

**Essayiste et enseignant - aujourd'hui à l'Ecole Nationale de Photographie d'Arles -, Vilém Flusser est spécialisé dans la philosophie de la communication. Né à Prague en 1920, il a résidé successivement en Angleterre, au Brésil, en Italie, en France, et donné des cours et des conférences dans plusieurs universités européennes et américaines.**

**Il souhaite contribuer, dans cet article, à "la discussion du problème posé par la nouvelle pensée post-historique, programmatrice, calculatrice, informatique, cybernétique", et propose, pour cela, une analyse critique des images techniques selon un modèle qu'il définit comme "geste" ou "spectacle" théâtral.**

## Abstractions

Vilém Flusser

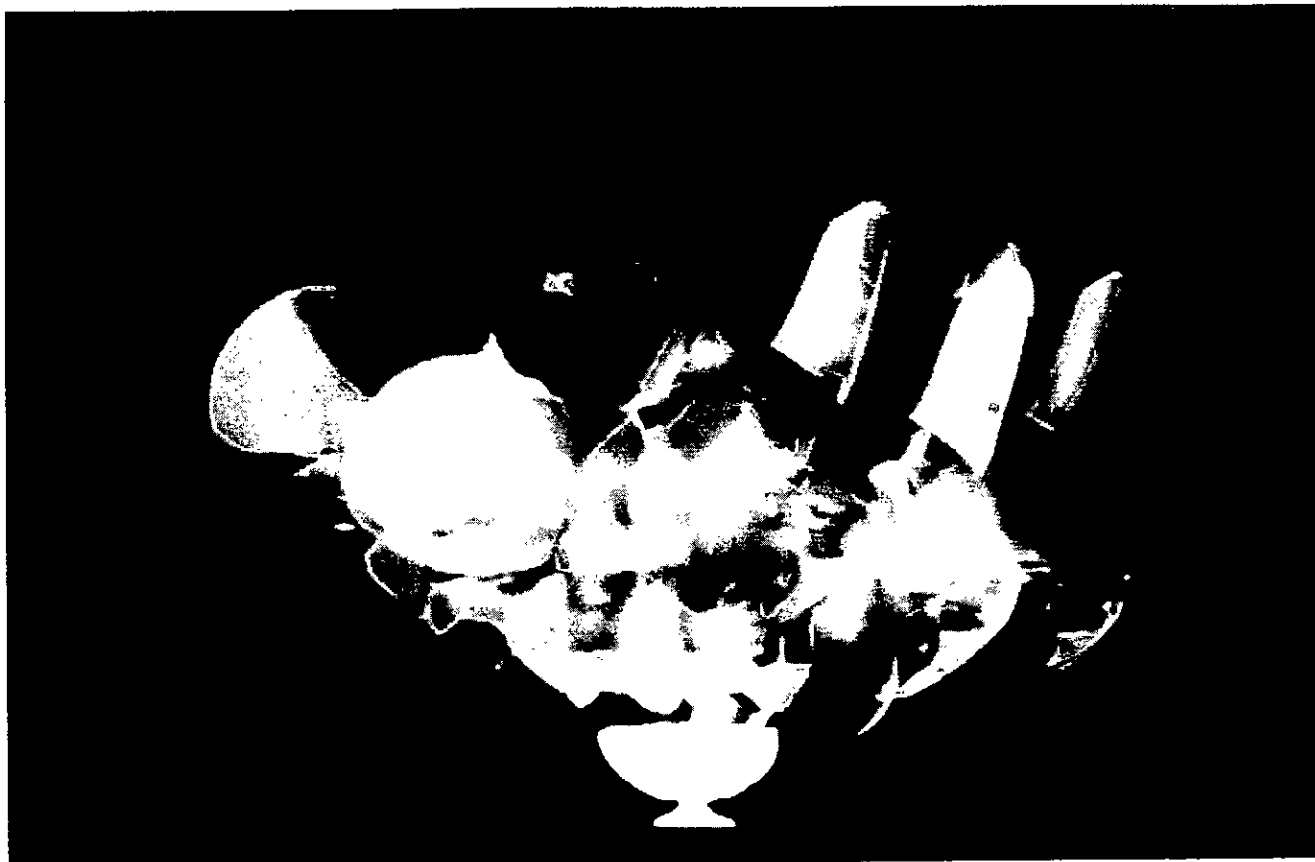
Nous sommes les témoins, les acteurs et les victimes d'une révolution culturelle dont nous commençons seulement à deviner les contours. Un des symptômes de cette révolution est l'émergence des images techniques, et leur rôle en tant que médiateurs des informations qui nous parviennent. Les photos, les films, les images TV et vidéo, et les «terminaux» des ordinateurs commencent à prendre le rôle des textes linéaires. Or, la structure du «medium» influe sur la signification du message : nous voilà informés sur le monde et sur notre situation dans le monde de façon bi-dimensionnelle, par des images. Le monde ne se présente plus en tant que ligne, processus, événement, histoire. Il se présente plutôt en tant que surface, scène, contexte relationnel. Et notre position dans le monde ne se présente plus en tant qu'action et passion. Elle se présente plutôt en tant que nœud de relations, participation. Il ne s'agit pas, à l'évidence, d'un retour vers la pré-histoire, avant l'invention de l'écriture linéaire, quand c'étaient les images qui informaient la société. Il ne peut pas s'agir de cela, parce que les images techniques sont des surfaces «ontologiquement» différentes des images pré-historiques. Il s'agit, dans l'émergence de ces images nouvelles, et dans la révolution culturelle dont elles sont un symptôme, d'un bouleversement de la base même de notre être historique dans le monde, et de l'apparition d'une autre façon d'être. Pour essayer de saisir ce bouleversement, je propose un modèle, hautement hypothétique :

