



HAL
open science

De la bouche à l'oreille, un monde imaginal.

Antoine Moreau

► **To cite this version:**

Antoine Moreau. De la bouche à l'oreille, un monde imaginal.. Cahiers de Champs Visuels, A paraître.
hal-04024522

HAL Id: hal-04024522

<https://hal.science/hal-04024522v1>

Submitted on 24 Apr 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

*DE LA BOUCHE À L'OREILLE,
UN MONDE IMAGINAL*

Antoine Moreau
Maître de Conférences en Arts
Université de Franche-Comté, UFR STGI,
Département Multimédia, Laboratoire ELLIADD,
co-responsable de l'axe Création & Écritures Médiatiques et Numériques
du Pôle CCM (Conception-Création-Médiations)
responsable du programme "Liens entre les arts et le numérique"

Résumé :

En tenant compte de ce que l'UNESCO a qualifié de « Patrimoine culturel immatériel », nous allons nous interroger sur ce que met en œuvre le transmédia en articulant l'immatériel numérique avec celui non-numérique. À partir de cette immédiateté médiatique, l'une high-tech et l'autre low-tech, nous tenterons de montrer que les dispositifs transmédia offrent la possibilité, non pas tant de créations imaginaires que d'un monde imaginal.

De l'imaginaire fabriqué à travers une narration programmée, nous passerons à l'imaginal, notion qui contredit la seule fabrication d'univers virtuels pour ancrer l'existence dans une réalité qui engage « corps et âme ».

Observant la fabrique de l'art depuis l'invention du ready-made, comprenant l'internet et les logiciels libres comme art contemporain, nous pourrions saisir les raisons d'un écosystème qui ouvre sur des usages participatifs dont le transmédia est porteur mais qui reste à accomplir en réalité. En effet, notre propos suggère qu'une prise au sérieux du transmédia comme « fiction-fonction », tel que l'imaginal a pu l'opérer selon ses propres modalités et dans un contexte historique favorable, pourrait avoir des conséquences sur nos modes d'existences. Un monde immatériel, version numérique du monde imaginal, ouvert à l'infini et à l'inachevé, trouverait avec le transmédia un terrain d'action favorable pour instituer une sociabilité où réel et virtuel s'accordent.

Mots-clés : imaginal, immatériel, œuvre ouverte, logiciel libre, ready-made.

FROM MOUTH TO EAR, AN IMAGINAL WORLD

Abstract (250 words max.):

Taking into account what UNESCO has qualified as "Intangible Cultural Heritage", we will question what transmedia implements by articulating the digital immaterial with the non-digital. From this media immediacy, one high-tech and the other low-tech, we will try to show that transmedia devices offer the possibility, not so much of imaginary creations as of an imaginal world.

From the imaginary manufactured through a programmed narration, we will pass to the imaginal, notion which contradicts the only manufacture of virtual universes to anchor the existence in a reality which engages "body and soul".

Observing the manufacture of art since the invention of the ready-made, including the Internet and free software as contemporary art, we will be able to grasp the reasons for an eco-system that opens up to participatory uses of which transmedia is a carrier but which remains to be accomplished in reality. Indeed, our proposal suggests that taking transmedia seriously as a "fiction-function", such as the imaginal has been able to operate according to its own modalities and in a favorable historical context, could have consequences on our modes of existence. An immaterial world, a digital version of the imaginal world, open to the infinite and to the unfinished, would find with the transmedia a favorable ground of action to institute a sociability where real and virtual agree.

Keywords : *imaginal, immaterial, open work, free software, ready-made.*

1. Introduction. Un nouveau Nouveau Monde ?

Il me plaît à imaginer
(tout de suite, allons!)
une forêt cybernétique
semée d'électronique et de pins
où les cerfs flânent en paix
au-dessus d'ordinateurs
pareils à des fleurs
aux pétales filés.
(Brautigan in Turner, 2012, p. 86.)

Avec l'avènement de l'internet auprès du grand public, aux alentours de l'année 2000 - et 2005 pour son élargissement grâce au web 2.0 - le monde découvre un nouveau monde qualifié de « cyber-espace ». Ce lieu virtuel devient vite, après une première existence vierge de toutes emprises propriétaires, un espace de plus en plus proche du monde dit « réel » où se déchaîne la passion du pouvoir. Certaines start-up du web vont générer des profits faramineux grâce à la gratuité d'accès à toutes sortes de services : des informations, des médias sociaux, des jeux interactifs, du texte, de l'image et du son. Un monde merveilleux s'ouvre à la consommation, à l'instruction et au divertissement. Le transmédia fait figure d'avant-garde, un art total s'expérimente avec des productions ambitieuses comme, par exemple, *Alt-Minds* (2012)¹ d'Eric Viennot, une création transmédia en temps réel durant huit semaines non-stop, ou *Prison Valley* (2010)², un web documentaire interactif de David Dufresne et Philippe Brault. C'est la façon d'entreprendre le plus justement possible, nous pourrions dire le plus (im)matériellement possible, cette concordance entre la réalité

¹ (Un thriller interactif en temps réel) <https://ericviennot.net/portfolio/altminds> (page visitée le 01/09/22).

² Prison Valley, <http://prisonvalley.artle.tv> (page visitée le 01/09/22).

et la fiction, qui va déterminer notre analyse des dispositifs transmédiés.

