



HAL
open science

Le Vampyroteuthis infernalis comme un phare bioluminescent pour penser parmi les vivants. Quelques mutations : De 1981 à 1991

Elise Rigot

► To cite this version:

Elise Rigot. Le Vampyroteuthis infernalis comme un phare bioluminescent pour penser parmi les vivants. Quelques mutations : De 1981 à 1991. 2024. hal-04512920

HAL Id: hal-04512920

<https://hal.science/hal-04512920>

Submitted on 20 Mar 2024

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.

Copyright

Ce document est la traduction en français de l'article **Elise Rigot. "Vampyroteuthis Infernalis as Bioluminescent Lighthouse to Think among the Living.: Some Mutations: From 1981 to 1991." *Flusser Studies*, 2021, Vilém Flusser and His "Languages", 30. [En ligne].** La contribution suivante fait suite au colloque international « Vilém Flusser and His "Languages" » qui s'était tenu à la *Vilém Flusser Archive*, organisé par Anita Jóri, entre le 15 et 30 Juin 2020. La présente contribution s'appuie sur la traduction en anglais d'une création produite en français, il s'agit donc d'un aller retour de langues entre le français, l'anglais et le français, qui ne manquerait pas de plaire à Flusser. Pour des raisons d'intégrité de la création sonore présentée dans cet article, cette dernière a été laissée dans sa langue originale, l'anglais. J'ai également profité de cette occasion pour mettre à jour certaines des références citées et revoir certains passages.

Le *Vampyroteuthis infernalis* comme un phare bioluminescent pour penser parmi les vivants. Quelques mutations : De 1981 à 1991

Elise Rigot

L'ouvrage du *Vampyroteuthis infernalis* est à la fois une fiction philosophique et un essai scientifique.¹ Vilém Flusser y décrit une créature des abysses, en tout point contraire à l'être humain. De 1981 à 1991 (année de la mort de Flusser), le livre mute au gré du processus d'écriture de Flusser. En effet, Flusser confronte ses idées dans des dialogues en utilisant différents types de médias tels que des lettres (que l'on retrouve en partie dans les correspondances des archives), des conversations orales, des essais, des expositions, des cours, des conférences et des traductions. Il travaille avec une méthodologie que nous pourrions aujourd'hui appeler de recherche-crédation (Manning et Massumi 2018) à travers l'investigation.² Il existe une généalogie des différents *Vampyroteuthis infernalis* (nommé également « *Vampy* ») depuis la version française (1981) jusqu'à la version brésilienne (1991). Si l'on compare les trois versions, la fable du *Vampy* devient peu à peu une métaphore de la condition humaine postmoderne au sein des médias informatisés. Ainsi, le *Vampy* en tant qu'*appareil* nous permet de naviguer à l'intérieur du monde cybernétique que nous habitons.³ Un mouvement inverse est également possible. Je le formule avec cette question : Comment la philosophie des programmes de Flusser, incarnée dans les différents livres et le processus d'écriture du *Vampyroteuthis infernalis*, peut-elle nous servir de phare dans ce « moment du vivant » (Worms 2016) *si* particulier que nous

¹ Selon l'édition révisée traduite de la version brésilienne par Rodrigo Maltez Novaes (Flusser 2011).

² Selon Marburger, nous pouvons voir dans le travail de Flusser l'intention de traduire « la théorie en pratique » (2016) comme le ferait un artiste.

³ C'est l'hypothèse explorée par Citton (2016).

traversons actuellement ? La durée d'écriture, de réécriture et de traductions diverses de l'ouvrage ouvre également une autre réflexion : Et si le *Vampy* était un « méta-modèle » pour la pensée flusserienne ? Que pouvons-nous alors hériter du modèle *Vampy* ? Selon Worms, le « moment du vivant » que nous traversons nous place au milieu d'un problème global où nous devons abandonner deux manières de penser : le réductionnisme et la sacralisation du vivant. Ce moment est celui des effondrements, de l'Anthropocène et de la sixième grande extinction causée par l'activité industrielle et capitaliste humaine.

En tenant compte des trois versions du *Vampy*, de la version française à la version brésilienne, je propose d'analyser les apports du *Vampyroteuthis infernalis* dans des perspectives biologiques et écologiques. La version française est la première version, c'est un inédit qui n'a jamais été publié. Elle se présente sous la forme d'un tapuscrit d'une cinquantaine de pages offert à son ami, l'artiste Louis Bec, en 1981. Le tapuscrit s'inscrit dans un contexte scientifique et un moment pour l'histoire des sciences important en France⁴. Tout d'abord, il faut noter l'existence nouvelle de l'école française de biologie moléculaire avec les scientifiques tels que François Jacob et Jacques Monod. On pense également à la présence de certains penseurs et philosophes de la biologie et de la médecine, comme Henri Bergson et Georges Canguilhem qui opèrent dans le paysage français. À la fin des années 1960, la biologie est liée au code par la découverte de l'ADN, ce qui a donné lieu au développement historique de la biologie moléculaire : la manière dont les études biologiques se poursuivront sera sans aucune mesure avec ce qui était alors pratiqué.

En outre, le présent article vise à présenter une autre mutation à travers la production d'un média dialogique. J'ai conçu un podcast appelé *Bio is the new black* que j'ai pratiqué comme « geste de recherche », pour utiliser un terme Flusserien (2014). Dans cette création sonore, le *Vampy* est l'objet d'un texte littéraire interprété par un comédien et diffusé sur une radio locale française, *radio FMR*, qui s'accompagne d'une présence sur le web. Un lien vers l'édition française en ligne se trouve à [cette adresse URL](#). J'ai par la suite traduit, c'est-à-dire, dans mon cas réécrit le texte littéraire en anglais pour sa présentation dans le colloque international « Vilém Flusser and His “Languages” » qui s'était tenu à la Vilém Flusser Archive, dirigée par Anita Jóri du 15 au 30 Juin 2020 dans un podcast intitulé [Bio Is The New Black : Vampyroteuthis as a bioluminescent lighthouse to think under the livings](#) (Rigot 2020) que je vous invite à écouter.

⁴ Avec Flusser, il nous faut avancer avec des suppositions, car ce personnage très particulier de la philosophie n'utilise pas de notes de bas de pages ou encore moins de bibliographie. Ainsi, ce n'est qu'en replaçant son travail dans le contexte culturel et scientifique de son époque, que nous pouvons interpréter certains de ces écrits.

