

Compte rendu de l'ouvrage de Stéphane Vial, *L'Être et l'écran*. PUF 2013.

Préface de Pierre Lévy : "Critique et visionnaire : le double regard des sciences humaines", pp.11-18

Pour Lévy nous avons toujours besoin de nos deux yeux, "l'oeil critique" et "l'oeil visionnaire", face à un phénomène de "disruption", qui, étant dans toute les bouches, risque de ne plus faire sens parce qu'il ne fait plus de différence. L'oeil critique dissout les idoles intellectuelles qui obstruent le champ cognitif. L'oeil visionnaire discerne de nouveaux problèmes, envisage les avènements dissimulés dans la brume de l'avenir et crée."

Pour Lévy, la "révolution numérique" concerne " le système organisateur de nos perceptions, de nos pensées et de nos relations, leur nouveau mode d'apparition, leur fabrique cognitive, leur "nature naturante"."

Introduction

De quoi la révolution numérique est -elle la révolution ?

1 - Le nouvel esprit technologique

(En 2012) Apple révèle qu'elle a vendu en deux ans autant de tablettes ipad que d'ordinateurs Macintosh en 24 ans, soit 67 millions d'unités, chiffre qui passe du simple au double en janvier 2013 avec l'annonce de 120 millions d'ipad vendus dans le monde. Comme le soulignait autrefois Gilbert Simondon, "ce qui réside dans les machines, c'est de la réalité humaine, du geste humain fixé et cristallisé en structures qui fonctionnent" (Simondon, 1958 : 12) ; cela veut dire que les dispositifs techniques sont -ont toujours été- des "machines philosophiques" (JC Beaune) i.e. des conditions de possibilité du réel ou, mieux, des générateurs de réalité. C'est ce que Vial appelle des "matrices ontophaniques", i.e. des structures a priori de la perception, historiquement datées et culturellement variables.

2 - La technique ou la question de l'être

La Phie classique nous a habitués à penser que notre perception du réel résulte d'une interaction entre le sujet et l'objet. Comme si les objets et les sujets existaient en suspension ontologique, au-dessus du mouvement de l'Histoire, détachés des conditions du siècle.

Peter Sloderdijk ouvre une voie pour la philosophie en expérimentant "une nouvelle configuration entre l'ontologie et l'anthropologie" dans laquelle l'homme n'est plus une essence, une substance séparée, mais un processus fabriqué, constamment à faire.

Pour Vial, le concept de technique est lui-même dépassé parce qu'il porte l'idée substantialiste que la technique serait, à côté du monde des sujets, comme si seuls les objets étaient techniques. Or, tout d'abord, "les produits de la culture matérielle ne sont pas des objets passifs mais des médiateurs de croyances, de représentations, d'habitudes et d'agences" (Darras et Belkhamza S. 2009), mais en outre, c'est l'être lui-même qui est technique (27).

"Internet impose de réfléchir sur ce que nous appelions jusque-là sans trop y penser 'la réalité'. (Yann Leroux)"

Le but du livre, nous dit-il, est de déconstruire le concept de virtuel ; le numérique y est étudié comme phénomène, i.e. comme ce qui apparaît et se donne au sujet, à travers des interfaces et grâce à elles.

Chapitre 1 - La technique comme système

Dans ce chapitre, il revient d'abord sur les relations qu'ont entretenues la philosophie et la technique.

Il revient d'abord sur un long passage de l'histoire de la philosophie où la technique est toujours dangereuse, ce que Jean-Pierre Sérís appelle la "misotechnie", la haine de la raison technique.

Il s'attarde plus longuement sur l'ouvrage de Jacques Ellul, *Le Système technicien* (1977). La technique est accusée par Ellul d'être la grande responsable de cet épuisement du sens à l'ère de la consommation des signes, dénoncée à la même époque par Jean Baudrillard.

