

BRIAN HOLMES

PRÉFACE
SYSTÈMES FANTASMAGORIQUES
À PROPOS DU DICTIONNAIRE DE RÉALITÉ STRATÉGIQUE
DE KONRAD BECKER

« Les informations sont en effet 'de la même étoffe que les songes'¹. Pourtant, elles n'en sont pas moins transmises, enregistrées, analysées et mesurées », remarquait Karl Deutsch en 1963 dans son ouvrage *The Nerves of Government (Les nerfs du gouvernement)*. Le scientifique social tchéco-américain était le principal spécialiste des « modèles de communication et de contrôle politiques » durant la Guerre Froide. La seconde moitié du XX^e siècle vit la mise en œuvre mondiale d'une programmation sociale assistée par ordinateur. D'abord chargée d'instruire l'ordre et la régularité paranoïaque dans le chaos qui suivait la Seconde Guerre mondiale, cette programmation évolua à partir des années 1960 en distillant des rêves fiévreux toujours plus élaborés à des populations dont la nouvelle mission ne consistait en réalité pas à travailler mais à inventer ; non pas à produire mais à consommer ; non pas à avoir peur mais à désirer. À la fin des années 1990, dans le sillage du spectacle mondial intégré de la Première Guerre du Golfe et avec les débuts de la massification de l'Internet, cette condition apparut pour assez évidente, au moins pour certains des individus qui en faisaient les frais. Les hackers de la réalité tactique – tels que le Critical Art Ensemble, Arthur et Marie-Louise Kroker, Luther Blissett, les Yes Men, l'Association des Astronautes Autonomes, Marko Peljhan et l'Institute of Applied Autonomy – surgirent pour infiltrer le système

d'information mondial et exposer ses (dys-)fonctionnements à l'aide d'investigations, de farces, de parodies et de blagues satiriques. Tous ces groupes et individus opéraient au sein de l'espace tactique d'incursion momentanée et de retraite instantanée qu'a cartographié Peter Lamborn Wilson, alias Hakim Bey, dans son manifeste poético-anarchiste sur la *Zone d'Autonomie Temporaire*. Les préoccupations de ce volume sont différentes. Avec ses soixante-douze clés, Konrad Becker cherche à déverrouiller les portes de la réalité stratégique : sa construction au fil des siècles, son imposition furtive et violente, son maintien imbécile et laborieux, ainsi que sa dissolution et sa destruction par ceux qui ne peuvent plus la supporter.

Les sujets abordés ici couvrent un large éventail, des *Images affectives* aux *Environnements conspirés* en passant par l'*Appropriation de l'hyper-réel* (un sujet qui avait fait beaucoup de bruit durant l'étrangement du crédit de 2008), l'*Induction fantomatique*, les *Cartes de la réalité*, la *Peur synthétique*, etc. Impressionné par la prolifération de spectacles archaïques et de gadgets passés de mode qui remplissent ces pages – fantasmagories, idoles Tikki, procédés polygraphiques, cartes perforées, stimulateurs galvaniques, tulpas tibétains, « Soirées fantastiques » de Jean-Eugène Robert-Houdin, jeu vidéo Pong, automates humanoïdes du XIII^e siècle, élévation de l'hostie, stéganographie, photographie d'esprits ectoplasmiques, Muzak et autres – un lecteur non averti pourrait être tenté de comparer ce lexique à la passion d'un grand collectionneur de la décennie passée, c'est-à-dire au « Dead Media Project » conçu par Bruce Sterling. Avec son humour sardonique habituel, l'écrivain cyberpunk cherchait à compiler « un livre détaillant toutes les erreurs grotesques et hideuses commises par les médias que nous devrions connaître suffisamment pour ne pas les répéter, un livre sur les médias qui sont morts sur le fil barbelé de la technologie de pointe, les médias qui ne s'en sont pas sortis, les médias martyrs, les médias trépassés ». Un examen approfondi, cependant, révèle que le dictionnaire de Becker se préoccupe beaucoup plus des médiums morts : des personnages historiques tirés des annales