Le geste *Vampy*

La première vie du *Vampyroteuthis infernalis* s'est déroulée en France et fait partie d'une relation amicale et d'un dialogue continu entre Louis Bec et Vilém Flusser, entre 1981 à 1987 pour la première version de ce manuscrit. Ce *Vampy* français restera à l'état de tapuscrit. Les autres versions, allemande et brésilienne, s'étalent dans le temps de l'écriture jusqu'à la mort du philosophe. Flusser explique qu'il « traduit constamment des parties écrites en allemand vers le français, l'anglais et le portugais » dans une lettre à Dora Ferreira da Silva écrite en 1981 et publiée à la fin de la version brésilienne (traduite en anglais mais que l'on nommera version brésilienne dans cet article) du *Vampyroteuthis Infernalis* (2011).

En 1974, Vilém Flusser rencontre l'artiste para-naturaliste français Louis Bec. Invités en été à Cabrières d'Aigues, près de Pertuis par Louis, Vilém et Edith Flusser s'installent dans la région. De petits monts, situés dans le Vaucluse, entourent Robion. La fable du *Vampyroteuthis infernalis* naît dans un paysage provençal aux senteurs de cerise, d'olive et de lavande. Au cours d'après-midi remplis de discussions et de dialogues, auxquels participe Edith, un *monstre octopode* s'invite à la conversation. J'ai retrouvé dans les archives la correspondance entre Louis Bec et Vilém Flusser au sujet du manuscrit mentionnant le *Vampyroteuthis infernalis* à l'année 1981. Plus tard, en 1984, Flusser envoie à Louis Bec et Dany Bec les pages 28 à 35 du tapuscrit jointes à une lettre. Ces pages sont toujours manquantes dans les archives de Vilém Flusser à Berlin. Cette partie correspond au chapitre « (3) Phénoménologie (c) L'être dans le monde octopodal » qui devient dans la traduction anglaise (depuis la version brésilienne) au chapitre "III. The World of the Vampyroteuthis c. Vampyroteuthian Existence" (Flusser 2011).

Le geste scientifique de Flusser, celui de partir de la généalogie (étude biologique de l'animal) en passant par la phénoménologie et jusqu'à l'intuition est rendu visible dans la table des matières. La figure 1 présente trois tables des matières différentes : la première est celle de la version française, la seconde celle de la version allemande (traduite par Valentine A. Pakis) et la troisième, celle de la version brésilienne (traduite par Rodrigo Maltez Novaes).

1. [FR] Vilém Flusser & Louis Bec, <i>Vampyroteuthis infernalis</i> [1981-1983], tapuscrit, Vilém Flusser Archive, Berlin	2. [GER] Vilém Flusser & Louis Bec, <i>Vampyroteuthis infernalis</i> , 1987, Immatrix Publication, Berlin	3. [BRAZ] Vilém Flusser, <i>Vampyroteuthis infernalis</i> , [1988-1991], 2011, Atropos Press, New York
(1) Octopoda (2) Généalogie. (a) Le phylum des mollusca (b) La classe des céphalopoda (c) L'espèce (hypothétique ?) <i>Vampyroteuthis</i> (3) Phénoménologie. (a) Le modèle octopodal (b) L'abîme (c) L'être dans le monde octopodal (4) Intuition. (a) La réflexion octopodale (b) La société octopodale	I. Octopoda II. Genealogy The Phylum Mollusca The Class Cephalopoda The species <i>Vampyroteuthis infernalis</i> Giovanni III. The <i>Vampyroteuthis</i> World Its Model The Abyss <i>Vampyroteuthis</i> Dasein IV. <i>Vampyroteuthis</i> Culture Its Thinking Its Social Life Its Art V. Its Emergence	I. Octopi II. The Genesis of the <i>Vampyroteuthis</i> a. The Phylum Mollusca b. The Class Cephalopoda c. The Species <i>Vampyroteuthis infernalis</i> III. The World of the <i>Vampyroteuthis</i> a. The <i>Vampyroteuthis</i> Model b. The Abyss c. <i>Vampyroteuthis</i> Existence IV. The Culture of the <i>Vampyroteuthis</i> a. <i>Vampyroteuthis</i> Thought b. <i>Vampyroteuthis</i> Social Life c. <i>Vampyroteuthis</i> Art V. The Emergence of the <i>Vampyroteuthis</i>

Figure 1 : Tables des matières française, allemande et brésilienne du *Vampyroteuthis infernalis*

Les derniers chapitres du livre ont évolué dans les versions ultérieures. C'est dans le quatrième chapitre, appelé *intuition*, que j'ai trouvé les idées les plus originales de Flusser. Cette intuition décrit la *culture* du *Vampy*. Si l'on compare « (4)(b) La société octopodale » de la première version française à la version allemande "*Its Social Life*", puis à la version brésilienne "*Vampyroteuthian Social Life*". Le pronom "*it*" n'apparaît plus dans la dernière version. Comme l'explique Rodrigo Maltez Novaes, il s'agit de « laisser [le *Vampyroteuthis*] tel que Flusser l'a voulu à l'origine, comme un personnage de fiction philosophique » (2011). Novaes ajoute plus loin que désigner le *Vampy* comme "*it*" « serait une tentative de neutraliser » une image métaphorique du Diable contenue dans le *Vampy*, comme un rappel ou une sorte d'hommage à son tout premier livre *L'Histoire du Diable* (2021) publié pour la première fois en 1965 en portugais sous le titre *A História do Diabolo*.

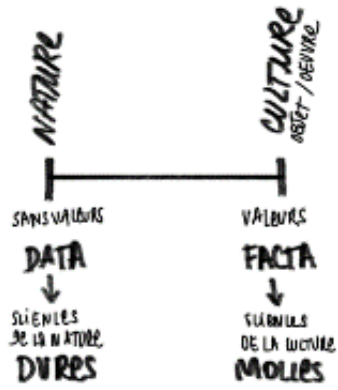
Je soutiens que le *Vampy* est un appareil critique de la pensée pour Flusser. Flusser a fabriqué avec le *Vampyroteuthis infernalis* un modèle de recherche pour sa pensée philosophique. Cette idée est née de la lecture des *Gestes* (2014) et de la correspondance de Flusser dans les archives. Dans une lettre à Louis Bec, écrite le 30/03/1976, il écrit : « Il faut une science nouvelle. A partir de l'expérience de ce geste. Faisons-la ? » En lisant deux essais dans les archives, un essai inédit en français *Considérations écologiques*⁵ et un essai en anglais *Toward a map of the body*⁶, des diagrammes⁷ nous sont apparus voir la figure 2. Ces diagrammes sont représentatifs de l'appareil critique de Flusser qui cherchait une alternative au modèle linéaire moderne. Dans l'interprétation de ce dessin, Flusser décrit l'écart entre un modèle linéaire (actuellement utilisé) et un modèle circulaire. De l'espace cartésien à la géométrie dynamique, du cerveau humain en 2D au cerveau vampyroteuthien en 3D, d'une vision dualiste de la nature et de la culture à un modèle circulaire de la nature et de la culture, Flusser recherche une manière plus cybernétique et écologique (dans le sens de science des relations) d'aborder la philosophie.