Cette position est en lien avec celle de Herbert Marcuse, 1964 : "devant les aspects totalitaires de cette société, il n'est plus possible de parler de "neutralité" de la technologie" ; "la société technologique est un système de domination" ; avec celle de Jürgen Habermas (1968) qui l'envisage comme une "idéologie" couplée à la science, à la production industrielle et à la technocratie étatique. Et Val conclut en ces termes :

"Aussi, lorsqu'Ellul présente en 1977 le système technicien comme "un objet en soi" dont le développement s'imposerait aux hommes autant qu'il serait indépendant d'eux, il parachève trente ans de condamnation idéologique de la technique envisagée comme responsable tout à la fois de l'abrutissement de l'homme, de l'aliénation capitaliste et du désenchantement du monde." (41).

Une autre partie de chapitre se consacre au design, "la technique comme valeur culturelle".

Selon Simondon, "la culture s'est constituée en système de défense contre les techniques". Or, plaide Simondon, ce qui réside dans les machines, ce n'est pas une rationalité aveugle et abstraite, instrument d'une aliénation inévitable, "c'est de la réalité humaine, du geste humain fixé et cristallisé en structures qui fonctionnent". Ou, pour le dire autrement, "L'objet est 'un fait social total' : il faut que le 'philosophe-séméiologue' apprenne à le lire, décrypte, sur sa carapace ou dans ses seules lignes, le culturel qui s'y loge." (François Dagognet, *Eloge de l'objet*, 1989).

Pour Vial, le design est la naissance d'une "nouvelle culture qui mêle à la fois l'art, la technique, l'industrie, l'ingénierie, la science, la philosophie et les sciences sociales et qui est portée par l'espoir de l'innovation mise au service de l'homme" (49).

"Le beau, tout le monde l'avouera, est passé du côté de la technique industrielle, et il a émigré du champ de l'art, désormais affranchi de sa tutelle" (Jean-Pierre Sérís).

Ce champ du design représente pour lui les utopies culturelles du XXI^e siècle qui nous permettent de réapprendre l'enthousiasme : "Par "enthousiasme" il faut entendre la confiance passionnée en l'avenir et en son imprévisibilité créatrice, ainsi qu'en la possibilité qui en découle d'exercer sur lui une influence vertueuse, à rebours des valeurs dans lesquelles on éduque généralement l'esprit philosophique, i.e. dans le culte excessif des études historiques (57).

Enfin, pour clore le chapitre, il affirme qu'aujourd'hui, à l'époque de la "technologie", la technique fait système car invention et innovation converge, évitant 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."

Le terme "technologie" "témoigne, sur un mode descriptif, de la nouvelle configuration factuelle dans laquelle nous vivons : la technique seule n'existe plus, elle est un

phénomène convergé.

Dans cette perspective, on peut dire que la convergence technologique est ce qui caractérise en propre la technique de notre temps" (59).

Chapitre 2 - Le système technique numérique.

Ce chapitre revient sur l'histoire des systèmes techniques et de la machination du monde. La première grande révolution machinique, c'est la révolution prémécanique de la Renaissance. La deuxième, c'est la révolution mécanisée de l'époque industrielle. Et la troisième, c'est la révolution numérique dans laquelle nous sommes engagés.

Notre époque est marquée par l'existence d'une hausse tendancielle de la délégation machinique.

Après la mécanisation du travail corporel, la numérisation du travail mental ; l'automatisation "vise à supprimer l'effort mental demandé par la production".

Le troisième système technique industriel repose d'abord sur l'informatisation de nos dispositifs.

"Nous sommes donc les enfants de l'ordinateur. Pour l'exprimer autrement : l'ordinateur est notre "objet technique total". Par là, il faut entendre un objet technique à partir duquel s'élabore et se structure la totalité d'un système technique, un peu comme un "fait social total" chez Marcel Mauss, résume la totalité des institutions d'une société."(89).

Si l'ordinateur est bien l'objet technique 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 n'est pas seulement informatisé, fondé sur l'ordinateur, mais bien numérique, fondé sur la combinaison de l'ordinateur et du réseau.

Chapitre 3 - Les structures techniques de la perception.

C'est dans ce chapitre que l'apport de Stéphane Vial est le plus important.

Son analyse philosophique est phénoménologique.

Le système technique dont il a parlé, avec l'ordinateur comme objet total, amène "des révolutions phénoménologiques, au sens où ils 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" (Levi-Strauss, 1969)." (96)

Pour lui, toute révolution technique est une révolution phénoménologique : elle ébranle nos habitudes perceptives de la matière et, corrélativement, l'idée même que nous nous faisons de la réalité.