ésotériques de l'intelligence culturelle, personnages qui eux-mêmes « invoquent » les inventeurs, espions, ordonnateurs et maîtres du paranormal qui les précèdent, et dont les concepts-clés se refusent obstinément à disparaître, puisque de nouveaux agents de la dissimulation et de la domination sont toujours là pour s'emparer de la torche et poursuivre l'idéal antique visant à faire de l'esprit populaire un mastic malléable qui sera placé entre les mains de quiconque a suffisamment d'argent ou de pouvoir pour être en mesure d'en faire ce que bon lui semble. Chacune des soixante-douze rubriques présente une généalogie condensée d'un concept opérationnel qui nous hante encore aujourd'hui. Comme il est écrit dans la rubrique *Avatars multiples* : « La figure cyborg d'identité hybride, dont les champs d'action sont à la fois charnels et mécaniques, au croisement des systèmes de technologie et de genre, peut être lue en termes d'agence-fantasmagorique virtuelle, déléguant toute spécification de statut, de forme et d'identité du corps aux médias numériques en réseaux. Le moi apparaît comme un fantôme, un agent virtuel mis en place par un mécanisme de processus inconscients mais qui a cependant des conséquences réelles sur le comportement et le vécu de l'individu. »

Deux de ces personnages obsédants sortent tout particulièrement du lot, du moins à mes yeux. L'un des deux est John Dee, l'érudit, le cartographe, l'espion et occultiste néo-platonicien de la Renaissance anglaise qui fut le premier à employer l'expression « Empire Britannique ». Cette expression témoignait de sa démarche constante visant à promouvoir la domination du pays au-delà des mers inexplorées de l'époque. En tant qu'agent de la cour de la reine Elizabeth, la rumeur voulait que son nom de code soit 007, ce qui nous ramène inévitablement au *Complexe Militaro-Divertissement* et plus particulièrement à Walt Disney, le fondateur proto-nazi du « royaume magique » de l'Amérique. L'autre figure paradigmatique est Giordano Bruno qui se voit accorder « une place d'honneur dans les sciences de la manipulation humaine ». Contemporain de Dee mais dépourvu de son haut degré de patronage, le moine italien rebelle mit au point une science

générale des liens libidinaux très éloignée du Néo-platonisme et qui préfigurait toutes les recherches ultérieures dans le domaine de l'instrumentalisation du lien social. Comme il l'écrivait dans *Des liens* : « Trois sont les portes par lesquelles le chasseur d'âmes ose lier : la vue, l'ouïe et la pensée ou l'imagination. » Les futurs réseaux des médias audiovisuels et de psychologie des profondeurs se sont échappés des pages des incunables de la Renaissance pour gagner celles des manuels en format PDF des compagnies de relations publiques et des guerriers psychiques contemporains. Et pourtant, Becker semble avoir une sympathie toute particulière pour Giordano Bruno, sans aucun doute parce qu'il était le plus grand des érudits hérétiques de son époque et que, pour la peine, il finit dûment au bûcher.

On peut se demander qui, de nos jours, prend la peine d'énoncer une vérité cryptique aux pouvoirs qui manipulent la réalité stratégique ? Becker est originaire de la vieille Vienne où seule l'aime chaleureusement une partie de la population, on se doute donc que s'y trouvent quelques cibles locales dépourvues d'armes pour contrer ses frondes et ses flèches. Si je puis me permettre de faire appel à ma propre imagination, la très active fondation de la Erste Bank constituerait un excellent candidat : au cours des années passées, elle a été littéralement possédée par un désir de fonder, de soutenir et, de manière plus générale, d'acheter systématiquement les activités culturelles de tous les pays situés au sud et à l'est de l'Autriche, comme si elle investissait dans le « patrimoine hyperréel » de l'ancien empire des Habsbourg (même si personne ne s'est posé la question de savoir ce que l'étranglement du crédit aurait comme effets sur son pouvoir d'achat de croyance). En adoptant une perspective un peu plus large – à l'échelle de tout l'hémisphère nord – on est en mesure de constater le vif intérêt que n'importe quel spécialiste en réalité stratégique porterait inévitablement aux activités d'une autre institution basée à Vienne, l'Organisation pour la Sécurité et la Coopération en Europe (OSCE), qui inclue les États-Unis, le Canada et la Russie. Nous avons ici l'épitomé du « maintien de la paix culturelle » dans une organisation qui

