

(1) 365 7p 24

(2) 23p 239, *travaux de la main*

Vilem Flusser.

(3) 958 01 86

"Objet-Information"

Paris VIII

(Pour un seminaire sur la Modernite avec Elie Theofilakis).

(1) L'univers objectif: L'animal et l'homme "naturel", (cette contradictio in adiectu), sont plonges dans le monde concret de l'experience immediate. Mais l'homme, lui, est muni de mains avec lesquelles il peut arreter le vient-et-va de ce monde. La main etendue, ("l'acte"), separe le monde concret en deux parties: celle qui est trouvable "devant" la main, ("vorhanden"), et celle ou se trouve l'homme, ("da"). Par cet acte de separation le monde trouvable se transforme en "circonstance", et l'homme en "ek-sistence". Cet acte de separation est un geste d'abstraction: il fait abstraction du va-et-vient du monde concret, de l'implication de l'homme dans le monde. Il fige la circonstance en ensemble d'objets, de problemes, et il fige l'existence en presence. Le resultat en est l'abstraction "l'univers objectif" d'un cote, et le ~~l'objet~~ "sujet humain" de l'autre cote. Cet acte est l'origine de l'homme au sens propre.

(2) Le travail: L'objet, le probleme, cet element de l'univers objectif, problematique, s'oppose au sujet. ("Ob-iectum", "pro-blema"=ce qui est jete contre). Il "doit etre" elimine, "resolu", si le sujet veut devenir libre pour avancer sur son chemin vers la mort. L'acte liberateur du sujet, grace auquel le sujet elimine les objets et resoud les problemes, est son devoir, et il s'appelle "travail". Par cet acte le sujet saisit un objet, (il l'"apprend" et il le "comprend"), et il le deplace de son contexte objectif pour le transporter vers ou se trouve le sujet, (il le "produit"). La production, ce transport de l'objet vers l'homme, separe l'univers objectif en deux parties: la partie dans laquelle les objets restent "devant la main", appelee "nature", et la partie dans laquelle les objets sont "a la main", appelee "culture". L'acte du travail est l'origine de la nature et de la culture.

(3) La valeur: Le travail est un "devoir". Il faut eliminer les objets, resoudre les problemes pour pouvoir rester un sujet. Les objets doivent etre transportes de la nature vers la culture. Un objet trouve dans la nature n'est pas comme il le doit etre. Il faut faire en sorte qu'il devienne comme il le doit etre: un objet culturel. Travailler s'est faire en sorte qu'un objet devienne comme il le doit etre, pour que l'homme reste un sujet. Travailler c'est "evaluer" un objet, et "realiser" une valeur. ("Valeur"=devoir etre). La nature est exempte de valeurs, la culture en est pleine. Les sciences de la nature etudient les relations entre les objets naturels, et leurs propositions peuvent etre exemptes de valeurs, ("dures"). Les sciences de la culture etudient, en plus, les valeurs des objets culturels, et leurs propositions sont necessairement "molles", (critiques).

(4) L'information: En deplacant un objet, le sujet le saisit dans la main: il le "manipule". La manipulation change la forme de l'objet. L'objet acquiere une forme nouvelle. L'acte du travail etant un geste liberateur, cette forme nouvelle est "deliberee" par le sujet. En faisant en sorte que l'objet devienne comme il le doit etre, le sujet lui imprime une forme deliberee: il l'"in-forme". La culture est l'ensemble des objets informes par le sujet. Cette information subjective dans l'objet culturel est sa valeur. La valeur est realisee dans l'objet par l'information.

(5) La probabilite: Les formes imprimees dans les objets culturels sont deliberees. Les formes trouvees dans les objets naturels sont "spontanees". Elles

sont le resultat d'un jeu du hasard et de la necessite. Ce sont des formes devenues necessaires par hasard. Ce jeu-la obeit a une seule regle: celle de l'"entropie". A la longue, toutes les formes dans les objets naturels se decomposent. Elles deviennent de plus en plus "probables". ("Probable"=peu informe.) A la tres longue, la nature perdra toute forme, ("mort thermique"). Les formes imprimees sur les objets culturels se veulent "peu probables". Le sujet s'oppose delibereement a l'entropie. La culture est la reponse du sujet a la tendance de la nature vers la mort thermique, vers la mort tout court. L'inprobabilite de la culture est l'immortalite du sujet. En tant qu'objet naturel, en tant que "corps", il mourra necessairement par hasard. En tant qu'information imprimee sur des objets culturels, en tant que "createur de l'inprobable", il ne mourra pas.

