l'œil et l'esprit
l'occhio e lo spirito

n. xxx

Esthétique, phénoménologie, cultures visuelles
Collection dirigée par Mauro Carbone

L'œil n'est pas seulement l'œil. Voir, c'est davantage que voir. Voir c'est aussi sentir, voir c'est déjà penser. En ceci l'art donne à penser. En ceci l'esthétique ne pense pas seulement l'art, mais le sentir lui-même. En ceci elle est au cœur de toute philosophie. La phénoménologie ne cesse de l'enseigner, et le débat actuel de l'affirmer. La collection « L'œil et l'esprit » tente d'en rendre compte : avec l'œil et l'esprit tournés vers l'Europe, et au-delà.

COMITÉ SCIENTIFIQUE

Renaud Barbaras (Université Paris I-Sorbonne), Patrick Burke (Gonzaga University in Florence), Fabio Ciaramelli (Università degli Studi di Catania), Elie During (Université de Paris Ouest Nanterre), Elio Franzini (Università degli Studi di Milano), Jacques Garelli (Université d'Amiens †), Leonard Lawlor (Pennsylvania State University), Enrica Lisciani-Petrini (Università degli Studi di Salerno), David Michael Kleinberg-Levin (Northwestern University), Isabel Matos Dias (Universidade de Lisboa), Franco Paracchini (Université de Genève), Bruno Pinchard (Université "Jean Moulin" Lyon 3), Mario Teodoro Ramírez Cobián (Universidad Michoacana de San Nicolás de Hildalgo), Pierre Rodrigo (Université de Bourgogne), Gabriele Scaramuzza (Università degli Studi di Milano), Hans Rainer Sepp (Univerzita Karlova v Praze), Philippe Van Haute (Katholieke Universiteit Nijmegen), Jean-Jacques Wunenburger (Université "Jean Moulin" Lyon 3).

Marcello Vitali Rosati*

POUR UNE MULTIPLICITÉ D'ÉCRANS

Les écrans ne sont pas […] *de simples surfaces montrant des images*[1]

Vivre parmi les écrans

À la fin de l'année 2020, Jacopo Bodini, Mauro Carbone, Graziano Lingua et Gemma Serrano ouvraient le livre collectif *L'Avenir des écrans*[2] en proposant une série de considérations sur le changement progressif de la perception des écrans dans nos sociétés contemporaines. La crise liée à la pandémie de COVID-19 avait commencé depuis seulement quelques mois, pourtant les auteurs pouvaient déjà constater qu'un certain discours critique sur les écrans ne pouvait pas rester inchangé. La pandémie a, en effet, rendu impossible d'opposer la vie sociale « réelle » à la vie « médiée » par des écrans. Il n'est donc désormais plus possible de considérer ce qui est médié par des écrans comme moins « authentique », voire faux, « virtuel » ou trompeur. Le paradigme mimétique – qui était déjà en crise depuis des décennies dans le monde de la recherche sur les environnements numériques – ne pouvait plus tenir, même pas dans le discours grand public.

En effet, selon une certaine *doxa* médiatique, les écrans seraient à éviter car ils nous éloigneraient de la vie. C'est le discours derrière des concepts comme le « temps d'écran ». Les auteurs de *L'Avenir des écrans* citaient par exemple la psychologue Sherry Turkle et sa critique des écrans qui s'est effritée face à la réalité de la pandémie. Pendant les confinements, les écrans, loin d'être un obstacle aux échanges

* Université de Montréal.

1 J. Bodini, M. Carbone, G. Lingua et G. Serrano (dir.), *L'Avenir des écrans*, Milan, Mimésis, 2020, p. 10.

2 Cf. *ibidem*.

sociaux, aux rencontres et aux conversations, étaient la seule possibilité pour continuer à se voir, à se parler et – surtout – à travailler. Si c'est déjà depuis plusieurs années, voire décennies, que nous vivons « parmi les écrans », la pandémie a accéléré ce phénomène en nous portant à un point de non-retour évident et en changeant de façon définitive notre manière de concevoir les environnements numériques…

Mais essayons de mieux analyser deux possibles paradigmes de compréhension des écrans afin de saisir pleinement ce qu'a « accéléré » ou « changé » la pandémie : nous avons d'une part un paradigme mimétique ou représentationnel et, de l'autre, un paradigme performatif ou spatial. Je vais décrire de façon un peu schématique – et quelque peu caricaturale – ces deux interprétations possibles pour en saisir les implications.

Le paradigme mimétique considère les écrans comme des dispositifs de représentation ; les critiques qu'à partir de ce paradigme peuvent être adressées aux écrans doivent être comprises dans la continuité de celle platonicienne de la *mimésis*, telle qu'on la retrouve notamment dans la *République* et en particulier dans le livre X[3]. Platon y propose une idée hiérarchique de l'ontologie : la représentation est une imitation de ce qui est et elle a donc une valeur ontologique moindre par rapport à ce qui est. La *mimésis* est critiquée par Platon parce qu'elle *est* moins. C'est le modèle proposé avec le mythe de la caverne : il y a d'une part les choses et, de l'autre, la représentation de ces choses. La hiérarchie ontologique (au sommet de laquelle se trouvent les Idées, le monde intelligible qui *est* plus que le monde sensible) est exprimée grâce à la métaphore de la représentation : comme une chose réelle est plus réelle que son image, de la même manière l'Idée (d'homme, de bien, de chaise…) est plus réelle qu'une chose sensible particulière qui n'est que la représentation de l'Idée.