⁵ Flusser, *Considérations écologiques*, essai non publié, Vilém Flusser Archive, Berlin, Ref. nr.: 2935. Un article co-écrit par Anthony Masure et Victor Petit analyse les retombées de cet essai voir : V. Petit, A. Masure. 2021. Pour un design radicalement circulaire. À propos des “ Considérations écologiques ” de Vilém Flusser. *Flusser Studies*. [\[En ligne\]](#)

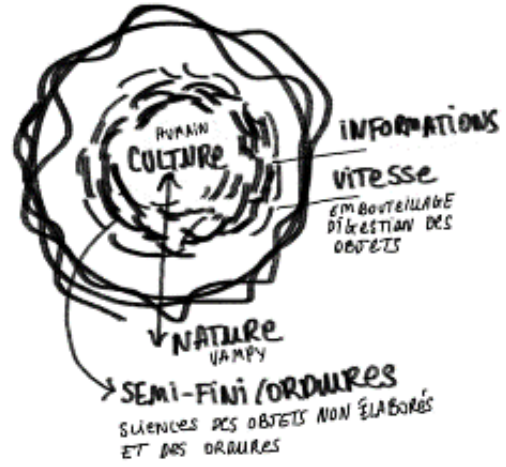
⁶ Flusser, *Toward a map of the body*, essai non publié, Vilém Flusser Archive, Berlin, Ref. nr.: 2800.

⁷ Cette façon particulière de penser les diagrammes pour Flusser est présentée dans la recherche de Daniel Irrgang voir la conférence : *Renverser les vecteurs de sens. Le langage diagrammatique de Vilém Flusser* (2020).

Modèle linéaire



Modèle circulaire



AU DELÀ D'UNE
CARTE DU CORPS:

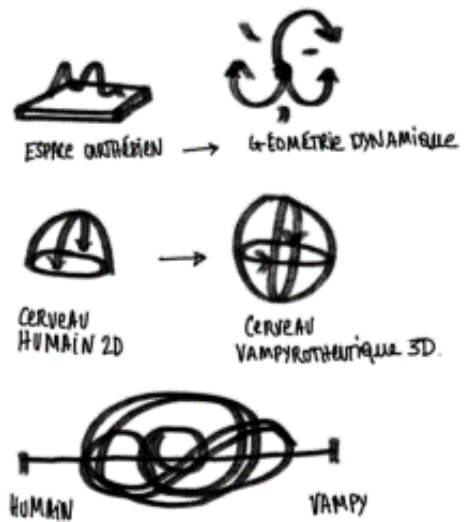
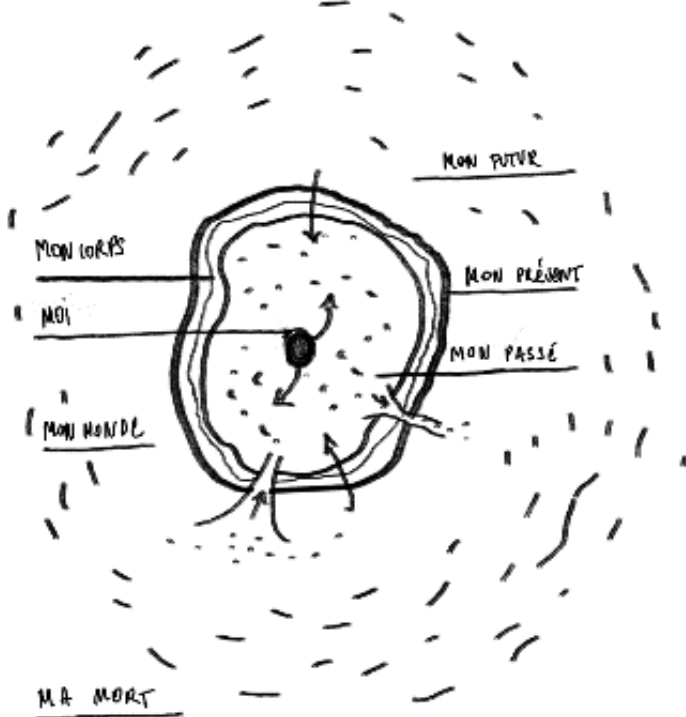


Figure 2 : Schémas entre modèle linéaire et circulaire dans les essais de Flusser, interprétation d'Elise Rigot

Tout d'abord, Flusser prend en compte l'histoire de l'évolution du *Vampy* avec des notions taxonomiques telles que le phylum, la classe, l'espèce. Ensuite, il considère la phénoménologie du *Vampy* en prenant en compte l'être-au-monde du *Vampyrotheutis infernalis*. Enfin, il ajoute la notion de culture habituellement dédiée aux activités anthropiques. Ainsi, la pensée, la vie sociale et l'art sont des notions qui dépeignent les activités vampyrotheutiennes. En utilisant trois niveaux de vision : historique, phénoménal et culturel, Flusser donne unedirection pour faire une nouvelle sorte de science qui n'opposerait pas, pour le dire avec nos problématiques contemporaines, les sciences sociales et les sciences naturelles. Ces trois perspectives nous permettent d'envisager l'étude d'un animal en dehors d'une posture objective.⁸ Le modèle *Vampy*⁹ pose la question : Comment étudier un être vivant ? La biologiste Carol Kaesuk Yoon explique clairement dans son livre *Naming Nature : The Clash Between Instinct and Science* (2010) que nos catégories sont autant culturelles que scientifiques. Ainsi, poser des questions culturelles sur le *Vampy*, sur notre monde vivant, est également un geste scientifique. La première partie, qui traite de faits scientifiques, peut alors être vue comme la réception actuelle, appauvrie, que nous avons du *Vampy* avec une science qui oublierait un pan de la vie du *Vampy* : c'est l'héritage du vivant qui remonte jusqu'à nous avec l'image de l'arbre de vie dessiné par Ernst Haeckel. Les phylums y sont notre *patrimoine*.