(6) La communication: La forme peu probable, l'information, est deliberee avant d'etre imprimee dans l'objet. Le sujet ne la delibere pas tout seul. Il y a d'autres sujets avec lui. Il sait de leur existence grace a son acte de travail. Il lui arrive que, quand il veut saisir un objet pour l'apprendre, le comprendre et le produire, il est lui-meme saisi. Il se reconnaît dans cet acte de saisir venant de dehors, et il reconnaît dans cet acte autrui. Cette reconnaissance mutuelle s'appelle "communication". Chaque sujet se trouve au centre de sa propre circonstance, il est "excentrique" par rapport a tout autre sujet. Le propos de la communication est centraliser toutes ces circonstances dans un centre inter-subjectif. C'est dans cette inter-subjectivite que la forme peu probable est deliberee pour etre imprimee sur la circonstance. Cette deliberation s'appelle "dialogue". Il s'agit de syntheses d'informations prealables pour en faire une information nouvelle, moins probable que les precedentes. Les informations precedentes a etre synthetisees dialogiquement ont ete recues par les sujets individuels grace a une transmission d'informations appelee "discours". La deliberation de la forme peu probable se fait par la methode du discours suivi de dialogue. Cette methode communicationnelle est appelee l'"histoire". L'histoire, cette deliberation de formes de moins en moins probables, est un processus negativement entropique. C'est la reponse intersubjective a la mort du sujet. "Je mourrai, tu mourras, nous ne mourrons pas".

(7) La modernite: Apres avoir ete deliberee, et avant d'etre imprimee sur un objet, l'information est un "modele". ("Modele"=une forme a etre appliquee sur un objet.) La communication delibere des modeles, pour ensuite les imprimer sur des objets. Le modele n'est jamais entierement realise dans l'objet, il n'y a pas d'objet culturel "parfait". L'objet se defend a etre informe par son inertie, sa tendance entropique, par sa "perfidie". L'objet doit etre violente par le modele. Le modele est aussi un "mode d'emploi". ("Modus"=comment faire.) La deliberation de la forme peu probable ne vise pas directement l'objet, mais le modele et la facon de faire d'abord. Quand cette priorite du modele devient consciente, c'est la "modernite". L'histoire s'accelere, les modeles se suivent l'un a l'autre, les "modes" au sens de "techniques", mais aussi les "modes" au sens de modeles dominants, sont vite remplaces par d'autres, l'entropie negative est accentuee. La "validite" d'un modele donne est raccourcie, tout modele est vite "depasse", oublie. C'est le progres vers le moins probable, le progres tout court, qui devient conscient.

(8) L'oubli: La modernite produit les sciences modernes en tant que discours disciplines et diriges vers des dialogues specialises dont le propos est d'elaborer des modeles nouveaux en "faussant" les modeles precedants. Elle produit la revolution industrielle, laquelle est fondee sur l'elaboration de modeles, ("prototypes") progressivement ameliores, a etre appliques sur des objets par des machines. Elle est a l'origine de l'homme moderne. Mais elle produit egalement la conscience de l'oubli. Elle rend evident l'ephemere dans la culture. L'objet informe est soumis a la meme entropie qui gouverne la nature. Il sera oublie, refoule, decompose en ordure. Des civilisations precedentes entieres sont tombees dans l'oubli. La culture n'est pas une memoire fiable. L'engagement en culture n'est pas une methode efficace pour vaincre la mort. L'objet en tant que magasin d'information n'est pas efficace. La valeur realisee est douteuse, ephemere. L'objet devient meprisable. La possession de l'objet devient absurde. Le travail devient absurde. C'est la crise de l'homme moderne. La conscience de l'absurde de l'existence.

(9) Le calcul: L'acte originel qui a separe le sujet de l'objet est mis en cause par cette conscience de l'absurde. L'"objectivite" et la "subjectivite" sont mises en cause. ("Phenomenologie"). La boucle est bouclée: c'est la recherche du monde concret, de l'experience immediate qui s'impose. "A la recherche du temps perdu". Mais le concret est irrecouvrable, (comme la virginite). Quand on le recherche il se decompose en points, il s'atomise. L'objet concret recherché se decompose en quanta, l'univers objectif se decompose en champs. Le ~~sujet~~ ^{concret} recherché se decompose en bits. L'objet et le sujet s'evaporent. A la place du monde concret et de l'experience immediate se dresse le neant. Un vide dans lequel fluctuent des point zero-dimensionels. Mais on peut integrer ces points infinitesimals. On peut les "calculer", (de "calculus"=petite pierre). Du cote ex-objectif, c'est le calcul des probabilites, de l'entropie positive et negative. Du cote ex-subjectif, c'est le calcul propositionnel, de l'elaboration de l'information. Et on peut ensuite "com-puter" ces deux calculs. La computation re-concretise, elle integre. Le calcul est la reponse a l'absurde. Le resultat en sont les images techniques, (des surfaces composees de points calcules et integres), et l'ordinateur.

