

## *L'image-calcul. Pour une nouvelle imagination*

VILÉM FLUSSER

Cette faculté singulière qu'a l'homme de produire des images, pour soi et pour autrui, constitue, du moins depuis Platon, le lieu d'une interrogation pour la philosophie et pour la théologie. Tout semble se passer comme si cette faculté était propre à l'homme, puisqu'aucune autre espèce qui nous a précédés ne semble avoir produit quelque chose de comparable aux peintures rupestres que l'on trouve en Dordogne par exemple. Or dans cette tradition philosophico-théologique, cette faculté fut généralement pensée de façon spéculative : la plupart du temps, on l'a considérée comme quelque chose d'acquis, de donné et, partant du principe qu'il y a bien quelque chose comme une faculté imaginative, on a essayé de la déterminer. Depuis Husserl, nous avons appris à mettre entre parenthèses de tels présupposés et à laisser s'exprimer le phénomène lui-même. L'imagination apparaîtra alors comme un geste complexe et intentionnel grâce auquel l'homme se rapporte à son milieu. À mieux y regarder pourtant, on constatera que les images ne doivent pas leur apparition à un seul geste mais bien à deux gestes que tout oppose. La tradition philosophico-théologique n'a pensé que le premier de ces deux gestes, et ce pour une simple raison : ce n'est que dans un passé très récent que le deuxième geste a déployé son efficacité. Une différenciation analytique semble donc de mise ; ce n'est qu'en opposant ces deux facultés imaginatives que l'on pourra jauger la césure épocale qui s'est produite dans la culture et envisager une nouvelle manière d'être au monde.

Considérons tout d'abord le premier geste par lequel les images furent produites. En guise d'exemple, le panneau des chevaux sur la paroi des cavernes de Pech-Merle [fig. 1] fera l'affaire. Si l'on essaie de comprendre le geste d'un de ces tous premiers créateurs d'images, la conclusion suivante s'impose : l'artiste a pris du recul face à l'animal, il l'a observé et il a rapidement fixé l'éphémère aperçu sur la paroi rupestre, de sorte que d'autres puissent la reconnaître.



1. Panneau dit des « Chevaux ponctués », - 25 000 ans. Grotte de Pech Merle (Midi-Pyrénées).

L'intention de ce geste complexe pourrait bien avoir été celle de pouvoir utiliser l'aperçu comme modèle pour un objectif à venir (par exemple pour chasser des chevaux). Il faut ici considérer chaque phase du geste avec l'attention qu'elle mérite.

La question fondamentale est celle de savoir vers quel lieu on se retire quand on prend du recul vis-à-vis d'un cheval. On pourrait penser qu'il suffit de faire quelques pas pour s'éloigner de la bête et de se placer à une certaine distance (sur une colline, par exemple). Par expérience, nous savons pourtant que cette description ne rend pas tout à fait compte de la chose puisque, pour se faire une image de l'animal, on doit aussi pour ainsi dire se retirer en soi-même. (Une telle affirmation serait bien sûr invraisemblable, si nous n'en avions pas fait nous-mêmes l'expérience). Cet étrange non-lieu, dans lequel on entre et à partir duquel on (se) fait une image, la tradition l'a qualifié de termes tels que « subjectivité » ou « existence ». Cette chose que l'on appelle « imagination » nommerait alors la faculté singulière de se retirer dans sa propre subjectivité en s'éloignant du monde

matériel, de devenir le sujet d'un monde d'objets. En d'autres termes : la faculté singulière d'*ex-sister* au lieu d'*in-sister*. Mais quoi qu'il en soit, ce geste naît par un mouvement d'abstraction, de sortie de soi, d'éloignement.

