

L'être et l'écran

Stéphane VIAL – 2013

Préface

Sciences humaines en retard dans la nouvelle ère du numérique

→ Le design se pourrait-il être une solution ?

Exigences à respecter :

- Culturelles : Respect des traditions
- Economiques : Projets viables
- Techniques : Familiarisation avec le milieu technique actuel, en l'occurrence, les algorithmes
- Existentielles : "Le design des expériences doit prendre en compte l'existence corporelle, affective et esthétique des humains engagés dans les dispositifs d'interactions techniques.

But ultime de la création : Une révélation dans les sujets ?

Introduction

1 – Le nouvel esprit technologique

→ 1940 : premiers ordinateurs

→ 1950-60 : super-ordinateurs informatisant les dispositifs productifs

→ 1970 : Micro-ordinateurs accessibles à tous

→ 1980 : interfaces graphiques

→ 1981 : World Wide Web. 213 machines connectées en août.

→ 2010 : 5 milliard de terminaux connectés.

→ Années 2000 : web 2.0 (Facebook, Twitter, etc...)

→ Aujourd'hui : terminaux mobiles, tablettes, objets connectés, imprimantes 3D, big data...

« Révolution numérique »

2 – La technique, ou la question de l'être

→ Philosophie classique : perception du réel résulte d'une interaction entre le sujet et l'objet. Théorie substantialiste et ontologique.

→ ≠ être *poiesis*, construction anthropotechnique. Place centrale de la technique : intègre les « résultats empiriques des sciences sociales ».

→ Concept de « technique » dépassé : monde des **objets** : CF « *objets techniques* » SIMONDON. Plus juste d'employer le terme de **culture matérielle** ? (Anglo-Saxon)

→ Révolution numérique = révélation numérique. Être & technique sont une seule et même question.

→ Nouvelles perceptions qui donnent accès à une réalité que nous pensions à croire.

Chapitre 1

La technique comme système

6 – Le « système technique » à l'époque de la « technologie »

→ Terme « technologie » qui a remplacé peu à peu celui de « technique »

Technologie : Plus seulement des techniques, les technologies sont à la fois des procédés techniques, des méthodes scientifiques, des dispositifs industriels et des logiques d'innovation, de marketing et de design. Elles s'élaborent dans des unités de Recherche & Développement (R&D) où travaillent ensemble chercheurs, ingénieurs, designers, et fonctionnent selon le mécanisme de « l'innovation », néologisme proposé par Lucien Sfez, qui contracte invention et innovation « pour éviter la coupure entre science fondatrice (qui invente) et technique servante (qui innove) ». [...] Dès lors, la « technologie », c'est la convergence entre la technique, la science, l'industrie et le design, en tant que génératrice d'une nouvelle culture.
p.58-59

→ Convergence technologique qui caractérise en propre la technique de notre temps

→ Le caractère très élaboré de sa construction et de son fonctionnement ainsi que la commodité de son usage réduisent à zéro la compétence exigée à l'utilisateur.

Autrement dit, nous vivons au milieu et à l'aide d'objets techniques très élaborés, mais dont nous avons aucune connaissance particulière. « Technologie », dans cette optique, c'est le nom de la technique dont nous nous sentons dépossédés.

→ Science, art : deux domaines qui se font sans nous et hors de nous. Pourtant, nous ne nous sentons dépossédés ni de la science, ni de l'art. Pourquoi le serions-nous de la technique ? CF François DAGOGNET, objet technique qui est « ce sans quoi nous sommes sans pouvoir ».

→ La systématisme technique, ou la capacité de la technique à faire système, est un fait d'histoire structurel.

Chapitre 2

La système technique numérique

7 – L’histoire des systèmes techniques et la machinisation du monde

→ Histoire technique de l’Occident = machinisation (machines de bois à la Renaissance, machines de métal propulsées par la force de la vapeur à la révolution industrielle, machines électriques, machines à moteur, machines numériques...)

→ Logique de progrès : le temps s’accélère, la durée de vie des systèmes techniques se réduit, les innovations s’enchaînent et les « révolutions techniques » sont de plus en plus fréquentes.