dénombre cinquante-six membres et dont les opérations se sont étendues de façon spectaculaire suite à l'incapacité totale de l'Europe à résoudre quoi que ce soit des guerres bosniaques au milieu des années 1990. Il n'est pas certain que des conflits ultérieurs en Tchétchénie, en Géorgie, en Iraq ou en Afghanistan aient bénéficié des efforts de l'OSCE ; mais l'Union Européenne aura très certainement trouvé un moyen de négocier ses intérêts territoriaux et ses alliances stratégiques sous une couverture appropriée. Ceci est également un exemple qui montre que les concepts-clés de la réalité stratégique ne disparaissent jamais, malgré les transitions et les translations sans fin qui marquent l'expérience moderne. En effet, c'était il y a bien longtemps et très loin de Vienne, dans l'Amérique de la Guerre Froide des années 1950, que le cybernéticien et ancien citoyen de la double monarchie, Karl Deutsch, inventa le concept opérationnel de « communautés de sécurité ». Cette idée semble être destinée à un futur prometteur. Comme l'a récemment déclaré un groupe d'experts, prononçant des vœux nuptiaux cadrant parfaitement avec la lune de miel sans fin de l'État et de la Guerre contre la Terreur : « Bon nombre de politiciens aguerris et de responsables endurcis de la Défense marient la sécurité et la communauté de façon novatrice et inattendue : ils considèrent l'existence de valeurs communes comme la base essentielle d'une saine coopération dans le domaine de la sécurité, et, de manière contradictoire, pensent que cette coopération renforcée approfondira les valeurs partagées et les liens transnationaux. La sécurité devient une condition et une qualité de ces communautés : savoir qui se trouve à l'intérieur et à l'extérieur de ces communautés est ce qui importe le plus. » (Emmanuel Alder et Michael Barnett, *Security Communities*, 1998). Suite à la Guerre Froide, les aiguilles du compas qui oriente nos cartes de réalité subjective reviennent brusquement, hélas, au Nord frigide de la peur synthétique.

Le *Dictionnaire de Réalité Stratégique* offre soixante-douze clés pour comprendre la construction, l'imposition et le maintien des systèmes contemporains d'inclusion et d'exclusion, qui ne fonctionnent que selon deux principes de raison : furtivité et capacité à modeler nos propres croyances inconscientes. L'idée selon laquelle des agents culturels autonomes puissent concevoir des contre-systèmes permettant de révéler, de remettre en question et de mettre fin aux communautés fictionnelles qui continuent à nous lier dans des unions indésirables – pas moins de quatre cents ans après Giordano Bruno – est implicite tout au long de cet ouvrage mais clairement énoncée à certains tournants critiques. J'envisage, en conclusion, que ces clés sont des modèles communicationnels de systèmes fantasmagoriques qui ouvrent et exposent au grand jour, pour de brefs instants, les opérations de la machinerie complexe qui tente furtivement de re-crée nos propres perceptions, affects et expressions. Pourtant, contrairement à d'autres systèmes qui parviennent si bien à imiter et reproduire, ceux-ci ont au moins l'attrait de s'évanouir immédiatement dans l'air raréfié, révélant ainsi de façon durable la fumée et les miroirs qui semblent leur donner leur substance. À une époque d'effondrement systémique évident, pouvons-nous espérer un effet durable de tels stratagèmes ? Comme il est écrit dans la clé *Configuration de l'expérience* : « Le capitalisme cognitif, la maladie qui prétend en être le remède, n'est qu'une thanatologie transcendantale de l'individualisme paranoïaque et égotiste, un système autoréférentiel fermé défoliant les floraisons de la vie. » Et, comme nous le lisons juste quelques lignes plus loin : « Volupté, figure mythologique dont le nom latin Voluptas mêle les notions de plaisir et de béatitude, naquit de l'union de Cupidon et Psyché. Equivalent romain de la déesse grecque Édoné, ravissante fille d'Éros, Volupté témoigne d'un hédonisme critique qui se trouve au cœur du débat politique. »

—

1 - « Nos divertissements sont finis. Ces acteurs, j'eus soin de le dire, étaient tous des esprits : ils se sont dissipés dans l'air, dans l'air subtil. Tout de même que ce fantôme sans assises, les temples solennels et ce grand globe même avec tous ceux qui l'habitent, se dissoudront, s'évanouiront tel ce spectacle incorporel sans laisser derrière eux ne fût-ce qu'un brouillard. Nous sommes de la même étoffe que les songes, et notre vie infime est cernée de sommeil. »
William Shakespeare, *La Tempête*, acte IV, scène 1.