Ce monde cyber, propulsé par des machines calculantes pourvues d'une dite « intelligence artificielle », s'est présenté à nous comme une création non humaine. Le premier ouvrage grand public en français concernant le « réseau des réseaux » portait le titre *Et Dieu créa l'internet* (Huitema, 1996) laissant entendre qu'il s'agissait d'une réalisation acheiropoïète³, c'est-à-dire non fait de main d'homme. Nous nous intéresserons à cette dimension de la création qui a pu dépasser l'imagination humaine et dont le transmédia pourrait être un des terrains d'expérimentation privilégié.

Le transmédia ne se propose pas comme une « vue de l'esprit » qu'une machinerie multimédia aiderait à concrétiser, il offre aux participants la possibilité de vivre une expérience qui invente, c'est-à-dire découvre⁴, l'inconnu. Un monde imaginal, qui ne procède pas seulement de l'imagination, s'offre alors à l'expérience. C'est cette concordance entre l'immatériel issu du numérique et celui reconnu par l'UNESCO, comme relevant d'un patrimoine culturel issu des traditions orales, qui va nous permettre d'envisager l'extension du domaine du transmédia à son possible métaphysique.

Notre approche sera d'ordre conceptuel tout en étant éprouvée par notre pratique dans le cadre de notre enseignement comme enseignant-chercheur, responsable des projets transmédia du Master Produits et Services Multimédia durant cinq années au

3 « [...] *acheiropoïetos* (« non fait de main d'homme »), un néologisme forgé par saint Paul.

Appliqué aux images, ce terme est une contradiction en soi, car en règle générale, une « image non faite de main d'homme » n'est pas une image. Dans la théologie paulinienne, le qualificatif se rapporte au corps transfiguré. Les images qui se prétendaient de ce type revendiquaient certains privilèges du corps et faisaient des miracles comme des thaumaturges vivants, en laissant une empreinte et en se dupliquant sous forme d'images. En même temps, elles renversaient le rapport entre la reproduction et l'original. » Belling, 2005 p. 97

4 « Découvrir quelque chose jusqu'alors inconnu (trésor, relique, objet perdu, etc.) : Inventer le tombeau d'un pharaon. » Larousse,

<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/inventer/44001> (page visité le 13/09/22).

Département Multimédia de l'UFR STGI de Montbéliard. La notion de monde imaginal, fil conducteur de notre analyse, permettra de relever les qualités propres au numérique et à l'internet dont le transmédia est porteur. Il nous amènera à poser certaines exigences, nullement situées en utopie, mais qui ont rapport avec une réalité qui se trouve au croisement du physique et du métaphysique, là où le réel s'articule à la fiction et où l'espace de temps qui constitue le vécu balance entre tangible et intangible.

2. Les deux immatériaux

2.1. L'immatériel numérique

La matière numérique, qualifiée d'« immatérielle » n'est pas l'absence de matière. Si le transmédia participe d'une culture de l'immatériel avec le numérique, il est important de clarifier cette notion pour envisager ensuite l'immatériel non-numérique : « L'immatérialité du support informatique est devenue un refrain qui trouve sa source dans la séparation du matériel et du logiciel. [...] Tout document informatiquement conservé n'existe que sous forme de bribes disjointes, qu'il peut être dupliqué et multiplié, retouché et transformé. Il ne s'agit pas de matière d'une chose, mais d'un état de la matière, celle des circuits. Il ne s'agit pas des circuits en tant que circuits mais de leur état physique. Il ne s'agit pas de matériel versus immatériel, mais d'état de la matière [...]. » (Herrenschmidt, 2007, p. 453-454).

Loin d'être la négation de la matière, l'immatériel du numérique en est l'exercice élaboré par les ordinateurs. Vecteur de l'action, dite en « temps réel », le numérique, dont l'une des propriétés est la volatilité, permet des types de créations, réactives, proactives, et qui se réalisent dans l'immédiat. Un écho non numérique se réalise hors-ligne, sur la terre ferme, avec les A. R. G. (Alternate Reality

Game)⁵, les jeux en réalité alternée, inclus la plupart du temps dans les dispositifs transmédia. Cette alternance recherchée entre virtuel et réel montre la porosité entre deux modalités de la réalité et c'est à travers l'action que se produit la réalité du virtuel car ce qui est virtuel « est réellement présent en tant que cause déterminante, actualisée » (Quéau, 1993, p. 27). Plus généralement, tout fait non médié par l'écriture est le résultat d'une réalité virtuelle que le passage à l'acte aura rendu réel. Quel est cet immatériel non numérique, qui entretient des similitudes avec la notion de « monde imaginal », un monde virtuellement réel et qu'une actualisation rend tangible ?

2.2. L'immatériel non numérique

L'immatériel ne concerne pas seulement le numérique de la même façon que le patrimoine ne se limite pas aux seuls objets matériels. En 2003, L'UNESCO définit le patrimoine culturel immatériel ainsi : « Le patrimoine culturel ne s'arrête pas aux monuments et aux collections d'objets. Il comprend également les traditions ou les expressions vivantes héritées de nos ancêtres et transmises à nos descendants, comme les traditions orales, les arts du spectacle, les pratiques sociales, rituels et événements festifs, les connaissances et pratiques concernant la nature et l'univers ou les connaissances et le savoir-faire nécessaires à l'artisanat traditionnel. » (UNESCO, « Qu'est-ce que le patrimoine culturel immatériel ? »).