L'homme est un être qui abstrait. L'animal et l'«homme naturel» (cette *contradictio in adiectu*), sont plongés dans un monde de volumes qui s'approchent et s'éloignent : dans le monde concret à quatre dimensions. Mais l'homme, lui, possède des mains. Avec les mains il peut arrêter le mouvement des volumes, faire en sorte que le monde se fige en «circonstance». Par cet acte les volumes se transforment en objets, problèmes, et l'homme se transforme en sujet du monde. Le monde des objets, le

monde objectif, problématique, est susceptible d'être manipulé par le sujet humain. Des informations peuvent être imprimées par le sujet sur les objets. Le couteau en silex devient possible, la culture devient possible. Par ce premier acte l'homme fait abstraction du mouvement, il transforme le monde concret en monde objectif, et par là devient, lui-même, homme au sens propre du terme.

La main n'agit pas aveuglément : elle est sous contrôle des yeux. La co-ordination des yeux avec les mains, de la vision avec l'action, de la théorie avec la praxis, est un des thèmes de l'existence. Il s'est écoulé des millions d'années avant que nous apprenions à regarder d'abord, et à agir ensuite. A utiliser la vision comme modèle d'action. La raison de ce retard est que la vision est fugace et privée. Il a fallu apprendre comment fixer et publier la vision, comment faire des images. Ceci exige un niveau de conscience plus abstrait que celui de l'action : le niveau de l'imagination. Car les yeux ne voient que des surfaces. L'image fait abstraction de la profondeur du monde objectif. L'univers des images n'est qu'un monde «apparent», possiblement trompeur. Par ce pas vers l'imagination, l'homme est passé du monde objectif dans le monde du doute. Les peintures des cavernes sont des modèles de comportement dans un monde devenu douteux, et l'homme est devenu, à Lascaux, *homo sapiens sapiens*, cet être qui doute.

Les images sont des médiations entre le monde objectif et l'homme. Comme toute médiation, elles sont soumises à une dialectique interne. En représentant le monde objectif, elles le cachent. Elles exigent qu'on saisisse, comprenne, manipule les objets par leur médiation. Il s'est écoulé des dizaines de millénaires avant que nous apprenions à saisir nos propres images, à les concevoir. La raison de ce retard est la mise en relation dense des éléments pictoriels sur la surface des images. Les images sont opaques, parce que chaque élément de l'image est mis en relation avec chacun des autres éléments d'une façon hautement significative et d'une façon réversible.



