

# « ARCHITECTURES ET PALAIS DE MÉMOIRE »

---

*Bertrand Gervais  
et Jean-Marie Dallet*

**Faisons encore une fois ce que nous avons fait  
précédemment, en modelant dans nos âmes je ne sais  
quelle figure de cire. Faisons à présent dans chaque âme  
une sorte de colombier avec toutes sortes d'oiseaux,  
les uns vivant en troupes et séparés des autres,  
les autres par petites bandes, et quelques-uns solitaires  
et volant au hasard parmi tous les autres<sup>1</sup>.**

- Platon, *Théétète* -

Les nouveaux palais de mémoire prennent la forme d'architectures complexes. Ce sont nos bibliothèques, nos archives et nos musées, construits pour conserver et valoriser notre patrimoine. Ce sont aussi des structures informatiques, des bases de données constituées en écosystèmes ou encore des fermes de serveurs, qui alimentent le flux de données sur le réseau. Si la pratique des palais de mémoire est ancienne, les premières mentions se retrouvant chez Cicéron, dans son *De oratore*, l'idée d'une structuration de la mémoire n'a jamais été aussi vive, pour ne pas dire persistante. Nous, êtres de l'oubli et de la distraction, nous nous sommes entourés de dispositifs qui nous rappellent à l'ordre et à l'attention, d'appareils mobiles qui nous accompagnent dans nos recherches en nous couplant à une encyclopédie vivante, simple à consulter et toujours disponible. Nous vivons maintenant à la manière d'insectes dotés d'un exosquelette, même si le nôtre n'est pas composé de chitine, mais de *bits* d'informations, de données que nous identifient, nous informent, nous divertissent et, de plus en plus, nous définissent.

Sans entrer dans des scénarios apocalyptiques, du type *Terminator* ou *The Matrix*, nous évoluons dans un univers électrifié, où l'information est devenue la denrée par excellence. L'informatique est un développement singulier de cette électrification de nos vies. Et nous sommes maintenant, semble-t-il, à la lisière d'une culture numérique, une culture qui repose tout entière sur l'efficacité des architectures de mémoire. Pas étonnant que le sujet s'impose dès qu'il s'agit de réfléchir aux formes de l'imaginaire contemporain et à ses pratiques culturelles

<sup>1</sup> Platon, *Théétète*, Paris, Garnier-Flammarion, 1967, p. 149.

et artistiques. Car les projets qui reposent sur ces informations données en partage, sur ces bases de données rendues publiques, qui se voient sollicitées, mises en relation, manipulées, réorientées, voire détournées se multiplient. Ce sont des formes symboliques complexes redevables d'investissements esthétiques multiples et parfois même divergents.

Toute mémoire est architecturée. Toute mémoire est construite. Sans mise en relation, sans balisage, il ne peut y avoir de rappel. Nous sommes au cœur même de ce qui nous définit comme sujets. Comment nous souvenons-nous ? Comment organisons-nous les éléments de notre mémoire ? Utilisons-nous des mementos, des notes, des albums ? Suivons-nous les fils entremêlés de nos expériences passées, espérant qu'elles nous mettront sur la bonne piste et nous mèneront à l'engramme recherché ? Pratiquons-nous l'association libre, sensibles aux détours de notre propre musement, terme défini initialement par C. S. Peirce ? Pianotons-nous sur notre clavier, espérant que le moteur de recherche de notre ordinateur, quand ce n'est pas celui de Google, nous fournira la réponse attendue ?

Pascal Quignard, dans un petit livre intitulé *Le Nom sur le bout de la langue*, revient sur cette scène, amusante au demeurant, qui consiste à avoir perdu le mot qu'on s'apprêtait à utiliser. Il montre pourtant que les défaillances de la mémoire, même dans ses formes les plus banales, ouvrent la voie à la plus grande des béances et des détresses. Avoir oublié un mot, l'avoir sur le bout de la langue est, dit-il, « l'expérience où l'oubli de l'humanité qui est en nous agresse<sup>2</sup> ». Le mot sur le bout de la langue nous rappelle que la mémoire n'est pas un acquis, comme la respiration ou le regard, mais une construction, avec ses limites et ses zones d'ombre, avec ses grandes artères, ses ruelles et ses culs-de-sac, une architecture susceptible à tout moment de se replier sur elle-même, révélant ses propres failles.

D'ailleurs, pour Quignard, la fonction de la mémoire n'est pas celle du stockage, c'est avant tout « celle de l'élection, du prélèvement, du rappel et du retour d'un unique élément au sein de ce qui a été stocké en bloc. [...] La mémoire est d'abord une sélection de ce qui est à oublier, ensuite seulement une rétention de ce qu'on entend

<sup>2</sup> Pascal Quignard, *Le Nom sur le bout de la langue*, Paris, Gallimard, 1993, p. 57.

mettre à l'écart de l'emprise de l'oubli qui la fonde<sup>3</sup>». C'est dire que la mémoire, dans ce portrait, n'est pas tant un contenant qu'un ensemble d'opérations qui viennent organiser, architecturer un contenu.

