

## SE FAIRE DES IDÉES

Vilem Flusser

Le monde n'est pas comme il faut. Dire cela suppose qu'on se fasse une idée de comment il doit être. Cela est spécifiquement humain. Aucune autre espèce ne voit les choses de cette façon. Les voir ainsi exige une distance par rapport aux choses. Il faut ek-sister, et non pas simplement insister (comme le font les autres espèces). Peut-on exister et insister à la fois, être dedans et dehors ? La question n'est pas commode. On ne peut pas occuper en même temps deux endroits, sans que cela ne dérange certaines "catégories". Pensons un mouvement de pendule : on existe par recul de l'insistance, et on y revient. Vers où recule-t-on ? La tradition suggère divers noms de lieux : "l'esprit", "l'âme", "le self". Le portugais a trouvé un terme pour désigner le recul vers ce lieu : *enseimesmamento* = "en-soi-même-ment". Mais des considérations convergentes suggèrent que cette question ardue n'est pas bien posée. Que "exister" n'est pas occuper un lieu (*topos*), mais occuper un non-lieu (*utopia*). Que l'existence n'est pas une position, mais une négation. Et que cette négation s'énonce précisément par « le monde n'est pas comme il faut ». Voilà qui exige une nouvelle anthropologie.

Se pose la question : « Qu'est-ce que nier ? ». La réponse s'avère dès qu'il y a des hommes, et elle s'avère sous forme d'artefacts. Si on donne la parole à un couteau paléolithique, il dira : « La dent n'est pas comme il faut. » *Homo erectus* est obligé, par une catastrophe écologique, de ne plus s'alimenter de plantes et de petits animaux, mais de manger des entrailles de grands herbivores. Ses dents ne sont pas aptes à le faire, celles des carnivores le sont. Le couteau est une simulation de dent carnivore, pour que la dent humaine soit comme il faut. Pour que le couteau soit, il faut des pierres et des mains, mais surtout, il faut qu'on se fasse une idée de comment est la dent (l'"être"), comment elle doit être (la "valeur"), comment l'être peut être "valoré" et la valeur réalisée. En bref : pour que le couteau soit, il faut que l'homme existe. Il s'avère par le couteau que l'existence est une "attitude".

L'homme d'il y a deux millions d'années se voit obligé à exister pour ne pas mourir de faim : il lui faut produire des dents artificielles. L'attitude productrice (poser de là-bas vers ici) exige qu'on se fasse une idée de ce qui est là-bas (l'être) et de ce qui doit être ici (la valeur). Et pour qu'une telle ontologie et déontologie soient possibles (pour que le couteau soit possible), il faut s'opposer. L'homme paléolithique était obligé à s'opposer

au monde pour ne pas mourir. Cette attitude négative et productrice (*Homo faber*) change l'homme en existence, et elle change le monde vital en monde opposé ("objectif"). L'homme devient existence qui est "sujet d'objets". C'est par cette subjectivité (cette opposition au monde) qu'on se fait l'idée d'un objet (par exemple d'une pierre). Le monde objectif est l'idée qu'on se fait du monde vital après l'avoir nié. Alors on peut arracher une pierre de son contexte objectif, et la poser ici, pour qu'elle devienne comme il faut (couteau). On peut survivre.

L'attitude négatrice arrache une pierre, et elle la frappe avec une autre pierre arrachée. Pour le faire, il faut se souvenir de sa dent (laquelle n'est pas comme il faut), et il faut avoir un modèle (une dent de tigre posée devant soi). Ceci marche pendant des centaines de millénaires. Les couteaux deviennent toujours plus performants et les artistes toujours plus accomplis. C'est le progrès. Soudainement, le progrès s'arrête, la culture est en crise, la science (l'idée qu'on se fait de l'objet) vacille, et l'art (la production de dents artificielles) est mis en question. C'est qu'avec l'apparition de *Homo sapiens sapiens* (il y a quarante mille ans), il s'avère que le souvenir de la dent sur lequel on s'appuie pendant la production n'est pas fiable. Que la science de la dent en tant que souvenir ne suffit pas. Le souvenir est une perception stockée dans une mémoire privée qui est récupérable. En produisant, l'artiste récupère une perception de dent, et c'est une méthode scientifique douteuse. Parce que la perception est privée et fugace. Il faut changer cela : le souvenir n'est pas comme il faut. Il faut nier le souvenir. Il faut se faire une idée du souvenir, il faut faire une révolution scientifique. Il faut reculer par rapport au souvenir, au sujet qui se souvient à "soi-même". Il faut réfléchir.