- Percevoir à l'ère numérique, c'est être contraint de renégocier l'acte de perception lui-même, au sens où les être numériques nous obligent à forger des perceptions nouvelles, c'est-à-dire des objets pour lesquels nous n'avons aucune habitude perceptive.

- Ce travail phénoménologique, à la fois psychique et social, consiste, pour chaque individu à réinventer l'acte de perception pour le rendre compatible avec la phénoménalité particulière de ces êtres.

- La révolution numérique (...) 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 (phaino).

- Elle se présente donc comme un événement de masse, qui vient perturber l'expérience ontophanique de centaines et de centaines de millions d'individus.

Donc, pour Vial, il s'agit d'une "phénoménoteknik" dont il va définir les concepts, en retraçant des références.

Il se réfère principalement à Kant, Piaget à Bachelard.

Depuis Kant, nous savons que l'objet est en partie construit par le sujet et que 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 (100). Il s'agit d'un constructivisme, i.e. que la connaissance des phénomènes résulte d'une construction effectuée par le sujet.

Piaget : défend une épistémologie génétique selon laquelle "l'intelligence (et donc l'action de connaître) ne débute ni par la connaissance du moi, ni par celles des choses comme telles, mais par celle de leur interaction"

et Bachelard : philosophie de la connaissance qui défend une épistémologie historique selon laquelle, dans la science moderne, "rien n'est donné" parce que "tout est construit" le constructivisme épistémologique de Bachelard repose sur le concept décisif de "phénoménoteknik". Le travail scientifique ne consiste pas à décrire les phénomènes comme s'ils préexistaient à la théorie qui les pense, mais à les construire intégralement grâce à des dispositifs techniques capables de les faire apparaître. "la science réalise ses objets, sans jamais les trouver tout faits." Et une phénoménoteknik parce que cette science ne peut savoir que ce que son appareillage technique lui permet effectivement de voir.

Il termine en reprenant la distinction kantienne reprise par Bachelard, entre noumène et phénomène. Le phénomène, c'est ce dont je peux faire une expérience par la perception. Le noumène, ou chose en soi, c'est ce qui est au-delà de l'expérience possible.

Il va ensuite définir la technique comme une matrice ontophanique (109-119) :

- L'expérience est le fait de la perception. Et la perception, c'est l'interaction avec le phénomène.

Le phénomène du monde, c'est tout ce qui apparaît et, par suite, s'offre à vivre, éprouver, investir. Les phénomènes du monde doivent eux aussi leur phénoménalité à des facteurs techniques.

"Par la phénoménalité des phénomènes, nous entendons la manière dont l'être (ontos) nous apparaît (phainomenon) en tant que celle-ci induit une qualité particulière de se-sentir-au-monde. Nous l'appelons ontophanie, au sens étymologique du terme tel qu'il a été initié par Mircea Eliade et qui signifie que quelque chose se montre à nous." (110). Toute ontophanie du monde est une ontophanie technique, ou du moins, possède une dimension technique.

- La technique peut être définie comme une matrice ontophanique, c'est-à-dire une structure générale de la perception qui conditionne a priori la manière dont les êtres apparaissent.

C'est la phénoménalité même des êtres (entendez leur ontophanie) qui est redéfinie et renégociée par la culture technique.

Une forme où se coule la perception, voilà bien ce qu'est la matrice ontophanique.

- Une telle conception peut être rapprochée du constructivisme esthétique d'Anne Cauquelin, tel qu'il se dégage de L'Invention du paysage.
- Chaque système technique crée des conditions ontophaniques différentes, c'est-à-dire des conditions matérielles de manifestation phénoménale qui lui sont propres et particulières (en tant que système technique d'une époque donnée) et forment un "environnement perceptif" particulier (au sens de l'Umwelt ou "monde propre" de Jacob von Uexküll). (118-119) Considéré sous cet angle, le réel n'est jamais universel et substantiel. Il n'y a pas d'ontologie de l'invariant.