Or, les écrans peuvent être compris comme des dispositifs mimétiques : ils représentent, avec des images, le réel. De cette manière,

3 La littérature sur ce sujet est très vaste. Je me limite à renvoyer à Stephen Halliwell, *The Aesthetics of Mimesis: Ancient Texts and Modern Problems*, Princeton, Princeton University Press, 2002 et en particulier au premier chapitre (pp. 37-71) où il discute aussi l'interprétation derridienne et l'importance de la théorie de la *mimésis* de Platon dans l'histoire de la philosophie occidentale.

ils essayent de remplacer le réel, de prendre sa place. Cette idée a été le fondement de plusieurs critiques des écrans, des critiques qui s'insèrent parfaitement dans la tradition platonicienne : que l'on pense, par exemple, aux attaques contre la télévision de Jean Baudrillard[4] ou de Popper[5]. Le numérique semble avoir fait changer les choses : peut-on vraiment utiliser le paradigme mimétique pour rendre compte de ce qui se passe dans les écrans numériques ?

S'il est vrai que certaines interprétations des environnements numériques étaient fortement ancrées dans l'imaginaire de l'audiovisuel (par exemple celle de Lev Manovich[6] qui sera pour cette raison critiquée par Alexander R. Galloway[7]), et donc attachées au paradigme représentationnel, dès le début de la réflexion sur le numérique, la plupart des chercheurs affirment que ce paradigme ne peut pas être appliqué si on veut comprendre la nature fondamentalement performative des environnements numériques. Nous ne sommes pas *devant* un écran, en train de regarder passivement ; nous ne sommes pas des spectateurs : nous sommes des acteurs, nous agissons à travers ou parmi les écrans. C'est ainsi qu'on peut lire, déjà dans les années 1990 et au début des années 2000, les travaux de Pierre Lévy[8], Stéphane Vial[9], les nôtres[10] ou ceux de Jay David Bolter[11] dans le monde anglophone, pour ne donner que quelques exemples.

---

4 Cf. J. Baudrillard, *Le Crime parfait*, Paris, Galilée, 1995.

5 Cf. K. Popper et J. Condry, *La Télévision : un danger pour la démocratie*, Paris, 10/18, 1996.

6 Cf. L. Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge (MA), The MIT Press, 2002 (*Le langage des nouveaux médias*, trad. fr. R. Crevier, Dijon, Les presses du réel, 2010.

7 Cf. A.R. Galloway, *The Interface Effect*, Cambridge (GB) – Malden (MA), Polity, 2012.

8 Cf. P. Lévy, *L'Intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, La Découverte, 1997 ; *id.*, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, La Découverte, 1998.

9 Cf. S. Vial, *L'Être et l'écran. Comment le numérique change la perception*, Paris, PUF, 2013.

10 Cf. M. Vitali Rosati, *S'Orienter dans le virtuel*, Paris, Hermann, 2012.

11 Cf. J.D. Bolter, *Writing Space. Computers, Hypertext, and the Remediation of Print*, Mahwah (NJ), Lawrence Erlbaum Associates, 2001.

En 2012, avec son *The Interface Effect* Alexander R. Galloway[12] peut probablement être considéré comme celui qui clôt définitivement la discussion : il n'est plus possible – au moins dans le monde de la recherche – de penser aux écrans en se fondant sur le paradigme représentationnel. Galloway montre comme les rapports de visibilités impliqués par ce paradigme ne fonctionnent plus dans les environnements numériques. Le spectateur invisible – tel le Gygès de la mythologie grecque – est remplacé par un acteur/usager toujours visible et un monde qui au contraire disparaît, car il n'est plus *devant* nous, donné comme un objet représenté, mais autour de nous, habité.

Les écrans ne sont pas devant nous, notre rapport avec eux n'est pas compréhensible si on se limite à l'interpréter comme le rapport entre le spectateur et l'écran de cinéma. La vue n'est plus le seul sens impliqué. Nous agissons, nous vivons, nous existons, parmi les écrans. On peut affirmer que de cette manière l'écran change de position : la frontalité typique du paradigme représentationnel est remplacée par la latéralité caractéristique de l'immersion dans un espace.

La notion d'espace devient – depuis Bolter – la plus pertinente pour comprendre les environnements numériques – et les écrans. Un espace phénoménologique, semblable à celui décrit par Maurice Merleau-Ponty[13]. Un espace habitable, qui n'est pas donné, mais qui se produit au fur et à mesure qu'il est habité.