Si nous prenons au sérieux cet immatériel non numérique, alors nous devons également prendre au sérieux la réalité immatérielle de notre patrimoine culturel numérique. Le transmédia, bâtisseur

⁵ (l'écrit interactif en ligne qui met à profit le monde réel comme une plate-forme et utilise une narration transmédia pour livrer une histoire qui peut être modifiée par les idées ou les actions des joueurs), Wikipedia https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_en_r%C3%A9alit%C3%A9_altern%C3%A9e (page visitée le 27/09/21).

d'univers, s'affranchit lui aussi de ses supports physiques multimédias originels. Il crée, non pas tant des « produits culturels » que des cultures qui produisent des rituels, des mythologies, des formes, toutes sortes de faits autour desquels une communauté s'agrège et se construit. Ces deux immatériaux, l'un « high-tech » et l'autre « low-tech », s'articulent en un tiers, que l'on pourrait qualifier de « techno-archaïsme », là où la complexité technique est au service de l'action immédiate. Voyons précisément comment notre patrimoine culturel immatériel numérique et non-numérique se réalisent grâce à la puissance d'action du transmédia.

3. Création, action et readymade

3.1. Un art de l'action

Il est possible d'affirmer que la narration transmédia s'inscrit entre « l'esthétique relationnelle » de l'art contemporain (Bourriaud, 1998) et « la jouabilité » de l'art numérique (Boissier, 2004). Pour la première, il n'est pas question d'interactivité mais d'interrelation entre les personnes qui font une expérience à caractère social ; l'œuvre d'art en est le support. Pour la deuxième, l'interaction est le principe moteur de ce qui va faire œuvre. Mais ce qui nous intéresse avec le transmédia c'est précisément l'écriture d'une histoire et son vécu performatif que l'on pourrait qualifier de « narration ». Cette relation entre la narration et l'action nous invite également à prendre en compte, d'une part l'absence d'écriture au sein de l'action et d'autre part l'écriture omniprésente des machines qui dirigent, en « sous-main » pourrait-on dire, l'histoire vécue via les algorithmes. Le retrait de l'écriture humaine au profit de l'action laisse alors place à la permanence de

l'écriture des ordinateurs⁶ qui, de plus en plus « intelligents », sont en mesure d'être reconnus comme auteurs à part entière au regard du droit (Terrasson, 2020).

Il est utile ici de préciser que nous appelons « art » toutes productions de l'esprit qui se fait avec *ars* et *techné*, les deux désignant la même opération, la *techné* (grec), l'*ars* (latin), c'est-à-dire « L'activité humaine qui, au lieu de se plier aux lois de la Nature, permet à l'homme d'agir selon sa propre nature. » (Gobry, 2000, p. 128.) En cela nous serons conformes au travail des artistes parmi les plus exigeants de la modernité qui n'ont eu de cesse d'excéder les qualités de leur art pour y trouver un mode opératoire (Danto, 2000), autrement dit une agentivité telle qu'on la découvre chez les peuples premiers (Gell, 2010). C'est à travers cette opération performative de la technique et de l'art confondus que nous comprenons la narration transmédia : une action s'accomplissant au sein d'une fiction qu'une machine écrivante fait advenir. Disons-le d'une formule brève : la création transmédia est l'*ars* qui met en jeu la *techné* articulant la *praxis* avec la *poiésis*.

3.2. Présence du déjà-là

Ce qui se réalise avec les dispositifs transmédia est l'invention d'un déjà-là, d'un tout-fait, autrement dit d'un ready-made tel que Duchamp en a initié le principe. Non pas la création d'un objet esthétique original et créatif selon les critères de l'innovation et du progrès, mais la réalisation d'un rendez-vous privilégié qui provoque une expérience, le temps d'une rencontre : « “Préciser les readymades“, pour reprendre la formule de Duchamp, c'est fixer un rendez-vous sans agenda, une rencontre dans laquelle le temps de la rencontre, son moment, n'est pas compté, une

⁶ Ordinateur, dont nous savons par l'origine du mot (il qu'il mot de l'ordre dans le monde), (l'invention du mot "Ordinateur", 16 avril 1955), Espace Turing, <http://www.espace-turing.fr/Invention-du-mot-Ordinateur.html> (page visitée le 14/05/2021).

expérience de la durée pure, de la pure expectative : « En projetant un moment à venir (tel jour, telle date, telle minute), “d’inscrire un readymade” ». » (Davila, citant Duchamp, 2019, p.96.)

Ce trait est important car il montre comment, avec l’invention du ready-made et l’avènement de l’internet, les œuvres sont déjà là « prêtes à l’emploi », toutes qualités données. Elles sont inscrites dans l’immédiateté de leur avènement, à la condition *sine qua non* que nous prêtions attention à leur « réelle présence » (Steiner, 1994). Autrement dit, à la façon dont nous allons pouvoir en être les témoins, les observateurs, sinon les observants. L’art est là qui invente, au sens juridique⁷, une « chose enfouie », non visible et qui se révèle par sa mise à jour. C’est précisément ce que cherchait et ce qu’a découvert Duchamp avec l’objet manufacturé et son ombre portée : une représentation de la quatrième dimension, le temps, en sa possible apparition plastique. Le prolongement de la 3D (l’objet posé là) en 4D (sa projection sous forme d’ombre) se comprend en terme de durée. Devenue un des axes privilégiés de la recherche fondamentale en art, complétant ainsi ce que la science ne peut traduire car : « [...] couramment, quand nous parlons du temps nous pensons à la mesure de la durée, et non pas à la durée même. Mais cette durée que la science élimine, qu’il est difficile de concevoir et d’exprimer, on la sent et on la vit. » (Bergson, 2013, p. 4.)