Système technique antique

15 siècles

Révolution prémécanique de la Renaissance

3 siècles

Première révolution industrielle

Moins d’un siècle

Deuxième révolution industrielle

Demi-siècle

Révolution numérique

Révolution technique : Evolution historique de la technique qui consiste en un changement de « système technique » au sens de Bertrand GILLES, tout comme une révolution scientifique est une évolution historique de la science consistant en un « changement de paradigme » au sens de Thomas KUHN. En bref, l’histoire de toute technique jusqu’à nos jours n’a été que l’histoire des révolutions techniques, et l’histoire des révolutions techniques n’a été que celle des systèmes techniques.

→ Les révolutions techniques introduisent à chaque fois un nouveau règne des machines, qui conduisent progressivement à un changement complet de système technique.

Machinisation : Dans sa première forme historique, la machinisation est la mécanisation. Il s'agit de remplacer l'effort corporel et les opérations manuelles par des machines mécaniques, c'est-à-dire des appareils de métal, motorisés ou automatisés. Dans sa seconde forme, la machinisation est la numérisation. Il s'agit de remplacer l'effort intellectuel et cognitif par des machines numériques, qui traitent de l'information de manière massivement automatique. Preuve que la mécanisation, n'en déplace aux dictionnaires, n'est pas le machinisme, mais seulement une étape dans la machinisation.

8 – La question du « système technique contemporain »

Existe-t-il un « système technique contemporain » pour être distinct des précédents ?

→ L'informatique et les réseaux : nouveauté et cohérence du nouveau système technique

→ Aujourd'hui : « révolution numérique »

→ Peut-être que la révolution technique n'est-elle que le premier moment d'un processus plus vaste qui, à l'échelle historique, conduira authentiquement à la troisième révolution industrielle.

→ Système technique contemporain = système technique numérique

9 – La numérisation au pouvoir et le nouveau système technique

→ Délégation mécanique : Plus nous avançons dans le temps, plus nous observons que les êtres humains confient des tâches plus nombreuses et plus élaborées à des machines elles-mêmes plus complexes.

→ Nous sommes rentrés dans l'ère d'un nouveau machinisme, fondé sur la délégation des opérations de l'esprit à des machines numériques, c'est-à-dire la délégation du travail intellectuel – et même du loisir mental (jeux vidéo).

→ « Numérique » → Latin *numerus* → « relatif au nombre »

→ Ordinateur → Anglais *computer* → « calculateur »

→ Automatisation : vise à supprimer l'effort mental demandé par la production.

“Dès lors, au niveau économique, c'est l'ensemble des processus de production, en son effort cognitif, qui devient entièrement informatisé et, du même coup, automatique.”

→ “La révolution technique que nous vivons peut alors être appelée *numérisation* (de la pensée), sur le modèle de la *mécanisation* (du corps) qui a caractérisé les deux premières révolutions industrielles” ≠ informatisation “L'informatisation n'est pas suffisante pour décrire la numérisation. Car ce qui confère effectivement à l'ordinateur sa capacité à devenir un objet technique total, c'est son utilisation en réseau, qui s'est développée dans un second temps et a pris de l'ampleur que l'on sait au cours des vingt dernières années. [...] Si l'ordinateur est bien l'objet total de notre époque, c'est non seulement parce qu'il s'est introduit partout depuis les années 1950, mais encore parce qu'il s'est connecté à tous les autres depuis les années 1990.”

“Le nouveau système technique n'est pas seulement informatisé, fondé sur l'ordinateur, mais bien numérique, fondé sur la combinaison de l'ordinateur et du réseau. ”

→ Electronique, informatique, réseaux : techniques fondamentales dont la combinaison définit et structure le système technique numérique.

Chapitre 3

Les structures techniques de la perception

→ Renaissance et paysage (point de fuite)

→ XXème théorie quantique et conception du monde physique (infiniment petit)

= Révolutions phénoménologiques

Elles modifient l'acte de percevoir (la nature, l'espace, la matière, etc.), en affectant notre culture perceptive.

*Par « **culture perceptive** », il faut entendre l'ensemble des manières de sentir et de se représenter le monde, en tant qu'elles dépendent « d'habitudes ou aptitudes apprises par l'homme en tant que membre d'une société. » Autrement dit, la perception n'est pas seulement une fonction du corps ou une fonction de la conscience, elle est aussi une fonction sociale – au sens où elle est conditionnée par les facteurs culturels. Une révolution phénoménologique se produit ainsi lorsque l'acte de percevoir est affecté ou modifié par une innovation artistique, scientifique ou technique.*

Percevoir à l'ère numérique, ce n'est pas percevoir des objets nouveaux, comme si la perception, s'appliquant identiquement à toutes les classes d'objets possibles, se trouvait simplement enrichie d'une nouvelle classe d'objets auxquels elle n'avait plus qu'à s'appliquer comme à n'importe quelle d'autre. C'est être contraint de renégocier l'acte de perception lui-même, au sens où les êtres numériques nous obligent à forger des perceptions nouvelles, c'est-à-dire d'objets pour lesquels nous n'avons aucune habitude perceptive.

