

Le remote viewing¹ (ou vision à distance) est une faculté psychique ayant pour objectif de décrire une cible de toute nature (lieu, événement, personne...) en utilisant conjointement son intuition et son raisonnement. Les informations sont perçues à distance (géographique et temporelle) de la cible.

En septembre 1980, Elisabeth Targ, prend part à une expérimentation. Janice Boughton, qui mène l'expérience, choisit quatre objets qui représentent les quatre possibles résultats de l'élection du nouveau président américain. Chaque objet, caché à Elisabeth, est mis dans une petite boîte en bois. Boughton demande ensuite à Targ : « Quel objet vous présenterai-je à minuit le soir de l'élection ? »². Targ décrit un objet blanc, creux, conique, avec une ficelle attachée au sommet du cône. Maxime Bondu fait ici le chemin inverse en déduisant un objet façonné depuis cette description, énonçant ainsi une possibilité de la vision d'Elisabeth Targ.

Poursuivant ensuite un lien familial fortuit — Elisabeth étant la nièce de Bobby Fisher, champion du monde d'échec — l'artiste tisse des connections entre le remote viewing et les échecs, jeu qui cristallise l'intelligence, la mémoire et l'intuition. En effet lors du championnat du monde d'échec à Reykjavik en 1972, le camp russe accuse le joueur américain d'utiliser des dispositifs électroniques ou chimiques sur Boris Spassky. Quelques jours avant, Fischer insistait sur l'éviction des caméras qui le perturbaient. Les chaises seront passées aux rayons X et des échantillons du mobilier, estrade et air ambiant seront analysés. En reproduisant les chaises d'après les images des caméras, Maxime Bondu tente de retrouver l'image de cet

En 1952, Carl Jung évoque cette anecdote dans *La synchronicité, principe de relations acausales* : « Une jeune patiente eut à un moment décisif du traitement un rêve dans lequel elle recevait en cadeau un scarabée doré. Pendant qu'elle me rapportait le rêve, j'étais assis le dos à la fenêtre fermée. Tout à coup, j'entendis derrière moi un bruit, comme si l'on frappait légèrement à la fenêtre. Je me retournais et vis qu'un insecte, en volant, heurtait la fenêtre à l'extérieur. J'ouvris la fenêtre et capturai l'insecte au vol. Il offrait la plus étroite analogie que l'on puisse trouver à notre latitude avec le scarabée doré. C'était un hanneton scarabéide, *Cetonia aurata*, 'le hanneton des rosiers commun', qui s'était manifestement amené, contre toutes ses habitudes, à pénétrer dans une pièce obscure juste à ce moment. Je dois dire tout de suite qu'un tel cas ne s'est jamais produit pour moi, ni avant ni après, de même que le rêve de ma patiente est demeuré unique dans mon expérience. »

En 1972, Russel Targ cofonde le Stanford Research Institute's investigation into psychic abilities pour la CIA, où il fait des recherches sur le remote viewing.¹

La même année, lors du championnat du monde d'échecs, Bobby Fischer joue contre le russe Boris Spassky, les russes contestent le mobilier amené par Fisher, le match est suspendu.

En septembre 1980, Elisabeth Targ, nièce de Bobby Fischer, prend part à une expérimentation² dans laquelle elle prédit correctement la victoire présidentielle de Reagan de novembre.

En février 1996, Garry Kasparov affronte en six parties le supercalculateur Deep Blue³, développé par une équipe d'ingénieurs d'IBM et perd la première partie du match, en gagne trois ensuite et annule les autres.

En 2019, la construction de la Rosen Association⁴ est achevée.

A droite un cheval, au milieu une corne, plus longue que dans mon souvenir, l'odeur des acacias, un peu plus loin une chaise au bois d'argent et puis la trace de 3 avions dans le ciel de la rue comme ça =/.

Tu sais c'est comme dans un théâtre de mémoire qui n'est pas le mien, je me déplace dans ces images (ou des sculptures ou des textes, je ne sais plus) et je m'y perds, je me laisse divaguer dans ou guider, absorber ou me fondre dans les éléments, qui ne sont pas des images de mais une forme qui évoque autre chose. J'essaie plus ou moins de déchiffrer tout ça, ou j'essaie de m'y perdre encore plus.

Je me rappelle Pierre-Damien Huyghe pour qui le cinéma commence là, quand une séquence dure juste un peu plus longtemps qu'elle devrait pour être représentative d'une réalité, et encore de la Lettre à Jean Rouch d'Eric Pauwels, dans lequel un homme se réveille du coma dans un hôpital, se demande où il est, où il a déjà vu des gens marcher comme cela et se dit que oui, il est au cinéma.

Déduire le présent par anticipation ; se souvenir d'un moment qui n'a pas encore été vécu ; flash, ralenti, arrêt sur image ; passé, présent, futur.

Tout ici rappelle un autre, renvoie à une autre temporalité, une autre situation. Je me laisse aller à voguer, dans un état de semi conscience, dans ce laps de temps entre le sommeil et l'éveil, dans cet entre-deux où les rêves n'en sont plus tout à fait. Je croise en m'engouffrant un vase et un éléphant, ceux-là même qui pourraient se transformer l'un en l'autre dans une théorie quantique que je n'expliquerai pas ici... Tout se mélange, les histoires, les anecdotes, les portraits.

C'est un peu comme quand on a des fourmis dans les jambes, quand j'ai les ailes qui me grattent, ou comme dans *L'homme qui prenait sa femme pour un chapeau*, un membre fantôme qui se rappelle à moi ou au contraire la sensation qu'une partie de mon corps est désincarnée, s'est échappée et suit une logique à soi, mienne et autre. Malgré l'incohérence, cette intuition incessante que tout cela est connecté, non pas dans un inconscient, mais dans un monde conscient, sensible (cosmogonique?), qui pourrait être (panoptique) futur. Des liens fortuits.

Tout à coup, dans un éclat de rire, un nuage de scarabées d'or apparaît.

affrontement Est/Ouest et la possible interférence présente. Interférence qu'il retrouve au moment d'imprimer une des images de l'évènement dans une erreur d'impression.

The Deep war³ est une expérience informatique conçue en collaboration avec Julien Griffit. Deux Intelligences Artificielles, fonctionnant de manière autonome s'affrontent sur un plateau d'échec. Disposant des simples règles de jeu, les I.A évoluent et se développent au gré de leurs expériences et de leur structure mémorielle, laissant le champ libre à la génération de comportements inconnus voire intuitifs. Leurs capacités d'apprentissage placent l'expérience dans un rapport au temps d'où se développent de larges possibles.

Écrit en 1968 par Philip K. Dick, "Do androids dream of electric sheep ?" décrit un monde post-apocalyptique. L'histoire prend place en Californie et dépeint une société colonisatrice en tension avec l'omniprésence d'androïdes de plus en plus semblables aux humains et qui peu à peu échappent au contrôle de ces derniers. La puissante compagnie de biotechnologies maîtresse de leur production porte le nom Rosen Association⁴ et exerce des pressions lobbyistes sur le gouvernement afin de maintenir le développement de nouveaux modèles encore plus "humains". En demandant à Brent Martin, architecte basé à Los Angeles, de produire des plans de construction du siège et centre de recherche de la Rosen Association, Maxime Bondu positionne l'anticipation dans une réalité engagée et place l'œuvre entre document d'archive fictionnelle et projet spéculant sur la préfiguration possible d'une réalisation. (E.O)