODIFIÉ. Le terrain d'expérimentation des années 1960 pousse à des recherches spécifiques à la frontière

DE L'ÉCRITURE EN DIAGRAMME

Image du raisonnement, lieu d’une mutation

L'ART DANS UN ÉTAT MODIFIÉ. Le terrain d'expérimentation des années 1960 pousse à des recherches spécifiques à la frontière

DE LA PLACE DU GRAPHEIN DANS LE TRAVAIL DE TREISTER. La pensée **diagrammatique** est une donnée essentielle de la pensée treisterienne, en filigrane notamment des relations fines qu'elle tisse avec la science. Diagrammes ou schémas, leur utilisation connaît un regain de pratique depuis une quarantaine d'années, en lien avec les approches tirées de la **cybernétique**, de l'informatique et de nouveaux courants autour de la psychologie. Le rapport au graphisme de la pensée parle d'abord du **graphein** :

L'ART DANS UN ÉTAT MODIFIÉ. Le terrain d'expérimentation des années 1960 pousse à des recherches spécifiques à la frontière

«(...) Corrélativement à l'évocation des tressages de l'écriture des mots ou des textes et du dessiner, il faudrait se ressouvenir de l'histoire des multiformes flirts, entrelacements, noces ou fusions de la lettre et de l'image des alphabets et alphabédaires, de fantaisie ou pas, pour adultes et pour enfants, qui associe, mêlent, échangent la lettre et le dessin, le 'corps' et 'œil' de la lettre à ceux de l'homme, la lettre et les figures, anthropomorphes ou pas. (...) Désaligner les caractères de l'écriture du texte, simultanément donner à voir et à lire, d'un même mouvement écrire et figurer, c'est aspirer à un espace graphique déllvré des contraintes de la linéarité, de la 'chrono-logique', et des dichotomies exclusives (figure/écriture, contempler/lire, successivité/simultanéité, etc.). Il est remarquable qu'Apollinaire – qui rappelait : *'Et moi aussi je suis peintre'* – formulait le statut du texte-dessin en référence à un double 'comme', à la double parentalité et analogie avec la musique et avec une production plastique (...). Mais le calligramme n'a évidemment pas l'exclusivité de ces phénomènes et de ces jeux du texte avec un espace plastique figural. Il radicalise ces opérations et ces relations – puisqu'il va, selon la formule de M. Foucault [dans *Ceci n'est pas une pipe*], (...) jusqu'à *'effacer ludiquement les plus vieilles oppositions de notre civilisation alphabétique : montrer et nommer, figurer et dire, reproduire et articuler, imiter et signifier, regarder et lire'»*

Figures du graphein. Arts plastiques, littérature, musique sous la direction de Bruno Duborgel, p. 12

L'ART DANS UN ÉTAT MODIFIÉ. Le terrain d'expérimentation des années 1960 pousse à des recherches spécifiques à la frontière

GRAPHEIN ET SCHÉMATOLOGIE. L'auteur Jean-Luc Michel a consacré plusieurs développements à la pensée par diagramme, et ses incidences sur le **graphein**.

L'ART DANS UN ÉTAT MODIFIÉ. Le terrain d'expérimentation des années 1960 pousse à des recherches spécifiques à la frontière

«En combinant du texte et du graphisme, le schéma entretient des rapports sûrement étroits avec le graphein. (...) Aux deux pôles écrit/image du graphein, il fait correspondre sa propre tension dialectique entre l'élaboration et la représentation d'informations et de connaissances. (...) Cette tension explique sa force, sa prégnance et sa permanence dans tous les systèmes de communication. Hormis les réflexions de Kant sur le thème (dans La critique du jugement), le schéma a été peu étudié jusqu'à une période récente (...). Il peut être abordé sous l'angle perceptuel et conceptuel comme une forme contenant, immédiate, efficace rapide (...). Mais l'analyse moderne est allée nettement plus loin en montrant qu'il systématisait la vision

L'ART PSYCHÉDELIQUE. Extraits de l'ouvrage de Robert E.-L. Masters et Jean Houston

Pages 18-19 : «L'expérience psychédélique est une expérience, et non pas une injection de talent ou une absorption d'inspiration, bien que l'artiste puisse tirer son inspiration de n'importe quelle pensée ou perception, quelles que soient les circonstances dans lesquelles elles se manifestent. L'expérience extraordinaire a toujours joué un rôle déterminant dans la manière d'un artiste : voyager en Inde ou dans les mers du sud, partager jusqu'au bout la vie sordide du demi-mondain parisien ou s'exposer de manière prolongée au soleil ou au clair de lune. (...) Les artistes psychédélliques d'aujourd'hui se servent des découvertes de la chimie moderne pour faire des expériences extraordinaires. Au lieu de voyager jusqu'aux confins du monde comme les artistes des générations passées, les artistes de notre temps voyagent en eux-mêmes jusqu'aux lieux qu'Aldous Huxley appelait les antipodes de la raison – jusqu'au monde de l'expérience visionnaire. Le résultat, c'est l'art psychédélique : œuvres qui tentent d'une manière ou d'une autre (...) de changer la conscience afin qu'elle frôle l'état provoqué chimiquement. (...) Un mouvement à propos duquel on parle de modifications de la conscience est une cible particulièrement tentante pour quelques critiques. (...) Néanmoins, ceux qui ont une connaissance intime du processus créateur savent que toute l'histoire de l'art témoigne d'états de conscience altérés, de cerveaux modifiés par des moyens chimiques, d'intensifications et de distorsions de la perception. Le processus créateur lui-même implique un changement de perception dépassant la psychodynamique ordinaire et lié, plus ou moins étroitement, à certains phénomènes de l'expérience psychédélique»

Page 31 : «La première chose qui pourrait nous toucher, dans la plupart des œuvres d'art psychédélique, est leur dynamisme, leur force pétillante et bondissante, ou le jaillissement incessant et spontané de leurs couleurs. Un mouvement artistique qui tire sa cohésion fondamentale d'une expérience qu'on qualifie parfois d'évasion, s'adresse au monde avec une exubérance qui n'évoque en rien la fuite. Il y a peu d'éléments passifs, statiques, contemplatifs. Cet art est dionysiaque, transporté, actif et même lorsqu'il modère ses élans, il n'aboutit jamais à l'immobilisme. Il s'inscrit dans la tradition d'Héraclite et d'Heisenberg en ce qui concerne le mouvement, et aussi en tant que synthèse visionnaire du présent et du passé. Les mandalas rayonnent et se convulsent. (...) Interaction du macrocosme et du microcosme : un protozoaire explose et devient une planète. Cet art est religieux, il est mystique : panthéisme, manifestation de Dieu dans Tout et particulièrement dans l'énergie primitive qui fait tourner les mondes et anime le flux existentiel. Mysticisme de la nature et du corps : l'Un devient un Maintenant omnisensible. Conscience plus profonde parfois»

p.88 : «Parmi les séries de phénomènes les plus fréquents dans l'expérience psychédélique, quelques-uns ont une importance particulière pour l'artiste : par exemple, le contenu de l'inconscient devient plus accessible, les limites du moi reculent, la pensée se fait plus agile et plus souple, l'attention devient plus intense, ou bien le pouvoir de concentration s'accroît, les constantes de la perception se trouvent rompues, des visions ou des spectacles imaginés sont spontanément perçus, des symboles ou des mythes se conçoivent aisément. Citons encore l'empathie, l'accélération du rythme de la pensée, la régression du service de l'égo, l'impression que certains processus physiques internes ou que certains organes sont sensibles, la perception des profondeurs psychiques et spirituelles du moi accompagnée, dans certains cas, d'une aptitude à connaître d'intenses expériences religieuses ou mystiques. Ce qui nous frappe dans cette énumération est que, à quelques exceptions près, nous avons cité ce que beaucoup de psychologues considèrent comme les composantes principales du processus créateur»

p.89 : «L'expérience psychédélique modifie de fond en comble la vision du monde intérieur comme celle du monde extérieur. Il se présente alors un univers qui échappe aux cloisonnements de la classification normale. Toute une série de phénomènes qui ne sont pas du domaine de la conscience s'intègrent maintenant dans son champ élargi. L'esprit cesse de se soumettre aux censures et aux sélections rigoureuses que lui imposent les mécanismes dominants des zones supérieures (corticales) du cerveau. C'est un mécanisme plus primitif en terme d'évolution qui prend le dessus. De nouvelles perceptions et un trésor d'autres expériences deviennent alors accessibles. (...) Parmi les premiers effets, figurent des changements radicaux de la perception sensorielle – notamment de la vue. Tout à coup, couleurs et matières peuvent sembler dotées d'une beauté et d'une richesse dont on ne s'était encore jamais aperçu. Les lignes, elles aussi, se présentent avec une étonnante netteté l'attention se fixe sur des objets ou des détails d'objets, et les enrichit d'une signification ou d'une charge émotionnelle plus forte»

p.91-92 : «Plus riches encore d'intérêt et d'enseignement semblent être les images eidétiques qui surviennent couramment au cours de l'expérience. Ces images eidétiques sont celles que l'on voit habituellement les yeux fermés, bien qu'on puisse les projeter dans une boule de cristal ou sur une surface blanche et plane, comme une toile par exemple. (...) C'est comme si une succession de photographies ou un film étaient projetés sur un écran à l'intérieur de votre tête. Ces images sont toujours brillamment éclairées et vivement colorées (...) habituellement, les gens décrivent cette couleur et cette lumière comme brillantes, lumineuses et 'surnaturelles'»

p. 135-136 : «Les artistes de la Renaissance ont découvert l'espace en tant que dimension qui pouvait être exprimée dans l'art par la vue en perspective. Les surréalistes ont découvert l'espace en tant que moyen d'expression dont le traitement permettait d'obtenir l'effet désiré. L'espace s'est enrichi d'une charge émotionnelle au même titre que le sujet représenté. Les artistes psychédélliques vont explorer, font exploser, à la fois l'espace et le temps, choisis comme éléments du langage artistique, sans tenir compte de la notion limitée que nous en avons en fait. Le surréalisme nous apparaît figé, scellé dans le matériau. L'art psychédélique est généralement cinétique, vibrant et animé d'un bouillonnement incessant – qui est peut-être le résultat de dix ans d'action painting, de films et de guerres interminables, aussi bien que le caractère spécifique de l'expérience psychédélique»