Ce point de vue est inconfortable. Entre le sujet et le monde objectif, un abîme d'aliénation s'est creusé. Nos membres ne sont pas assez longs pour enjamber l'abîme qui nous sépare, comme sujets, du monde concret. Les objets ne se laissent plus saisir, ils ne sont plus à portée de main, et ainsi, au sens propre du terme, ils ne sont plus des « ob-jets » prêts à être manipulés. Il ne leur reste plus que leur « phénoménalité », ils ne font plus qu'apparaître et ils ne se donnent plus qu'à voir. Si un tel point de vue est inconfortable, c'est parce qu'il nous fait douter de l'objectivité de ce monde qui, ayant perdu son caractère manifeste, n'est plus que semblance. Il lui reste un privilège : lorsque nous ne nous heurtons plus aux objets, nous pouvons en avoir une vue d'ensemble, les voir dans leur contexte, leurs rapports. Là où nous ne rebondissons plus d'arbre en arbre, nous voyons enfin la forêt. Et c'est précisément l'intention de ce geste d'abstraction : saisir les rapports, les fixer et les employer à la manière de modèles en vue de manipulations à venir. Pour mieux chasser des chevaux. Reculer pour mieux sauter : de telles images sont des aperçus figés de rapports, et serviront de tableau d'orientation en vue de manipulations à venir.

Cette affirmation n'a pas manqué, au sein de la tradition, de susciter des doutes. Est-ce que le fait de se faire une image du cheval ne sert vraiment qu'à mieux chasser celui-ci ? Et même si tel était le cas (s'il n'y avait donc derrière cette image aucune intention « purement » esthétique), qu'est-ce que cela impliquerait pour les images restantes ? Ces images dites « abstraites » sont-elles également des aperçus figés d'un état de fait ? Et s'il s'agit de tableaux d'orientation, à quel genre de manipulation servent-ils ? On pourrait certes essayer de s'opposer point par point aux objections de l'esthétique traditionnelle, mais nous n'en aurons pas même besoin, puisqu'il s'agit ici de faire une distinction entre le geste de « création d'images » que l'on vient de décrire, et un autre geste. À cet effet, la simple affirmation suffira, même au risque de simplifier outre mesure la question.

En revanche, il faut préciser que le geste de recul face à l'objet décrit précédemment ne suffit pas pour qu'il y ait une image. « L'imagination » seule ne suffit pas à produire des images. L'aperçu (l'état

de fait) doit être fixé et rendu accessible à autrui. Il doit être codé en symboles, ce code doit être introduit dans une mémoire (par exemple une paroi rocheuse), et le code doit à son tour pouvoir être déchiffré par d'autres. Bref, ce qui a été vu en privé doit être publié, ce qui a été vu subjectivement doit devenir intersubjectif. Tout cela ne manque pas de soulever des problèmes complexes qui, au jour d'aujourd'hui, sont loin d'être transparents. Bien que les théories de l'information et de la communication présentent un travail fourni sur ce sujet et permettent d'écarter des réflexions traditionnelles, en montrant toute la charge idéologique de concepts tels que les notions « d'intuition » ou « d'inspiration », rien ne permet d'affirmer que nous avons un regard pénétrant sur les différentes phases du geste de production d'image. Fort heureusement, on peut se passer ici d'entrer dans le détail de ces enjeux puisqu'il en va ici non pas de la production d'image en tant que telle, mais de la différenciation entre deux modes de production de l'image. Pour ce faire, une réflexion sur la première phase dans la production d'images, à savoir abstraire du monde concret par le recul, pourra suffire ; toutes les autres phases seront mises entre parenthèses.

La tradition (et pas que la tradition philosophique, mais encore la tradition théologique, fécondée par le judaïsme) a invoqué des objections majeures contre ce genre de production d'images que nous venons de décrire. On peut résumer ces objections de la façon suivante : les images ainsi produites ne sont pas des tables permettant de s'orienter ; puisque la tradition ne connaît pas d'autre mode de production, ces objections conduisent à un interdit de représentation. Reformulés en des termes contemporains, ces objections s'organisent essentiellement en trois arguments. Premièrement : le point de vue à partir duquel on imagine est ontologiquement et épistémologiquement douteux, puisqu'il fait douter de l'objectivité de l'aperçu. Deuxièmement : les codes de l'image sont nécessairement connotatifs (ils permettent des interprétations contradictoires) et on ne peut dès lors faire confiance aux images pour savoir comment agir. Troisièmement : les images sont des médiations entre le sujet et le monde objectif ; en tant que telles, elles sont donc soumises à une dialectique interne : elles font écran aux objets qu'elles sont censées faire voir. C'est surtout le troisième argument qui a joué un rôle déterminant dans la tradition théologique, tandis que le premier a hypothéqué la

tradition philosophique. Dans la mesure où la portée de la tradition théologique a précédé celle de la tradition philosophique, c'est d'abord le troisième argument qu'il va falloir analyser.