→ Travail phénoménologique psychique et social, en vue d'apprendre à percevoir cette nouvelle catégorie d'étants. Il s'agit d'apprendre à percevoir les êtres numériques pour ce qu'ils sont, sans surenchère métaphysique ou dérive fantasmatique.

La révolution numérique n'est donc pas seulement un événement historique qui relève de l'histoire des techniques : elle est aussi un événement philosophique qui affecte notre expérience phénoménologique du monde et qui relève de l'ontologie, ou plutôt de l'ontophanie, c'est à dire de la manière dont les êtres (*ontos*) apparaissent (*phaïno*).

10 – La « phénoménotechnique » ou la leçon de Bachelard

→ Kant : L'objet est en partie construit par le sujet. Notre connaissance du monde est moins le reflet de celui-ci que le résultat combiné de ce que nous recevons de la perception et de ce que nous produisons par la raison. L'acte de connaître, tout comme l'acte de percevoir, n'est donc pas naturel : il est fondamentalement surdéterminé, c'est à dire construit.

→ Le constructivisme, qui doit beaucoup au philosophe Königsberg, reprendra cette célèbre théorie de Kant.

→ Bachelard « La véritable phénoménologie scientifique est donc bien essentiellement une phénoménotechnique. » En effet, les réalités scientifiques n'existent pas – à l'état de phénomènes – en dehors des appareils capables de les révéler. « La science est donc bien une phénoménotechnique. Plutôt qu'elle ne découvre les phénomènes de l'extérieur, elle les construit de l'intérieur, à coup de théories matérialisées par des instruments. »

Notion de phénomène et de noumène (Kant)

Phénomène : C'est ce dont je peux faire l'expérience par la perception.

Noumène (chose en soi) : C'est ce qui est au-delà de l'expérience possible.

11 – La technique comme matrice ontophanique

Définitions

Phénomène : Tout ce qui s'offre à vivre.

Expérience : Éprouver un phénomène du monde par les sens, et, plus généralement, par la perception.

Perception : Interaction avec le phénomène.

Ontophanie : « Phénoménalité des phénomènes »

La manière dont l'être (*ontos*) nous apparaît (*phainomenon*). « Quelque chose qui se montre à nous » (Mircea Eliade).

Phénoménotechnique : Construction technique de l'ontophanie.

Il s'agit de montrer que le fait d'apparaître comme une chose est un processus phénoménotechnique en soi et que la technique conditionne, de l'intérieur, la phénoménalité des phénomènes.

→ Toute ontophanie du monde possède donc une dimension technique. Technique = matrice ontophanique (structure générale de la perception qui conditionne à priori la manière dont les êtres apparaissent : forme où se coule la perception).

Ce n'est pas tant l'objet de la perception qui est différent, mais l'acte de perception lui-même qui est changé, puisqu'en faisant une expérience du monde dont la qualité ontophanique diffère, c'est la manière de se sentir au monde qui est remaniée.

Or, si l'ontophanie est la manifestation de l'être et si elle dépend de la culture technique ambiante, alors la qualité ontologique des phénomènes du monde est toujours conditionnée par un système technique de référence.

12 – Didactique de l'appareil et de l'apparaître

→ W.Benjamin « **Aura** » (à propos de photographies) = **ontophanie** :
Choses/phénomènes du monde à l'état naturel.

« L'art consiste à poursuivre, ou à pousser, une technique hors de son domaine d'efficacité. »

→ Huyghe : impossible d'envisager une technique en dehors d'un usage esthétique, et, partant, d'une manière contemplative de penser. « La qualité particulière de l'appareillage » se traduit par « le fait qu'il y a en lui une puissance de perception , une forme particulière de sensibilité ». La poussée technique modifie la nature de l'être au monde.

La relation entre un système technique (une époque) et la modalité ontophanique qu'il engendre (une manière d'être au monde) se trouve alors établie.

→ Dialectique de l'appareil et de l'apparaître : les appareils offrent la capacité du monde à s'offrir à la perception.