L'école française de biologie moléculaire

Lorsque Vilém Flusser s'installe en France en 1975¹⁰ (Flusser 2019), nous sommes dans un moment particulier, spécifiquement en France. André Lwoff, Jacques Monod et François Jacob ont reçu le prix Nobel de médecine (1965). Les trois chercheurs de l'*Institut Pasteur* ont découvert le modèle de l'opéron. Ce dernier montre que nos gènes ne s'expriment pas de manière constante dans le temps, mais qu'ils sont très finement régulés pour répondre aux besoins de notre organisme. Derrière cette explication, François Jacob écrit une histoire de la biologie sous le terme de *programme* (1970), comme un programme informatique. Jacques Monod écrit quant à lui une philosophie de la biologie (1970).

⁸ Pour en savoir plus sur la notion d'objectivité en science, voir l'histoire de l'objectivité (Daston & Galison 2007).

⁹ Cette idée de prendre *Vampy* comme modèle scientifique, comme une manière de faire une modélisation de la pensée n'est pas de mon cru, elle est soulignée et donnée dans le titre d'un essai portugais trouvé dans l'archive consacrée à Dora Ferreira da Silva. Voir: Flusser, *O modelo vampyrotheutis infernalis*, essai non publié, Vilém Flusser Archive, Berlin, Ref. nr.: 2697

¹⁰ Anthony Masure écrit sur son installation en France dans l'introduction à la version française de *Post-Histoire* (Flusser 2019).

La notion de *programme* établie par l'école de biologie moléculaire s'inscrit dans une nouvelle histoire de l'évolution. En décrivant l'évolution de l'homme à travers la théorie de l'information, l'école française de biologie moléculaire a apporté une nouvelle réalité : *Le programme de l'hérédité*. On voit ici un lien évident entre la cybernétique et la biologie moléculaire, dont les développements sont parallèles dans le temps. Cependant, comme l'écrit l'historien de la biologie Michel Morange (2012), c'est plutôt une métaphore (plus qu'un schème fonctionnaliste) qui permet à François Jacob d'expliquer le fonctionnement de l'évolution du vivant. Même s'il s'agit d'une métaphore, la démonstration par la notion de programme, n'en est pas moins troublante. Les métaphores scientifiques deviennent notre patrimoine culturel. C'est ce que développent les travaux de deux historiennes des sciences et penseuses féministes : Evelyn Fox Keller (1995) et Donna Haraway. Nous héritons des images et imaginaires de la science qui ont une histoire toujours située et qui sont tout sauf neutres. Haraway ne cesse de nous rappeler qu'*hériter est un travail* (Despret 2013). Dans notre cas, Flusser, en tant que résident français, vit dans des images de la biologie qui prennent place dans la biologie moléculaire. Ces images programmatiques du vivant sont son héritage, *ce dans quoi il est pris*. Selon Jacob,

"The programme contains all the operations which the cycle accomplishes, leading the individual from youth to death. Furthermore, the genetic programme is not rigidly laid down. Very often it only sets the limits of action by environment, or merely gives the organism the ability to react, the power to acquire some extra information which is not inborn." (Jacob 1973 : 9-10)

Le programme n'est donc pas la vision réductionniste qui ferait du vivant une machine, mais une logique à l'œuvre dans le langage naturel que l'on retrouve dans la transmission de l'information génétique. L'école de la biologie moléculaire prend en compte l'histoire de l'évolution. Dans cette histoire, l'information contenue dans l'ADN est inscrite au cœur de chaque cellule, et permet à chaque entité vivante de transmettre des informations à la génération suivante. François Jacob l'appelle *le programme de l'hérédité*. Ce programme, au fil des temps géologiques, s'améliore et s'affine, pour permettre aux êtres vivants de se reproduire. François Jacob souligne dans l'introduction de *La logique du vivant. Une histoire de l'hérédité*, la différence entre le programme génétique biologique et le programme informatique : le matériel génétique de la cellule n'est pas modifiable et repose sur une organisation structurelle améliorante, alors que la bande magnétique est réinscriptible, non structurelle et ne peut s'améliorer elle-même. Ce n'est donc pas tant le lien entre l'organisme et la machine qui est intéressant à observer, mais leur attachement à la description d'un programme comme nouvelle forme de réalité.

La notion de programme du côté de l'histoire

Je partage ici la lecture d'un article que j'ai trouvé très instructif sur le débat français qui avait lieu à l'époque où Flusser écrivait le *Vampy*.¹¹ L'article est intitulé « Canguilhem, Foucault, Jacob : quel moment philosophique dans quel moment biologique ? » (Worms 2012). Georges Canguilhem, philosophe français, a fait de la philosophie de la biologie une philosophie de l'erreur, s'opposant à la philosophie rationnelle du cogito et du sujet. C'est avec Canguilhem que nous trouvons des espaces d'individuation possible pour l'organisme malgré l'existence d'un programme d'hérédité potentiellement déterministe. Pour Worms, Canguilhem opère un changement important dans sa lecture de Foucault et de Jacob, qui ne sont généralement pas lus ensemble. Le philosophe du vivant se demande ce qui, entre la logique, le langage, l'archéologie et l'histoire, a finalement primé. Sa réponse penche du côté de l'histoire. Pour Worms, le moment de la biologie moléculaire est celui où le vivant est saisi dans un modèle linguistique et logique, et ce moment est décisif. Ainsi, c'est dans une nouvelle conception de l'histoire qu'il faut trouver les fondements de la notion de programme.¹² Dans *Les mots et les choses. Une archéologie des sciences humaines* de Foucault (1966), l'*épistémè* désigne notre terrain commun. Ce terrain est tapissé par les conditions historiques de possibilité de tous les savoirs et de toutes les pratiques. Ce même terrain existe dans l'œuvre de Jacob. Pour la première fois, l'histoire de la biologie fait apparaître une science qui n'est pas la recherche d'une vérité mais la construction d'une réalité. Cette réalité est la vision programmatique du monde qui nous apparaît dans le mécanisme de l'information génétique opérant par hasard et par nécessité. Cette vision programmatique s'accompagne d'une réalité du langage, du vivant et de l'histoire bien particulière.