Espaces et visions du monde

Or, l'espace numérique a pu être considéré comme un espace à part, séparé des espaces non numériques. C'était la *doxa* des années 1980 et 1990, qui a donné lieu à un imaginaire littéraire et cinématographique large et intéressant[14], ainsi qu'à des conceptions comme

12 Cf. *op. cit.*

13 Cf. M. Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception,* Paris, Gallimard, 1945.

14 Que l'on pense aux livres de Gibson, comme *Neuromancien* ou à des films comme *The Matrix* ou *Existenz*. Je parle de cet imaginaire dans M. Vitali Rosati, *S'Orienter dans le virtuel*, *op. cit.*

celle proposée par J.P. Barlow[15] dans sa *Déclaration d'indépendance du cyberespace*.

Mais à partir de la large diffusion du Web et ensuite de l'émergence des réseaux sociaux, il est devenu évident que l'espace numérique n'était pas un espace autre, un espace séparé, mais notre espace principal de vie. On a donc commencé à l'interpréter comme un espace hybride[16] ou comme un « espace de raccordement[17] » où convergent l'ensemble des espaces que nous habitons. Les environnements numériques sont nos espaces de vie, en somme, et la pandémie n'a fait que rendre évidente cette idée qui circulait depuis déjà une vingtaine d'années.

Ce paradigme spatial rend complètement obsolète toute critique aux écrans qui tendrait à voir les environnements numériques comme « déréalisants ». Des notions telle celle de « temps d'écran » auraient donc dû être considérées comme désuètes depuis au moins vingt ans. Mais on le sait, le discours scientifique est loin d'être entendu rapidement dans les espaces de discussion publique – et encore moins dans les médias de masse. Il a fallu donc la pandémie pour que cette idée devienne claire pour le grand public.

Mais la fin du paradigme représentationnel ne doit pas comporter la fin de la critique aux espaces numériques et aux écrans. Au contraire : si les environnements numériques ne sont pas des espaces autres, parallèles, fictifs, imaginaires, représentationnels, mais s'ils sont les espaces réels que nous habitons, alors les enjeux politiques et éthiques qu'ils déterminent sont encore plus urgents, plus importants et plus pressants.

La question n'est plus de savoir si le temps passé dans une réalité imaginaire nous éloigne de notre rapport avec le réel – le vieux *topos* de Don Quichotte – mais d'être capable d'analyser les structures,

15 Cf. J.P. Barlow, *A Declaration of Independence of Cyberspace*, 1996, https://www.eff.org/cyberspace-independence.

16 Voir par exemple M. Vitali Rosati, *On Editorialization: Structuring Space and Authority in the Digital Age*, Amsterdam, Institute of Network Cultures, 2018.

17 Cf. G. Cavallari, *Performativité de l'être-en-ligne. Pour une phénoménologie de la présence numérique*, thèse sous la direction de F.-D. Sebbah, Université de Montréal, 2018.

les caractéristiques et les implications des espaces que nous habitons, des espaces où se trouvent – physiquement et matériellement – nos sociétés, des espaces où émergent les pouvoirs, les visions du monde, les interprétations de la réalité ainsi que les principes éthiques et moraux qui orientent nos actions. Les espaces, en effet, portent et produisent des visions du monde et des valeurs[18].

Enrico Agostini Marchese démontre cette relation étroite entre espace et valeurs en faisant référence à la réflexion de Carl Schmitt sur la notion de *nomos* :

> Ce terme intraduisible révèle une polysémie féconde pour notre réflexion : désignant à l'origine la place réservée au pâturage, *nomos* s'est progressivement mis à signifier « partage », « division impliquant une idée d'ordre » et, enfin, « usage », « coutume ayant force de loi » ainsi que la loi elle-même. Dans cette perspective, un enracinement spatial engendre des pratiques qui deviennent ensuite normatives.[19]

En tant qu'espaces, les environnements numériques deviennent des machines morales. On retrouve ici une convergence entre cette analyse spatiale et l'analyse des environnements numériques en tant que code et algorithmes, développée dans le monde anglophone

18 Sur ce sujet, voir par exemple le travail de Paul Beatriz Preciado, *Pornotopia: An Essay on Playboy's Architecture and Biopolitics*, New York, Zone Books, 2014. J'ai par ailleurs dédié plusieurs travaux à la question des visions du monde portées par l'espace numérique, par exemple dans M. Vitali Rosati, *On Editorialization*, *op. cit*. Un autre travail éclairant est celui d'Enrico Agostini Marchese, par exemple « Les structures spatiales de l'éditorialisation. Terre et mer de Carl Schmitt et l'espace numérique », *Sens Public*, 2017, ou *id*., « *How to do cities with words*. Ville, espace et littérature à l'ère hyperconnectée » in C. Proulx et jake moore (dir.), *L'Agir en condition hyperconnectée : art et images à l'œuvre*, Montréal, PUM, 2020. Et encore plus sa thèse de doctorat : *id*., *Pour une esthétique géolocalisée. Espace, imaginaire et littérature à l'époque du numérique*, thèse sous la direction de B. Gervais et M. Vitali Rosati, Université de Montréal, 2021.