13 – Le modèle de l'ontophanie téléphonique

Téléphone → à quoi peut-il bien servir ?

« Être entendu sans être vu, voilà une nouveauté excitante : source prolifique de propos burlesques et libertins, la situation inspire largement les humoristes de l'époque. »

Une boîte de bois électrifiée, un appareil : processus phénoménotechnique dans toute sa puissance. Forme où se coule la perception, structure technotranscendantale.

En devenant un enjeu industriel, le téléphone gagne rapidement le monde, pénètre les usages professionnels et modifie les pratiques sociales dans leur globalité.

→ 100 ans après, à l'heure où l'ordinateur et l'Internet s'imposent à leur tour dans l'ensemble du corps social, le même processus recommence

« Fracture numérique générationnelle » mauvaise interprétation phénoménologique

A chaque époque, l'acte de percevoir s'apprend à l'aide des techniques existantes. Les objets qui viennent d'une autre époque ont une inestimable valeur phénoménologique : ils portent l'empreinte d'un autre temps phénoménotechnique, un temps où le monde n'avait pas la même « aura ».

Chapitre 4

Vie et mort du virtuel

Révolution numérique = révolution ontophanique

→ Une des + spectaculaires. Les techniques ont toujours influencé la phénoménalité du monde mais cela n'a jamais été aussi vrai à l'époque des technologies numériques. Aucune technique n'avait à ce point transformé la manière dont les êtres et les choses nous apparaissent en tant que phénomène.

→ « village planétaire », « ubiquité des usages numériques »

Virtuel n'est pas d'origine informatique !

1. Latin médiéval *virtualis*, traduction du concept aristotélicien de « puissance » (*dunamis*) par opposition à « acte » (*energeia*).

Chez Aristote, la puissance et l'acte sont deux modes d'existences : ou bien une chose existe en « acte », ou bien elle existe en « puissance ». Quand elle existe en acte, elle est effective et est en train de se produire ; quand elle existe en puissance, elle est seulement à l'état potentiel, elle peut se produire ou se réaliser mais elle n'est pas actuellement accomplie.

Quand je ferme les yeux, la vue existe en moi à l'état de puissance. Lorsque je les ouvre, elle existe en acte.

Le virtuel, régime ontologique, manière particulière d'être réel qui consiste à exister sans se manifester. Le virtuel est donc dans l'ordre du réel.

2. A l'époque moderne, développement de l'usage scientifique du terme « virtuel » dans le domaine de l'optique. Il serait à l'origine de la confusion dont nous souffrons aujourd'hui entre réel et virtuel.

Image réelle : Image que l'on peut voir et recueillir sur un écran (image d'un objet lumineux qui frappe notre rétine, image qui provient d'une diapositive projetée au mur, image télévisée)

Image virtuelle : Image obtenue par un appareil optique (loupe, jumelles) et perçue par l'œil, mais que l'on ne peut pas recueillir sur un écran car elle n'existe que dans l'appareil qui l'engendre.

Cependant, il est clair que du point de vue ontologique, il s'agit dans les deux cas de réalités sensibles puisque l'une comme l'autre perceptible par l'œil. Seule différence : le statut physique de l'image.

Soit virtuel opticien ≠ Virtuel philosophe

3. Acceptation technique du terme datant du XXème siècle développée dans le domaine de l'informatique. Expressions telles que « mémoire virtuelle », « machine virtuelle », « serveur virtuel » ou encore « réalité virtuelle ».

→ *Simulationnel* : résultat d'une manipulation programmable de l'information.

« Virtuel » au sens numérique signifie donc informatiquement simulé.

4. Acceptation du terme en psychanalyse française depuis une dizaine d'années. C'est en grande partie le psychologue Serge TISSERON qui est en à l'origine. D'après lui, le virtuel, serait une distinction de la vie psychique qui se distingue de celle de l'imaginaire.

« Il existe chez l'être humain du virtuel psychique, qui n'est pas l'imaginaire. Celui-ci renvoie à un objet qui n'existe pas, alors que le virtuel concerne l'ensemble de nos attentes et de nos représentations préexistantes à une rencontre réelle. »

Imaginaire fiction ≠ Virtuel réel

Virtuel psychique : Anticipation imaginaire de la réalité appelée à se remodeler au contact de cette réalité.