Avec le « cyberspace » évoluant en temps dit « réel », la durée aura conquis l’espace. Au « Rien n’aura eu lieu que le lieu » de Mallarmé, Louise Merzeau, médiologue et professeur en SIC, aura répondu en écho : « Rien n’aura eu lieu... que le réseau »⁸ dans un dessin réalisé suite à notre proposition de faire quelque chose sur une feuille vierge A4 comportant une mention légale copyleft

⁷ Inventeur : ((Droit) celui qui a trouvé une chose enfouie dans le sol))

<https://fr.wiktionary.org/wiki/inventeur> (page visitée le 01/09/21).

⁸ Merzeau, L., https://antoine.moreau.org/fichiers/_dessin_07052-551-louise-merzeau.jpg (page visitée le 13/04/21).

Licence Art Libre. Cette mutation du lieu en ce qui a lieu à travers le « réseau des réseaux »⁹ (Hauben, 2004) trouve son acmé avec les dispositifs transmédia et particulièrement les plus immersifs d'entre eux, en attendant les métavers à venir¹⁰. Dès les premiers projets transmédia, l'intention fut de fusionner le réel et le virtuel. *Alt-Minds* (2012), qualifiée de « première fiction totale » en est l'exemple type qui offrit une jouabilité 24h/24h. Mais aussi *Anarchy*¹¹ (2014), qualifiée de « première fiction participative transmédia », qui mobilisa du matin au soir les participants pouvant modifier le scénario de la série télé semaine après semaine. Sans oublier *Why so serious* (2007), le dispositif transmédia créé pour le lancement du film de Batman, *The Dark Knight*, « L'une des campagnes de films les plus interactives jamais conçues par Hollywood » (LA Times (notre traduction), 11/10/20). Grâce notamment à la puissance des A.R.G. mis en œuvre avec des événements en situations réelles et des participations créatives tout au long du projet, ces réalisations transmédia ont réussi à brouiller la frontière entre fiction et réalité. Il serait pourtant abusif de prétendre que *Why so serious* soit responsable de la fusillade qui a eu lieu dans un cinéma aux U.S.A. par un jeune homme déguisé en Joker, tuant 12 personnes et en blessant 58 venues assister à la première du film¹². Une fusion, provoquant confusion entre le réel et sa représentation peut avoir lieu ; j'ai moi-même été joué lors

9 « The goal of the researchers creating the Internet was to create a network of networks, a means for networks from diverse countries to inter-communicate ».

10 « Métaverse de Facebook : que sait-on du projet de monde persistant et virtuel rêvé par Mark Zuckerberg ? » <https://www.numerama.com/tech/748095-metaverse-de-facebook.html> (page visitée le 20/10/21).

11 <https://blog.france.tv.fr/Hven/2014/10/29/anarchy-la-premiere-fiction-participative-transmedi.html> (page visitée le 12/09/22).

12 « Fusillade d'Aurora », https://fr.wikipedia.org/wiki/Fusillade_d%27Aurora (page visitée le 12/09/22).

d'un projet transmédia, *Paleo-Pablo*¹³, réalisé par mes étudiants en Master 1 du Département Multimédia. Lors d'une étape du projet, une personne s'est présentée comme étant le propriétaire de l'objet convoité, menaçant de poursuites si les étudiants n'arrêtaient pas. J'ai cru en la réalité de cet individu jouant le rôle qui lui avait été donné pour les besoins de l'histoire. L'incursion de réel dans la fiction est une dimension non numérique qui amplifie le virtuel du numérique. La narration se réalise à travers une machination que l'on pourrait dire « trompe l'esprit », autrement plus importante que le seul trompe-l'œil. Qu'en est-il alors d'une histoire qui trouve à s'incarner chez des personnes qui, loin d'être trompées, sont au contraire, portées par la puissance d'un storytelling ? Le moment est venu de voir ce qui ne procède pas de la construction d'un monde artificiel : l'imaginal.

4. L'imaginal entre terre et ciel

4.1. Une définition, un positionnement

Qu'est-ce que le monde imaginal ? Henry Corbin en donne une définition qui montre sa fonction médiatrice : « Quant à la fonction du *mundus imaginalis* et des Formes imaginables, elle est définie par leur situation médiane et médiatrice entre le monde intelligible et le monde sensible. D'une part, elle immatérilise les Formes sensibles, d'autre part elle "imaginalise" les Formes intelligibles auxquelles elle donne figure et dimension. Le monde imaginal symbolise d'une part avec les Formes sensibles, d'autre part avec les Formes intelligibles. C'est cette situation médiane qui d'emblée impose à la puissance imaginative une discipline impensable là où

¹³ Paleo-Pablo <https://youtu.be/yY1H9I-R7M0> séquence à partir de 1 min 32 (page visitée le 12/09/22).

elle est dégradée en “fantaisie”, ne sécrétant que de l’imaginaire, de l’irréel [...]. » (Corbin, 2014, p. 10.)