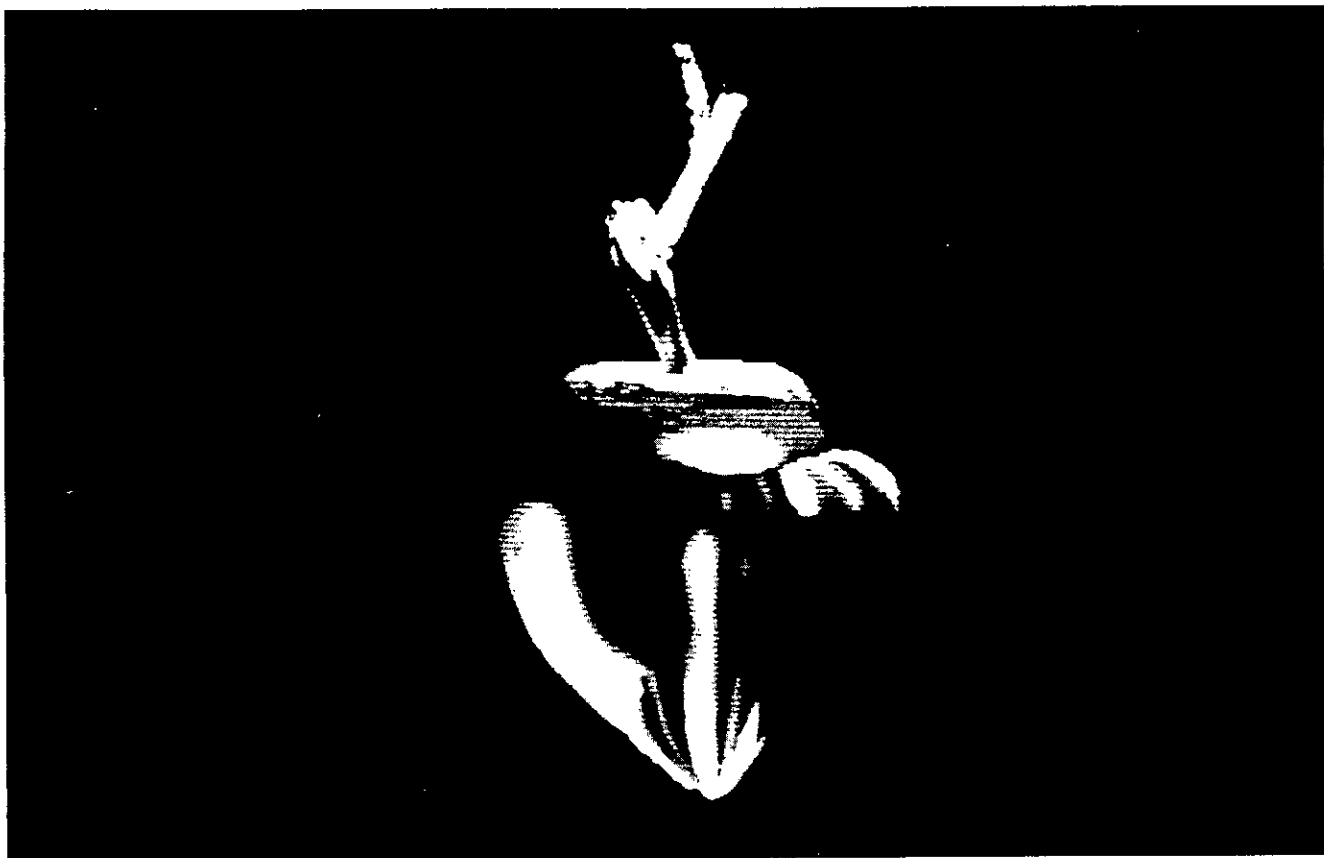
Images numériques, Illegal Command

L'image représente une scène, et par là elle est un modèle pour un comportement magique dans le monde objectif. Il a fallu arracher les éléments de la surface de l'image, et les aligner selon un ordre délibéré, pour pouvoir concevoir le message de l'image. Il a fallu inventer l'écriture linéaire, pour rendre transparentes les images. Pour les expliquer, pour compter et raconter leur contenu. Il a fallu faire abstraction de l'une des deux dimensions de leur surface : la largeur. Les textes qui sont le résultat de ce geste (par exemple les tablettes à Ougarit) sont le produit d'un niveau de conscience plus abstrait que celui de l'imagination : le niveau de la pensée conceptuelle. Par ce pas vers la conceptualisation, l'homme est passé du monde de l'imaginaire dans le monde linéaire de l'histoire, et il est devenu un être consciemment historique.

Les textes sont des séries de concepts, des colliers du type «abacus». Les fils qui ordonnent les concepts (par exemple ceux de la syntaxe, de la logique ou de la mathématique) ordonnent aussi la structure de l'univers signifié par ces textes. Par exemple : ils sont responsables des chaînes causales qui ordonnent les phénomènes dans l'univers des sciences de la nature. Cette projection de la structure des textes dans le monde objectif est restée cachée pendant trois millénaires, et elle a commencé à

être découverte il y a un siècle seulement. La raison de ce retard est l'efficacité des textes en tant que modèles de comportement : la technique marche tout comme si le monde objectif était effectivement structuré de façon logico-mathématique. Mais si on suit les fils des textes jusqu'aux noyaux des phénomènes, et jusqu'au noyau de la pensée conceptuelle, ces fils se désintègrent. Dans les noyaux des phénomènes les perles du collier, les particules, ne