15 – De la néométagaphysique de l'image à la vulgate du réel et du virtuel

Univers virtuel : Univers simulés dans lequel l'utilisateur lui-même peut s'instancier comme être virtuel.

→ **Histoire des interfaces graphiques. Pensées comme des « postes de travail », les micro-ordinateurs sont devenus les nouveaux moules dans lesquels se coulent nos pratiques. Cela permet à n'importe qui de jouir de l'utilisation d'un ordinateur sans avoir besoin d'être informaticien.**

Cela nous a permis de dépasser « la dimension apollinienne de l'informatique » pour accéder à cette « image dionysiaque, ludique, conviviale, libre ». Or, si ces images sont plus conviviales et plus dionysiaques, c'est précisément puisqu'elles sont visuelles et forment des images.

→ CF Susan KARE, icônes mackintosh, 1983

Sherry Turkle parle d'un passage d'une « culture du calcul » à une culture de la « simulation », c'est-à-dire d'une culture de la programmation à une culture du « virtuel ».

Quéau le formulera l'idée: « les techniques du virtuel convoquent le corps du spectateur-acteur au sein de l'espace simulé. »

C'est une révolution radicale du statut de l'image dans notre civilisation, comparable selon Philippe Quéau à celle de l'imprimerie ou de la photographie.

Art numérique, un art intermédiaire ?

Les « réalités intermédiaires » selon Platon : Réalités situées à mi-chemin entre les choses sensibles du monde matériel et les formes intelligibles du monde des Idées.

Le virtuel deviendrait « un monde propre, à côté du monde réel ».

Toute l'analyse précédente tend à prouver le contraire. Or, l'encrage platonien dans la culture occidentale est très forte et semble être l'une des composantes les plus lourdes du statut du virtuel aujourd'hui.

16 – Fin de la rêverie : « voir les choses sous l'angle des interfaces »

Il existe différents degrés de virtualité. Tous les appareils numériques sont dotés d'interfaces graphiques. Nous sommes donc tous confrontés depuis une trentaine d'années à un minimum de virtualité.

S'ensuit-il que nous vivons depuis trente ans dans un monde d'irréalité, comme le veut la vulgate du réel et du virtuel ?

Sherry Turkle répondra avec justesse : « to take what I see on the screen “at (inter)face value” sachant qu'en anglais, « to take something at face value » signifie « considérer qu'une chose est exactement comme elle apparaît ».

→ Phénoménotechnique

→ Matrice ontophanique

30 ans après leur naissance, les images virtuelles ont définitivement perdu leur aura métaphysique. Aujourd'hui, nous n'avons plus le sentiment d'être projetés dans des « mondes virtuels », mais plutôt de vivre avec des « interfaces numériques ».

Chapitre 5

L'ontophanie numérique

Révolution numérique → Violence phénoménologique

Nouveaux concepts pour saisir la complexité phénoménologique : analyse de l'ontophanie numérique à travers 11 catégories.

17 – Nouménalité : Le phénomène numérique est un **noumène**

Noumènes → Au delà du perceptif

D'après Gilles-Gaston GRANGER , il y a 3 régimes de réalité :

- le probable
- le possible
- le virtuel

Tous s'opposent « non pas au réel, mais à l'actuel ».

Actuel : L'ici et le maintenant en temps que présence sensible.

Virtuel : Nom donné au non-actuel considéré essentiellement et proprement en lui-même, du point de vue de son état négatif, sans en envisager le rapport à l'actuel.

Possible : Le non-actuel dans son rapport à l'actuel.

Probable : Le non-actuel envisagé pleinement et concrètement dans son rapport à l'actualité, pour ainsi dire comme une pré-actualité.

→ **La mathématique, royaume du virtuel** : les êtres mathématiques sont essentiellement abstraits, non réalisés comme tels dans l'expérience sensible et non associés à l'actuel.

Les objets scientifiques modernes sont tous faits de cette virtualité, et pas seulement les mathématiques : à ceci près que, grâce à des virtualités, elles parviennent à représenter le monde tel qu'il est actuellement expérimenté dans le sensible selon « un rapport de principe du virtuel à l'actuel ».

Paradoxe : La science vise le réel alors qu'elle se développe dans le royaume du non-actuel.