Isaac Abrams, All Things are One Thing, 1966, peinture à l'huile sur toile, 40cm × 40cm. © Isaac Abrams. © Alvan Meyerowitz

L'ART PSYCHÉDELIQUE. Extraits de l'ouvrage de Robert E.-L. Masters et Jean Houston

Huxley revient également sur la philosophie d'un certain état de conscience – connaître dans le même temps les aspects intérieurs et extérieurs de l'expérience – en arrière-plan de la recherche de substances :

L'ART PSYCHÉDELIQUE. Extraits de l'ouvrage de Robert E.-L. Masters et Jean Houston

«Nous vivons ensemble, nous agissons et réagissons les uns sur les autres mais toujours, et en toutes circonstances, nous sommes seuls. (...) Par sa nature même, chaque esprit incarné est condamné à souffrir et à jouir en solitude. Les sensations, les sentiments, les intuitions, les imaginations – tout cela est privé, et, sauf au moyen de symboles, et de seconde main, incommunicable. Nous pouvons mettre en commun des renseignements sur des expériences éprouvées, mais jamais les expériences elles-mêmes. Depuis la famille jusqu'à la nation, chaque groupe humain est une société d'univers-îles. La plupart des univers-îles se ressemblent suffisamment pour permettre une compréhension par inférence, ou même une 'empathie' naturelle ou pénétration par le sentiment. (...) Mais dans certains cas, la communication entre ces univers est incomplète, ou même inexistante. L'esprit est son lieu propre, et les lieux habités par les déments et les exceptionnellement doués sont tellement différents des lieux où habitent

Les portes de la perception d'Adlous Huxley, p. 16-18



Matt Mullican, vue de l'exposition The Feeling of Things, Pirelli Hangar Bicocca, Milan, 2018. Courtesy of the artist. © Agostino Osio

les hommes et les femmes ordinaires, qu'il n'y a que peu ou point de terrain commun du souvenir qui puisse servir de base à la compréhension ou à un sentiment de sympathie. (...) Les choses et les événements auxquels se rapportent les symboles appartiennent à des domaines d'expérience qui s'excluent mutuellement. (...) D'autre part, il m'a toujours paru possible que, grâce à l'hypnose, par exemple, ou à l'auto-hypnose, au moyen de la méditation systématique, ou bien par l'absorption de la drogue appropriée, je puisse modifier mon mode ordinaire de conscience, de façon à pouvoir connaître, par l'intérieur, ce dont parlait le visionnaire, le médium, et même le mystique. D'après ce que j'avais lu au sujet de l'expérience de la mescaline, j'étais convaincu d'avance que la drogue me donnerait accès, au moins pour quelques heures, dans le genre de monde décrit par Blake et 'A.E.' [Russel]. Mais ce à quoi je m'étais attendu ne se produisit pas. Je m'étais attendu à rester étendu, les yeux fermés, en contemplant des visions de géométries multicolores, d'architectures animées, riches de gemmes et d'une beauté fabuleuse, de paysages animés de personnages héroïques, de drames symboliques, tremblant perpétuellement au bord de l'ultime révélation. Mais je n'avais pas compté, la chose était évidente, avec les particularités de mon ensemble génétique mental, les faits de mon tempérament, de mon éducation et de mes habitudes»

L'ART PSYCHÉDELIQUE. Extraits de l'ouvrage de Robert E.-L. Masters et Jean Houston

Huxley tente de synthétiser son expérience :

L'ART PSYCHÉDELIQUE. Extraits de l'ouvrage de Robert E.-L. Masters et Jean Houston

«Réfléchissant à ce que j'ai éprouvé, je me trouve d'accord avec l'éminent philosophe Dr C.D. Broad, quand il dit *'que nous ferions bien d'examiner avec beaucoup plus de sérieux (...) le type de théorie que Bergson a mise en avant au sujet de la mémoire et de la perceptions sensorielle'*. Ce qu'il suggère, c'est que la fonction du cerveau, du système nerveux et des organes de sens est, dans l'ensemble, éliminative, et non productive. Toute personne est, à tout moment, capable de se souvenir de tout ce qui lui est jamais arrivé, et de percevoir tout ce qui se produit partout dans l'univers. La fonction du cerveau est de nous empêcher d'être submergés et confus sous cette masse de connaissances en grande partie inutiles et incohérentes, en interceptant la majeure partie de ce que, sans cela, nous percevrions ou nous rappellerions à tout instant, et ne laissant que ce choix très réduit et spécial qui a des chances d'être utile en pratique'. Selon une théorie de ce genre, chacun de nous est, en puissance, l'Esprit en général. Mais, pour autant que nous sommes des animaux, notre rôle est de survivre à tout prix. (...) Ce que, dans le langage de la religion, l'on appelle 'ici-bas', c'est l'univers du conscient réduit, exprimé et en quelque sorte pétrifié par le langage. (...) La plupart des gens,

entre l'expérience mentale et physique. Comme celles menées par Robert E.-L.Masters et Jean Houston, couple fondateur de la *Foundation for Mind Research* de New York, et auteur de l'ouvrage *L'art psychédélique* qui retrace leurs recherches. Robert Houston est professeur de psychologie et Jean Masters est poète et sexologue. Tous deux ont expérimenté des drogues hallucinogènes cliniquement contrôlées et font l'apologie de cet usage, notamment dans leur livre et à travers leur organisation . Comme le rappelle le résumé de l'ouvrage : *«L'expérience psychédélique proprement dite se situe bien en effet à un niveau très profond qui concerne bien plus les problèmes de l'imagination créatrice qu'un simple maniérisme publicitaire : dans une sorte de vertige hallucinatoire, provoqué par certaines*

drogues, l'artiste psychédélique se propose de dépasser les perceptions courantes pour centrer toute son attention sur des images surgies d'un niveau toujours plus profond de conscience, et parvenir enfin à une communication mystique avec le monde'. Ces auteurs tentent d'analyser la 'sensibilité psychédélique' d'artistes – dont Jérôme Bosch et William Blake – pour tenter d'isoler un contenu qui serait mythique, historique et intellectuel dans la création artistique de tous les temps (cf. encadré ci-contre).

S'agissant d'états modifiés de conscience, on peut également citer Matt Mullican, connu pour ses expérimentations entre réalité virtuelle et hypnose dans l'art.

L'ART PSYCHÉDELIQUE. Extraits de l'ouvrage de Robert E.-L. Masters et Jean Houston

L'ART PSYCHÉDELIQUE. Extraits de l'ouvrage de Robert E.-L. Masters et Jean Houston

L'ART PSYCHÉDELIQUE. Extraits de l'ouvrage de Robert E.-L. Masters et Jean Houston

L'ART PSYCHÉDELIQUE. Extraits de l'ouvrage de Robert E.-L. Masters et Jean Houston

L'ART PSYCHÉDELIQUE. Extraits de l'ouvrage de Robert E.-L. Masters et Jean Houston

L'ART PSYCHÉDELIQUE. Extraits de l'ouvrage de Robert E.-L. Masters et Jean Houston

le diagramme permet de matérialiser la pensée et ses relations dans le raisonnement d'une façon plus globale et arborescente, en circulant très rapidement d'un point à l'autre sans être tenu par un suivi linéaire :

L'ART PSYCHÉDELIQUE. Extraits de l'ouvrage de Robert E.-L. Masters et Jean Houston

L'ART PSYCHÉDELIQUE. Extraits de l'ouvrage de Robert E.-L. Masters et Jean Houston

L'ART PSYCHÉDELIQUE. Extraits de l'ouvrage de Robert E.-L. Masters et Jean Houston

«S'il est difficile de proposer une définition unique et synthétique de ce qu'est un diagramme, il est en revanche aisé de s'accorder sur leur hétérogénéité aux signes langagiers. Cette différence doit être analysée lorsqu'on cherche à appréhender la manière dont les diagrammes participent au déploiement de la pensée. Les relations entre les diagrammes et ce qu'ils «diagrammatisent» ne sont pas assimilables aux relations symboliques par lesquelles les mots donnent un accès à la réalité. (...) La notion de *free ride* – trajet gratuit – utilisée par certains philosophes pour concevoir le *modus operandi* des diagrammes suggère que ceux-ci permettent à la pensée de passer directement des prémisses à la conclusion»

L'ART PSYCHÉDELIQUE. Extraits de l'ouvrage de Robert E.-L. Masters et Jean Houston

Editorial de Nathalie Chouchan, Cahiers Philosophiques, Penser Diagramme

L'ART PSYCHÉDELIQUE. Extraits de l'ouvrage de Robert E.-L. Masters et Jean Houston

Le diagramme a pour fonction de représenter, clarifier, expliciter quelque chose qui tient aux relations entre la partie et le tout, et entre les parties entre elles (qu'il s'agisse d'un ensemble naturel comme une fleur ou d'un ensemble mathématique, algébrique ou géométrique). Mais il peut aussi exprimer un parcours dynamique, une évolution, la suite des variations d'un même phénomène. Deux définitions sont données par Noëlle Batt, avec un rappel étymologique :

L'ART PSYCHÉDELIQUE. Extraits de l'ouvrage de Robert E.-L. Masters et Jean Houston