François Jacob introduit son histoire de la biologie par la notion de programme dans laquelle "*The organism thus becomes the realization of a programme prescribed by its heredity*" (Jacob 1973). On retrouve la même logique dans le texte « Notre programme » de Vilém Flusser (2019). Tous deux rejettent la pensée finaliste et causale. Ils rejettent l'idée de destin et de déterminisme. Ce que nous voudrions retenir ici, c'est la grande clarté avec laquelle Jacob souligne que les théories de la science réorganisent le champ des possibles. Il est revenu en profondeur sur cette notion à travers l'ouvrage *Le jeu des possibles: essai sur la diversité du vivant* (Jacob 1981). Il écrit dans la conclusion « Dans ce livre, j'ai essayé de montrer que l'attitude scientifique a un rôle bien défini dans le dialogue entre le possible et le réel. [...] C'est l'espoir qui donne son sens à la vie. Et l'espoir se fonde sur la perspective de pouvoir un jour transformer le monde présent en un

¹¹ Nous savons par ailleurs que Louis Bec avait des liens établis avec les communautés scientifiques françaises.

¹² Cette hypothèse mériterait un développement dans une contribution spécifique.

monde possible qui paraît meilleur. » Cette citation entre en résonance avec une déclaration récente de la philosophe française Cynthia Fleury (2019). Dans le texte, *Le soin est un humanisme*, la clinicienne et philosophe revient sur notre potentiel à habiter la réalité. Cette réalité, pour nous, est constituée des couches programmatiques. Pour Fleury, l'imagination et le soin doivent nous permettre de constituer un rapport au monde, de rendre le réel habitable. Ainsi, *nous avons besoin d'une élaboration imaginative pour peupler la réalité des programmes*, pour l'habiter avec notre subjectivité. Quelles images peuvent ainsi peupler ce monde fait de programmes ?

L'imagination par la programmation

Des sources secondaires nous apprennent que Flusser avait une connaissance approfondie de la biologie moléculaire. Sa correspondance avec Milton Vargas, publiée à la fin de la version brésilienne du *Vampyroteuthis Infernalis*, en témoigne. Dans une lettre du 28/01/1981, il écrit :

Taxonomy must be reviewed, replaced by another, less linear and more “cybernetic” (informative). This is urgent, given the existence of bio-molecular engineering. It is already possible to artificially introduce the genes of animals from different “phyla” into the genetic information of particular animals, including man, and to produce new, fertile “phenotypes”. New species may emerge artificially by crossing different phyla. These are such fantastic things that the imagination fails. [...] [T]he challenge is not biological but epistemological; to rethink evolution not in “causal” terms or “finalistic” terms, but in “programmatic” terms. By the way: you did not confirm receipt of “Post-History”. Did you receive and read it? (Flusser, 2019.)

Selon Flusser, la condition d'existence imposée par les programmes est problématique. Le problème des programmes est qu'ils nous transforment en *fonctionnaires*¹³ : ils nous enlèvent le sens de la responsabilité de nos actes, le sens de notre travail et font de nous des rouages d'une machine plus grande. Pour Flusser, le programme culturel occidental contient en lui-même l'extermination de la vie, l'apogée la plus atroce de ce programme étant Auschwitz. Flusser insiste sur cette condition de réalité qui est celle des programmes : leur profonde absurdité. Il écrit :

Nous ne devons ni anthropomorphiser ni objectiver les appareils. Mais les atteindre dans leur concrétude idiote: celle d'un fonctionnement programmé par le hasard et pour le hasard. Dans leur absurdité. (...) Accepter que la politique est un jeu absurde, accepter que l'existence est un jeu absurde. C'est à ce prix douloureux que nous pourrions un jour donner un sens à nos jeux. (Flusser, 2019).

¹³ On retrouve cette expression du fonctionnaire et son lien à la question de l'impossible responsabilité dans le procès Eichmann voir : Arendt, Hannah, Anne Guérin, et Michelle-Irène de Launay. *Eichmann à Jérusalem: rapport sur la banalité du mal*. Gallimard Paris, 1991.

En effet, le programme dans lequel nous vivons est celui où toute virtualité inhérente se réalise par hasard, mais nécessairement (2019).¹⁴ Flusser fait de ce hasard un élément majeur de la réflexion sur les programmes et leur absurdité. Dans l'essai « Notre savoir » (2019), il souligne combien le savoir scientifique est si éloigné de nous parce que nous vivons dans un monde d'imagination. Cependant, en lisant Flusser, nous devons accepter l'absurdité pour ne pas devenir les pions d'un jeu gigantesque. S'il faut accepter la réalité mise en évidence dans le programme d'hérédité décrit par Jacob et dont les mécanismes sont littéralement dangereux, il faut aussi les rendre habitables. Or, dans cette nouvelle réalité, il nous faut constituer un rapport au monde à l'aide du *soin* d'une part et de l'*imagination* d'autre part. Nous devons faire attention que cet imaginaire ne doit pas être laissé aux vieilles querelles dualistes. Les programmes doivent voir éclore de nouvelles manières d'habiter le désordre, le hasard, l'absurdité et les erreurs inhérentes à la vie. Ainsi, il faut éviter à tout prix le réductionnisme latent de l'imaginaire même des programmes. Nous devons vivre dans l'imagination au sein des programmes. Nous devons les peupler confortablement de créatures hybrides. Cette réception de la réflexion cybernétique et des programmes a donné lieu à un travail de recherche-crédation (Rigot 2021) en une création radiophonique et épisode de podcast.

Traduire Vampyroteuthis en podcast

J'ai produit un podcast dans le cadre de ma recherche pour mon doctorat en design. Que devient donc la recherche si elle prend la forme d'un podcast audio qui peut être écouté sur des plateformes numériques et diffusé sur des réseaux ?

La voix est immédiate, et pourtant, *avoir une voix* n'est pas une action automatique. D'une certaine manière, il est important d'établir la voix, en fournissant une perspective sur celle-ci. Pandelakis (2018) souligne cette idée d'*avoir une voix* à travers un cadre conceptuel de la théorie queer et du féminisme radical : nous devons à la fois traiter de la situation et de la réception de cette voix. En ce sens, le podcast est totalement lié à la question de la réception. La voix, encapsulée dans le fichier audio, mute à travers les multiples facettes de l'écoute en ligne, en fonction des recommandations, des communautés et des réseaux sociaux. Dans cette adaptation du *Vampy* en podcast, nous essayons de donner une voix au *Vampyroteuthis infernalis*. Vous pouvez écouter la version anglaise traduite pour le colloque sur des plateformes de podcast comme Spotify ou Apple Podcast et sur le [site web](#) de l'émission de radio CPU. Il existe également une version française antérieure [disponible à ce lien](#).