19 E. Agostini Marchese, « Les structures spatiales de l'éditorialisation », *art. cit*.

dans les champs émergents des *Software Studies*[20], ou des *Critical Code Studies*[21], ou en France par exemple par Dominique Cardon[22] notamment dans le cadre de son analyse de PageRank. Ainsi, si Lawrence Lessig[23] affirmait en 2000 que « le code est loi » (*code is law*), quelques années plus tard Cardon disait que les algorithmes sont des « machines morales ».

En tant qu'espaces, comme en tant que code, les environnements numériques – ou encore par métonymie on pourrait dire « les écrans » – ont une fonction prescriptive. Le paradigme performatif a ainsi pris toute sa place.

Il s'agit maintenant de se demander : que prescrivent les environnements numériques ? Quelles valeurs portent ces espaces ?

Unité ou multiplicité du numérique

Mais avant de répondre à cette question, il est important de s'arrêter un instant sur le pluriel que je continue à utiliser en parlant d'« environnements » ou d'« espaces » numériques. Y a-t-il de nombreux espaces numériques ou un seul ? Car s'il y a plusieurs espaces, il y aura aussi plusieurs visions du monde, plusieurs valeurs, plusieurs dispositifs prescriptifs différents et hétérogènes.

Or, au contraire, il est souvent question *du* « numérique », cet adjectif substantivé qui – initialement – comporte une signification technique précise et qui devient désormais davantage un phénomène culturel qu'une notion liée à des outils technologiques particuliers. Mais si cette universalisation du numérique nous permet de comprendre des changements qui affectent l'ensemble de notre société et notre façon

20 Cf. M. Fuller (dir.), *Software Studies. A Lexicon*, Cambridge (MA), MIT Press, 2008.

21 Cf. M.C. Marino, *Critical Code Studies: Initial Methods*, Cambridge (MA), MIT Press, 2020.

22 Cf. D. Cardon, « Dans l'esprit du PageRank. Une enquête sur l'algorithme de Google », *Réseaux*, avril 2013, vol. 1, n° 177, « Politique des algorithmes. Les métriques du web », pp. 63-95.

23 Cf. L. Lessig, « Code Is Law », *Harvard Magazine*, 2000, en ligne : https://www.harvardmagazine.com/2000/01/code-is-law-html.

de penser, comme l'a bien expliqué notamment Milad Doueihi[24] avec son concept de « culture numérique », elle est tout de même très problématique, car elle nous pousse à penser « le numérique » comme un phénomène uniforme et homogène[25] alors que, de toute évidence, il ne l'est pas. *Le* numérique n'existe pas en tant que tel. Il y existe de nombreuses pratiques, usages, outils et environnements différents, chacun fondé sur des principes particuliers, chacun promouvant des valeurs spécifiques et entraînant des conséquences particulières.

Le fait de penser « le numérique » comme un tout nous amène souvent à exprimer des jugements de valeur qui font abstraction des caractéristiques propres à des outils ou pratiques distincts : inévitablement donc, le jugement se radicalise, s'uniformise, se généralise en perdant tout son sens et sa cohérence vis-à-vis du particulier. « Le numérique » devient ainsi tantôt synonyme d'émancipation et de liberté, tantôt synonyme de contrôle et d'assujettissement : en somme, le numérique est bien ou le numérique est mal. D'un côté les technoptimistes, de l'autre les technophobes.

Cette uniformisation des environnements numériques en une unité homogène est aussi en partie déterminée par le discours commercial des grandes entreprises technologiques, celles auxquelles on fait souvent référence avec l'acronyme GAFAM (Google, Apple, Facebook, Amazon et Microsoft)[26]. Ces protagonistes de la culture numérique ont désormais mis en place une rhétorique qui est devenue omniprésente dans la façon que nous avons d'appréhender et de comprendre les technologies. C'est une rhétorique basée sur une série de mots-clés comme « fonctionnel », « performant », « simple », « intuitif », « rapide ». Selon cette rhétorique, un outil est caractérisé par le fait de posséder plus ou moins ces

24 Cf. M. Doueihi, *La Grande Conversion numérique. Suivi de Rêveries d'un promeneur numérique*, trad. fr. P. Chemla, Paris, Points, 2011.

25 Sur ce sujet, il est intéressant de lire le débat entre Morozov et Johnson. Cf. E. Morozov et S. Johnson, « Up for Debate: Can Social Media Solve Real-World Problems? », *The New Republic*, 6 février 2013.

26 Je vais utiliser ici cet acronyme comme synonyme de « grande entreprise numérique » en sachant qu'aux cinq acteurs dont la lettre est présente dans l'acronyme, s'ajoutent aujourd'hui un autre groupe d'entreprises, comme Netflix, Airbnb, Uber, Zoom et d'autres.

caractéristiques. Les outils, les technologies, les environnements numériques sont donc tous mis sur le même plan, dans une seule et unique hiérarchie et ils sont classés selon leur correspondance aux mots-clés en question. Dans le discours commercial, il est évident que les outils, les appareils et les technologies progressent sans fin, dans une succession de « versions » dont chacune est « supérieure » à la précédente justement par fonctionnalité, rapidité, simplicité, etc. Ainsi, l'iPhone 8 sera plus fonctionnel, plus rapide, plus simple et plus performant que l'iPhone 7 et le 13 plus que le 12. De la même manière on pourra comparer le dernier iPhone avec le dernier Galaxy pour décider lequel des deux est « le meilleur[27] ». On pourra encore comparer différents ordinateurs, systèmes d'exploitation, différents logiciels de vidéoconférence, d'écriture, de montage vidéo… pour établir lequel est le « meilleur ». Dans ce type de discours, il n'y a pas de place pour la différence : il n'est pas possible d'avoir plusieurs visions différentes, plusieurs valeurs différentes et donc des environnements numériques différents adaptés à des besoins et à des valeurs spécifiques.