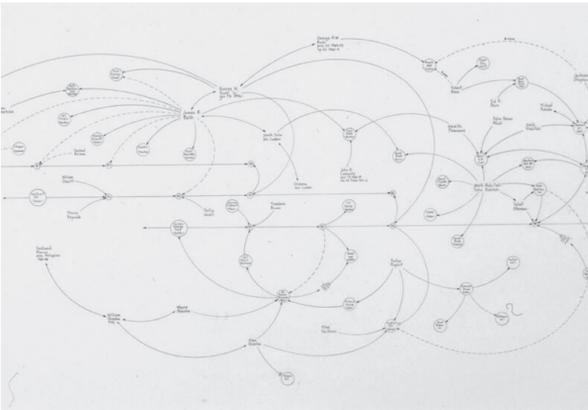
«Diagramme vient du latin *diagramma*, lui-même emprunté au grec *diagramma*, issu d'une combinaison de deux autres mots grecs *dia-graphein* (inscrire) et *gramme* (une ligne). À l'origine de ces mots, l'association de deux racines indo-européennes : grbh-mn grbh- gratter, qui engendrera 'tracer, dessiner, écrire' mais aussi le crabe qui inscrit ses déplacements dans le sable, et la gravure qui se fait en incisant le bois, la pierre ou le cuivre (en anglais *to scratch, to draw, to write*), et mn- qui donnera naissance à : image, lettre, texte (en anglais : *picture, written letter, piece of writing*). Inscription donc, qui peut se faire lettre ou image, lettre et image. Regardons maintenant ce qu'en disent les dictionnaires courants, le Petit Robert pour le français et *The American Heritage Dictionary of the English Language* pour l'anglais.

Diagramme (Petit Robert) : Apparition isolée en 1584, usage confirmé en 1767 du grec dia-gramma 'dessin'.

1° Tracé géométrique sommaire des parties d'un ensemble et de leur disposition les unes par rapport aux autres. V. plan, schéma. Ex. diagramme d'une fleur.

2° Tracé destiné à présenter sous une forme graphique

MATÉRIALISER UNE PENSÉE. Si la pensée **diagrammatique** reste une notion encore hétérogène, il est communément admis que



Mark Lombardi, *George W. Bush, Harken Energy, and Jackson Stephens*, c. 1979–90, 1999, graphite sur papier, 65cm × 125cm inches. © Independent Curators International, New York

le déroulement et les variations d'un ou plusieurs phénomènes. V. Courbe, graphique. Ex. diagramme de la fièvre, de la natalité, du chiffre des importations.

3° Logique, Mathématiques. Diagramme de Venn, représentation graphique d'opérations (intersection, réunion...) effectuées sur des ensembles.

Diagram (The American Heritage Dictionary of the English Language):

1° A plan, sketch, drawing, or outline, not necessarily representational, designed to demonstrate, or explain something, or clarify the relationship existing between the parts of a whole.

2° Mathematics. A graphic representation of an algebraic or geometric relationship.

3° A chart or graph»

Saisir la pensée diagrammatique. L'expérience diagrammatique : un nouveau régime de pensée de Noëlle Batt, Cahiers Philosophiques, Pensée diagrammatique

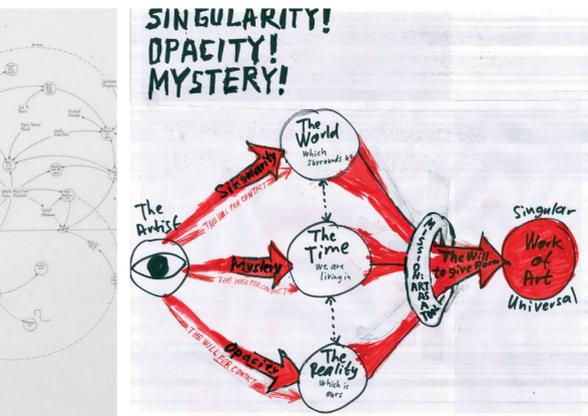
RÉPRÉSENTATION D'UNE CIRCULATION. Une première discussion touche au point de savoir si les diagrammes sont de simples instruments de la pensée, ou s'il convient de leur reconnaître une part dans le raisonnement, jusqu'à être des manifestations d'émergence de pensée. Les travaux de Charles S. Pierce sont notamment évoqués : en élaborant un nouveau pragmatisme, il a contribué à remplacer le schématisme par les diagrammes, précisant qu'un diagramme est conçu pour 'représenter et rendre intelligible la forme d'une relation', en replaçant aussi l'histoire de l'écriture comme une technologie :

«La question de l'élaboration à la fois rationnelle et perceptive des diagrammes est posée. En géométrie, le diagramme prend forme en même temps que le raisonnement qui vise à résoudre un problème déterminé. Dans d'autres domaines, l'arbre, parce qu'il dispose d'une organisation topologique associant unité, ordre et organicit, offre de multiples manières de "rendre intelligibles" des connaissances, des relations généalogiques, phylogénétiques, etc., ce dont témoignent l'abondance et la variété des usages des diagrammes arborescents. (...) Lire un diagramme ne consiste pas à se tenir en face d'une figure dont la compréhension serait univoque et figée mais à prendre part à une certaine opération de l'esprit ouverte à d'éventuels prolongements et bifurcations»

Editorial de Nathalie Chouchan, Cahiers Philosophiques, Penser Diagramme

Nouveaux essors de la pensée diagrammatique

UNE PENSÉE ADAPTÉE AU WEB. La pensée **diagrammatique** tient beaucoup des avancées technologiques liées au traitement



Thomas Hirschhorn, *Schema: Singularity! Opacity! Mystery!*, 2023. © Hirschhorn

CAPTATION DE L'ÉMERGENCE. A l'été 2005, la revue *Acta fabula* présente un numéro spécial autour du cheminement de la pensée **diagrammatique**, en référence aux approches de Deleuze et de Châtelet. Bénédicte Letellier donne des contours à la pensée **diagrammatique** :

«Elle détermine un espace qui présente au moins trois caractéristiques principales : l'état (les catégories abstraites à partir desquelles construire l'axiomatique), la position (le dispositif d'inscription à partir duquel est mis en évidence le géométrique) et le mouvement (le mobile à partir duquel est perçue la dynamique). (...) Pour le dire vite, le diagramme serait ce qui précède la pensée. Il est la notation du "non-encore-pensé" et désigne le lieu intermédiaire où l'informe, orienté par la seule intuition, s'ouvre au devenir des forces en jeu dans ce qui émerge»

Saisir la pensée diagrammatique, lectures plurielles de Bénédicte Letellier

LIEU DE L'ABSTRACTION. Le rapport entretenu par Deleuze avec la notion de diagramme est souvent évoqué, notamment par Bénédicte Letellier qui mentionne qu'il le «découvre véritablement en lisant *Surveiller et punir* de Michel Foucault». Foucault a en effet recours à cette notion pour définir l'espace architectural du pénitencier-Panopticon dessiné par Jéméry Bentham en 1791 :

«Pour lui, 'le Panopticon ne doit pas être compris comme un édifice onirique. Il est le diagramme d'un mécanisme de pouvoir ramené à sa forme idéale son fonctionnement, abstrait de tout obstacle, résistance ou frottement, peut bien être représenté comme un pur système architectural et optique : c'est en fait une figure de technologie politique qu'on peut et qu'on doit détacher de tout usage spécifique'. (...) selon la lecture de Foucault que propose Deleuze, (...) le panoptisme est 'une machine abstraite' non-représentationnelle. Cette abstraction absolue, plus qu'indifférente ou transcendante, est à situer avant l'histoire, là où émergent des points singuliers de création ou de potentialité».

Saisir la pensée diagrammatique, lectures plurielles de Bénédicte Letellier

ESPACE POUR LES MUTATIONS. Noëlle Batt rappelle la façon qu'a Deleuze d'aborder le diagramme en pensée du futur, le considérant

et au stockage des données. Comme l'évoque le professeur Jean-Luc Michel sur le site depuis lequel il diffuse ses enseignements (Le site de la distanciation), ces avancées «sont si

comme un lieu uniquement fait pour les mutations :

«[Pour Deleuze,] le diagramme n'est pas tourné vers le passé, mais vers l'avenir : il anticipe, il fait advenir. Il est associé à la pensée en marche et caractérise un certain rapport au savoir. Souvenons-nous de cette formulation deleuzienne pour évoquer le diagramme-Panopticon : '[le diagramme] ne fonctionne jamais pour représenter un monde préexistant, il produit un nouveau type de réalité, un nouveau modèle de vérité' (mentionné dans son article paru dans le numéro 343 de la revue Critique»

Saisir la pensée diagrammatique. L'expérience diagrammatique : un nouveau régime de pensée de Noëlle Batt, Cahiers Philosophiques, Pensée diagrammatique

Noëlle Batt évoque également les travaux de Gilles Châtelet, qui a fait du diagramme l'un des concepts clés autour desquels se déploient les enjeux du mobile :

«Le diagramme est un lieu de transition, qui assure le passage entre des effectuations différentes d'une même réalité mathématique, qui fait communiquer des séries divergentes. (...) Châtelet évoque ce 'parler avec les mains' ou plutôt ce parler 'dans les mains' qu'emploient les physiciens entre eux : '*Une philosophie du philosophico-mathématique ne saurait ignorer cette pratique symbolique en amont du formalisme, pratique de condensation et d'amplification de l'intuition*' (...). Le diagramme est aussi le moment propice d'une rêverie bachelardienne qui autorise une mise en jeu de l'analogie, dont il n'est pas exclu qu'elle puisse prendre des formes un peu frustes, un peu primaires parfois peut-être, autorisant pour cela même des aboutements, des connexions peu orthodoxes (comme une espèce de soupe primitive où des choses a priori fort éloignées peuvent s'associer et se féconder) et qui permet de progresser dans la pensée»

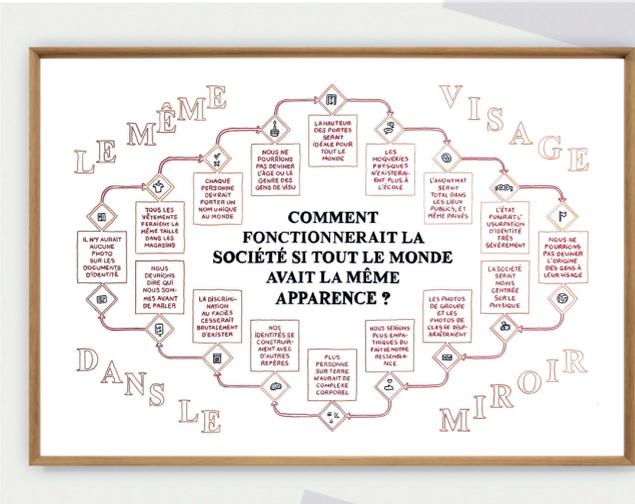
L'expérience diagrammatique : un nouveau régime de pensée de Noëlle Batt, op. cit.