Si l'oubli est le seuil de la rationalité et de la conscience, les architectures de mémoire ont pour but de donner un rôle à ce seuil, de le transformer, d'une simple ligne servant à distinguer l'intérieur de l'extérieur, en véritable passage, en un espace qui peut être traversé et qui donne accès à un lieu lui-même organisé. Elles rendent les données accessibles, elles leur assurent une lisibilité et, par conséquent, une signification. Or, faire parler les données, c'est bien l'un des enjeux des architectures de mémoire. Qu'est-ce qui a été retenu et enregistré, de quelle manière l'intégrité des données a-t-elle été préservée, comment organiser ces données pour ne pas les perdre dans le lot, et ensuite, chercher à déterminer ce qu'elles signifient? Car les données ne signifient pas toutes seules, il faut les interroger.

Les bases de données sont les nouveaux palais de mémoire, une mnémotechnie en acte, qui est passée de structures imaginaires, telles que le colombier de Platon, à de véritables architectures, que leur présence soit tacite ou explicite. Les bases de données sont visibles quand on enregistre des documents sur une disquette, un disque dur ou un serveur. Le développement de la micro-informatique et des ordinateurs graphiques a rendu conviviale et presque agréable cette manipulation des informations. Les bases se font beaucoup plus discrètes dès lors qu'elles se complexifient, se multiplient et en viennent à être distribuées sur un réseau informatique. Entrer le terme « architecture » sur le moteur de recherche de Google permet d'obtenir environ 3 milliards de résultats en 0,60 seconde. Que représente ce chiffre? Quelle infrastructure informatique est requise pour réaliser une telle prouesse? L'efficacité des résultats obtenus fait oublier l'architecture de données qui est à l'œuvre, sa structuration singulière des informations, ses partis-pris, voire ses visées ultimes. Le Palais des glaces s'est transformé en boîte noire au fonctionnement opaque.

La situation de transition que nous connaissons et qui fait cohabiter une culture du livre avec une culture de l'écran – plus précisément une culture de l'écran relié, c'est-à-dire de l'écran d'un ordinateur

<sup>3</sup> *Ibid.*, p. 63-64.

ouvert sur un réseau informatique –, nous fait peu à peu basculer d'une raison graphique, telle que l'anthropologue Jack Goody a pu la définir<sup>4</sup>, à une raison computationnelle, contrepartie proposée par Bruno Bachimont. De la même manière que l'écriture a permis d'engendrer un mode particulier de pensée, où les listes, les tableaux et les formules ont joué un rôle de premier plan dans la modélisation des formes de connaissance, Bachimont se demande si un phénomène semblable peut être observé avec le numérique :

La raison graphique a produit la raison classificatoire, la raison computationnelle produit la pensée en réseau et le temps de la prévision. Pour une raison graphique, le réseau n'est pas une structure de l'intelligible: le réseau, échappant à la synopsis spatiale du fait de sa complexité, est un *labyrinthe* où l'on se perd. C'est une figure de l'irrationnel, et non une manière de penser le monde<sup>5</sup>.

Le développement du réseau, d'un vaste cyberspace, induit une rationalité particulière reposant sur le calcul plutôt que sur l'écriture. C'est la seule façon de le rendre intelligible. Selon Bachimont, «le calcul permet de réduire la complexité et de parcourir l'ensemble des possibles induit par les réseaux par les programmes qui en spécifient le comportement<sup>6</sup>». On comprend dès lors que les architectures de mémoire, dans leur actualisation contemporaine, essentiellement numérique, sont au cœur d'une transformation de l'esprit humain. Il est encore trop tôt pour déterminer exactement ce qu'il en est de cette transformation, mais il importe dès maintenant de tracer les contours de cette situation et d'explorer des pistes qui peuvent en baliser certains des aspects les plus saillants.

<sup>4</sup> Jack Goody, *La raison graphique*, Paris, Minuit, 1979.

<sup>5</sup> Bruno Bachimont, « Signes formels et computation numérique : entre intuition et formalisme. Critique de la raison computationnelle », 2004, p. 12.  
[http://www.utc.fr/~bachimon/Publications\\_attachments/Bachimont.pdf](http://www.utc.fr/~bachimon/Publications_attachments/Bachimont.pdf).

<sup>6</sup> *Ibid.*, p. 12.