Evgeny Morozov[28] appelle ce type de discours « *solutionism* » : les GAFAM proposent la solution à des problèmes que personne n'a jamais formulés. Il n'y a donc pas des besoins spécifiques auxquels ensuite répond un environnement ou une technologie numérique particuliers ; il y a d'abord la solution et le problème ou les besoins sont donnés par acquis. Un exemple peut aider à soutenir ce propos : l'adoption très rapide et presque universelle de Zoom comme logiciel de vidéoconférence pendant la pandémie[29]. Face à la nécessité de mettre en place des environnements de vidéo-

27 P. Michaels, « iPhone 14 vs. Samsung Galaxy S22: Which phone wins? », *Tom's Guide*, 2022, en ligne, https://www.tomsguide.com/face-off/iphone-14-vs-samsung-galaxy-22.

28 Cf. E. Morozov, *The Net Delusion: The Dark Side of Internet Freedom*, Reprint edition, New York, PublicAffairs, 2012.

29 Il est difficile d'avoir des statistiques comparatives fiables, mais sans doute les données montrent une concentration d'usages impressionnante. Pour une liste de données sourcées, voir par exemple S. Bennett, « Video Conferencing Statistics 2022 », *WebinarCare*, 2022, en ligne, https://webinarcare.com/best-video-conferencing-software/video-conferencing-statistics/.

conférence, la grande majorité des entreprises et institutions ont eu recours à l'achat de licences Zoom. Dans le domaine universitaire, par exemple, cette « solution » a été choisie sans qu'aucune question sur les besoins et les valeurs soit soulevée. L'« urgence » déterminée par la pandémie a exacerbé la tendance à ne pas se poser de questions : il fallait juste trouver – ou mieux acheter – la solution la plus « performante », « fonctionnelle », « simple », etc. Trois ans plus tard, la question des besoins ne s'est pas plus posée : on a continué à utiliser la « solution » comme si elle était la seule et surtout comme si elle ne présupposait aucune vision du monde particulière.

On aurait pu s'interroger sur ce qu'est une rencontre à distance, on aurait pu se demander quelles sont les spécificités d'un type particulier de rencontre à distance : est-ce qu'un cours magistral de premier cycle en littérature est une rencontre semblable à un rendez-vous d'affaires entre cinq cadres ? Notre sensibilité prénumérique nous fait savoir que les espaces peuvent être plus ou moins adaptés pour le type d'actions qu'on veut y réaliser et surtout que les espaces conditionnent fortement ce qui peut s'y passer : nous savons qu'un amphithéâtre permet à un grand nombre de personnes d'écouter un professeur qui explique quelque chose, mais que cet espace ne facilitera pas les interactions du public. L'amphithéâtre porte des valeurs précises : il affirme et soutient une autorité forte du professeur, il souligne le rapport hiérarchique que le professeur entretient avec les étudiants, il oriente les regards, il formate ce que devient – par exemple – un cours. Si le même professeur enseigne dans une salle plus petite, avec des tables mises en cercle, assis au milieu des étudiants, le cours sera complètement différent. Et je n'ai ici qu'évoqué des traits grossiers ; en réalité, tous les détails architecturaux contribuent à formater les actions qui peuvent se dérouler dans un espace : la couleur des murs, les lumières, la forme et la disposition des tables, des chaises, la place des fenêtres, la décoration, l'emplacement de la salle par rapport au bâtiment, du bâtiment par rapport à la ville, etc. Rien de tout cela n'est neutre. De la même manière, l'espace mis en place par Zoom n'a rien à voir avec celui qui est mis en place par Teams, ou par Jitsi, ou par Jami ou par BigBlueButton. Dire que Zoom est la « meilleure solu-

tion » ou la solution la plus performante, dire, encore, que « Zoom fonctionne mieux » signifie ignorer complètement la question : pour quoi faire ?

Les antonomases numériques

Au lieu d'avoir une multiplicité d'environnements et d'espaces différents, nous sommes en train d'aller de plus en plus vers un espace unique, uniforme. Les GAFAM proposent des solutions qui se veulent universelles pour tout type d'usage, de besoins ou de question.