¹⁴ Adaptation personnelle (Flusser 2019) texte original en français : « Un programme c'est un système où toute virtualité inhérente se réalise par hasard, mais nécessairement. Il est un jeu. »

Dire qu'il s'agit d'une adaptation serait faux, au contraire, ce podcast est à la fois une réécriture et une forme de publication de mes recherches. Dans cette création sonore, vous rencontrerez deux gestes. Premier geste fait du monde vampyroteuthique notre monde médiatique - c'est l'hypothèse d'Yves Citton (2016) : nous sommes nous-mêmes des vampyroteuthis, sauf que nous ne savons pas filtrer les données qui se sont infiltrées dans nos subjectivités. Dans la permutation du *Vampy* en média dialogique (podcast), nous soulignons le lien entre l'ouvrage *Post-Histoire*, le *Vampyroteuthis* et les essais non publiés dont nous avons pris connaissance dans les archives de Vilém Flusser à Berlin. Le deuxième geste est inverse : c'est l'idée que le *Vampy* est un phare bioluminescent pour comprendre ce moment particulier du vivant.

Le podcast que nous avons conçu est le résultat d'une méthodologie de recherche-création¹⁵ évolutive et itérative. Nous avons donné une première représentation performée avec Anthony Masure à Marseille lors d'un festival consacré à la gastronomie et aux poulpes (en 2019). Il s'agissait d'une audition publique où nous avons joué le texte au bord de la mer Méditerranée avec des interludes de musique électronique. Nous avons codé un mini site web mobile pour que le public puisse interagir avec l'écran de son téléphone pendant la performance, la nuit, afin de créer une situation de réflexivité entre le texte et la situation de sa réception.

Le premier texte a évolué vers un autre texte dédié à mon podcast en français appelé *Bio Is The New Black* que j'ai enregistré avec un comédien, Raphaël Caire, dans un studio. Le podcast français est séparé en trois parties et interludes musicaux. La première partie est la création radiophonique, la deuxième partie traite des archives et la troisième partie est une chronique avec un texte de Louis Bec et une réflexion de Donna Haraway.

Traduire *Vampy* sur un support podcast suppose l'emprunt d'expressions, de vocabulaire, de concepts, de notions, de phrases au texte original, qui ne doivent pas être ici considérées comme un plagiat.

¹⁵ Yves Citton propose de substituer le couple recherche-création pour un autre, le couple étude-circulation qui représente mieux les enjeux d'une recherche tournée vers la connaissance (et non pas dans un but d'innovation) et s'incarnant dans des études ainsi que les enjeux de l'art aujourd'hui, un art des médias (et non pas dans un objet) qui s'incarne dans la circulation. voir : Rigot, E. (2022). *Design & savoirs sensibles : Une recherche-création sur les technologies 3D et l'ingénierie du vivant au sein de l'anthropocène*. Université Toulouse – Jean Jaurès. [\[En Ligne\]](#) pp. 500-502

Texte de la création radiophonique¹⁶

Le texte est composé de trois actes, suivant les chapitres du livre de Flusser, et le geste de recherche que nous avons exploré dans cet article.

Act 1 : The Vampyroteuthis Infernalis

Kingdom

Animalia

Phylum

Mollusca

Class

Cephalopoda

Order

Vampyromorphida

Family

Vampyroteuthidae

Genus

Vampyroteuthis

Vampire squid from hell

I'm going to tell you a tale. A story coming from the abyss. A story that interrogates the human condition. It's one about a cephalopod, cousin to the octopus and to the squid, living thousands of meters under the ocean's surface.

He is our absolute alterity.

This particular species was found in the china seas at the end of the 17th century, during a large scientific expedition: *Valdivia*. In this era, the German, Carl Chun identified the animal as belonging to the octopus family. Fished it, and brought it back dead to the surface of our lands for closer study. However, he is neither an octopus nor a squid and baffles our scientific taxonomy. Moreover, his eyes and brain strangely resemble ours.

Tell me Darwin : why have you separated vampys and humans into so many branches on the tree of life? Tell me, can we remove ourselves from your linear model?

¹⁶ Nous laissons ici le texte en anglais, car il a été traduit et réécrit à partir du français, ce serait à nouveau une réécriture que de le traduire en français qui n'a pas de sens pour ce travail de recherche. Pour une version française du texte voir : Rigot, É. (2021). Vampyroteuthis Infernalis, le podcast comme format de recherche-création. *Flusser Studies*, Flusser et la France, 31. [\[En Ligne\]](#)

Today, we can observe the vampyroteuthis infernalis with the help of a submarine, going thousands of meters deep. Some humans observe them: they call them “Octopus with ears”. We’ve even built a high pressure aquarium to accommodate him to our floor’s surface in California. We reproduce his habitat to observe vampyroteuthis.

He possesses his own specific order, that of the Vampyromorphida.

The water that I find all around me is at the surface of his underworld, we have to descend, into the deep, to find this incredible vampiric being.

Just imagine for a moment, that the mirror of our existence appears through an octopod creature. A deforming mirror, metaphorical, incredible, impossible. Through this cephalopode, we can find a direction based on total otherness.

What does it look like? The vampire of the abyss can measure up to 12 meters in diameter. His jelly-like coat varies from black velvet to pale red, depending on the place and the lighting conditions. One membrane of skin links his eight arms, each arm is lined with prickles which could be either fleshy or sharp; inside of this “casing” is black. Only half of the furthest extremities of the length of the arms has suction cups and photophores. The color of his bulging eyes ranges from red to blue depending on the lighting. The adults have a pair of paddle, which resembles fins or ears, projecting from the lateral side of their coat.

When he moves them, the Vampire of the Abyss seems to fly in the water.

From a metabolic view point: everything opposes us. Evolution has made us two-legged beings, preferring an upright posture and walking. But with this mollusc, it's the other way around: the head coincides with the feet and the mouth is much closer to the anus.

Vampyroteuthis lives in a spiralling world: his line is a circle.

The vampire of the abysses is entirely covered in organs that produce light, called photophores. The animal has a great control over these organs, and is capable of producing flashes of light every fraction of a second, for minutes at a time, to disorient predators. The vampyroteuthis produces clouds, called sepia, which floats in the water

These biological attributes are the manifestations of intra-specific highly refined communication.