Comme toute médiation, les images ont aussi tendance à faire obstruction à l'objet vers lequel elles fraient un chemin. Par conséquent, la position ontologique se voit renversée : de panneaux indicateurs, les images se transforment en obstacles, ce qui donne lieu à une funeste volte-face de l'homme quant aux images. Au lieu d'utiliser l'état de fait que présente l'image en tant que modèle pour s'orienter dans le monde des objets, l'homme commence à utiliser son expérience concrète pour une orientation dans les images. Et au lieu de manipuler le monde des objets selon l'image, il commence à manipuler les images selon son expérience concrète avec les choses. Cette volteface a pour nom l'« idolâtrie » et l'attitude qui en découle est appelée « magique ». Les images doivent être interdites, parce qu'elles produisent inévitablement l'aliénation de l'homme et qu'elles le conduisent à la folie idolâtre ainsi qu'à l'attitude magique.

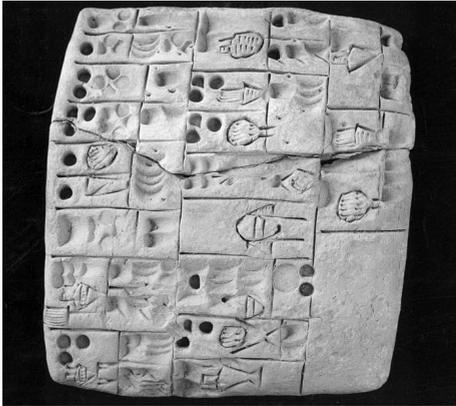
Face à ces arguments, en particulier face au troisième, on peut néanmoins adopter un point de vue qui contourne l'interdit de la représentation, en disant qu'il est indéniable que l'on ne peut s'orienter dans le monde sans s'en être préalablement fait une représentation (en ce sens, l'imagination est nécessaire pour comprendre et manipuler le monde). Mais les arguments contre les images sont justes et dès lors, il ne s'agit pas tant d'interdire la production d'image mais de soumettre les images que l'on aura produites à un examen critique. Un tel examen critique éclairera la position épistémologiquement et ontologiquement douteuse de l'imagination (argument 1), transformera le code connotatif des images en un code dénotatif (argument 2) et rendra les images transparentes pour permettre d'accéder à ce qu'elles représentent (argument 3). Pour ce faire, la critique exigera que l'on s'éloigne des images (et qu'on fasse un pas de plus pour prendre du recul face au monde des objets).

Ce point de vue est celui de l'Occident, depuis au moins trois millénaires et demi. On peut décrire la culture occidentale dans son ensemble comme une longue tentative pour élucider l'imagination (et donc pour élucider les images). C'est à cette fin que l'on inventa l'écriture, ce code permettant de dénoter les codes de l'image, de préciser la localisation de l'imagination et de rendre les images transparentes pour le monde des objets. Les tablettes babyloniennes nous le montrent bien

[fig. 2]. On y aperçoit parfaitement l'intention derrière le geste linéaire de l'écriture. Différents éléments picturaux (les « pixels ») sont ainsi extraits de la surface pour être organisés en séries de pictogrammes, l'intention étant de recoder les images à deux dimensions en lignes à une seule dimension, à les soumettre à une critique en forme de conte (voire de décompte). Cette intention iconoclaste derrière le geste scriptural du pictogramme n'est que plus évident encore dans le cas de l'alphabet. Avec l'alphabet, la diégèse critique de l'image ne se borne plus au récit, elle commente.

L'intention didactique qui motive l'écriture linéaire, telle qu'on l'observe dans les récits épiques grecs ou chez les prophètes juifs (ainsi qu'en philosophie et en littérature), prouve que par rapport à la production d'images, on a atteint ici un niveau d'abstraction supérieur : un niveau unidimensionnel (discursif). À partir de là, le monde des objets ne ressemble plus à un ensemble d'états de faits, mais à un faisceau de procédures. Les règles de l'écriture sont raisonnablement claires et distinctes et les signifiants scripturaux raisonnablement dénotatifs pour que le monde des objets puisse être traité, en tant que faisceau de procédures, de façon raisonnablement méthodique, c'est-à-dire de façon scientifique et technique. Au fond, il ne s'agit pas tant d'expliquer les images dans leur causalité et leur logique que de manipuler le monde de façon méthodique, à travers les images rendues transparentes.