## STRUCTURER UNE MÉMOIRE

Parler d'architecture, c'est nécessairement parler de construction, d'une structure qui a été montée, qui existe et qui sert. Cette architecture a d'abord été imaginée, elle a été projetée sur une surface d'inscription quelconque, elle s'est développée comme un plan, qui a servi de point de départ à un projet. Quand une telle architecture met en jeu comme matériau la mémoire, on comprend qu'au-delà de la machine, des serveurs et des fermes qui les regroupent, ce sont des constructions virtuelles, numériques, qui sont déployées. L'édifice n'est pas fait de béton et d'acier, de bois et de verre, mais d'informations, de données informatiques. Il n'en demeure pas moins qu'il s'agit d'un édifice intellectuel, stabilisé sous une forme électrique. L'informatique est de l'électricité transformée en matière signifiante.

Or, cette architecture imaginée, une fois réalisée, devient un lieu de vie, d'expérience et de production. Les projets se multiplient qui donnent à cette raison computationnelle une réalité virtuelle. Les bases de données répondent à des objectifs fonctionnels et pratiques, mais elles sont aussi, et de plus en plus, perçues comme des formes symboliques, au cœur de représentations et d'une mobilisation des savoirs. On les multiplie, on les exploite dans des contextes artistiques et culturels, on s'en sert afin de renouveler les façons de raconter une histoire ou d'expliquer un phénomène. On explore aussi cette vaste architecture de mémoire qu'est le réseau Internet, cherchant parfois à en détourner les dispositifs ou les plateformes. Et on se met à y réfléchir activement, entreprenant de comprendre comment ces nouvelles formes symboliques changent la donne, comment elles transforment nos manières d'être, d'agir et de penser. Dans quelle direction nous engage notre participation à la raison computationnelle de la culture de l'écran ?

La structure de notre essai collectif a été conçue en fonction de cette réalité, d'une architecture imaginée, puis construite, utilisée, voire exploitée et ultimement mise à l'épreuve et analysée. Elle permet de penser en amont la technologie à la base des architectures de mémoire, puis en aval de réfléchir aux usages et aux conséquences de ces architectures. En fait, le mouvement est triple. Car il s'agit en premier lieu de penser l'ingénierie qui inscrit des potentialités, ensuite d'explorer des pratiques artistiques qui en actualisent des versions et,

enfin, de proposer des analyses qui entreprennent de trouver un sens à ces pratiques, à l'aide de codes et d'interprétants.

Dans la première partie, «Éléments d'une architecture», nous avons regroupé des interventions qui portent sur les composantes de cette architecture de mémoire, dans une perspective historique où l'archéologie des médias s'impose comme cadre de référence. Une telle archéologie est moins une discipline dûment constituée qu'un champ de recherche intéressé par les développements, voire les contraintes économiques, technologiques, sociales et culturelles de l'évolution des médias. Comme le mentionne Vincent Puig d'entrée de jeu, il importe de s'intéresser aux bouleversements épistémologiques produits par le numérique sur les savoirs, les savoir-faire et les savoir-vivre. Il appelle à la définition d'une *épistémè* numérique, qui se déploie à partir d'une archéologie des médias. Larisa Dryansky poursuit cette réflexion, elle aussi dans le contexte d'une archéologie des médias et des lieux, en explorant l'œuvre pionnière de Woody Vasulka, notamment *Art of Memory*, vidéo de 1987 qui exploite à l'aide de procédés techniques nouveaux pour l'époque des images d'archives.

George Legrady retrace ses propres explorations avec la photographie numérique, établissant certains jalons dans l'évolution du traitement de l'image. Il a cherché tout au long de sa carrière artistique à explorer la relation entre bruit et signal, et à intégrer le bruit comme élément esthétique. Emmanuel Guez, qui a fait de la préservation et de la restauration des arts numériques son objet premier de recherche, propose sur un mode ludique, onze résumés d'articles à paraître qui sont autant de propositions pour un renouvellement de notre lien à la technologie et à ses dispositifs.

La deuxième partie, «Visites guidées», explore un ensemble de projets d'expositions et de bases de données mises en scène ou en ligne, qui se réalisent dans des formes tantôt réelles, tantôt virtuelles. Les deux premiers textes constituent un diptyque. Ce sont les contributions de l'historien de l'art et philosophe Georges Didi-Huberman et de l'artiste chercheur Arno Gisinger. Ils reviennent sur la genèse et les étapes de leur projet commun qui trouve son origine dans l'exposition «Atlas. How to Carry the World on One's Back?» conçue par Georges Didi-Huberman pour le musée Reina Sofía à Madrid. Dans leurs textes, les auteurs évoquent les enjeux historiques et théoriques relatifs à la

question des montages d'images en tant qu'architectures du savoir. La notion d'Atlas y apparaît comme une figure tutélaire et sa présence doit tout autant à Aby Warburg, dont l'atlas d'images *Mnemosyne* est à l'origine du projet, qu'à la pensée dialectique de Walter Benjamin – sa notion d'« images dialectiques » étant le moteur fondamental de l'exposition.