veulent plus obéir à l'ordre linéaire, et elles se mettent à essaimer. Et dans le noyau de la pensée, ces perles, les bits d'information, ne veulent plus obéir à l'ordre logico-mathématique, et elles se mettent à s'entrechoquer. Cette désintégration des fils conducteurs, de l'unidimensionalité, a comme résultat l'émergence d'un monde quantique, zéro-dimensionnel, composé de points et d'intervalles. Et l'émergence d'un niveau de conscience calculatrice (de «calcul» : petite pierre) d'une conscience composée en «bits». Par ce pas vers le calcul, l'homme commence à passer du monde conçu dans le monde zéro-dimensionnel de la «computation». En faisant abstraction de la ligne, il devient un être qui ne peut se tenir à rien. C'est cela la révolution culturelle par laquelle nous passons, et c'est d'où les images technique émergent.

Car on ne peut pas vivre dans un univers désintégré



avec une conscience désintégrée. On ne peut pas vivre dans l'abstraction totale. Il faut essayer d'intégrer l'infinitésimal. Concrétiser les points abstraits, les rassembler. Bien sûr : la mathématique, prévoyant la désintégration, a proposé, dès le 17<sup>ème</sup>. siècle, une méthode pour le faire : le calcul. Mais à présent il ne suffit plus de calculer les concepts, de faire des calculs propositionnels et des calculs de probabilité. Il faut aussi, pour combattre la sensation de l'absurde qui accompagne l'expérience du vide, intégrer les points de l'univers calculé. Les images techniques sont de tels assemblages de points sur une surface. La photo et le film assemblent les effets de photons sur des molécules de certaines matières sensibles, pour en faire des surfaces apparemment concrètes. La TV et la vidéo en font autant avec les éléments d'un champ électro-magnétique. Quant aux «terminals» des ordinateurs, ils illustrent comment de tels assemblages peuvent être produits : grâce aux touches.