Pour que le souvenir devienne plus fiable pendant la production, il faut qu'il soit communicable, accessible aux autres. La perception est incommunicable, parce qu'il n'y a pas de langue privée. Pour communiquer le concret (le privé), il faut le rendre abstrait (public). Il faut réduire les "noms propres" à des "noms de classes", il faut symboliser le concret. Et les symboles, il faut les ordonner en codes. Pour que le souvenir devienne fiable pendant la production, il faut le codifier. Il faut l'"imaginer". L'image est une perception rendue publique, rendue intersubjective. On la trouve dans les cavernes de Dordogne. Ce n'est pas seulement une révolution scientifique : on imagine les souvenirs. C'est surtout une révolution existentielle : on ne nie pas seulement le monde, on se nie soi-même.

Il s'avère en Dordogne que "négarion" implique "abstraction". Plus on existe, plus abstraites deviennent les idées qu'on se fait. Le couteau paléolithique est une abstraction : une pierre arrachée du contexte objectif. Le monde vital est vécu en quatre "dimensions" : des volumes qui s'approchent et nous concernent. Le couteau est ici à la main : il ne s'approche plus, il "couche" là. C'est un objet en trois dimensions : le temps est éliminé. C'est une abstraction. L'image en Dordogne est une surface. C'est une symbolisation, une généralisation, une abstraction d'un volume

(par exemple, d'un corps de cheval). Les deux dimensions de l'image signifient un volume, les trois dimensions du couteau signifient le monde vital. *L'Homo sapiens sapiens* est plus éloigné du concret que ne l'est *L'Homo habilis*, il se fait des idées plus abstraites, son aliénation est plus grande. Il existe plus nettement, sa science et son art sont moins concrets, sa culture est plus performante.

C'est une culture stable, mais elle entre en crise, elle aussi. Une nouvelle catastrophe écologique oblige les hommes à ne plus chasser, mais à manger de l'herbe. (Les catastrophes écologiques sont des facteurs de "progrès.") On ne peut pas chasser dans la forêt revenue, il faut la brûler et y faire de l'herbe artificielle. L'herbe artificielle exige qu'on l'arrose. C'est pourquoi il est plus commode de la planter au bord d'une rivière. À côté du village néolithique se dresse une colline d'ordures. Qui mange de l'herbe se fait des soucis : y en aura-t-il assez ? Il monte sur la colline pour y garder les grains d'herbe, les préserver d'une inondation possible. Il est prévoyant. De la colline, il voit le cours de la rivière. Non seulement tel qu'il est (l'être de la rivière), mais aussi tel qu'il peut être (la rivière potentielle). Il voit des sécheresses et des inondations possibles. Il se fait des soucis : certaines possibilités ne doivent pas être, et il faut les éviter : il fait des projets de canalisation. Il dessine des lignes dans des tablettes. Il fait des modèles : il imagine ce qui doit être, la valeur.

C'est une révolution scientifique : le calcul des probabilités. L'homme qui monte sur le tas d'ordures au bord de l'Euphrate calcule. Il calcule les grains (il fait la somme de la récolte, et ensuite il divise cette somme parmi les membres du village). Et il compte avec la possibilité d'une sécheresse (il compte des gouttes d'eau possibles). L'homme sur le tas (le Big Man, le prêtre, le roi, le dieu) est comptable. Les tablettes des canalisations sont des tablettes de la loi. [To reckon = compter, right = juste et reign = régner, proviennent de la même racine] Le Big Man transcode son souci en chiffres. Il peut le faire, parce qu'il a une double vision : il peut être avec son œil sensible, et il voit le fleuve tel qu'il peut être avec son œil théorique. Avec l'œil théorique, il découvre la loi derrière l'apparence, et il l'imagine dans la tablette. Et la loi est chiffrée : elle quantifie les gouttes possibles. L'œil théorique nie l'œil sensible, il fait l'abstraction du réel pour percevoir le possible. Il nie en quantifiant la qualité.