L’imaginal ne procède pas d’un imaginaire construit. Il se révèle en dehors de tous projets et s’éprouve « sur le champ » comme une expérience singulière et sociale. Il excède l’imagination telle que nous la concevons car : « L’imagination combleuse de vides est essentiellement menteuse. Elle exclut la troisième dimension, car ce sont seulement les objets réels qui sont dans les trois dimensions. Elle exclut les rapports multiples. » (Weil, 1988, p. 63.)

Plusieurs questions se posent à nous si nous intégrons la notion d’imaginal aux univers transmédias. Le numérique et l’internet ne pourraient-ils pas offrir autre chose que des mondes dits « imaginaires » et qui répondent à des scénarios hyper-codifiés ? N’y a-t-il pas précisément, dans la matérialité même de l’immatériel, une dimension embarquée, celle de la durée que le ready-made a pu à sa manière mettre en œuvre avec l’ombre portée, et qui trouverait sa réalisation concrète *in situ*, pour ne pas dire *in vivo*, dans une quotidienneté transportée, voire transfigurée ? Devons-nous nous contenter d’un imaginaire aussi pauvre que celui de la culture mainstream de l’industrie culturelle (Martel, 2010) sans tenir compte de ce que permet matériellement le numérique et l’internet ?

Le « monde imaginal », tel que le rapporte Cynthia Fleury dans *Métaphysique de l’imagination* à la suite des travaux d’Henry Corbin, est ce monde qui : « ne fabrique pas des idoles allégoriques mais des icônes symboliques [car] l’image n’est pas une simple allégorie mais le symbole d’un monde en “perpétuelle régénération”. » (Fleury, 2001, p. 116) Les images ne sont pas seulement des formes visibles, elles engagent à des formes d’existences. Aussi, loin d’être tributaire des imageries standardisées où chaque figure est le résultat d’un asservissement au conformisme culturel dominant, le monde imaginal suppose une relation personnelle, articulée à des principes d’actions et qui

trouvent à s'ajuster avec le monde dit « réel ». Ce *mundus imaginalis* est un *metaxu* (Quéau, 1989), autrement dit un entre-deux qui fait juste milieu, il se trouve entre l'Absolu d'un monde et l'expérience ordinaire et concrète que chacun peut en faire. La notion de monde imaginal, dont l'*imago* (en son sens biologique) est la réalisation concrète, répond à la puissance d'action du numérique. Le transmédia s'émanciperait alors du seul rôle de divertissement dans lequel il est confiné, pour se réaliser dans la vie sociale, en ligne et hors ligne. Cette réalité de l'immatériel numérique poursuivrait ainsi, mais en l'amplifiant, ce que nos artefacts mécaniques ont pu réaliser, jusqu'à la possibilité d'acquérir un « supplément d'âme » : « L'homme ne se soulèvera au-dessus de terre que si un outillage puissant lui fournit le point d'appui. Il devra peser sur la matière s'il veut se détacher d'elle. En d'autres termes, la mystique appelle la mécanique. On ne l'a pas assez remarqué, parce que la mécanique, par un accident d'aiguillage a été lancée sur une voie au bout de laquelle étaient le bien-être exagéré et le luxe pour un certain nombre, plutôt que la libération pour tous. Nous sommes frappés du résultat accidentel, nous ne voyons pas le machinisme dans ce qu'il devrait être, dans ce qui en fait l'essence. [...] Ne nous bornons donc pas à dire, comme nous le faisons plus haut, que la mystique appelle la mécanique. Ajoutons que le corps agrandi attend un supplément d'âme, et que la mécanique exigerait une mystique. » (Bergson, 1984, pp. 329-331.)

En suite de la révolution industrielle avec la mécanisation des modes de production, nous assistons aujourd'hui à la révolution numérique avec l'informatique. L'économie qui en procède ne se réduit pas au seul aspect financier. Nous distinguerons trois catégories de l'économie : 1/ qui participe d'une sociabilité, 2/ qui témoigne de la mutation des valeurs d'échanges et d'usages, 3/ qui se réalise dans la tradition du travail informatique.

4.2. Économies

4.2.1. Une économie du divertissement

Du divertissement nous ne pouvons faire l'économie, tout comme nous ne pouvons être continuellement distraits par la puissance des dispositifs interactifs qui mobilisent notre attention sans relâche. Nous jouons et nous sommes joués tout à la fois. La question n'est pas « game over ou game for ever ? » mais d'ajuster notre ligne de conduite pour qu'elle corresponde à la réalité matérielle et immatérielle de notre environnement. Ce que la cybernétique a tenté, sans convaincre, en voulant rationaliser la fonction de gouvernance (Juguet, 2020), le transmédia pourrait-il le réaliser sous forme de « mega-jeu relationnel » ? Non seulement à travers les « serious game », somme toute assez anecdotiques, mais en étendant la jouabilité et l'esthétique relationnelle (pour reprendre nos deux références en matière de création contemporaine) à toutes activités sociales, de façon à en diluer le caractère divertissant en un « jeu de société avec enjeux de société ». Selon Eric Zimmerman, game designer et professeur au Game Center de la New York University, le XXI^e siècle est appelé à être le siècle du jeu sous toutes formes et pour tous usages : « Dans notre culture, le développement de l'informatique a accompagné un renouveau des jeux. Ça n'a rien d'un accident. Les jeux comme les échecs, le Go, ou le Parcheesi ont un point commun avec les ordinateurs : ce sont des machines créées pour générer et emmagasiner des états numériques. Si on considère les choses ainsi, ce ne sont pas les ordinateurs qui ont créé les jeux mais les jeux qui ont créé les ordinateurs. » (Zimmerman, 2013.)