La dernière partie de ce chapitre va se concentrer sur la notion d'**appareil**, tout en précisant que "la phénoménotéchnique est bien plus qu'un fait d'appareillage : elle est un fait de réel, au sens où elle est immanente à la page du monde - à condition de souligner que la pâte du monde change avec l'histoire." (127)

Pour Vial, "à chaque fois qu'apparaît dans l'histoire humaine un nouvel appareil, c'est toute une façon de partager le sensible qui risque de se déséquilibrer"

"L'être humain est un être tel que les formes à partir desquelles son expérience se structure en un monde partageable -un monde commun- ne sont pas seulement internes, mais aussi bien externes, historiques et techniques."

Il définit donc, en suivant Huyghe -"L'appareillage est une conduite essentielle d'existence" et l'appareil, "une modalité technique distincte de l'outil et de la machine" (Du Commun, 2002), l'appareil comme "un dispositif dont le régime peut parvenir à faire de la conscience."

Les appareils fondent la capacité du monde à s'offrir à la perception.

Et il précise : "Même si certains le sont plus que d'autres, tous les objets techniques sont des appareils, c'est-à-dire des dispositifs phénoménotéchniques. Il n'y a pas lieu de distinguer entre deux régimes de technicités, dont l'un (impur) serait celui de l'instrument (outil ou machine ne s'exerçant pas pleinement et restreint à la logique économique de l'emploi), et l'autre (noble) celui de l'appareil (dispositif phénoménotéchnique exploitant toutes les possibilités de l'objet et s'élevant à la logique esthétique du plein exercice)." (136) Et donc, tout emploi technique est déjà un exercice phénoménotéchnique, même si le degré de phénoménotéchnicité est faible ou invisible. Tous nos objets nous appareillent au monde et participent phénoménotéchniquement, à des degrés divers, au processus ontophanique du réel.

"Le temps des appareils, c'est celui de l'humanité. Nous vivons depuis toujours dans une réalité augmentée." (137)

Il prend ensuite l'exemple du téléphone pour montrer que "chaque génération réapprend le monde et renégocie son rapport au réel à l'aide des dispositifs techniques dont elle dispose dans le contexte socioculturel qui est le sien."

Pour lui, "être, c'est naître avec la technique, c'est "technaitre". Ainsi, "être natif numérique, c'est avoir acquis la faculté de voir apparaître le monde en étant numériquement appareillé. être natif du numérique, c'est proprement être né par le numérique."

Pour lui, "il n'y a pas de fracture numérique générationnelle. Il n'y a que des matrices ontophaniques datées, qui se superposent et coexistent." La perception n'est jamais naturelle, l'acte de percevoir s'apprend à l'aide des techniques existantes. (146)

Chapitre 4 - Vie et mort du virtuel.

Dans ce chapitre, Vial dresse une généalogie du virtuel, dans ces divers domaines.

En philosophie : pour Aristote, la puissance et l'acte sont deux modes d'existence. C'est cet état de puissance, ou de potentialité-prête-à-s'actualiser, que les philosophes du Moyen Age ont traduit par virgulais, du latin *virtus*. "A la différence du potentiel, qui est peut-être, dans le futur, le virtuel est présent, d'une manière réelle et actuelle, quoique cachée, souterraine, inévidente" (André Lalande, 1926).

En optique, la notion n'existe que dans l'appareil qui l'engendre.

Dans le domaine de l'informatique : on appelle virtuel n'importe quel processus capable grâce à des techniques de programmation, de simuler un comportement numérique indépendamment du support physique. Le virtuel informatique, c'est donc le simulationnel.

Enfin, en psychanalyse : Pour Tisseron, le virtuel est une dimension 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."

Au sein de la vie psychique, l'imaginaire appartient donc à la fiction, tandis que le virtuel appartient au réel des possibles. Sur Facebook, je suis en train de produire de cette personne une représentation mêlée d'imaginaire (...) mais qui ne relève pas pour autant de la fiction. En d'autres termes, le virtuel psychique est une anticipation imaginaire de la réalité.

Pourtant, dans la vulgate, le phénomène numérique sera réduit au phénomène virtuel et le phénomène virtuel sera considéré comme une "néo-réalité" située en dehors du réel.

Enfin, la virtualité fait partie intégrante de l'ontophanie du monde contemporain conditionnée par les appareils numériques. Selon Sherry Turkle, nous sommes de plus en plus à l'aise avec le fait de substituer des représentations de la réalité à la réalité : "La culture de la simulation m'encourage à prendre ce que je vois sur l'écran sous l'angle de l'interface. Dans la culture de la simulation, si cela marche pour vous, cela a toute la réalité nécessaire."