Il ne suffit pas de dire qu'en Mésopotamie, il y a cinq mille années, on se fait des idées des valeurs : qu'on remplace la dent du tigre par une tablette de la loi, pendant la production de l'artefact. Le niveau d'abstraction atteint en Mésopotamie nie le niveau atteint en Dordogne. L'œil théorique voit la "forme" de la rivière : la rivière possible est une "figure". Par exemple, triangle. Quand le Big Man (le "géomètre") imagine cette forme sur la tablette, il a "déformé". Aussi longtemps qu'il la regarde théoriquement, la somme de ses angles est 180°. Au moment où il l'imagine, la somme n'est plus exactement 180° : la tablette déforme la forme, défigure la figure. C'est la raison pour laquelle l'entrée de la république platonicienne est défendue

aux artistes figuratifs. L'abstraction atteinte à Babylone nie la "validité" de l'abstraction atteinte à Lascaux.

Les lois théoriques sont des abstractions des "apparences", et on les déforme en les appliquant. Parce qu'elles sont codifiées en chiffres, qui sont des symboles de quantités. Or les chiffres n'ont pas de dimensions, et leur code est composé de points clairs et distincts. Ceci est l'abstraction la plus totale : on ne peut pas la dépasser. Le calcul est l'aliénation absolue. Quiconque calcule nie tout. En toute rigueur, il n'existe plus. Mais ceci ne s'avère que plus tard. En Mésopotamie, ce n'est pas encore évident : on se fait une idée du devoir-être de la rivière, on construit des canaux, et le calcul "marche". L'idée qu'on se fait en chiffres permet des récoltes plus abondantes.

Le problème est épistémologique. Comment "connaître", comment se faire une idée de ce qui est et de ce qui doit être, quand on est si éloigné du concret, quand on est "dans" la dimension zéro des chiffres ? C'est la question de l'adéquation des chiffres au monde concret perdu. Pour l'obtenir, il faut se faire une idée du concret en dimension zéro : un ensemble de points qui se touchent sans intervalles, la "chose étendue". Il s'agit donc de réaliser l'adéquation de la chose étendue à la "chose pensante" (laquelle, bien sûr, est le code des chiffres). La "connaissance" devient ainsi le transcodage de la géométrie en arithmétique, la "géométrie analytique". Ce n'est pas encore tout à fait évident en Mésopotamie, mais ça le devient pour Descartes. Ce n'est pas très commode, cette idée du concret en tant qu'étendue, mais ça "marche" si l'on manipule un tout petit peu la "chose pensante". Malheureusement, elle est claire et distincte (fourrée de trous), et la chose étendue échappe au travers de ces "distinctions". Mais on peut combler les trous par le calcul différentiel, et tout (c'est-à-dire : la chose étendue) devient connaissable (formalisable en équations différentielles). L'existence devient omni-sciente (fin du XIXe siècle).

Il s'avère que ça "marche": les dents artificielles deviennent presque parfaites (révolution industrielle), et l'existence presque toute-puissante. Mais soudainement, on commence à soupçonner que l'idée qu'on se fait du monde concret, du sujet de ce monde, et des valeurs, n'est peut-être pas la bonne. Que peut-être la science (idée du monde), l'art (idée de la valeur) et l'anthropologie (l'idée de l'existence elle-même) ne collent pas. Il y a trois raisons à cela : les équations différentielles exigent qu'on les recodifie en nombres naturels (entiers) pour pouvoir les résoudre, et cela dure trop longtemps (c'est l'argument platonicien sous un nouvel aspect) ; la raison, ce couteau qui coupe en rations, coupe un peu trop bien ; et ayant atteint le zéro, on ne peut plus reculer pour se faire des idées. Il faut donc changer d'attitude existentielle :

1. Tout peut être formulé en équations différentielles, (c'est-à-dire être connu au sens de la science calculatrice), mais pour que cette connaissance arrive au pouvoir, il faut renumériser les équations. Dans le cas des processus complexes, cela peut prendre du temps : les bureaux des

ingénieurs avant-guerre étaient remplis de jeunes qui remplissaient du papier d'interminables sommes de chiffres. Il se peut que les problèmes vraiment intéressants soient d'une complexité dont les équations exigent une renumérisation plus longue que ne l'est la durée probable de l'univers. La connaissance s'avère donc inutile, ce qui aide à comprendre l'antirationalisme brutal qui caractérise la première moitié de ce siècle. Pour pallier cela, on a inventé les machines calculatrices. Cela n'a pas rendu renumérisable toute équation, mais cela a montré que le calcul (cette capacité la plus abstraite de l'existence humaine) est mécanisable, et donc indigne de l'homme. Il faut changer l'idée qu'on se fait de l'existence (de l'homme en tant que sujet de la connaissance du monde).