Or on a fini par se rendre à l'évidence qu'une critique de l'image par le biais de l'écriture linéaire n'était pas encore assez radicale et que les règles linéaires de l'écriture (autrement dit, les explications causales et les processus déductifs, en premier lieu) ne sauraient être utilisés comme modèle pour une manipulation méthodique du monde. La « crise des sciences » (cette critique des sciences qui n'est au fond qu'une critique des Lumières) ne s'est pas produite avec Hume et Kant ; elle accompagne, *sotto voce* pour ainsi dire, tout le discours occidental. Du point de vue de nos réflexions sur l'imagination, on pourrait reformuler cette critique de la critique des images dans les termes suivants : si le geste linéaire de l'écriture extrait les pixels de la surface de l'image, ce n'est que pour enchaîner les points (les « bits » ou « octets ») et former des lignes ou des portées. Cette phase « enchaînant » du geste scriptural annule son enjeu critique, dans la mesure où la structure linéaire est reçue sans être questionnée d'aucune façon. Sans doute s'agit-il d'un culturème hérité de temps immémoriaux : de tout temps,



2. Tablette mésopotamienne avec écriture proto-cunéiforme, env. 3000 ans av. J.-C. Berlin, Max-Planck-Gesellschaft.

on a enfilé des coquillages pour en faire des colliers. Mais pour une critique radicale des images, il faut les soumettre à l'analyse, c'est-à-dire qu'il faut soumettre les « bits » qu'on a extraits à une procédure formelle, sans les réinsérer dans des structures linéaires préétablies. Il faut les « calculer ». Seule une imagination entièrement soumise au calcul peut être considérée comme transparente.

Un code adapté à une telle analyse existe depuis longtemps, c'est le code numérique. Et en effet, le code numérique a été incorporé au code alphabétique depuis bien longtemps, sans doute parce qu'on était conscient que la critique de l'image à laquelle procédait l'écriture alphabétique, en tout cas sous sa forme pratiquée, n'était pas suffisamment radicale. Au cours de cette incorporation, c'est pourtant un corps étranger qui s'introduit dans la ligne. Le code alphanumérique est contradictoire en son sein, étant donné que le geste de la notation numérique diffère sensiblement du geste scriptural linéaire. Il s'agit non pas d'un geste de glissement, mais de soustraction. Du point de vue phénoménal, le geste se présente comme une procédure opérant sur des éléments à zéro dimensions, sur le « grain ». Une autre intention s'exprime dans la ductilité du geste scriptural : une intention qui est analytique, décomposante et dissociante, précisément. La pensée rejoint ici un niveau d'abstraction ultérieur et ultime. Du monde de la

vie, de la *Lebenswelt*, elle est passée au néant (à ces éléments punctiformes sans extension, séparés par un intervalle) pour analyser à partir de là (c'est-à-dire : de nulle part) d'abord les procédures, ensuite les états de faits et enfin le monde des objets.

Aussi longtemps que le code numérique restait pris dans le code alphabétique (autrement dit : à peu près tout au long de l'histoire occidentale), c'était son pouvoir dénotatif (la clarté et la distinction de ses symboles) qui semblait poser des difficultés insurmontables. Car comme dans toute analyse, l'analyse de l'image suppose la décomposition en éléments punctiformes entre lesquels s'étend un intervalle. Un intervalle par lequel l'objet à analyser doit nécessairement s'échapper. Le code numérique est « vide » et toute pensée décryptante qui se choisit ce code comme crypte (selon l'idée de la « clara et distinctio perceptio » par exemple) est inévitablement dépris de ce qu'elle vise à penser. Descartes essaya de faire face à ce problème par la géométrie analytique, Leibniz et Newton par l'intégration des différentiels. Au moyen d'artifices de plus en plus élaborés, ils tentèrent de forcer le code numérique dans le corsetage du code linéaire et de contraindre des équations différentielles, par exemple à décrire certains processus numériques. Malgré le degré d'abstraction qu'avait atteint la pensée numérique, on préféra rester dans une pensée processuelle, « historique ».