Virtuel (au sens de Granger) = Noumène

Processus numérique = Noumènes

Appareillage technique pour pouvoir faire apparaître le processus numérique = les interfaces

- graphiques (visuel)
- en ligne de commande (texte)
- tangible (gestuel)

Nouvelle matière : matière calculée

18 – **Idéalité** : Le phénomène numérique est programmable

Matière calculée → Langage machine → Compilateur → Langages de programmation → interfaces

Compilateur : Catégorie particulière de langages servant uniquement à traduire un langage de programmation en langage machine (ou en un autre langage de programmation).

« A la différence des images photographiques ou vidéographiques qui sont issues de l'interaction de la lumière réelle avec des surfaces photosensibles, ces images ne sont pas d'abord des images, elles sont d'abord du langage »

→ Le lisible peut désormais engendrer du visible. L'image virtuelle n'est rien d'autre qu'une image calculée. La nature profonde du virtuel est de l'ordre de l'écriture.

Tout ce qui est numérique = abstrait et sémantique

+ Matière calculée = Nature logique

Donc le phénomène numérique = Idéalisme

19 – **Interactivité** : Le phénomène numérique une interaction

Interaction Design (designers industriels) ≈ User Interface Design (designers web)

Pour Moggridge et Verplank, le passage d'un vocabulaire de l'interface à un vocabulaire de l'interaction a une finalité très précise : il s'agit de mettre l'accent sur l'expérience plutôt que sur l'objet et de passer d'une culture exclusivement technique à une culture du design.

Inter-face : intermédiaires phénoménotecniques qui transforment le noumène numérique en phénomène numérique et, par là, établissent une jonction entre la matière calculée et nous, en même temps qu'ils soulignent notre séparation irrémédiable avec elle. [...] Ensuite, et c'est la seconde raison, parce que la matière informatisée est réactive : une action entraîne une réaction du système, comme si la machine nous répondait et engageait avec une relation.

Seule une interface numérique peut être support d'interactivité et, réciproquement, l'interactivité est une caractéristique propre aux interfaces numériques.

20 – Virtualité : Le phénomène numérique une **simulation**

Virtuel → la capacité des appareils numériques à interfaces graphique de produire des réalités informatiquement simulées, que ce soient des environnements logiciels (Windows, Mac OS) ou de véritables mondes virtuels (Second Life).

Seul moyen pour le noumène numérique pour devenir une réalité phénoménale.

C'est en cela que le virtuel est simulationnel : pour rendre une réalité invisible visible.

21 – Versatilité : Le phénomène numérique une **instable**

Un ordinateur ne peut « vivre » sans bugs : il est impossible de coder sans engendrer des bugs car il est consubstantiel à la matière calculée.

Vivre dans l'ontophanie numérique, c'est donc vivre aux côtés d'une matière instable, à laquelle nous confions tout mais sans jamais pouvoir lui faire totalement confiance.

Antagonisme : matière puissante à la fois si fragile.

22 – Réticularité : Le phénomène numérique « **autrui-phanique** »

« Réseaux » sur toutes les lèvres depuis un vingtaine d'années.

→ Seulement réseaux dit « sociaux », que cet objet a révélé ses pleines potentialités.

« L'Internet, c'est l'espace où l'on partage de la musique et des photos avec des inconnus. Et cette communication est, justement, un fait social, assisté et façonné par les ordinateurs ». – Antonio Casilli

Selon le système technique dans lequel nous vivons, nous n'élaborons donc pas la même culture ontophanique de la relation à autrui, parce que les appareils qu'il est nécessaire de mobiliser pour établir cette relation ne sont pas les mêmes.

Le lien social à l'heure numérique est donc bien façonné par les ordinateurs. Comme autrefois le téléphone, l'Internet engendre une nouvelle ontophanie d'autrui. Il potentiellement toujours là, dans ma poche, à portée de main.

→ Les possibilités d'être en relation avec autrui n'ont jamais été aussi riches et variées

23 – **Reproductibilité** : Le phénomène numérique est copiable

→ Reproductibilité instantanée propre à la matière calculée seule

24 – Réversibilité : Le phénomène numérique est **annulable**

→ Depuis l'Antiquité, apprentissage du caractère tragique des choses.

≠ Le phénomène numérique introduit la possibilité de revenir en arrière

= plaisir spécifique et gigantesque. Avant le système technique numérique, jamais il n'avait été possible pour un être humain de vivre des choses entièrement réversibles.

25 – **Destructibilité** : Le phénomène numérique peut-être néantisé

→ Matière calculée capable de se désintégrer.