Comme le développe encore Noëlle Batt, c'est à partir du texte de Gilles Châtelet que Kenneth Knoespel tente de déployer ce qu'il nomme 'diagrammatologie' depuis un large éventail d'exemples de diagrammes, jusqu'à envisager de nouveaux liens entre plusieurs disciplines :

«Déclinant les enjeux des diagrammes dans le cadre des mathématiques, mais aussi de la conceptualisation de l'espace et finalement de la pensée elle-même. K. Knoespel entend d'écrire un chapitre de notre histoire cognitive. C'est pourquoi, après avoir rendu compte des avancées les plus décisives du livre de Châtelet, il envisage la synergie qui pourrait s'instaurer entre la diagrammatique et la linguistique de Cadiot et Visetti d'une part, la diagrammatique et les recherches en neurophysiologie de Maturana et Varela d'autre part»

L'expérience diagrammatique : un nouveau régime de pensée de Noëlle Batt, op. cit.

rapides que le concept d'hypermédia, hier encore perçu comme futuriste, est en passe de devenir une réalité. Ce qui signifie que l'intégration, l'intrication totales de textes et d'images



Juliette Green, *Marqueur acrylique sur papier, 70 x 100 cm, 2022.* © Green

interactives, fixes et animées est désormais très proche». Ce contexte le conduit à souligner la nécessité de considérer la façon dont la pensée graphique se déploie en situation réelle, concrète et opérationnelle :

«Des outils aussi simples d'emploi que le système Quick Time d'Apple facilitent le mélange de textes, d'images et de schémas interactifs, de sorte qu'à terme, (...) la conception d'un schéma va devoir (ou pouvoir ?) intégrer une dimension interactive en prenant en compte les caractéristiques de la lecture graphique, (...) en repositionnant la chaîne rectilinéaire de l'écriture»

D'après le Site de la distanciation de Jean-Luc Michel

CAPTURE DE FLUX. Nicolas Bourriaud est également revenu sur la résurgence du diagramme pour tenter de capter les flux du monde environnant, en particulier s'agissant des flux économiques. D'un point de vue plastique, cette forme permet en effet à l'artiste de donner une pensée à voir de façon formelle.

«Le diagramme est un référent possible pour de nouveaux processus picturaux, une sorte de formule énergétique. En 1986, les peintres de la Neo-Geo, parmi lesquels John Armleder et Peter Halley, se réclamaient déjà d'une «abstraction diagrammatique» apte à saisir les flux de pouvoir et d'information. Les *AC/DC Snakes* de Philippe Parreno, le *diagramme des participations croisées des entreprises européennes* par Bonaccini, Fohr et Fourt, les schémas par lesquels Pierre Joseph matérialise son économie de l'apprentissage individuel, les paysages de câbles et de connexions que peint Miltos Manetas ou les réseaux du Cercle Ramo Nash décrivent tous un même environnement de flux, de branchements aléatoires. "*Le capitalisme, écrit Jean-François Lyotard, pose ses problèmes en termes d'énergie et de transformation d'énergie : transformation de matières, transformation d'appareils, production d'appareils, force de travail, manuelle, intellectuelle (...).* Il y a donc une espèce de polymorphie de cette énergie du moment que c'est échangeable, métamorphosable, selon la loi de la valeur, tout est bon et tout entre". Et Lyotard de comparer cette polymorphie à celle de l'art moderne : l'institution picturale est dissoute, transfusée un peu partout l'afflux énergétique l'a sortie de son champ historique».

Le Capital : tableaux, diagrammes & bureaux d'études, Nicolas Bourriaud, Lionel Bovier et Stéphane Dafflon, Centre Régional d'Art Contemporain du Languedoc-Roussillon, 1999

Nicolas Bourriaud rappelle aussi combien l'économie de l'information fait évoluer ce que le Cercle Ramo-Nash appelle intelligence artistique :

«La définition que donne le Groupe de Projet Intelligence Artistique (Cerlce Ramo Nash) permet de prendre toute la mesure du lien entre l'intelligence artistique et le modèle socio-artistique émergent organisé autour de la notion d'économie de l'information :

'L'intelligence artistique est constituée par l'ensemble des concepts, des outils, des méthodologies et des pratiques permettant de mettre en relation de façon pertinente différentes connaissances et informations dans la perspective de la maîtrise et du développement de la dynamique artistique. Cette mise en relation implique en particulier : une solidarité entre artistes un traitement et une analyse de l'information et de la connaissance orientés vers une finalité opérationnelle enfin, une circulation efficace des informations et des connaissances au sein des ateliers'. Cette définition se réfère à quatre évolutions structurelles liées à l'économie de l'information.

1) Manager les flux d'information. L'information est un champ déterminant de l'art et de l'esthétique. Cela traduit la transformation progressive de l'artiste en une "machine informationnelle" dont l'efficacité est de plus en plus conditionnée par la capacité à manager les flux d'information. (...)

2) Le capital immatériel. L'information (au sens global) est devenue un actif de type particulier dont l'importance s'accroît jusqu'à renverser l'ordre antérieur du capital, le capital matériel étant progressivement subordonné aux actifs immatériels. (...)

3) Valoriser l'information. L'information ne devient un facteur actif que dans une dynamique des flux. L'information prend son utilité en irriguant chaque point du système socio-artistique, chaque acteur du milieu de l'art. Mais cette circulation est le théâtre d'une transformation permanente des flux informationnels. (...)

4) Vers une intelligence collective. Enfin, l'information ne prend sa valeur effective que dans l'échange et le partage. La fertilisation croisée génère une information à forte valeur ajoutée et à haute valeur opérationnelle. (...) La fertilisation croisée génère une information à forte valeur ajoutée et à haute valeur opérationnelle. Cette fertilisation croisée, dont les possibilités sont démultipliées par les nouvelles technologies, implique la mise en place de réseaux d'artistes foyers de l'intelligence collective"»

Le Capital : tableaux, diagrammes & bureaux d'études de Nicolas Bourriaud, Lionel Bovier et Stéphane Dafflon, 1999, op. cit.

VISION DES RAPPORTS DE POUVOIR. Ces dernières années, la pensée **diagrammatique** a fait l'objet de nombreux développements dans une pensée plus politique, qui cherche à manifester et cartographier certains rapports de pouvoir. Patricio Dávila consacre son ouvrage *Diagrams of power* à ces approches dont les artistes se sont largement emparé.



John Goodchild avec Virginia Clive-Smith, *Oz n°8*, 1968, reproduit dans *Hippie Modernism: The Struggle For Utopia*, 2015, op. cit.

«Lorsque je dessine avec un crayon et du papier – que ce soit une idée, un vélo, un arbre généalogique ou un parc – je dessine un diagramme qui flotte entre mon concept d'une chose et la chose réelle. Je le dessine pour moi-même, pour m'aider à réfléchir, et aussi pour m'aider à communiquer avec les autres. Mon diagramme représente ce que je sais et/ou ce que je considère être vrai. Il utilise des lignes, des couleurs, du texte et des informations que j'ai rassemblées pour mettre en avant une vision de ce que je pense être important. Le mot diagramme vient du grec : écrire à travers. Un schéma n'est pas qu'un ensemble de gestes sur un avion. Ce n'est pas un objet statique. Puisqu'il fonctionne pour organiser des pensées et des faits sur le monde, un diagramme crée un effet : lorsque j'écris sur une page ou un écran, j'inscris également une ligne à travers le paysage ou entre les membres d'un groupe.

Cela peut être contre-intuitif, mais un diagramme décrit également une chose non visuelle. Il décrit un agencement de choses ressenties. Par exemple, je suis situé dans une carte de relations qui inclut un employeur, des étudiants, des réglementations, des bâtiments physiques, etc. Cela peut être considéré comme une machine abstraite où des parties différentes et interchangeables peuvent fonctionner directement ou indirectement les uns avec les autres. Ce qu'il est important de noter, c'est qu'il s'agit de structures flexibles et modifiables, qui se reproduisent dans différentes instances avec des parties légèrement différentes. La visualisation implique plusieurs processus tels que la collecte de données auprès de personnes et d'objets, le tri, l'analyse et la réanalyse des données, la représentation des données sous une forme tangible telle qu'une carte ou un graphique et, plus important encore, la circulation de cet artefact entre différentes personnes, experts ou organisations. Ainsi, en tant que processus, la visualisation organise les personnes et les choses.

C'est par ces deux sens de diagramme que j'en viens à l'idée d'un diagramme de puissance. C'est à la fois une œuvre visuelle qui représente et communique des idées ou des données ainsi qu'un processus qui agence les corps et les choses. Dans ces deux dimensions, je note la manière dont le pouvoir peut être représenté et exercé. En d'autres termes, un diagramme peut être utilisé pour montrer comment la puissance est distribuée et il peut également être la manière réelle dont la puissance est distribuée.