La fonction jeu, tel que le transmédia la met en forme, permet de prendre la mesure de ce qui est à l'œuvre dans la culture contemporaine. Il confirme que le jeu est « le terme qui désigne non seulement l'activité spécifique qu'il nomme, mais encore la totalité des figures, des symboles ou des instruments nécessaires à cette activité ou au fonctionnement d'un ensemble complexe » (Caillois, 1958, p. 11.) Le jeu comme relation sociale et comme

mode d'existence, trouverait ainsi son *imago*, le transmédia étant vecteur de cette réalisation. « Rien ne va plus, faites vos jeux », poursuivons maintenant avec l'économie financière.

4.2.2. Une économie de l'économie

« (Le transmédia) a commencé comme un style LITTÉRAIRE, quoi que prétendent tous les imposteurs et ceux qui ont pris le train en marche, et je peux vous dire qu'il n'a jamais été conçu comme un truc de marketing. Sans le moindre doute, cela ne faisait pas partie du plan. Le transmédia et son prédécesseur immédiat, le jeu à réalité alternée, sont des hybrides de la narration traditionnelle littéraire, de celle du jeu vidéo, de l'interaction Web et des jeux de rôle grande nature. L'intention initiale était d'élargir et d'ouvrir le processus de narration à des médias se situant en dehors des plates-formes d'édition traditionnelles, c'est-à-dire la combinaison texte / images. C'était en partie du Borges, en partie du George Coates, en partie *The Game* (le film avec Michael Douglas) et en partie d'autres choses. »
(Matheny, in Sussan, 2014).

Comme pour le net-art à ses débuts, le Do It Yourself et le peu de moyens financiers ont suffi pour inventer ce qui allait devenir « les nouvelles écritures du numérique ». Cette étape pionnière du transmédia laisse place désormais à une économie de type capitaliste, y compris avec la contribution créative, gratuite, des participants (Di Crosta 2015). Si le lieu de l'exercice transmédia est un lieu d'existence réelle, alors il nous faut résoudre réellement la question économique. Demeurer tributaire de la force financière des producteurs met les auteurs en position de faiblesse. À la différence de l'industrie du cinéma hollywoodien, le « final cut » ne peut appartenir au seul producteur, ni même au tout aussi seul

auteur, mais à tous ces « autres de l'auteur » qui enrichissent l'œuvre de leur participation active et créative et qui en deviennent les co-auteurs. Le transmédia n'est pas seulement défini par un storytelling élaboré, il se réalise aussi et surtout par le « transtexte » que des participants, parmi les plus engagés (les dits « fans »), produisent au sein du dispositif avec de multiples créations (Dery Kurtz & Bourdaa, 2019).

Ce prolongement du projet (industriel) en trajet (communautaire) dessine une réalité sociale au sein même de la fabrication transmédiatique. Outre le plaisir qu'il procure, vivre une expérience transmédia représente du temps, de l'effort, c'est un travail, mais surtout un « travail augmenté » par les contributions créatives. Cet investissement mérite rétribution, il ne peut rester au stade de la gratuité. En matière d'art, l'activité créatrice se pose comme temps libre, elle subvertit le temps de travail. Émancipé de ses qualités propres, le travail se réalise alors au plus juste de son économie où le moins (d'effort) produit le mieux (d'effet). C'est ainsi qu'il s'accomplit dans les loisirs, autrement dit la *schola*, qui a donné le mot école « Le terme grec signifie tout d'abord les loisirs, le temps libre, l'absence de toute obligation astreignante professionnelle ou politique. Ensuite, la façon de meubler ses loisirs, en particulier en assistant à des exposés philosophiques. » (Baumgartner, Ménard, 1996). Il s'agit donc de rémunérer ce temps libéré du travail proprement dit et permettre la poursuite d'une économie financière adaptée. Sans pouvoir entrer ici dans les détails, deux idéologies s'opposent à l'établissement d'un revenu de base inconditionnel pour tous comme par exemple, le revenu universel (dit « Liber »), promu par le think tank *Génération Libre* (De Basquiat, 2014) et d'autre part le « salaire à vie »¹⁴ théorisé par Bernard Friot (Friot, 2014). Le premier est de tradition libérale quand l'autre s'inscrit dans les luttes sociales. Remarquons simplement la convergence des deux

14. Salaire à vie, <https://www.salaireavie.fr> (page visitée le 09/04/2021).

options adverses pour reconnaître la nécessité de rémunérer le temps libre, partie intégrante du travail. Mais au-delà du débat d'idées, c'est bien au numérique comme « matière première » de nos transports et de nos échanges que nous devons la confirmation de ce réalisme économique où « le prix de ce qui n'a pas de prix » est une valeur qui compte. L'activité transmédiate, parce qu'elle mobilise un temps de sociabilité créative, est particulièrement concernée. Qu'en est-il du logiciel, outil privilégié du monde numérisé ?

4.2.3. Une économie du logiciel

« Une œuvre est ouverte aussi longtemps qu'elle reste une œuvre. Au delà, l'ouverture s'identifie au bruit. [...] L'Informel, comme d'ailleurs toute œuvre "ouverte", ne nous conduit pas à proclamer la mort de toutes formes, mais à en forger une notion plus souple, à concevoir *la forme comme champ de possibilités*. » (Eco, 1965, p. 136.)