As distant as the vampire of the abyss may seem to be, we share with him the particularity of a psyche beset by an environment of very complex information. Sprawling intelligence.

Close your eyes, imagine :

A luminous animal, with a cape. At first tucked under himself, he must spread his coat to open to the world. He is literally capable of absorbing the world. He is a harmless vampire. His cape is a lure. A game played on the perception of others. He is ok with feeding himself with the rain of planktons which float peacefully around him. His favourite food is glowing snow that crosses the deep.

Man comes from the continents.

The vampyroteuthis from the abyss.

We aspire to the light.

He buries himself in darkness.

If our species is relatively recent.

His species dates back to the oldest times.

He doesn't tolerate the air that we breathe.

Whereas we would be crushed by the pressure of the depths where he lives.

He is mollusc

We're skeletal

Man thinks in two dimensions.

Vampyroteuthis in three.

Man is cartesian

Vampyroteuthis is dynamic.

We experience the earth, we manipulate it with our hands

He absorbs the world, its representation is experiential

We work for God

He works for the Devil.

“Vampyroteuthis comprehends the world thanks to eight tentacles that surround the mouth, originally destined to suck in food and bring it close to the mouth. Therefore the world apprehended by him is a fluid and liquid world that precipitates into vampyroteuthis. His purpose in knowing the world is to digest it. His eight tentacles are extremities of his digestive apparatus. Here resides the most radical difference between

human and vampyroteuthian epistemology: that for man, knowing is a gesture that advances against the world, an active gesture, and that for Vampyroteuthis, knowing is a gesture that grasps the world, a passive gesture. We men know with the aim of resolving “problems”, and Vampyroteuthis knows with the aim of discriminating between the “influences” and impressions” that he suffers.” (Flusser, 2011, p.72)

The hand and the tentacle. Two ways to perceive the world. Two diverging arts.

Who speaks for the cephalopod? Who for the Vampy? How does the vampyroteuthis infernalis think? What if the vampy possesses his own culture, a specific way of inhabiting the abyss?

Act 2 : Vampyroteuthian Art

In his eternal night the vampy uses light to communicate. He is able to transmit light information up to many minutes, to give them a specific form. From the tip of his arm, he ejects a cloudy and sticky mucus, bioluminescent, containing innumerable orbs of blue light. It can be an instantaneous gesture, or a longer movement. His body is his canvas, his tool for transmitting information. For us, art withstands time: paintings, statues, cathedrals reside in an eternal form. In the abyss, materials do not last. But who between human beings or vampyrotheuthis, would like to be forgotten? Art, the practice we characterise as human, opposes nothingness. It inscribes information in stone, wood, and every other medium. Art is a way to transmit these information for eternity. From the view point of the vampyroteuthis, human art is derisory. In his liquid habitat, only biological and genetical information can settle in time. The vampy has already established the synthesis of genetical and informational art. The purpose of art, which is transmitting information into stable objects, doesn't work: art becomes intersubjective and immaterial.

The vampy does manipulate, however, sorts of objects. Particular objects. Biological objects, living, ephemeral:

The colour

The light

Sepia Clouds

He can give form to those clouds, he can emit light, activate the bioluminescence of his body. Certainly, he uses it to escape his predators. But most importantly, to transmit information. This information aims at deceiving its receiver.

Art, for the vampy is trickery: “ [I]t’s rape of another, aiming at the immortalisation in another—art as a strategy of rape, hate; art as trickery, as fiction, as a lie; art as a deceptive appearance, and so as “beauty” –the whole in an orgasmic atmosphere.”(Flusser, 2015, p.61)¹⁷

Our world filled with objects is a perfidious world. The object resists information: the marble remains a marble. And the marble is destroyed over time. Human art is not the incarnation of the beautiful. Art is the realisation of an individual’s experiences in an object. All at once: his knowledge, his values and his sensations. It’s a way to dialogue with the eternal. Yet the vampy doesn’t bind himself to objects and isn’t fulfilled through them. For Vampy, eternity is acquired in otherness. Tentacles, chromatophores, sepia clouds, bioluminescence go beyond objects. The vampy doesn’t rub against the resistance of materials but those of the spirits that reside in others.

What’s happening today while our information is stored in cybernetic programmes? What’s happening now that biological information can be purposely manipulated by design?

The Vampy is the incarnation of the convergence of molecular biology and cybernetics. His world is populated by biological information, ephemeral. And already, its conduct is one of a programmer. The vampy plays with the conscience of its peers. He lures them with biological information, he tricks them. His art is pernicious.

The programmes appear to us. The Vampy lives already in this world of programmes. He knows. He doesn’t try to oppose himself against cultural, genetic, computational relational programmes. In his anatomy, the world is a network of information of a diverse nature. To survive these programmes, he becomes a programmer himself, a player, and manipulates living information. He is at the same time totalitarian power and resistance. The vampy has agreed to the absurd nature of

¹⁷ Traduction by Wayne Blackwood, original text in French : « C’est un viol de l’autre visant l’immortalisation dans l’autre - l’art comme stratégie du viol, de la haine ; l’art comme duperie, comme fiction, comme mensonge; l’art comme apparence trompeuse, et donc comme “beauté” - le tout dans une atmosphère orgasmique. » (Flusser 2015)

existence. He doesn't try to make sense of it. Neither should we look for meaning in his actions.

Art becomes intersubjective and immaterial.

With the automation of machines, the object becomes a piece of junk. A merchandise. A consumer product. But, the machine, the device, for the Vampy becomes the organism itself. What exo-somatic devices will we use to orient us in a world populated with invisible and intersubjective conscience?

We live in the world with our values, we inhabit it with our situated vision: our perspective is already a point of no vision. The microscopes and the telescopes open up to us new worlds, through giving us new devices of perception. Uniqueness no longer makes any sense. We are thousands of living beings, micro-organisms, external forces and dynamics which live in symbiosis. Wanting to give a single meaning to life and to think that we can take control of it, is absurd.

Must we negotiate? Make new arrangements? The art of the object is substituted by an art of meeting and arrangement. Performances and installations.

Imaginary warriors, dualists, of conquest, that of the good guys versus the bad guys, friends or enemies, order or harmony. The weak or the strong. The submissive and the dominant. the master and the slave. The pawn and the player. These imaginations kill us. There are only particular situations, layouts that offer us new ways of being in the world. There is no big battle card of the living to conquer and submit to our laws.