Les cartes font également ce genre de travail. Elles permettent de comprendre les caractéristiques d'un paysage et de ses habitants. Dès le début, elles ont été utilisées pour communiquer la compréhension d'un territoire habité ainsi que pour transporter la connaissance d'un lieu éloigné et nouvellement découvert vers un lieu de gouvernement central. Ainsi, les cartes ont souvent été utilisées pour contrôler un espace et dominer les gens. (...)

Diagrams of power de Patricio Dávila

Flashback

Expositions personnelles et évènements

Sélection d'après le site de la galerie Louis Legendre <https://www.galerie-louisgendre.com/>, qui donne une idée de la fréquence régulière des expositions de Treister, particulièrement en Allemagne, en France, au Royaume-Uni, en Australie et aux États-Unis (pays dans lesquels elle a régulièrement séjourné).

2023. *Kabbalistic Futurism*. P.P.O.W. New York, USA. *Habitable Futures*. Galerie Louis Gendre, Chamalières, France, conférence de Jean-Pierre Bibring

2021. *Technoshamanic Systems*. Mattflick (online) Matt's Gallery, Londres, Royaume-Uni

2020. *SURVIVORS*. school, Vienne, Autriche. *HFT The Gardener/Outsider artworks*. Österreichische Gesellschaft vom Goldenen Kreuze (OEGGK), Vienne, Autriche

2019. *The Escapist BHST (Black Hole Spacetime)*. Serpentine Galleries, Londres, Royaume-Uni. *From SURVIVOR (F) to The Escapist BHST (Black Hole Spacetime)*. Anneli Juda Fine Art, Londres, Royaume-Uni. *SURVIVOR (F)/The New Planet, Sunset Digital Billboards project*. IF Innovation Foundation, LA, USA.

2018. *Le voyage à Bordeaux de Suzanne Treister – Histoires parallèles et récits excentriques*. CAPC musée d'art contemporain de Bordeaux, France

2017. *Works from SURVIVOR (F)*. IMT Gallery, Londres, Royaume-Uni

2016. *HFT The Gardener*. P.P.O.W., New York, USA and Anneli Juda Fine Art, Londres, Royaume-Uni

2015. *HEXEN 2.0, Fig-2*. ICA, Londres, Royaume-Uni. *Post-Surveillance Art*. Acting Out festival, Primary, Nottingham, Royaume-Uni. *Rosalind Brodsky's Electronic Time Traveling Costumes*. Schaufenster am Hofgarten, Kunstverein München, Munich, Allemagne

2014. *Event: Post-Surveillance Art*. at Chisenhale Gallery, Londres

2013. *HEXEN 2.0*. Cleveland Institute of Art (CIA), Cleveland, Ohio et P.P.O.W. New York, USA. *Grimoire du Futur*. Espace Multimédia Gantner, Bourgogne, France

2012. *HEXEN 2.0*. D21 Kunstraum, Leipzig, Allemagne et Science Museum, Londres, Royaume-Uni

2011. *HEXEN 2.0, DEATH BE KIND*. Melbourne, Australie

2009. *MTB [Military Training Base]*. Alma Enterprises, Londres, Royaume-Uni

2008. *NATO Black Dog Publishing*. Londres, Royaume-Uni. *3 Projects*. Anneli Juda Fine Art, Londres, Royaume-Uni. *HEXEN 2039 and Alchemy*. Galerie Lorenz, Francfort, Allemagne et Alchemy P.P.O.W New York, USA

2007. *HEXEN 2039*. Skolska 28, Prague, République Tchèque et New Art Gallery Walsall, Royaume-Uni

2006. *HEXEN 2039, Multi-venue project across London*. Science Museum, British Museum, Londres, Royaume-Uni

2004. *Operation Swanlake*. Anneli Juda Fine Art, Londres, Royaume-Uni

2001. *Rosalind Brodsky – Music case history, Briefcase project*. Hollywood Hotel, Sydney, Australie

2000. *Sightings/Archives from the Institute of Militrionics and Advanced Time Interventionality*. Digimatter/Grey Matter, Sydney, Australie

1999. *Odyssey, (an investigation into the lives of Rosalind Brodsky and Pope Alice) Institute of Modern Art*. Brisbane, Australie. *No Other Symptoms – Time Travelling with Rosalind Brodsky*. CD ROM et performance d'ouverture (avec Richard Grayson, Susan Hiller, Pauline van Mourik Broekman, Elaine Pyke et James Flint) et installation vidéo *Ghosts of Maresfield Gardens*. Freud Museum, Londres, Royaume-Uni

1997. *Dying for your sins*. (CD ROM) Australian Centre for Contemporary Art, Melbourne

1996. *Kitsch'n Shrink*. Greenaway Gallery, Adelaide, Australie

1995. *O.Would you recognise a Virtual Paradise?*. Mizuma Art Gallery, Tokyo

1994. *O.Would you recognise a Virtual Paradise?and other paintings*. Contemporary Art Centre of South Australia, Australie

1993. *Recorded Evidence:Prosthetic Speech*. [RE] Gallery, Adelaide, Australie. *Software*. Union Gallery, University of Adelaide, Australie

1992. *Between the Clues lies the Evidence*. PostWest, Adelaide, Australie



Suzanne Treister par Matthew R. Lewis, impression gélatino-bromure, 1987, 180 mm x 185 mm, légué en 2019 par la succession de Matthew R. Lewis à la National Portrait Gallery

Sélection d'expositions collectives récentes, collaborations et festivals

Cette liste non-exhaustive donne une idée du travail de Treister ces 10 dernières années, par les titres des expositions et festivals: technologies et spiritualités, projection vers le futur, intelligences digitales, robotique, data, trous noirs et espace-temps, états modifiés de conscience...

2023. *Into the Black Hole*. Valkhof Museum, Nijmegen, Pays-Bas. *At the Edge of Heaven (The Female Vision)*. Museum Krona, Uden, Pays-Bas. *Growing to Infinity*. MLZ Art Dep, Trieste, Italie. *WORLDBUILDING: Jeux vidéo et art à l'ère digitale*. Centre Pompidou-Metz, Metz, France. *Imagine a Breath of Fresh Air*. Teatr and Galeria Studio, Palace of Culture and Science, Varsovie, Pologne. *Edenworld, Le Bel Ordinaire*. Billère, France. *HUMAN IS*. Schinkel Pavillon, Berlin, Allemagne. *A model, a map, a fiction*. Transmediale 2023, Berlin, Allemagne.

2022. *Minimal Art Gallery/Take advantage of the moment*. Albertinum, Dresden State Art Collections, Dresdes, Allemagne. *Dreaming Quantum Futures*. Goethe Institut's Living in a Quantum State programme, Somerset House, London, Royaume-Uni. *Spiritual Technology*. High Line, New York, USA. *Suzanne Treister Kabbalistic Futurism/Manuscripts/Audio2*. Montez Press Radio, New York, USA. *Tactics of Augmented Dreams*. La Verrière – Fondation d'entreprise Hermès, Bruxelles, Belgique. *R.A.W. or the sirens of Titan*. Kunstmuseum + Kunsthalle Appenzell, Suisse. *Not Without My Ghosts*. Hayward Gallery Touring exhibition, Glynn Vivian Art Gallery, Swansea, Pays de Galles.

2021. *Back to Future*. Technikvisionen zwischen Science-Fiction und Realität. Museum für Kommunikation, Berlin, Allemagne. *Data Streams*. The Glucksman, University College Cork, Irlande. *Open World: Video Games & Contemporary Art*. Oklahoma Contemporary Arts Center, Oklahoma, USA. *Ha Ha Ha, l'humour de l'art*. Kanal – Centre Pompidou at ING Art Center, Bruxelles, Belgique. *The World is Flat Again*. Muzeum Sztuki, Lodz, Pologne. *Activist Neuroaesthetics: Part 2: Sleep and Altered States of Consciousness*. Kunstverein am Rosa-Luxemburg Platz, Berlin, Allemagne. *The Unbody, an online exhibition*. P.P.O.W. Gallery, New York USA. *Constellations #2*. Espace multimédia Gantner, Bourgogne, France. *Age of You: a kaleidoscopic exploration of the extreme self*. Jameel Arts Centre, Dubai, United Arab Emirates.

2020. *Nature of Robotics: An Expanded Field*. EPFL Pavilions, Swiss Federal Institute of Technology, Lausanne, Suisse. *BIG DÖT@! BIG MONEY!*. Halle 14 – Zentrum für zeitgenössische Kunst, Leipzig, Allemagne. *I've Never Seen The Sky Like This Before...*. Southwest Contemporary, Adelaide, Australie. *The new outside*. Upstream Gallery, Amsterdam, Pays-Bas (online) <https://upstream.gallery/>. *Rhizomatic Spell*. Kvalitar Gallery, Prague, République Tchèque.

2019. *Narcisse ou la floraison des mondes*. Frac Nouvelle-Aquitaine MÉCA, Bordeaux, France. Mud Muses. A Rant About Technology. Moderna Museet, Stockholm, Suède. *Hadaly et Sowana, cyborgs et sorcières*. Espace Multimédia Gantner, Bourgogne, France. *What Lies Within: Centre of the Core*. Museum of Contemporary Art and Design (MCAD), Manille, Philippines. *Computer Grrrrs*. MU, Eindhoven, Pays-Bas. *Through the Black Mirror*. en association avec *Reality Turn conference*. Luznava Manor, Rezekne, Lettonie. *You Say You Want a Revolution: Records & Rebels 1966-70*. Melbourne Museum, Melbourne, Australie.