Il y a peu, la situation a complètement changé. Le code numérique s'est émancipé du code alphabétique, il s'est pour ainsi dire affranchi de l'impératif de linéarité et il est passé des nombres aux digitaux. Tous ces artifices que l'on croyait nécessaires comme le calcul différentiel deviennent soudain obsolètes, puisqu'on peut désormais calculer avec les doigts, mais des doigts bougeant à une vitesse surhumaine : les calculateurs automatiques. La révolution que cela représente pour la pensée (et pour l'agir), nous sommes encore loin d'en mesurer la portée. Dans le droit fil des réflexions ici proposées, disons les choses ainsi : grâce à la vitesse qu'a désormais atteint la digitation, les images sont pratiquement analysables sans reste, ce qui fait que tous les arguments avancés par la tradition philosophique et théologique contre l'image deviennent obsolètes. Depuis notre faculté imaginative, nous pouvons rétrocéder jusqu'à un niveau d'abstraction tel que nous pouvons à nouveau manipuler les objets, à travers cette imagination pourtant dépassée. Nous pouvons enfin, avec justesse et méthode, chasser les chevaux.

Le retrait du numérique hors de l'alphabétique (et dès lors, le retrait de la pensée calculante hors de la pensée historico-linéaire) a eu un effet que la tradition n'avait anticipé: il permet un nouveau geste générateur d'image qui, dans son intention, s'oppose à l'ancien. Une nouvelle imagination est née contrastant avec l'ancienne et les images qui en résultent se soustraient aux objections théologico-philosophiques. D'un point de vue phénoménologique, ce nouveau geste se manifeste sous la forme d'un accaparement d'éléments punctiformes (d'éléments calculés) pour en faire une image. D'emblée, il se manifeste comme une com-putation. Tout porte à croire que les objections philosophiques ou théologiques sont sans objet face à de telles images, s'agissant d'une imagination passée au crible, d'une imagination analysée de fond en comble. Même le plus orthodoxe des talmudistes n'aurait rien à redire au sujet de ces images, puisqu'elles ne mènent pas au leurre ontologique où le représentant et le représenté se confondent. Et même le plus orthodoxe des épistémologues n'aurait rien à redire non plus, puisque de telles images ne cachent pas leur nature de simulations. Platon lui-même n'aurait rien à redire, puisque de telles images reviennent à être des « pures idées » et que leur contemplation correspond à une « theoria » qui conduit non pas à l'opinion, mais au savoir. Mais aussi longtemps que c'est à cela qu'on pense, on n'a pas encore apprécié toute la radicalité de cette révolution qui s'est opérée au sein de l'imagination. Il est donc nécessaire de regarder d'un peu plus près ce nouveau geste générateur d'images.

Ce geste, c'est un geste de concrétisation: il rassemble des éléments à zéro dimensions pour les condenser, par-delà les intervalles qui les séparent, en une surface consistante. C'est en cela que ce geste se distingue de l'autre geste producteur d'image: il ne procède pas d'une abstraction, d'un recul, mais bien d'une concrétisation, d'une avancée, d'une projection. Bien que tous deux mettent en image (et qu'ils pourraient prétendre tous deux au titre d'« imagination »), le genre d'image qu'ils génèrent respectivement est distinct. Les images de l'ancienne imagination sont bidimensionnelles, parce qu'ils étaient abstraits de ce qui constituait jadis un monde de la vie à quatre dimensions (pour aller vite), tandis que les images de la nouvelle imagination sont bidimensionnelles parce qu'elles procèdent d'une projection à partir d'un calcul à zéro dimensions. Le premier type d'images fait office de médiateur entre l'homme et le monde de la vie,