Nous avons appris à voir les choses sous l'angle des interfaces, c'est-à-dire à considérer comme des choses les choses qui apparaissent sur nos écrans. 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

Dans ce chapitre 5, Vial définit l'ontophanie numérique ("Là où la révolution mécanique heurtait par sa violence sociale, la révolution numérique heurte par sa violence phénoménologique" 185), à travers onze catégories comme autant de nouveaux concepts et dont je détaille ceux qui me paraissent les plus convaincants.

| | |
|-------------|---|
| Nouménalité | Un noumène, c'est un phénomène sans phénoménalité : qui ne se manifeste pas, qui ne nous apparaît pas, qui n'accède pas au "monde vécu". Il faut aux processus numériques un appareillage technique pour pouvoir apparaître. Cet appareillage, ce sont les interfaces. Les interfaces sont les appareils de l'apparaître numérique. Par conséquent, le phénomène numérique n'est pas d'abord un phénomène : c'est un noumène. |
|-------------|---|

| | |
|---------------|---|
| | Le système technique numérique fait naître l'étant numérique. Les flux numériques ne sont pas seulement dans le monde, ils sont le monde |
| Idéalité | Le phénomène numérique est programmable. L'image virtuelle n'est rien d'autre qu'une "image calculée" et "la nature profonde du virtuel est de l'ordre de l'écriture". "l'internet est un monde. Non pas de choses, de machines, d'instruments, mais de significations. [...] L'internet est un processus infini d'écriture transitoire et transitive." Paul Mathias |
| Interactivité | Le phénomène numérique est une interaction. Lorsqu'on utilise un ordinateur, on n'agit pas on interagit Tout d'abord parce que, notre corps ne pouvant entrer en contact direct avec la matière calculée [...], on est contraint de passer par des substituts matériels et logiciels. Ensuite, et c'est la seconde raison, parce que la matière informatisée est réactive. Parce qu'elle est programmable et programmée, la matière calculée est fondamentalement réactive, c'est-à-dire accessible à l'utilisateur. La notion d'interface implique une aptitude réactive intrinsèque. Il ne faut pas confondre l'activité engendrée en moi par un objet situé hors de moi avec l'interactivité. Seul ce qui est fait de matière calculée peut engendrer de l'interactivité, c'est à dire de l'activité corrélativement produite par moi et par un objet situé hors de moi. |
| Virtualité | le phénomène numérique est une simulation. La virtualité doit être comprise, tout à fait à l'inverse, comme le seul moyen pour le phénomène numérique de devenir une réalité phénoménale. Le virtuel n'est rien d'autre que du simulationnel : pour rendre visible une réalité invisible, rien de tel que de la simuler, afin d'en créer une instance phénoménale. |
| Versatilité | Le phénomène numérique est instable. Vivre dans l'ontophanie numérique, c'est donc vivre aux côtés d'une matière instable. Pour Vial, il manque encore une éducation à la versatilité numérique. |
| Réticularité | Le phénomène numérique est "autrui-phanique". Pour un individu, les liaisons sociales activables au sein d'un groupe dépendent des appareils qui permettent de les actionner et, en les actionnant, de les phénoménaliser. "L'objet est investi avant d'être perçu" (Serge Lebovici) Qu'il s'agisse de la table de restaurant qui crée les conditions spatiales du face-à-face, du téléphone qui crée les conditions sonores d'une parole sans face-à-face ou des réseaux sociaux en ligne qui créent les conditions interactives d'une liaison pouvant être à la fois sans parole et sans face-à-face, la relation à autrui est toujours, dans sa phénoménalité même, techniquement conditionnée. Vial note donc que le lien social à l'heure numérique est donc bien "façonné par les ordinateurs", d'une manière qui fait époque. Mais pour lui, "la question est plutôt de savoir combien de temps il nous |