Cela se manifeste dans un phénomène linguistique très présent et assez inquiétant : la multiplication d'une série d'antonomases. Les noms de certaines entreprises privées et de certains logiciels deviennent par antonomase les mots utilisés pour parler d'une pratique ou d'un type d'outil : Google devient le mot générique pour parler de moteurs de recherche, Zoom pour parler de vidéoconférence, Word pour parler d'écriture… Ces noms propres deviennent aussi des verbes : on « google » quelque chose. On ne dit pas : « tu préfères que nous nous rencontrions en personne ou en vidéoconférence ? » On dit : « tu préfères que nous nous rencontrions en personne ou sur Zoom ? »

Ces usages déterminent une naturalisation des outils et des espaces en question : ils deviennent les seuls possibles et paraissent donc transparents, naturels. Le phénomène de l'antonomase implique un sentiment de généricité et de neutralité : Zoom c'est la vidéoconférence. Il n'est plus un outil spécifique de vidéoconférence qui porte des valeurs particulières et qui propose donc un type particulier, spécifique et fortement caractérisé de vidéoconférence ; il est la vidéoconférence tout court.

De cette manière, les visions du monde portées par des environnements et des technologies particuliers nous semblent les seuls possibles : ils deviennent naturels et donc invisibles. C'est ce type de phénomène qui nous induit à penser qu'il y a quelque chose comme « le » numérique : un espace unique et uniforme. Un écran, donc, un seul, unique et universel.

Or, en réalité, il en est tout autrement. Cette naturalisation des « solutions » proposées par les GAFAM est l'imposition généralisée d'une vision du monde locale, particulière et qui n'a rien d'universel. Les logiciels qui deviennent les antonomases numériques portent bien des valeurs particulières et il est nécessaire de les identifier, de les comprendre et d'établir si et quand ces valeurs correspondent à nos besoins, à nos questions et à nos visions éthiques, politiques, culturels.

Commençons par souligner le fait que la totalité de ces « solutions » est propriétaire : elles appartiennent donc à des entreprises commerciales dont, naturellement, l'objectif principal est celui de produire de la richesse. Ces solutions sont donc profondément orientées par ce que, avec Francesco Orlando[30], nous pouvons appeler « l'impératif fonctionnel ». Il s'agit de l'idée selon laquelle il est fondamental et indispensable que les choses « fonctionnent ». Tout ce qui ne fonctionne pas n'est pas digne de considération et finalement d'existence.

L'impératif fonctionnel est un impératif qui caractérise fortement nos sociétés capitalistes au moins depuis la révolution industrielle. Comme le dit Marx dans la phrase qui ouvre *Le Capital* : « La richesse des sociétés dans lesquelles règne le mode de production capitaliste s'annonce comme une "immense accumulation de marchandises" ». L'impératif fonctionnel se caractérise par une nécessité de produire de la richesse et d'accumuler des marchandises. Il faut produire, il faut être productif et pour que cela soit possible, il faut que les moyens de production et l'ensemble de l'organisation de la production soient efficaces : il faut que cela fonctionne. Le fonctionnement est la condition de possibilité de la productivité et de l'efficacité qui structurent le modèle capitaliste.

Le but de ce fonctionnement – ça fonctionne pour faire quoi ? – n'est même pas à expliciter, car il est évident : le seul but possible est en effet la production de richesse.

30 Cf. F. Orlando, *Les Objets désuets dans l'imagination littéraire. Ruines, reliques, raretés, rebuts, lieux inhabités et trésors cachés*, trad. fr. P.-A. et A. Claudel, Paris, Classiques Garnier, 2013.

Les espaces numériques proposés par les GAFAM répondent parfaitement à cette logique : la technologie est donc là pour augmenter l'efficacité de la production de richesse. Elle le fait fondamentalement d'une manière : en accélérant les processus[31]. Toutes les technologies, selon ce raisonnement, seraient là pour rendre les processus plus rapides et maximiser la production. Une technologie fonctionne quand elle accélère un processus, elle ne fonctionne pas quand elle ne l'accélère pas assez – l'hypothèse de ralentir quelque chose n'est même pas prise en considération.

Les logiciels qui deviennent les antonomases numériques sont conçus pour renforcer l'impératif fonctionnel dans une idée de maximisation de la production de la richesse. Les exemples des logiciels de vidéoconférence comme Zoom ou Teams peuvent encore nous aider à appuyer ce propos. Les deux ont été conçus en tant qu'outils d'entreprise, avec le but principal de maximiser la productivité. Dans le cas de Teams, son intégration dans la suite Microsoft Office est la preuve de cette vision : Teams sert à aider la productivité des entreprises, en s'intégrant à l'ensemble des activités de chaque salarié, en permettant de partager les documents produits avec les autres logiciels de la suite, en rendant les employés continuellement disponibles et joignables. Microsoft devient l'espace de travail lui-même : plus besoin d'un bureau, car tout se trouve physiquement sur les serveurs de Microsoft qui peut ensuite envoyer des rapports de productivité à chaque employé ainsi qu'aux dirigeants. Un rapport à propos de Teams réalisé par Forrester sous demande de Microsoft en 2019[32] montre clairement ce type de vision du monde : il s'agit de maximiser la productivité, réduire les temps, détruire toute perte d'énergie (y compris celle demandée pour passer d'une salle à une autre). Il est intéressant que ce rapport date d'avril 2019 : un an avant le premier confinement. Cela montre bien que l'existence des solutions logicielles permettant non seulement de maintenir le même niveau de productivité, mais aussi de l'augmenter a été non pas l'ef-

31 Cf. P. Virilio, *Cybermonde, la politique du pire*, éd. P. Petit, Paris, Textuel, 2010.

32 Forrester Consulting, *The Total Economic Impact™ Of Microsoft Teams*, s. l., avril 2019.

fet, mais une des conditions de possibilité des confinements. Les logiciels proposés par la Silicon Valley étaient des solutions pour maintenir la juste distance permettant de maximiser la production : les valeurs des GAFAM et celles des États étaient finalement parfaitement alignées.