Ce diptyque est suivi de la contribution de Frédéric Curien et de Jean-Marie Dallet qui, réunis au sein du collectif d'artistes SLIDERS\_lab, proposent des œuvres qui renouvellent les manières d'écrire et de faire des histoires. Ils reviennent sur les principes qui guident leur démarche, où l'interactivité et l'hypertextualité jouent un rôle prépondérant, où la base de données et l'algorithme deviennent deux éléments saillants d'une esthétique autre, d'une « info-aesthetic<sup>7</sup> », dont l'originalité serait d'envisager le façonnage, le modelage de parcours de navigation dans les bases de données. Marie-Laure Cazin explique pour sa part son projet de développement d'un cinéma émotif. Il s'agit d'un dispositif interactif où le scénario du film évolue en fonction des ondes cérébrales des spectateurs, captées par des casques EEG [électroencéphalographie] et analysées en termes d'émotions. L'auteure en explique le fonctionnement et les effets de spectature. Enfin, la section se termine sur une figure étonnante de la mémoire, celle du monstre japonais Godzilla, apparu à la suite de l'explosion des bombes atomiques sur Hiroshima et Nagasaki. Patrick Nardin en a recherché les diverses actualisations cinématographiques et il en a fait un montage, *Godzilla Reloaded*, véritable palais de mémoire à caractère apocalyptique.

La troisième et dernière partie, « L'occupation des sols », porte plus spécifiquement sur des analyses à caractère esthétique ou critique des actuelles architectures de mémoire qui encadrent notre expérience du monde. Olivier Asselin examine, en premier lieu, les modes actuels de localisation de la mémoire. Comme il le signale, la mémoire est localisée, à l'intérieur de l'architecture elle-même, accessible depuis une interface, mais elle est aussi localisée dans un complexe, dans un centre de traitement ou une ferme de serveurs, ainsi que dans des institutions qui ont converti leurs avoirs en données. L'ensemble de ces dispositifs crée une mémoire monstre, expression au cœur de l'étude

<sup>7</sup> Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge [Mass.], The MIT Press, 2001, p. 217.

de Marie Fraser. De l'*ars memoria* antique au big data contemporain, l'historienne de l'art entend rendre compte de la schématisation de la mémoire à laquelle ses représentations se sont livrées. Imaginer les architectures de mémoire en culture numérique ne peut se faire sans s'arrêter sur Google et son moteur de recherche, comme le fait Bertrand Gervais dans son intervention. La compagnie est en position hégémonique et l'ensemble de ses projets peuvent à terme redéfinir l'humanité elle-même.

Le dernier texte de cet ensemble, celui de Pierre J. Truchot, reprend la question de la mémoire et de son architecture singulière à partir des écrits d'Henri Bergson. Truchot montre aisément que la pensée du philosophe reste encore d'une grande pertinence dans sa manière de concevoir la mémoire dans le temps et la durée, plutôt que l'espace. Cela n'invalide en rien l'idée d'une architecture mémorielle, mais vient plutôt la compléter en l'ouvrant sur la quatrième dimension, qui est celle du temps.

\*

Le contenu de cet ouvrage s'est aussi déployé dans la durée. Si le codex, le livre, est devenu sa dernière actualisation, les idées énoncées, avant de rejoindre cet espace que les feuilles reliées permettent de constituer, ont été des paroles prononcées lors de rencontres et de journées d'études. Les «Architectures de mémoire» ont ainsi pris la forme d'une séquence d'événements universitaires et artistiques qui se sont déroulés à Montréal en novembre 2014, puis à Paris en décembre 2014 et en novembre 2015. Un colloque de «résistance» pour la dernière rencontre de trois jours qui s'est déroulée juste après l'innommable attentat du Bataclan, le 13 novembre. Les responsables aimeraient remercier de leur appui le Labex Arts-H2H de l'université Paris 8, ainsi que la bibliothèque de l'université Paris 8, les Archives nationales qui ont soutenu ce projet dès le début, le musée d'Art et d'Histoire de la Ville de Saint-Denis, l'IRI (Institut de recherche et d'innovation, Centre Pompidou), de même que le laboratoire AIAC (EA 4010); la Chaire de recherche du Canada sur les arts et les littératures numériques, le laboratoire NT2, ainsi que le centre de recherche Figura sur le texte et l'imaginaire, tous trois de l'université du Québec à Montréal.

De façon plus nominative que soient aussi remerciés Benoît Montigné qui s'est occupé de la gestion des événements parisiens et de leur communication sur Internet, Emmanuelle Leduc, qui a assuré une partie du travail d'édition, de même que tous les intervenants qui ont grandement contribué à enrichir les débats et qui n'ont pu, pour des raisons éditoriales, trouver place dans le présent ouvrage.