2018. *The War of Nerves: Psychological Landscape of the Cold War*. The Wende Museum, The Armory, Culver City, Californie, USA. *Cloudbusters. Intensity vs Intension*. Tallinn Print Triennial. Contemporary Art Museum of Estonia (EKKM), Tallinn, Estonie. *Altered States. Substances in Contemporary Art*. Kunstpalais & Städtische Sammlung Erlangen, Allemagne. *Perpetual Uncertainty*. Malmö Konstmuseum, Suède.

2017. *Techno-ésotérisme et animisme digital*. Festival international des Arts multimédia GAMERZ 13ème édition, Aix-en-Provence, France. *Haunted Machines & Wicked Problems: Myth, Magic & Monsters*. Casco/Fotodok, Impakt Festival, Utrecht, Pays-Bas. *The World Without Us*. Mali Salon, Museum of Modern and Contemporary Art, Rijeka, Croatie.

2016. *The Fevered Specters of Art*. Edith-Russ-Haus, Oldenburg, Allemagne. *Third Nature: On Infrastructure, Alchemy and its Futures*. CCS Bard Hesse! Museum, Annandale-on-Hudson, New York, USA. *WE transFORM: Design between Dystopia and Utopia*. Neues Museum, Nuremberg, Allemagne.

2015. *Infosphere*. ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe, Allemagne. *Control Mode Feedback*. HALLE 14, Leipzig, Allemagne. *Algorithmic Rubbish: Daring to Defy Misfortune*. Stedelijk Museum Bureau Amsterdam (SMBa), Amsterdam, Pays-Bas.

2014. *The Art of Tarot*. The Bank, Eye, Suffolk, Royaume-Uni. *Imagination of Matter: An exhibition in memory of Monica Ross*. New School House Gallery, York, Royaume-Uni.

2013. *Systemics #2 – As we may think (or the next world library)*. Kunsth! Aarhus, Danemark. *Radical Enlightenment. A Symposium on Cybernetics and the Soul*. Palais de Tokyo, Paris, France.

Treisterienne - vendredi 10 novembre 2023

Treisterienne - vendredi 10 novembre 2023

Glossaire

Alchimie : science occulte en vogue au Moyen Âge, née de la fusion de techniques chimiques gardées secrètes et de spéculations mystiques. Voir les développements p. 37 et s. ci-dessus.

Cybernétique : projet inter-disciplinaire (informatique, biologie, physiologie, économie, psychologie et anthropologie notamment) dont les principales recherches ont eu lieu de 1942 à 1953, visant à élaborer une science qui utilise les résultats de la théorie du signal et de l'information pour développer une méthode d'analyse et de synthèse des systèmes complexes, de leurs relations fonctionnelles et des mécanismes de contrôle. Cet ensemble de recherches s'articule autour du concept clé de rétroaction (en anglais : feedback) pour proposer une théorie de la commande, de la régulation et de la communication qui ferait le parallèle entre l'animal et la machine. Ce corpus est aux fondements de l'élaboration des sciences cognitives, de l'intelligence artificielle, de la robotique, de la cybersécurité, des thérapies systémiques de l'école de Palo Alto et des théories biologiques de l'auto-organisation.

Diagrammatique (pensée) : techniques et méthodes liées à l'utilisation, à la conception et à l'analyse de diagrammes, dont la représentation visuelle simplifiée permet d'illustrer et modéliser des relations, structures ou processus complexes depuis une somme d'inforations, données ou concepts.

Dystopie : récit de fiction dépeignant une sombre société imaginaire organisée de telle façon qu'il soit impossible de lui échapper. Le Larousse précise que dans ce récit, les dirigeants peuvent exercer une autorité totale et sans contrainte de séparation des pouvoirs, sur des citoyens qui ne peuvent plus exercer leur libre arbitre.

Esotérisme : désigne des enseignements secrets réservés à des initiés. Le terme est parfois utilisé en langage populaire pour qualifier des courants de pensée marginaux à composante secrète ou étrange. Voir aussi les développements p. 37 et s. ci-dessus.

Gématrie : forme d'exégèse propre à la Bible hébraïque dans laquelle la valeur numérique des lettres et des phrases est additionnée pour les déchiffrer et les interpréter. Cette forme de numérologie est liée à l'étude et compréhension de textes sacrés. Le mot dérive du grec signifiant 'géométrie'.

Graphein : en grec, le sens premier signifie 'faire des entailles' ou 'graver des caractères, écrire mais aussi dessiner ; si bien que le terme correspond dans l'art contemporain à une forme où images et textes sont entrelacés, intriqués.

Hantologie : néologisme inventé par Jacques Derrida pour désigner la manifestation d'une trace de l'être qui, à la fois visible et invisible, et issu du passé, hante le présent. Derrida développe cette notion dans son essai *Spectres de Marx*

daté de 1993, avec l'exemple du communisme qui, bien que disparu dans sa forme originelle, continue d'exister implicitement dans les esprits.

Hétéronyme : se dit d'un mot qui, identique par la graphie, possède plusieurs prononciations et sens différents. En littérature, il s'agit d'un pseudonyme utilisé par un écrivain pour incarner un auteur fictif possédant une propre imaginaire et un style littéraire particulier.

John Dee : né en 1527 et mort en 1608 ou 1609, Dee est un savant britannique mêlant plusieurs disciplines (dont mathématiques, astronomie, astrologie, géographie) qui a consacré une grande partie de sa vie à l'**alchimie**, à la divination et à l'occultisme. Il a ouvert la voie à l'étude des sciences et de la magie, à un moment où l'on commençait à différencier les deux notions. Réputé comme l'un des hommes les plus cultivés de son époque, il était ardent défenseur des mathématiques, astronome réputé et expert en navigation, ayant lui-même formé la plupart des hommes qui dirigèrent les expéditions des grandes découvertes de l'Angleterre. Régulièrement, il s'est appuyé sur des états de transe pour développer des écritures occultes censées expliquer toutes choses. Certaines sont contenues dans *Monas hieroglyphica (La monade hiéroglyphique)* publié en 1564, qui trouve sa clé dans la **kabbale** chrétienne et dans les recherches autour d'une supposée géométrie des anges. Le British Museum possède de nombreux objets lui ayant appartenu, qu'il utilisait pour la plupart lors de conférences spirituelles, dont le *Speculum* ou *miroir de Dee*, objet de culte aztèque à la forme semblable à celle d'un miroir à main, rapporté en Europe en 1520. Treister l'évoque dans certains de ses travaux liés à la **vision à distance**.

Kabbale : tradition juive et chrétienne donnant une dimension mystique et allégorique à la Bible.

Métavers : espace entièrement virtuel dans lequel des personnes interagissent à travers des avatars. Le terme est régulièrement utilisé pour décrire une version future d'Internet avec des espaces virtuels, immersifs, persistants, collectifs et partagés, créés depuis une réalité numérique et physique améliorée, accessibles via n'importe quel appareil connecté et alimentés par une monnaie non fongible type NFT (non fongible token) ou cryptomonnaies, dont l'échange s'appuie sur une blockchain. Un **métavers** permet d'acheter et vendre des produits et des services, et de proposer une expérience par le biais de la reconstitution 3D.

Palo Alto (mouvement) : désigne un courant de pensée démarré dans les années 1950, ayant pris le nom de la ville où se situe l'université de Stanford. Ce courant est souvent cité en psychologie, psychosociologie et sciences de l'information et de la communication, en lien avec les concepts de la cybernétique et théorie des systèmes. Il est notamment à l'origine de la thérapie familiale et de la thérapie brève dite systémique et stratégique.

Post-modernisme : en littérature et philosophie, mouvement initié par Jean-François Lyotard, ayant conduit au concept

de déconstruction. En architecture : mouvement de réaction à la modernité théorisée par le critique d'art Charles Jencks, qui réinscrit l'architecture dans le fil d'une histoire générale des mouvements artistiques, avec un retour aux motifs et compositions empruntés au passé, et un éclectisme portant aussi bien sur la culture populaire et son expression commerciale (type 'vernaculaire commercial' de Robert Venturi) que sur la culture savante (type 'néoclassique' de Ricardo Bofill). Ce courant majeur de la création architecturale – et plus généralement artistique – de la fin du 20^{ème} siècle, tente d'introduire une distance critique par rapport au discours moderniste alors devenu hégémonique. En Europe, ce discours critique emporte décontextualisation sociale, politique et géographique de l'urbanisme moderne.

Holographique (principe) : conjecture spéculative de la physique théorique dans le cadre de la gravité quantique, selon laquelle toute l'information contenue dans un volume d'espace peut être décrite par une théorie qui se situe sur les bords de cette région. Par exemple, une pièce donnée d'une maison et tous les événements qu'elle contient pourraient être modélisés complètement par une théorie qui prendrait en compte uniquement ce qui se passe au niveau des murs de cette maison. Proposée par Gerard 't Hooft en 1993, puis améliorée par Leonard Susskind en 1995, cette conjecture vise notamment à approcher le fonctionnement des trous noirs, en particulier au regard de leur entropie.

Taxinomie : science des classifications.

Technopolitique : réflexion inédite née il y a une dizaine d'année, qui entremêle et renouvelle les rapports entre technologie et politique pour considérer l'organisation des forces jusqu'à la prise de décision – notamment publique ou citoyenne – à travers le recours aux outils numériques.

Transcendental : terme technique de la philosophie qualifiant un domaine de connaissances – les connaissances transcendentales – ou le mode d'accès à ce domaine. On distingue généralement deux mouvements : Kant et Husserl. Pour Kant, 'transcendental' se dit de tout ce qui est condition de possibilité appliqué à la connaissance, ce terme qualifie ainsi les conditions de connaissance a priori des objets. Pour Husserl, ce terme désigne le « motif origine » qui donne son sens depuis Descartes à toutes les philosophies modernes.