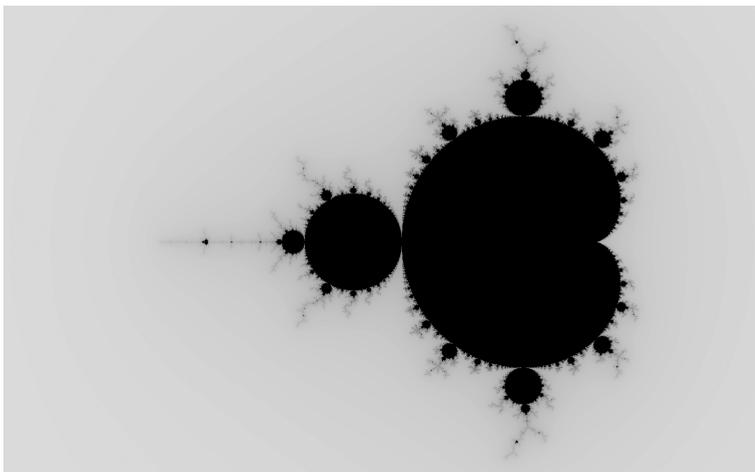
le second fait office de médiateur entre les calculs et ses applications possibles dans le milieu. Le premier fait signe vers le monde de la vie, le second signifie le calcul. Le premier type d'images est le décalque d'un état de fait, le second le décalque d'un calcul. Les vecteurs de signifiante de ces deux types d'imagination filent vers des horizons divergents et il faudra interpréter différemment les images du premier type de celles du second. Voilà en substance pourquoi la critique de l'image traditionnelle rate les nouvelles images.

On peut comprendre le nouveau geste de concrétisation quand on observe le mode de production de l'image de synthèse. L'ordinateur est une machine de calcul dotée de mémoire. Dans cette mémoire, on va pouvoir insérer des calculs, à condition de transformer au préalable le code numérique en code digital, autrement dit : à condition de les avoir préalablement extraits du code alphanumérique. Assis face à un clavier, on ira alors chercher, touche après touche, un par un, les éléments ponctuels dans la mémoire et on les intégrera dans l'image sur l'écran pour les composer, les « com-puter ». Si l'on automatise cette extraction successive, elle se fera à toute vitesse. Les images apparaissent alors à un rythme époustouflant, l'une après l'autre, sur l'écran. On peut assister à cet enchaînement d'images comme si l'imagination s'était autonomisée, comme si elle avait migré de l'intérieur (disons : du cerveau) vers l'extérieur (vers l'ordinateur) et comme si on pouvait contempler du dehors ses propres rêves. Et en effet, bon nombre de ces images intermittentes peuvent nous surprendre. Tout en étant imprévisibles, on peut toutefois retenir ces images, les garder sur l'écran (et dans la mémoire de l'ordinateur), on peut les transformer et engager une sorte de dialogue entre sa propre imagination et celle qui a été intégrée à l'ordinateur. On peut même transférer de telles images transformées à d'autres producteurs d'images (quelque soit le lieu où ceux-ci se trouvent) et ces producteurs pourront à leur tour transformer les images pour les renvoyer à l'expéditeur. On voit bien, ce nouveau geste générateur d'image relève d'une structure toute autre que celui de Pech-Merle, même si un certain nombre d'éléments peuvent sembler récurrents.

Mais ce qu'il y a de véritablement inédit, c'est la différence d'intentionnalité dans les deux gestes. Dans le cas de Pech-Merle, il s'agit de représenter un état de fait pouvant servir de modèle à des manipulations futures. L'intention derrière les images de synthèse peut être semblable : créer une représentation d'un calcul (le calcul d'un

avion par exemple) qui pourra servir à des manipulations futures (à la construction d'avions par des robots, par exemple). Mais quand on utilise les nouvelles images avec cette finalité-là, on assujettit la nouvelle imagination à l'ancienne et on n'a pas encore réalisé le tournant qui s'annonce. Car au fond, le but des nouvelles images est de faire apparaître de l'imprévu au sein de possibilités données (et ce, en dialogue avec d'autres), si bien que la réalisation de cet imprévu sous forme de manipulation du monde des objets ne sera vécu que comme une sorte d'épiphénomène. Puissant exemple de ce genre de nouvelles intentions : les images des « équations fractales » [fig. 3]. Il s'agit de représentations de calculs analysant des systèmes incroyablement complexes et « auto-ressemblants » (disons-le, chaotiques). De tels calculs donnent lieu à des images inattendues, informatives, « belles » et on peut jouer infiniment avec. Certes, certaines de ces images ressemblent à des représentations de choses précises (car certaines formations géologiques, certains nuages ou certains escarpements côtiers possèdent une structure fractale), et il est tout aussi vrai que certaines de ces images peuvent servir de modèles à des traitements (à la production de médicaments par exemple qui posséderont la structure fractale contraire à celle des virus qu'ils combattent). Mais tout cela n'est qu'un épiphénomène. L'intention véritable de ces images, c'est de tirer d'un champ donné de possibilités des situations inédites. La véritable intentionnalité derrière la nouvelle imagination, c'est ce que la tradition appelait « esthétique pure » (l'art pour l'art). Ce qui distingue donc la nouvelle imagination de l'ancienne, pourrait-on dire, c'est que cette esthétique pure à laquelle aspirait l'ancienne s'y réalise enfin. Elle ne peut se réaliser, cette esthétique pure, que parce qu'elle se place à un niveau d'abstraction ultime à partir duquel on pourra projeter des images passées au crible et analysées de fond en comble. Autrement dit, ce n'est que quand on fera des images de calculs et non plus d'état de choses (fussent-ils abstraits) que l'« esthétique pure » (le plaisir du jeu avec des « formes pures ») pourra se déployer ; ce n'est qu'à ce moment-là qu'à l'*homo faber* succédera l'*homo ludens*.