Evidemment, comme ce sont les photons ou les électrons, il n'est pas possible de rassembler ces éléments ponctuels avec les mains ou les doigts. Ce sont des éléments insaisissables et inconcevables. Pour le faire, il faut inventer des appareils qui, eux, peuvent manipuler de tels éléments. Et ces appareils-là peuvent être

manipulés, à leur tour, grâce à des touches. Chaque touche commande, signifie, une combinaison spécifique de points. Les caméras photo, cinéma, les appareils vidéo et les ordinateurs sont munis de touches qui signifient des éléments de l'univers désintégré, et l'intention pour laquelle ils ont été inventés est celui d'intégrer ces éléments, de concrétiser en quelque sorte l'univers devenu entièrement abstrait. Les images techniques sont le résultat d'une telle concrétisation. Elles ne sont pas des véritables surfaces, comme le sont les images pré-historiques. Car on ne peut pas re-synthétiser une surface analysée en points. Pour le faire, il faudrait un nombre infini de points. C'est pourquoi les images techniques sont bourrées d'intervalles qu'elles cherchent à cacher pour tromper l'œil. Les images techniques occupent donc une position ontologique différente de celle occupée par les images pré-historiques. Elles sont des surfaces trompeuses. Les images pré-historiques sont le résultat d'une abstraction de la profondeur dans les objets. Les images techniques, au contraire, sont le résultat d'une concrétion des éléments ponctuels du monde quantique.

Néanmoins, il s'agit, dans les deux cas, d'images. De modèles pour un comportement magique dans le monde objectif. Car les images techniques, elles aussi, représentent des scènes. Mais cette fois le comportement

magique qu'elles provoquent dans le récepteur n'est plus la conséquence d'une vision contextuelle du monde, d'un «mythe». C'est la conséquence d'un programme calculé, d'une «computation». La fascination qui émane des images techniques n'est plus celle de l'imagination. C'est celle de la programmation. Or, un comportement magique provoqué par une manipulation d'appareils à travers la médiation d'images n'est pas un comportement pré-historique. C'est plutôt le comportement d'une société post-historique, programmée et totalitaire.

Le modèle que je viens de proposer, lequel doit permettre la localisation des images techniques, est un modèle linéaire. «Main-œil-doigt-pointe du doigt», «volume-surface-ligne-point», «objet-image-texte-image technique», «homo faber-homo pictor-homo cogitans-homo ludens», «acte-vision-conception-calcul». C'est un modèle linéaire qui décrit l'aliénation humaine par rapport au concret à travers quatre pas successifs d'abstraction. Ce modèle est sans doute trop pauvre pour pouvoir saisir ce qu'on appelle «l'histoire de la culture». Sans doute d'autres organes, comme l'oreille et la bouche, ont-ils participé à cette histoire. Sans doute, les pas ne se sont pas suivis l'un l'autre, et il y a eu, sans doute, des déviations. Néanmoins, le but du modèle proposé n'est pas celui d'«expliquer» un processus comme celui de l'aliénation humaine. Son but est plus modeste : distinguer entre les images pré-historiques et les images techniques, entre la magie pré-historique et la magie actuelle. J'espère que le modèle est suffisamment suggestif pour pouvoir y arriver.

Le pronostic d'une société post-historique, programmée pour un comportement magique par des appareils qui produisent des images techniques, n'est pas une véritable «furation». Les images techniques sont déjà là, et elles programment déjà. Néanmoins, la situation totalitaire n'est pas encore établie. Il nous reste encore du temps et de l'espace pour nous y opposer. C'est dans cet esprit que je propose la publication de cet article. Dans l'espoir de contribuer à la discussion du problème posé par la nouvelle pensée post-historique, programmatrice, calculatrice, informatique, cybernétique. D'y contribuer du point de vue de l'analyse et de la critique des images techniques. Et j'en propose la publication à une revue appelée *théâtre/public*, parce que le modèle que j'ai décrit est en effet constitué d'une série de quatre gestes théâtraux : (1) abstraction du monde objectif à partir du monde concret, (2) abstraction du monde imaginaire à partir du monde objectif, (3) abstraction du monde conçu à partir du monde imaginaire, et (4) abstraction du monde calculé à partir du monde conçu, et re-concrétisation de ce monde sous forme d'images techniques. C'est à la contemplation de ce spectacle théâtral que j'invite.

Vilém Flusser