Hors, en principe, il n'existe aucun matériau capable, dans sa réalité physique, de disparaître ainsi, sans laisser de traces.

26 – **Fluidité** : Le phénomène numérique est thaumaturgique

→ Phénomène numérique semble doté d'une puissance pseudo-surnaturelle et pseudo-miraculeuse de par :

- sa facilité
- sa légèreté
- son immédiateté
- sa simplicité

Là où, naguère, un effort était à fournir, tout est plus aisé et instantané.

**Résistance (anciennes techniques) principalement le corps qui est en action ≠
Gazeux (numérique) principalement le psychisme qui est en action
(« accélération psychique »)**

27 – **Ludogénéité** : Le phénomène numérique est jouable

Jeu vidéo = objet numérique total (narration, graphisme, image en mouvement, musique, interactivité, simulation, réversibilité, réticularité)

→ Montée du phénomène ludique.

Ces codes sont exportés aussi bien dans l'univers de la culture, dans les autres ensembles et filières du système technique numérique que dans les pratiques sociales les plus diverses.

Ce phénomène porte un nom : *gamification*. « dispositifs connectés [qui] permettent de transposer les mécaniques du jeu à l'ensemble de la vie quotidienne ».

Critiques : tend à transposer seule la systématique formelles des jeux (*games*), comme le fait d'engendrer des points

Sébastien GENVO parlera de « ludicisation » pour désigner non pas les techniques à la mode de gamification, mais le fait que des dispositifs numérique toujours plus

nombreux stimulent notre « attitude ludique » alors même qu'ils ne sont pas de jeux vidéo.

Exemple : Facebook

→ Notre époque de plus en plus attirée par l'amusement et l'enjouement

Interface = processus de ludicisation

Numérique = intrinsèquement ludogène de part le pouvoir de l'attraction de l'image ainsi que l'interactivité

Chapitre 6

Le design (numérique) de l'expérience

Fin XXème siècle → Vivre au contact de la matière calculée

Refaire l'apprentissage de la perception → La qualité de cette perception dépendant des appareils qui nous entourent

Les personnes à la charge de la conception de ces appareils sont philosophiquement responsables de l'expérience.

Si toute ontophanie est résultat phénoménotechnique, alors toute ontophanie est chose fabriquée.

→ Indirectement, espaces, objets, services, interfaces, peinture, jeu vidéo, littérature, cinéma = opérateurs ontophanique

Par conséquent, architectes, ingénieurs, designers, et, plus généralement les concepteurs (et donc artistes également) ont une responsabilité philosophique : celle d'être des générateurs d'ontophanie

« Sphère » = enveloppes ou systèmes de support de vie, “dispositifs phénoménotechniques” : ils agissent comme des structures techno-transcendantales qui donnent forme à notre manière de percevoir.

29 – Le design et l'intentionnalité factitive

« Objet factitif », Anne Beyaert-Geslin : Objet qui fait faire, fait être ou croire

→ expérience conditionnée par l'objet

Le design occupe ainsi une position singulière

Objet ne résultant pas d'un processus de design = phénoménotechnique par nature

Objet résultant d'un processus de design = factitif par intention : conçu pour endrer de nouvelles ontophanies

Soit designer = projecteur (d'ontophanie)

Le design n'est pas une activité phénoménotechnique comme les autres. Il n'est pas seulement destiné à construire l'expérience, comme toutes les activités techniques, il est destiné à enchanter l'expérience

30 – L'effet du design numérique et ses possibles

« Design numérique ». Deux manières d'envisager le rapport numérique au design :

→ Design numériquement assisté (*digitally aided design*) : utilise des outils numériques.

→ Design numérique (*digital design*) : le résultat final utilise volontairement le numérique dans le but d'en exploiter ces propriétés ontophanique.

CF Mathieu Triclot Philosophie des jeux vidéo

Expériences artistiques et artistiques = « expériences instrumentées », appareillées

31 – La situation interactive et notre avenir ontophanique

« La situation humaine contemporaine tend à devenir celle d'une situation interactive généralisée ». Un trait existentiel contemporain en commun : l'immersion.

Plutôt que de s'opposer catégoriquement à l'ontophanie numérique (*doubting*) ou de lui succomber aveuglément (*doing*), il convient de chercher à exploiter le meilleur des capacités phénoménotecniques de chaque ontophanie technique.

Conclusion

De l'aura radicale des choses

Souligne l'importance de la technique dans le quotidien.