Vision à distance : méthode de perception extrasensorielle (en anglais *remote viewing*) faisant appel aux cinq sens du corps humain et à l'intuition, qui est censée permettre à une personne d'accéder à des informations ou des événements éloignés dans l'espace ou dans le temps, sans avoir de contact direct avec eux. Malgré les nombreuses critiques du milieu scientifique, elle a fait l'objet de plusieurs études pendant la guerre froide, dans le cadre de programmes de renseignement secrets par les gouvernements américain et russe, ce qu'a confirmé la levée partielle du secret défense militaire aux États-Unis dans les années 1990.

Bibliographie

Autour des thèmes de Treister

Références bibliographiques classées par ordre alphabétique depuis le titre de l'ouvrage

Aerial Life. Spaces, mobilities, affects de Peter Adey, Royal Geography Book Series, Editions Wiley-Blackwell, 2010

Archéologies du futur. Le désir nommé utopie de Fredric Jameson, Editions Max Milo collection l'Inconnu, Lonrai, 2007 (Sainte Geneviève)

Art et science-fiction, la Ballard connection. Textes de Lawrence Alloway, James Graham Ballard, Reyner Banham, Richard Hamilton, Peter Hutchinson, Eduardo Paolozzi, David Pringle, Robert Smithson, Eugénie Tsai, Thomas A. Zaniello, sous la direction de Valérie Mavridorakis, Editions Mamco, 2011 (Kandinsky)

Celui qui naît : le dieu du futur II de Jean-Charles Pichon, Editions Planète, Paris, 1967

Contre-culture dans la photographie contemporaine, une somme expérimentale de Michel Poivert, Editions Textuel, Paris, 2022

Cosa Mentale. Art et télépathie au XXe siècle de Pascal Rousseau, Editions Gallimard / Centre Pompidou Metz, 2015 (Kandinsky et ENSBA)

Définir la fiction. Du roman au jeu d'échec d'Olivier Caïra, Editions EHESS, Paris, 2011

Définition du métavers (métaverse) par Mary K. Pratt et Diann Daniel, article en ligne sur LeMagIT, URL : https ://www.lemagit.fr/definition/Metavers-metaverse [consulté le 10 mars 2023]

De la critique. Précis de sociologie de l'émacipation de Luc Boltanski, Editions Gallimard NRF, Paris, 2009

De l'avantage (ou non) de définir la science-fiction (comme expérience de pensée) de Bastien Descombes, ReS Futuraa (en ligne), revue d'études sur la science-fiction, n°20, 2022, mis en ligne le 12 décembre 2022, URL : https ://doi.org/10.4000/resf.11316 [consulté le 15 mars]

De l'écriture des marges aux marges de l'écriture. Enrichir les normativités scientifiques ! d'Amélie Pierre, Communications, Information médias théories pratiques, Vol. 39/2, 2022, URL : https ://doi.org/10.4000/communication.16689 [consulté le 31 janvier 2023]

De quels devenirs-minoritaires sommes-nous les chercheur-e-s ? Expériences d'engagement dans la recherche collaborative et l'écriture créative de Jean-Paul Payet, Verena Richardier, Zakaria Serir et Diane Rufin, Communication, Information médias théories pratiques, Vol. 39/2, 2022, URL : https ://doi.org/10.4000/communication.16365 [consulté le 03 février 2023]

Des opérations d'écriture qui ne disent pas leur nom de Franck Leibovici, Editions Questions théoriques Collection Forbidden beach, imprimé en Europe, 2020

Diagrams of power. Visualizing, Mapping, and Performing Resistance de Patricia Dávila, avec des écrits et travaux de Joshua Akers, Burak Arkan, Josh Begley, Joseph Beuys, Alexis Bhagat, Vincent Brown, Bureau d'Études, Teddy Cruz, Department of Unusual Certainities, Peter Hall, Alex Hill, W.E.B. DuBois, Patricia Dávila, Catherine D'Ignazio, Forensic Architecture, Fonna Forman, Terra Graziani, Iconoclastistas, Lucas LaRochele, Eliana MacDonald, Julie Mehretu, Lize Mogel, Ogimaa Mikana, Margaret Pearce, Laura Poitras, Philippe Rekacewicz, Sheila Sampath, and Visualizing Impact, Illustrations de Ali Qadeer et Patricia Pastén, Editions Princeton, Tallin, 2019

Du moment épistémique de l'écriture (1947-1983) de Jean-Gérard Lapacherie, revue Poétique 2009/3 n° 159, pages 259 à 274, Editions du Seuil

Ecrire l'écran. Revue Back Office #3, Revue de design graphique et pratiques numériques, sous la direction de Kévin Donnot, Élise Gay et Anthony Masure, Editions B42 et co-édition Fork Éditions, 2019

Elaouf Collection. Centre d'art psychédélique. Paris, 2023, URL : https ://psychedelic.fr/ [consulté le 16 février 2023 avec la page contenant le lien pdf vers la collection https ://psychedelic.fr/collection.html]

Elargissement (dedicated to Konrad Lorenz). I accuse. Hostile Workshop. Psychedelic labyrinth de Jean Toche, Ralph Ortiz et Nam June Paik, Editions Galerie Le Zodiaque, Bruxelles, 1968

Expériences de pensées et théories de la fiction. Les expériences de pensée : entre philosophie, sciences, littérature et arts de Jean-Pierre Cometti, Colloque ENS des 03 et 04 octobre 2014., Paris, URL : https

://www.academia.edu/12575153/Exp_%C3%A9riences_de_pens%C3%A9e_et_th%C3%A9ories_de_la_fiction [consulté le 10 avril 2023]

Figures du graphéin. Artsplastiques, littérature, musique sous la direction de Bruno Duborgel, Publications de l'université de Saint-Etienne, 2000

Graphisme et schématisation. La schématisation et la «pensée graphique». Logique circulaire et pensée graphique : les pièges à concepts. Profils de schématisation I & II. Schématisation esthétique, articles de vulgarisation scientifique de Jean-Luc Michel parus sur le site de la distanciation, années 2000, URL : https ://www.jeanlucmichel.com/Distanciation/Schematisation.Present.html [consulté le 31 janvier 2023]

Guillaume Bijl. L'archéologie de notre civilisation de Fabien Danesi, Critique d'art, Actualité internationale de la littérature critique sur l'art contemporain, automne 2011, n°38, mis en ligne le 16 février 2012, consulté le 14 février 2023. URL : http ://journals.openedition.org/critiquedart/1519 [consulté le 4 février 2023]

Hippie modernism : the struggle for utopia sous la direction d'Andrew Blauvelt, Editions Walker Art Center, Minneapolis, 2015, http ://critiquedart.revues.org/23423

L'Art psychédélique de Robert E. L. Masters et Jean Houston, avec la collaboration de Barry N. Schwartz et du Prof. Stanley Krippner, sous la direction de Marshall Lee, traduit de l'américain par Marie-Anne Pini, Editions Robert Laffont, Paris

L'art vidéo. Volume 1. Les débuts. Années 1970-1980 : «J'apprends de la vidéo ce que la vie est», Nam June Paik. Volume 2. Entre cinéma et installation. Années 1990-2000 : «Je ne m'intéresse pas à la question du médium, je ne fais pas de vidéos», Pierre Huyghe. Volume 3. Redéfinitions contemporaines. Années 2010 : «La question fondamentale est tout simplement : comment voyons-nous ?», Hito Steyerl. Editions Artpress, Les grands entretiens, Paris, 2019

Le Capital : tableaux, diagrammes & bureaux d'études de Nicolas Bourriaud, Lionel Bovier et Stéphane Dafflon, Centre Régional d'Art Contemporain du Languedoc-Roussillon, 1999

L'écriture sans écriture. Du langage à l'âge numérique de Kenneth Goldsmith, traduit par François Bon, Jean Boîte Editions, Paris, 2018

Le degré zéro de l'écriture de Roland Barthes, Editions du Seuil collection Points, Paris, 1972

Le Geste et la Parole - tomes 1 & 2 d'André Leroi-Gourhan préfacé par Anne Lehoërf, Editions Albin Michel collection Espaces Libres Poche, Paris, 2022

Le monde en plus étrange : à propos du concept d'«astrangement» en théorie de la science-fiction de Simon Spiegel, Simon Bréan et Margot Châtelet, ReS Futuraa, revue d'études sur la science-fiction, Science Fiction Studies 20/2022, URL : https ://doi.org/10.4000/resf.11457 [consulté le 12 février 2023]

Les cadres de l'expérience dans la sociologie d'Erwin Goffman de Natalie Rigaux et Jean Wizet, Editions La Découverte, Paris, 2014, p. 65 à 76

Les détours du savoir. Expérience de pensée, fiction et réalité de Delphine Bellis et Étienne Brun-Rovet, Editions Nouveau Monde, Collection CIES La Sorbonne, Paris, 2009

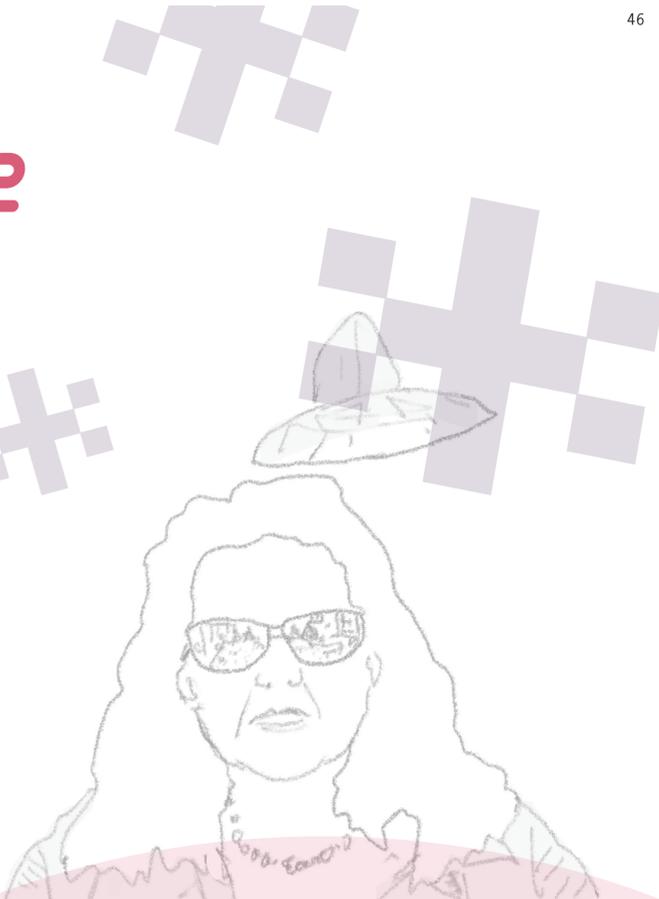
Les images astrologiques au Moyen Âge et à la Renaissance. Spéculations intellectuelles et pratiques magiques (XIIe-XVe) de Nicolas Weil-Parot, Editions Champion, collection Sciences, techniques et civilisations du Moyen Âge à l'aube des Lumières, Paris, 2002