Prolongeons l'observation d'Umberto Eco avec celle que nous pouvons faire de ces œuvres ouvertes que sont les logiciels libres. Le numérique en permet la duplication à l'identique, la modification à l'envi et la diffusion à profusion. Ces œuvres logicielles libres, dites également « Open-Source », sont emblématiques d'une création qui, par l'accès à leur écriture (le « code-source »), observent les qualités propres au matériau numérique. Par « œuvres », entendons toutes productions protégeables par le droit d'auteur, les logiciels étant considérés comme des « œuvres de l'esprit » au même titre que les créations artistiques proprement dites¹⁵. Les dispositifs transmédias, avec

¹⁵ Code de la propriété intellectuelle, article L112-2.

https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article_lc/LEGIARTI0000627875 (page visitée le 24/03/21)

leurs entrées multiples (autrement nommées « rabbit hole »), s'offrent à des ouvertures qui favorisent la démultiplication de l'histoire originelle en fanfictions, fandoms et autres « fancreations ». Le storytelling initial est d'autant plus riche que la permission est donnée aux fans de s'en emparer afin d'y exercer les mêmes droits que l'auteur originel. Pour valider juridiquement cette ouverture, il aura été nécessaire de reformuler le droit d'auteur conventionnel grâce à des licences dites libres comme le font les œuvres logicielles. Elles permettent d'autoriser légalement la copie, la modification et la diffusion du logiciel, sous certaines conditions. Suivant le type de licence, en particulier dans le cas des licences dites « copyleft¹⁶ », l'ouverture est déterminée par l'obligation de conserver les droits alloués : ce qui est ouvert reste ouvert dans les mêmes conditions initiales, sans possibilité de mettre l'œuvre sous un autre régime juridique. Cette spécificité du copyleft fait (pour reprendre la condition d'ouverture stipulée par Eco) qu'« une œuvre est ouverte aussi longtemps qu'elle reste une œuvre », c'est-à-dire aussi longtemps qu'elle demeure dans les limites de ce qui va en déterminer les qualités. Celles-ci ne sont pas captives du jugement de goût esthétique mais orientées par une éthique de la conception et de l'usage. Les œuvres sont créées gracieusement sans autre motivation que d'en permettre la jouissance dans le respect des droits des auteurs et des utilisateurs également co-auteurs.

5. Conclusion, instaurer des modes d'existence

« L'existence virtuelle est donc d'une extrême pureté, d'une extrême spiritualité. À certains égards, on pourrait la considérer comme une épuration de l'imaginaire, mais le virtuel garde toujours un caractère d'*abaliété* qui peut le dévaloriser tant soit

¹⁶ Ainsi des licences GNU-GPL pour les logiciels ou Creative Commons BY+SA et Licence Art Libre pour toutes autres créations <https://fr.wikipedia.org/wiki/Copyleft> (page visitée le 01/09/21).

peu ; il a besoin d'un point d'appui. C'est même ce qui le constitue et le définit. Il est un conditionnement conditionné, suspendu à un fragment de réalité étranger à son être propre, et qui en est comme la formule évocatoire. » (Sourriau, 2017, p. 138.)

Nous sommes, à l'ère de l'internet et du numérique, engagés dans des pratiques culturelles qui redécouvrent l'immédiateté de la communication telle qu'elle a pu se réaliser avant l'invention de l'écriture. Le transmédia met en œuvre des « récits à vivre » qui s'apparentent aux modes d'existence des cultures de tradition orale. Une question demeure pourtant, celle du programme qui détermine l'action et ceci de deux façons : d'une part avec les narrations maîtrisées par les acteurs de l'industrie culturelle et d'autre part avec l'écriture des machines dont les algorithmes biaisent le vécu des récits. L'enjeu est d'importance, car il ne suffit pas de mettre en œuvre des mondes imaginaires, aussi sophistiqués soient-ils, pour que se réalise une existence sociale en phase avec la nature immatérielle de nos supports numériques. Encore faut-il laisser la possibilité aux êtres humains de s'accomplir dans ce qui est imprévisible et qui ouvre sur l'inimaginé. Cette dimension d'à venir que nul ne peut imaginer, prévoir ou programmer, est celle que nous trouvons déjà-là, prégnante, avec l'imaginal. Un « *mundus immaterialis* », pourrions-nous dire, version numérique du *mundus imaginalis*, ouvert à l'infini et à l'inachevé, trouverait avec le transmédia un terrain d'action favorable pour instituer une sociabilité où réel et virtuel s'accordent. À condition que dans le « monde matériel », par l'intermédiaire d'un contrat juridique, puissent œuvrer en bonne intelligence l'ensemble des auteurs et co-auteurs entre eux. Rêvons un peu : un « *mundus communis* » serait-il alors possible ? Un monde qui pourrait accomplir la liberté, l'égalité et la fraternité ? En réalité.