| | |
|------------------|---|
| | <p>faudra pour achever de nous accoutumer à l'ontophanie numérique de l'hyperprésence, tout comme nous nous sommes accoutumés à l'ontophanie téléphonique de la télé-présence"(222).</p> <p>Il en résulte que l'opposition entre une sociabilité en ligne et une sociabilité hors ligne n'a fondamentalement aucune raison d'être ; il faut accepter au contraire l'idée que nos modalités d'interaction sociale ont été, grâce aux technologies numériques, augmentées de nouvelles possibilités opérationnelles, sans que cela annule ou remplace les précédentes.</p> <p>On observe donc aujourd'hui une gamme variée de modalités ontophaniques : le dialogue en face-à-face, la parole téléphonique, l'écriture distante par service de messagerie (SMS), l'échange d'idées en public (Twitter), le partage d'images photographiques (Instagram), le réseautage profilé (Facebook, LinkedIn), etc.</p> |
| Reproductibilité | Le phénomène numérique est copiable. |
| Réversibilité | Le phénomène numérique est annulable. Tricot souligne avec justesse combien cette réversibilité de l'expérience , tout à fait inédite, procure "un plaisir spécifique et gigantesque, celui de pouvoir reprendre et répéter sans entraves une séquence jusqu'à ce qu'elle donne satisfaction". |
| Destructibilité | Le phénomène numérique peut être néantisé. Ainsi, après une coupure de courant, la quantité de matière calculée non enregistrée présente dans la mémoire vive de l'ordinateur disparaît littéralement, sans se transformer. |
| Fluidité | Le phénomène numérique est thaumaturgie. |
| Ludogénéité | Le phénomène numérique est jouable. Le numérique est intrinsèquement ludogène, terme par lequel nous désignons le fait qu'il favorise spontanément l'attitude ludique et stimule notre aptitude à la jouabilité. Ce succès n'est pas seulement dû au pouvoir d'attraction de l'image (qui est aussi celui de la télévision) mais au pouvoir d'immersion de l'interactivité |

Chapitre 6 - Le design (numérique) de l'expérience.

Vial part du concept développé par Peter Sloterdijk, la sphère. Notre monde, Peter Sloterdijk le définit comme une sphère, par là il entend un monde mis en forme : "une sphère est un monde formaté par ses habitants", ce qui correspond à l'idée grecque de maison implique une "appartenance réciproque" entre le lieu et ses habitants. La sphère, c'est le "monde propre" que nous nous créons par notre effort (technique) de mise en forme de l'espace "ek-sistentiel" (252).

Latour : "Définir les humains, c'est définir les enveloppes, les systèmes de support de vie, l'Umwelt qui leur permet de respirer"

Ces enveloppes ou systèmes de support de vie que nous avons appelé des dispositifs phénoménotecniques ou appareils ontophaniques agissent comme des structures techno-transcendantes qui donnent forme à notre manière de percevoir et coulent notre être-au-monde.

Il en découle pour Vial que "la technique ne saurait être autre chose qu'une pratique de mise en forme de notre sphère existentielle et à ce titre, ne saurait être dissociée des activités de conception-crédation" (254), d'où l'intérêt de parler de "culture matérielle".

"Pour que l'expérience, c'est-à-dire le fait même de la perception, soit une co-construction (techno-transcendantale) de nos sens et de nos appareils, il faut bien qu'il existe une constructivité partagée entre nos capacités perceptives et les opérations créatrices de nos dispositifs techniques."

La factitivité du design :

Anne Beyaert-Geslin (revue MEI, 2009) propose de l'aborder en termes sémiotiques de forme-action. Elle propose de définir l'objet comme objet "factitif", soit un objet "qui fait faire, fait être ou croire".

Ainsi la facticité de la table : replacée dans la "scène pratique", la table à la fois fait être le repas d'une manière qu'elle conditionne et fait vivre aux convives une expérience de l'être-ensemble qu'elle structure a priori.