(10) Le jeu: Le calcul decomposé tout en elements claires et distincts, y compris l'acte. Il le decompose en "actomes". Tout acte devient "programmable", de "programme=ce qui est prescrit point par point". L'acte du travail devient programmable. L'impression de l'information sur l'objet devient "robotisable". Le travail cesse d'etre un devoir. Il devient meprisable, executable mecaniquement. C'est la fin de l'ethique du travail et de l'oeuvre. C'est l'emancipation de l'homme par rapport au travail. L'impression de l'information sur l'objet n'est plus d'interet elle peut se faire "automatiquement", (par inertie). C'est l'elaboration deliberee de l'information a etre imprimee sur l'objet qui devient, seule, interessante. La programmation. Victoire de la modernite. Mais victoire post-moderne. Parceque la programmation n'est pas progressive. Elle est un jeu de recombinaisons avec des elements pectuels. Un jeu de mosaique, un jig saw puzzle. L'homme emancipe du travail et libre pour programmer, ("homo ludens"), est un joueur avec des permutations. C'est sa reponse a l'absurde: le jeu n'est pas absurde, il est son propre propos. "Jouer sa vie".

(11) La liberte: Le calcul decompose tout en elements claires et distincts y compris les decisions. Les deliberations sont prises point par point, par exemple en pressonnant une touche, (de la camera, de l'appareil TV, de l'ordinateur, ou la roue sur la table du president des Etats Unis). Toute decision ponctuelle declanche automatiquement un processus programme, (une photo, une image TV, une image sur le terminal, une guerre atomique). L'homme-joueur est un programmeur de decisions. L'homme-decideur est un jouet. La liberte se deplace de l'acte decisif vers la deliberation des programmes. "L'imperialisme de l'information". Or, la programmation est un jeu combinatoire. A la recherche de l'entropie negative. Du peu probable. Le probable est le hasard devenu necessaire. Le peu probable, au contraire, est le hasard empeche de devenir necessaire. La liberte se revele comme strategie d'empecher le hasard a devenir necessaire. La liberte se revele comme strategie qui joue avec le hasard. Ce qu'on peut aussi formuler autrement: La liberte, c'est donner un sens a l'absurde. (ou "l'absurde" est le hasard, et "le sens" est le non-necessaire).

(12) "Objet-information": L'objet n'est pas fiable en tant que memoire. Sa valeur est ephemere. La transformation de l'objet naturel en culturel est programmable et robotisable. L'homme n'est peut pas s'immortaliser dans l'oeuvre. L'objet ne porte plus l'imprunte du sujet: il est multipliable, ("inflation des objets" Il est meprisable. C'est la fin de toute ethique de propriete, (liberalisme, socialisme), et de toute ethique du travail. L'interet se deplace de l'objet vers l'elaboration de l'information, du peu probable. Vers la programmation. L'interet se deplace de la "durete" de l'objet vers la "molesse" du programme, (de la hardware vers la software). Le programme est delibere en communication avec l'autre. L'information, le peu probable, se revele transportable, non seulement d'objet en objet, mais aussi de sujet en sujet. Dans l'objet, l'information est oubliee. Dans le sujet, elle peut etre transmise vers d'autres sujets. Le discours et le dialogue se revelent comme memoires plus fiables que ne l'est l'objet. L'interet se deplace de l'objet vers autrui. L'effort de devenir immortel dans l'autrui se revele moins frustrant que celui de devenir immortel dans l'oeuvre. L'objet en tant que mediateur d'informations entre sujets est devenu suspecte. On cherche la communication moins mediatisee avec autrui. C'est la communication en tant que transmission et elaboration d'informations qui devient interessante, et non plus l'application de ces informations sur un objet. C'est dans la communication qu'on recherche l'immortalite. "La societe informatisee". Transvaloration des valeurs: la valeur=l'information. La communication en tant que jeu avec et contre le hasard. La communication en tant que liberte productrice de l'inprobable. La communication en tant que "donation de sens", (Sinngebung) a l'absurde de l'existence. Le commencement de toute une ethique nouvelle? Et par la, de toute une epistemologie et esthetique nouvelle? Jouer avec les autres pour donner un sens a l'accident necessaire de la mort? Sera cela la post-modernite, ou sera la post-modernite une societe programme? La reponse a cette question depend, en partie, de notre conscientisation du transfert de l'interet existenciel a partir de l'objet vers l'information.