Zoom se situe dans la même lignée ; certes moins intégré dans une suite d'activités de bureau, il propose cependant une forme de rencontre typique de la réunion d'affaires. Il essaye de maximiser la productivité en proposant des systèmes pour que les employeurs puissent contrôler leurs employés (le « traçage d'attention », par exemple, qui permet de vérifier si un employé détourne les yeux de l'écran)[33] : il permet donc de contrôler l'espace de cette réunion en la rendant plus productive. Or, comment de telles visions peuvent-elles être compatibles, par exemple, avec la situation d'une soutenance de thèse ? Ou d'un cours ? La question ne semble pas s'être posée.

Une multiplicité d'écrans

La tendance à l'uniformisation des espaces numériques et à la naturalisation de certaines technologies détermine donc la progressive uniformisation de valeurs et de visions du monde. Le numérique devient un seul espace et il porte fondamentalement les valeurs de l'impératif fonctionnel. Le numérique devient le catalyseur de la course à la production de richesse typique du capitalisme.

Voilà la réponse à la question que nous nous posions il y a quelques pages : que prescrit l'espace numérique ? De produire. De fonctionner pour produire.

Il semble donc de plus en plus urgent, surtout suite à l'accélération de ce phénomène dû à la pandémie, d'essayer d'imaginer des moyens de résistance à cette injonction. La question est de savoir si « le » numérique peut devenir un ensemble complexe et hétérogène d'environnements et d'espaces, chacun desquels porte des valeurs et

33 Cf. K. Paul, « "Zoom is malware": why experts worry about the video conferencing platform », *The Guardian*, Section Technology, 2 avril 2020.

des visions du monde différentes. Comment faire pour qu'il n'y ait pas un seul écran, mais une multiplicité d'écrans ?

Une piste possible est celle d'essayer de mettre en crise ou de court-circuiter l'impératif fonctionnel. Il faut faire en sorte que cela ne fonctionne pas, il faut que ça se casse, il faut que ça pose problème. Le dysfonctionnement pourrait donc être le point de départ pour une multiplicité hétérogène d'espaces numériques.

Pour comprendre cette possibilité qui serait offerte par le dysfonctionnement, nous allons suivre une suggestion de Martin Heidegger. Dans *Être et Temps*[34], le philosophe allemand souligne un rapport particulier que nous avons aux outils (*Zeug*) : le rapport avec un outil n'est pas caractérisé par une observation de ce dernier en tant qu'étant, en tant que chose. Le rapport avec un marteau ne consiste pas à l'observer, à penser que c'est un marteau et qu'il a certaines caractéristiques particulières ; le rapport premier avec un marteau consiste à s'en servir, pour marteler. Le mode d'être de l'outil n'est pas la présence, c'est la disponibilité : la *Zuhandenheit*. Celle-ci renvoie à l'idée d'avoir quelque chose « sous la main » : ce quelque chose est disponible pour être utilisé ; il est utilisable. L'outil est disponible pour faire ce qu'il fait : un marteau pour marteler, un balai pour balayer, etc. On pourrait dire que l'outil est toujours là pour réaliser ce que nous avons critiqué jusqu'à maintenant : il propose de faire ce qu'il fait en rendant invisibles les visions du monde qu'il représente.

Ainsi, nous faisons « naturellement » ce que les outils numériques nous proposent de faire sans même voir ces outils en tant que tels : ils sont juste disponibles. Heidegger spécifie qu'observer un outil est de fait impossible tant qu'il est disponible. Tant que nous martelons et que le marteau joue son rôle d'outil, il est impossible d'en avoir une conscience. Le marteau est invisible, ne compte que l'action qu'il produit en tant qu'utilisable. Ainsi, tant que nos outils numériques fournis par les GAFAM font ce qu'ils font sans accroc, il est impossible d'en avoir une conscience et donc une compréhen-

34 Cf. M. Heidegger, *Être et Temps*, trad. fr. F. Vezin, Paris, Gallimard, 1986, pp. 15 ss.

sion critique : ils restent dans l'ombre, invisibles, nous continuons d'avoir l'impression qu'ils ne sont pas là, qu'ils sont neutres[35].

Cependant il est possible que, d'un coup, l'outil devienne inemployable (*unverwendbar*). L'outil qui était disponible acquiert une dimension d'indisponibilité (*Unzuhandenheit*) : il est inutilisable. Il ne fonctionne plus, il est cassé, il dysfonctionne. C'est à cet instant précis que l'outil devient soudain visible. Il n'est plus transparent et se manifeste comme quelque chose devant nos yeux. Il a des propriétés, il n'est plus neutre, on peut l'analyser et peut-être le comprendre, le critiquer.