L'Ennéagramme et la Kabbale : Lecture de l'âme de Howard Addison, Editions Broché, 1999

Les pouvoirs de l'enchantement. Usages politiques de la fantasy et de la science-fiction d'Anne Besson, Editions Vendémiaire, Paris, 2021

Le regard ésotérique de Jean-Pierre Laurant, Editions Bayard, Paris, 2001

L'ésotérisme. Que sais-je ? d'Antoine Faivre, Editions PUF, 5ème édition, Paris, 1993



L'ésotérisme contemporain et ses lecteurs. Entre savoir, croyances et fictions de Claudie Voisenat et Pierre Lagrange, préface de Daniel Fabre, Editions BPI Centre Pompidou, Paris, 2013

L'ésotérisme. Thèmes, motifs et acteurs d'une culture en train de se faire de David Bisson, Cahiers d'études du religieux, recherches interdisciplinaires, édités par le Laboratoire CRISES de l'Université Paul Valéry, Montpellier, 2016

Les portes du possible. Art et science-fiction sous la direction d'Alexandra Müller et Alain Damasio, catalogue d'exposition, Editions du Centre Pompidou de Metz, 2022

Les vaisseaux de Bordeaux, ésotérismes éclairants, essai de Patrick Gyger en postface de l'ouvrage Les vaisseaux de Bordeaux, Suzanne Treister, Editions Silvana Editorale, Milan, 2017

Le tarot histoire, iconographie, ésotérisme de Gérard Van Rijnberk, Editions Dervy (groupe Guy Trédaniel, depuis l'édition originale Derain de 1947), Paris, 2019

Levitation : the science, myth and magic of suspension de Peter Adey, Reaktion books, 2017, URL : http ://journals.openedition.org/critiquedart/27298 [consulté le 31 janvier 2023]

L'intelligence artificielle, vers un nouveau régime visuel. Dossier de la revue L'art même n°89, Chronique des arts plastiques de la fédération Wallonie-Bruxelles, 1er quadrimestre 2023

Lire et penser en milieux numériques. Attention, récits, technogénèse de N. Katherine Hayes, Editions ellug, Université Grenoble Alpes, 2016

Meta- and Inter-Images in Contemporary Visual Art and Culture de Carla Taban, Editions Leuven University Press, Leuven, 2013

Naissance d'une contre-culture de Théodore Roszak, Editions La Lenteur, traduction de l'anglais par Julien Besse, Quincy-sous-Sénart, 2021

Neuromancien de William Gibson traduit par Jean Bonnefof, Editions La Découverte, 1985

Notations. Diagrammes & Séquences de Bernard Tschumi, Editions Somogy, Paris, 2014

Penser par Diagrammes, Cahier philosophiques 2020/4 N° 163, Editions Vrin

Pour une poétique de la science-fiction. Études en théorie et en histoire d'un genre littéraire de Darko Suvin, traduction de Gilles Héault, Editions Presses de l'université du Québec, collection Genres et discours, Montréal, 1977

Principes généraux de l'écriture sacrée égyptienne de Jean-François Champollion, Editions de l'Institut d'Orient, Paris, 1984

Psychedelic Art. An Exploration of the Psychedelic Aesthetic in Art par le site artincontext, URL : https ://artincontext.org/psychedelic-art/. Prétoria, 2022 [consulté le 31 janvier 2023]

Psychedelic art par Robert E. L. Masters et Jean Houston, Editions Alexandria's Library, Grove Press,

1968

Psychedelic art par Robert E. L. Masters et Jean Houston, édité par la galerie Bischofberger Steinwiesplatz, Zürich, 1968

Psychedelic: Optical and Visionary Art since the 1960s de David S. Rubin, Editions The MIT Press, Cambridge, 2010

Quand les mondes entrent en collision d'Alice Carabéian, Critique d'art actualité internationale de la critique sur l'art contemporain, n°58, printemps-été 2022, p. 34 à 43

Renaissance du philosophe-artiste. essai sur la révolution visuelle de la pensée de Bruno Cany, Editions Hermann, Paris, 2014

The fourth dimension: toward a geometry of higher reality de Rudy Rucker, Editions Houghton Mifflin Company, Boston, 1984

Thomas Huber : science-fiction de Jean-Hubert Martin, Editions Galerie Louis Carré & Cie, Paris, 2006 (écarté)

Penser par le diagramme de Gilles Deleuze à Gilles Châtelet de Bénédicte Letellier, Revue TLE, n°22, Presses Universitaires de Vincennes, 2004, DOI : 10.58282/acta.962

Psychedelic. Optical and visionary art since the 1960s de David S. Rubin, Robert C. Mordan et Daniel Pinchberg, Editions MIT Press, Cambridge, 2011

SF : festival international de la science-fiction et de l'imaginaire de Metz (1976-1986) de Béatrice Josse et Hélène Meisel, Editions 49 Nord 6 Est, Frac Lorraine, Metz, 2014

Technopolitique des réseaux sociaux par Asma Mhalla, Le grand continent, juin 2022

The Artist in the Counter-culture. Bruce Conner to Mike Kelley and other tales from the edge de Thomas Crow, Editions Princeton University Press, Oxford, 2023

Traité de géométrie sacrée. Théorie et pratique de Robert Lawlor, Editions Broché - Illustré, 2018

Visual culture d'Alexis L. Boylan, Editions MIT Press, Cambridge, 2020

Entretiens avec Suzanne

Entretiens accessibles depuis le site de Suzanne Treister https ://www.suzannetreister.net/inf/interviews.html [consulté le 22 octobre 2023]. *Quand ils n'ont pas de titre, les entretiens sont classés par ordre alphabétique des noms de famille des journalistes.*

15 Questions about Hexen 2039, entretien avec Angélique van Engelen, mars 2007

Cybernetics and the post-surveillance age, entretien avec Ashleigh Kane, revue *Dazed and Confused*, octobre 2014

Entretien avec Lars Bang Larsen, revue *Frieze*, n°231, Nov/Dec 2022

Entretien avec Alex Bennett, revue *Novembre*, 18 décembre 2016

Entretien avec Nadine Botha, *DAMN° MAGAZINE* n°75, février 2020

Entretien avec Rolf Clement à propos de l'exposition *3 Projects* au centre Annelý Juda Fine Art de Londres, Deutschlandfunk - Kultur heute, 10 novembre 2008

Entretien avec Josie Demuth, *La Bouche*, n°3, septembre 2009

Entretien avec Alice Finney, revue *Fukt #17. The Words Issue - Written Drawings*, Berlin, octobre 2018

Entretien avec Beatriz García, revue *Láudano*, Espagne, août 2017

Entretien avec Omar Kholeif - publié dans le catalogue accompagnant l'exposition par Constant Dullaart à la galerie Carroll/Fletcher, Londres, avril 2014

Entretien avec Marie Lechner dans le cadre de l'exposition *Welcome to the Future! the floppy cd-rom revolution (or the short life of born-digital art)*, IMAI Bruxelles, février 2015

Entretien avec Boris Ondreika, exposition *RARE EARTH* au Thyssen-Bornemisza Art Contemporary/tba21.org / Augarten, Vienne, février 2015

Entretien avec Rachel Potts, revue *GarageLand. Future Issue*, Londres, mai 2010

Entretien avec Morgan Quaintance, *Resonance FM*, 7 février 2018

Entretien à propos de l'exposition *SURVIVOR (F)* à l'*Image Music Text (IMT) Gallery* avec Maggie Roberts and Lucy Sames, Londres, novembre 2017

Entretien avec Federica Tattoli, magazine *Fruit of the Forest*, à propos de l'exposition *SURVIVOR (F)* à l'IMT Gallery, Londres, octobre 2017

Entretien avec Fatos Üstek à propos d'*HEXEN 2.0* pour fig-2, ICA Londres, avril 2015

Entretien avec Joël Vacheron, revue *IDP4041*, Suisse, novembre 2018

From Fictional Videogame Stills to Time Travelling with Rosalind Brodsky 1991 - 2005, essai de Suzanne Treister paru dans *Videogames and Art*, Editions Andy Clarke, Grethe Mitchell, Publ. Intellect Books, UK, 2007

HFT The Gardener, entretien avec le Liverpool Biennial, septembre 2016

In conversation with Suzanne Treister on her War Artists series, Alexander Roob, Melton Prior Institute, Dusseldorf, 20 février 2009

Kabbalistic Futurism, entretien avec Ángel Azamar



Suzanne Treister à Bordeaux, 2017. © Stéphane Lartigue

SURVIVOR RED (F)



d'après Suzanne Treister, *Kabbalistic Futurism*, 2021-22 (haut gauche) et *SURVIVOR (F)/Red Algorithm Apocalypse*, 2017 (bas gauche). © Treister