2. Les machines à calculer (les *computers*, car "ordinateur" ne dit pas la chose), montrent que "calculer" (analyser en points) implique "computer" (synthétiser les points en tas). Ils montrent la réversibilité de la "géométrie analytique" en "image et volume de synthèse". La raison (la pensée qui coupe en rations) n'est pas la seule pensée possible : elle est réversible. Il faut donc changer l'idée qu'on se fait de la pensée. Ceci est nécessaire : la raison coupe sans arrêt, et c'est une surprise. On a cru longtemps qu'il y a des limites à la faculté raisonnable : que le monde objectif est composé de morceaux non divisibles (a-tomes), et le monde subjectif de morceaux comparables à des atomes (des in-dividus). Le calcul montre qu'on peut continuer à couper indéfiniment, jusqu'à la dimension zéro. Il s'avère que les particules coupées, ces nullités aussi bien du côté objectif que du côté subjectif, ne sont pas définissables ontologiquement, quoique définis rationnellement. Le quark n'est ni objectif, ni subjectif (symbole), bien que résultant de la coupure d'un objet. Le décidème alimenté dans une machine qui décide (par exemple, joue aux échecs) n'est ni "mental", ni "matériel", bien que résultant de la coupure d'une décision subjective. Il faut changer l'idée qu'on se fait de la matière et de la valeur (par exemple, du libre choix).

5. Les machines à calculer computent, et c'est cela la véritable crise de la culture dans laquelle nous nous trouvons. La computation est le renversement de la tendance de l'existence. Jusqu'ici, l'existence était une régression successive vers l'abstraction : l'artefact à trois dimensions était une abstraction par négation du temps ; l'image à deux dimensions était une abstraction par négation du volume ; le texte alphabétique était une abstraction par négation de la hauteur de la surface ; le chiffre était une abstraction par négation de la ligne, et donc une réduction à la dimensionnalité zéro. La computation montre le chemin opposé, vers la concrétion. L'existence renverse son attitude.

Chez *Homo erectus*, on a nié le monde vital par des valeurs (pour pouvoir survivre). On est devenu sujet d'objets. Le résultat en était une abstraction régressive, outil, image, texte, chiffre. C'est là l'histoire de la culture artistique, scientifique et politique. Cela est terminé. On ne peut plus continuer dans cette direction vers l'abstraction au-delà du zéro. Il n'y a plus rien à nier : ni un monde objectif, ni un monde subjectif. Tout est devenu calculable, réductible à zéro. Il n'y a plus de valeur à réaliser : toute

valeur est devenue modélisable et futurisable. En ce sens, l'existence est terminée, réduite au néant. Mais elle s'avère réversible. Elle peut devenir computation.

Le Big Man sur son tas mésopotamien a calculé les possibilités. On peut computer ces calculs. On peut ramasser les points pour en faire des mondes objectifs, des mondes subjectifs, et des valeurs alternatives. De la matière alternative par fusion (plasme), des atomes, molécules, êtres vivants alternatifs par computation d'éléments quasi-objectifs, et des sujets alternatifs (des intelligences artificielles, des robots, des décisions, des créations, des actes artificiels), par computation d'éléments quasi-subjectifs, des valeurs artificielles (futurisées par scénarios), par computation d'éléments quasi-valués. Ceci implique un changement radical des idées que nous nous faisons. L'existence ne sera plus le sujet d'objets, mais un projet pour des objets, et l'attitude existentielle ne sera plus celle de l'abstraction, mais celle de la concrétion. Ce sera une nouvelle humanisation : l'*Homo erectus* se dressera une seconde fois, pour cesser d'être *Homo faber*, et pour devenir *Homo ludens*.

Ce sont là des idées nouvelles (qu'on se fait), surtout cet abandon de la distinction entre la science, l'art et la politique en faveur de la projection. Toute idée nouvelle est dangereuse, parce que très probablement fausse. Mais il faut se faire des idées pour pouvoir survivre.