Au cours de cette tentative pour distinguer les deux imaginations, on aura fait s'exprimer toute une série de gestes qui, pris dans leur ensemble, fournissent quelque chose comme une image du développement de la civilisation humaine. Celui-ci ressemblerait à quelque chose comme cela : tout d'abord, on s'écarta du monde de la vie pour



3. Benoît Mandelbrot, *Fractal* (« Ensemble de Mandelbrot »).

l'imaginer. Ensuite, on s'éloigna de l'imagination pour la décrire. Ensuite, on s'éloigna de la critique scripturale linéaire pour l'analyser. Enfin, on produisit des images de synthèse, grâce à une nouvelle imagination qui les projette à partir de ce qui a été analysé. Sans doute ne faut-il pas voir cette série de gestes comme une succession linéaire ; les différents gestes ne se succèdent pas ni se remplacent, mais s'entrelacent plutôt et se superposent. On continuera, à côté de la synthétisation des images, à peindre, à écrire et à analyser et ces gestes entreront dans des tensions inanticipables tout autant qu'ils se féconderont mutuellement. Mais ce qui nous concerne ici, existentiellement, c'est le pas – pénible – du linéaire vers le quantique (à zéro dimensions) et vers la synthèse (vers la computation) que nous avons à fournir. Notre défi, ce sera d'oser franchir le pas vers la nouvelle imagination.

Car c'est indéniablement un défi. Nous devons remettre en jeu toutes nos catégories linéaires, historiques (bref, tout ce sur quoi nous nous fondons) et en former de nouvelles. Et ce ne sont pas que nos catégories épistémologiques que nous devons remettre en jeu, mais encore nos catégories de jugement et celles de notre expérience concrète. (Pour le dire avec Kant : nous devons remettre en jeu non

seulement notre raison pure, mais aussi notre raison pratique et notre faculté de jugement). En ce qui concerne les catégories épistémologiques, la transformation est déjà en cours et elle sera donc moins pénible ; je ne prendrai que l'exemple suivant : nous devons apprendre à renoncer aux explications causales au profit de calculs de probabilité et aux opérations logiques au profit de calculs de propositions. En ce qui concerne les catégories de valeur et d'expérience en revanche, les choses sont plus compliquées ; nous sommes par exemple dans l'obligation de développer un nouveau concept de liberté, s'il ne s'agit plus de dépasser les conditions données, mais de mettre de l'ordre dans le chaos. Nous devons apprendre à ne plus nous intéresser à ce dont nous sommes libres, mais à ce à quoi notre liberté nous fait accéder. Ou encore, nous sommes dans l'obligation de remplacer notre morale provisoire par une nouvelle, s'il ne s'agit plus de transformer la réalité donnée, mais de réaliser les possibilités offertes. Autrement dit, le défi consiste à faire le pas hors de l'existence linéaire en direction d'un plan d'existence parfaitement abstrait, sans extension, dans un « néant » à aucune dimension.

C'est sans nul doute un défi, mais nous n'avons pas le choix, nous devons le relever. Que nous le voulions ou non, la nouvelle imagination a fait son entrée sur scène. Et c'est un défi passionnant, le plan d'existence qui doit nous permettre de rejoindre cette nouvelle imagination nous promet des expériences, des représentations, des sensations, des concepts, des valeurs et des décisions inespérés et il nous promet de faire entrer en jeu des facultés qui ne faisaient jusqu'à présent que sommeiller en nous.

Traduction de l'allemand : Emmanuel Alloa