Un marteau cassé m'oblige à arrêter de marteler et à regarder l'outil : comment est-il fait ? Pourquoi s'est-il cassé ? Le manche était-il long, fin, épais, court ? Étant donné que je ne suis plus en train de marteler, je peux par ailleurs m'interroger sur ce que j'étais en train de faire : pourquoi martelais-je, au juste ? Puis-je faire autre chose ? Y a-t-il d'autres approches pour assouvir mes besoins – le marteau est cassé… il faut bien réfléchir à d'autres solutions possibles.

Le dysfonctionnement permet donc de comprendre la non-neutralité des espaces numériques : on réalise que nous sommes devant un écran particulier et qu'il peut y en avoir d'autres, différents. Le dysfonctionnement devient le point de départ de la pensée critique.

C'est peut-être cela le rôle de la philosophie – en général et en particulier à notre époque numérique. La philosophie est, en effet, un bug[36]. Socrate, pour donner un exemple notable, a exactement le même comportement d'un logiciel qui bogue. Au début du *Banquet*, il invite Aristodème à l'accompagner au banquet qui sera donné chez Agathon – il lui propose de s'infiltrer, en somme. Mais sur le chemin il plante : il reste bloqué et n'avance plus. Il est vraiment planté, comme

35 C'est même un fondement de ce que Carbone appelle « l'idéologie de la transparence 2.0 ». Cf. M. Carbone, *Des pouvoirs de l'archi-écran et de l'idéologie de la « transparence 2.0 »*, in J. Bodini, M. Carbone et A.C. Dalmasso (dir.), *Des pouvoirs des écrans*, Milan, Mimésis, 2018, pp. 17-34. Voir aussi S. de Courville, *La transparence de la « médialité contemporaine » : une idéologie anti-écranique dont l'informatique ubiquitaire pourrait être la source*, in *ibid*., pp. 277-303.

36 J'ai proposé une analyse détaillée de cette idée dans mon ouvrage *Éloge du bug. Être libre à l'époque du numérique*, Paris, Zones, 2024.

l'ordinateur qui *freeze*, congelé comme une statue, il ne répond plus aux commandes, il ne fait plus rien. Aristodème arrive chez Agathon seul – situation embarrassante étant donné qu'il n'était même pas invité. Agathon lui demande ce qu'il en est de Socrate et Aristodème lui raconte qu'il est planté au milieu de la route, bloqué, et que cela lui arrive souvent : il faut le laisser où il est, il se débloquera tout seul.

Socrate dysfonctionne : il est en train de faire quelque chose, tout va bien, et d'un coup il se bloque. Dans le *Phèdre* (242b-242c), on assiste au même phénomène, et on en a l'explication : Socrate, après avoir fait son premier discours sur – ou plutôt contre – l'amour, est sur le point de traverser la rivière où il se trouve avec Phèdre pour rentrer chez lui et là il se bloque. Il ne peut plus avancer. Encore une fois, tout allait bien, et d'un coup ça ne marche pas, ça ne fonctionne plus. Socrate nous explique que c'est le « démon » en lui qui, de temps en temps, le bloque. Socrate dit à Phèdre :

> Mon beau garçon, quand j'étais sur le point de traverser le fleuve, il m'est arrivé de sentir le démon et le signe familier – qui m'empêche toujours de faire ce que je suis sur le point de faire.

Ce démon est un « signal familier » pour Socrate. Cela lui arrive souvent. « Toujours » même. La fonction de ce signal, de cette force divine, n'est pas positive, elle est systématiquement négative : elle interdit de faire quelque chose. Plus précisément : elle lui interdit – toujours – de faire ce qu'il est sur le point de faire. C'est une étrange formulation. Socrate ne dit pas que cette force lui interdit de faire ce qu'il est sur le point de faire quand cette chose n'est pas bonne ou n'est pas juste. Il dit que la force agit toujours. C'est quelque chose qui limite et entrave les actions qui sont sur le point de se produire. C'est quelque chose, donc, qui limite l'efficacité de Socrate en tant que personne agissante.

Le démon est donc vraiment un bogue, un petit ver qui s'introduit dans le système et en empêche le fonctionnement correct. Il bloque Socrate, il le rend inopérant. Exactement comme les bogues en informatique : ils bloquent le cours normal des choses, ils interrompent l'action qui est sur le point d'être produite par l'algorithme et ils détruisent le « bon » fonctionnement des choses.

Socrate est donc un logiciel qui ne fonctionne pas, une plateforme au design boiteux : il ne marche pas. Et cela à cause du démon, le bug. Mais ce démon, on le sait bien, n'est rien d'autre que la philosophie. La philosophie en tant qu'amour pour la connaissance est un petit ver qui bloque le fonctionnement normal des choses, qui arrête le flux et qui – voilà le positif dans tout cela – déclenche la réflexion.

Le bug philosophique, le dysfonctionnement à outrance, est donc, peut-être, une piste de résistance contre l'uniformisation du numérique en un seul espace et l'ouverture vers une multiplicité d'écrans.