Les artefacts font être le monde (factitivité du faire-être) autant qu'ils conditionnent l'expérience possible que nous pouvons en faire (factitivité du faire-faire), les objets construisent techniquement le régime d'expérience possible auquel ils donnent accès.

les objets qui ne résultent pas d'un processus de design sont seulement factitifs par accident qui s'oppose à un factitif par intention : ces objets-là sont conçus pour faire-être et pour faire-faire, c'est-à-dire pour engendrer de nouvelles ontophanies et remodeler l'expérience possible, en vue "d'améliorer ou au moins de maintenir l'habitabilité du monde" (Findeli)

Le designer est un projeteur. C'est toujours intentionnellement qu'il cherche à produire un "effet d'expérience", c'est-à-dire à transformer des usages bruts sans qualité en "expériences-à-vivre" (Vial, Court traité du design). En tant que tel, il recherche de nouvelles manières d'apparaître (faire-être) en vue de rendre possibles d'autres expériences du monde (faire-faire).

A tout ceux qui se demandent ce qu'il faut faire de la révolution numérique, Vial répond qu'il faut en faire le design, c'est-à-dire continuer à modeler l'ontophanie numérique d'une manière qui fasse sens pour nous, les humains. (270)

La situation interactive et notre avenir ontophanique. L'homme contemporain est principalement un être en interaction. Ce trait essentiellement contemporain, l'immersion, c'est ce qu'exigent de nous les environnements virtuels de nos interfaces numériques, comme le rappelle Sherry Turkle

"Chacun en fait l'expérience : les interfaces sont des capteurs d'attention (...) parce qu'elles possèdent cette série de propriétés inédites qui ont le pouvoir de mobiliser de manière exceptionnelle (interactivité, réversibilité, réticularité, fluidité, ludogénéité...)" (272).

Dans cette affaire, Vial note une dialectique de l'enthousiasme et du scepticisme qui n'est pas le fait des deux camps opposés mais qui existe en chacun de nous, qui vivons la transition entre deux âges ontophaniques.

Tantôt le numérique est le bon objet, tantôt il est le mauvais.

En effet, "l'ontophanie numérique n'a pas fait disparaître l'ontophanie téléphonique ou l'ontophanie de face-à-face. Elle a simplement redéfini la place que nous accordons à chacune d'elle en fonction des potentialités que nous souhaitons exploiter." Ainsi, selon

Vial, pour les liens faibles, nous réservons plutôt des modalités ontophaniques de type réticulaire, qui impliquent des messages écrits et envoyés à travers le réseau Internet, sans grande aura phénoménologique parce qu'ils s'évaporent aussi vite qu'ils sont acheminés. Les divers dispositifs techniques nous permettent donc de choisir le degré de distance qui convient au degré de relation que nous souhaitons entretenir avec les autres. L'immersion n'est pas une fin en soi exclusive. Elle n'a d'intérêt que dans la mesure où elle enrichit notre expérience-du-monde possible. Vivre exclusivement à l'état immersif, dans une ontophanie numérique restrictive, ne peut être qu'un appauvrissement phénoménologique de l'expérience d'exister.

"Toute ontophanie du monde est une ontophanie technique. Lorsqu'on s'oblige à vivre en dehors de la culture ontophanique dominante, on ne fait qu'en retrouver une autre, plus ancienne, fondée sur d'autres appareils." En effet, "nous n'avons aucune expérience naturelle du monde et de nous-mêmes." (Jean-Claude Beaune). Mais il convient de chercher à exploiter le meilleur des capacités phénoménotecniques de chaque ontophanie technique, et de son hybridation avec les autres. C'est dans cet environnement que nos enfants grandissent et, assimilant de nouvelles structures perceptives, acquièrent désormais le sens du réel, le leur.

Conclusion

Lorsque Latour écrit "convaincre que les machines qui [nous] entourent sont des objets culturels dignes de [notre] attention et de [notre] respect" en 1992, il témoignait de la résistance encore vivace des penseurs contemporains à prendre au sérieux la "dimension technique des actes de culture", la nécessité de ne plus penser la technique en termes d'objets séparés des sujets.

Pour Vial n'est donc plus possible de s'abandonner à l'illusion humaniste si l'on considère avec Latour que "les humanistes ne se sentent concernés que par les humains ; le reste, pour eux, n'est que pure matérialité ou froide objectivité". Nous devons être humanistes et machinistes à la fois, loin de tout transhumanisme facile ou de tout posthumanisme extravagant, "nous devons ajouter à la phénoménologie de l'intersubjectivité celle de l'intersubjectivité".

Pour Vial, "nous sommes tous des designers de notre sphère d'existence".

Jean-François Grassin