Antoine Moreau, un texte écrit pour le colloque international « Mondes imaginaires et univers transmédiatiques », Institut Méditerranéen des Sciences de l'Information et de la Communication (IMSIC) Observatoire des Mondes Imaginaires (OMI), 7, 8 et 9 avril 2020 à Toulon, France. Publication *Cahiers de Champs Visuels*, 2023 (à venir).
Copyleft : ce texte est libre, vous pouvez le copier, le diffuser et le modifier selon les termes de la Licence Art Libre <http://artlibre.org>

Références bibliographiques

- Baumgartner, F. et Ménard, P., (1996), *Dictionnaire étymologique et historique de la langue française*, Paris, La pochotèque.
- Belting, H., (2005), *La vraie image*, trad. Jean Torrent, Gallimard, Paris, Le temps des images.
- Bergson, H., (2013). *La pensée et le mouvant*, Paris, PUF.
- Bergson, H., (1984). *Les Deux Sources de la morale et de la religion*, Paris, PUF.
- Boissier, J-L., (2004). *Jouable – Art, jeu et interactivité*, co-dir., Paris, Presses du réel.
- Bourriaud, N., (1998). *Esthétique relationnelle*, Paris, Presses du réel.
- Caillois, R., (1958). *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, Folio essais.
- Corbin, H. (2014). *Corps spirituel et Terre céleste*, Paris, Buchet-Chastel.
- Danto A. (2000). *L'Art contemporain et la clôture de l'histoire*, trad. C. Hary-Schaeffer, Paris, Éditions du Seuil.
- Davila, T. (2019). *De l'inframince. Brève histoire de l'imperceptible de Marcel Duchamp à nos jours*, Paris, Du regard.
- Dery Kurtz, B. W.L. & Bourdaa, M., (2019) *The Rise of Transtexts. Challenges and Opportunities*, UK, Routledge.
- Di Crosta, M. (2015). « Des formes et des modèles de production transmédia », *Le levain des médias. Forme, format, média*, Guillaume

Soulez et de Kira Kitsopanidou (dir.), *MEI (Médiation et Information)* n°39.

Eco, U., (1965). *L'œuvre ouverte*, Paris, Seuil, Points essais.

fleury, C. (2001). *Métaphysique de l'imagination*, Paris, éditions d'écarts.

Fourmentraux, J.-P., (2005). *Art et Internet, les nouvelles figures de la création*, Paris, CNRS Communication.

Friot, B. (2014). *Émanciper le travail - Entretiens avec Patrick Zech*, Paris, La dispute.

Gell, A., (2009). *L'art et ses agents, une théorie anthropologique*, Paris, Les presses du réel.

Gobry, I. (2000). *Le vocabulaire grec de la Philosophie*, Paris, Ellipses.

Herrenschmidt, C., (2007). *Les trois écritures. Langue, nombres, code*, Paris, Gallimard.

Huitema C. (1996). *Et Dieu créa l'internet*, Eyrolles.

Martel, F., (2010). *Mainstream. Enquête sur la guerre globale de la culture et des médias*, Paris, Flammarion.

Quéau P. (1993). *Le virtuel, vertus et vertiges*, Champ Vallon.

Quéau P. (1989). *Metaxu. Théorie de l'art intermédiaire*, Paris, Champ Vallon, Paris..

Souriau, E., (2017). *Les différents modes d'existence*, Paris, PUF.

Steiner, G., (1994). *Réelles présences, les arts du sens*, Paris, Gallimard Folio.

Turner F. (2012). *Aux sources de l'utopie numérique: De la contre-culture à la cyberculture*, C&F Éditions, Caen, citant BRAUTIGAN R., « Sous la haute surveillance de machines pleines d'amour et de grâce ».

Weil, S., (1988). *La pesanteur et la grâce*, Paris, Plon, Pocket, Agora.

Corpus multimédia

De Basquiat, M. (2014), « Liber : un revenu de liberté pour tous », Génération Libre, <https://www.generationlibre.eu/revenu-universel> (page visitée le 09/04/2021).

Hauben, R. (2004), « The Internet: On its International Origins and Collaborative Vision », The Amateur Computerist, <https://www.ais.org/~jrh/acn/ACn12-2.a03.txt> (page visitée le 02/09/21).

Juguet, F. (2020), « La cybernétique, science du contrôle et de l'information », Hypothèses, <https://cybernetique.hypotheses.org/tag/norbert-wiener> (page visitée le 28/08/21).

Matheny, J. cité par Sussan, R. (2014), « transmédia, de la rébellion à la récupération », Internetactu, <https://www.internetactu.net/2014/02/11/transmedia-de-la-rebellion-a-la-recuperation> (page visitée le 30/08/21).

Maheshwary K. (2020), (cit.) LA Times, <https://www.itskm.me/post/the-dark-knights-why-so-serious-transmedia-campaign>, (page visitée le 12/09/22).

Terrasson, B. (2020), « L'article d'une IA protégé par le droit d'auteur selon un tribunal chinois », <https://siecledigital.fr/2020/01/14/larticle-dune-ia-protege-par-le-droit-dauteur-selon-un-tribunal-chinois> (page visitée le 25/08/21).

Unesco, (s. a., s. d.), « Qu'est-ce que le patrimoine culturel immatériel ? » <https://ich.unesco.org/fr/qu-est-ce-que-le-patrimoine-culturel-immateriel-00003> (page visitée le 15/04/21).

Zimmerman, E. (2013), « Manifeste pour un siècle ludique », (trad.), The Pixel Hunt, <https://www.thepixelhunt.com/fr/blog/le-manifeste-deric-zimmerman-le-21e-siecle-sera-defini-par-les-jeux> (page visitée le 08/04/2021).