The genius doesn't exist.

We are programmers as much as we are programmed, the players and the pawns. Our art has to become an art of meeting.

Make no mistake. We are not vampyroteuthis and will never be. We don't live in the abyss, the black darkness of an eternal night. We are bipedal, who think about the world with our hands. We must search in him the ambivalence, contradiction and immersion that the surface is keeping from us.

Act 3 : Our Vampyroteuthian World

At thousands of meter deep, the abyss houses an octopodal being. And, if it is possible today, by science, to synthesize an artificial vampyroteuthis or to design a hybrid human-vampyroteuthis, that is not the interest of this fable.

We walk on the surface of the oceans. The fossils of vampy found in the Voulte-sur-Rhône reminds us of this. The vampy was here long before us, squated in the depths, and he's beginning to leave the abyss. He goes back through geological times and mingles with our digital habits.

The vampy's world is our own. We are, ourselves, bodies being vampyroteuthized, constantly on the alert of immaterial information, ephemeral, intersubjective. Our critical apparatus must grab at a fluid and centripetal world. We must learn from the vampyroteuthis. Right now, you are subject to total vampyroteuthising. We are the ones who are being raped by the spirits. We, humans being of the twenty first century, would be on the verge of being vampyroteuthized.

This may appear strange to you. He lives thousands of meters deep. At this distance, the pressure is huge. Night is eternal, but sound travels very well. At this distance, only few animals survive due to the lack of oxygen and acidity of the environment. However. These abysses are also our own.

Let's think of the contemporary situation, at least the western one, loaded with all kinds of sensors and probes: cameras, geolocation devices, etc. Let us also think of the masses of information circulating on the communication networks. Bombarded with notifications, e-mails, solicitations, information and misinformation of all kinds, we find it increasingly difficult to find our way around in a world entirely built up of digital data. The technical environment of digital technologies, that of computing and computer programming languages, is a world of the invisible, prey to the worst manipulations, but also open to forms of creation that are still largely unexplored.

Like the vampyroteuthis, we are immerge in this environment. Splashing around in data like fish in a small pool of water, we don't know anymore how to "filter" what goes on in us, which infiltrates our subjectivities without us realizing it.

Think of the great collapses of the living happening and those to come. Their hunt, their provision of an immoral and irrational design. Think of the exploitation of animal, vegetal and human life. We must try the experience of living as a bird, as a wolf, as a

forest, as a coral reef, as a pigeon, as an octopus, like a jellyfish, an algae: the vampy will be our bioluminescent lighthouse in this quest. We must, we humans, designers, artists, scientists, come back to things themselves. Don't tempt the omniscient eye, don't try to lock the living into a big battlefield where we would be the winners.

We are looking for new metaphors and new stories to understand the real.

And that's where the octopus of the abyss comes in, whose geographic and temporal remoteness acts as a mirror of our contemporary condition. We have to go down into the abyss. Without light, at thousands of meters deep, maybe even further, the ocean region where the *Vampyroteuthis Infernalis* lives, is an environment with poor oxygen. This darkness, this condition of the invisible, is comparable to the fascination we feel for “black boxes”, technological devices which are shaping our daily lives. Henceforth, could we learn from the octopus how to “navigate” with ease and elegance in this rain of plankton? Could he teach us to “sort out” what is unintelligible to us?

To seek in the octopodal model, a new way of telling the world that flows in us. To seek in his deception ways to guide us in this world. We need to create other para-natures, “methods parallel to the natural sciences, but which advances in the other areas of the real.” (Flusser, 1978)

We could create other ways of perceiving the world. The Nature that we see is a nature of modern biology and natural sciences. It's a unique nature. This uniqueness doesn't exist. We need to create new entities, new stories and new images.

Troubler les programmes

Avec Anthony Masure (2022), nous avons proposé trois façons d'agir dans cette situation en ce qui concerne la notion de programme de Flusser et la biologie moléculaire que l'on retrouve dans le modèle vampyroteuthien :

Premièrement, nous proposons de dépasser les distinctions naturel/artificiel. Deuxièmement, nous incitons à perturber les programmes. Troisièmement, nous invitons à coder sans fonctionner. Ces réflexions se retrouvent dans l'article *Troubler les programmes* publié dans un ouvrage collectif sur les écologies numériques (Masure & Rigot 2021). Je partage pour les besoins de cette contribution quelques éléments de cet article dans les passages suivants.

Dans la préface du livre *Génétiqnement indéterminé: Le vivant auto-organisé*, la philosophe des sciences Isabelle Stengers montre que « la distinction entre génotype et phénotype ne permet pas de poser la question de ce que nous appelons hérédité, mais prolonge (...) en biologie des oppositions qui fascinent et bloquent la pensée, telles que l'inné et l'acquis, la liberté et le déterminisme. » (Pouteau 2007 : 10) Le problème posé par le programme est bien celui de la liberté. Quelle liberté existe-t-il dans une vie dictée par un programme héréditaire, dans un programme culturel, dans un programme de mort ? Cette idée réapparaît aujourd'hui sous la forme d'un désordre, « rester dans le trouble est le prix à payer si l'on essaie de ne plus penser les problèmes en termes de solutions indicatrices. » (Stengers 2019 : 33). Jouer avec ce désordre, mettre du désordre dans les programmes, c'est ce que propose Haraway avec la figure du cyborg, en dépassant les notions de race, de genre ou de sexualité. Haraway extirpe le cyborg de l'imaginaire militaire, pour lui donner une force hybride, contre-nature et féministe : l'établissement d'une zone de désordre entre différents domaines délimite un faisceau de sens inattendu, imprévu qui s'oppose à la contingence de l'absurde. Ici, pas de méchants contre les gentils, pas de solutions aux problèmes, pas de science et de vérités mais seulement des savoirs et des récits situés. Le cyborg recodifie les relations organisme-machine, genre-sexualité, dans un nouvel ordre émancipateur et féministe. Il serait donc intéressant de penser à un *design du désordre*, c'est-à-dire non pas à la volonté d'ordonner le désordre (selon un plan), mais de proposer un nouvel agencement de la réalité où le jeu peut avoir lieu. La chercheuse en design Marie Louise Juul Søndergaard explore cette hypothèse avec les technologies traitant de la menstruation féminine. Dans sa thèse de doctorat *Staying with the Trouble through Design : Critical-feminist Design of Intimate Technology* (2018), elle transpose la pensée de Donna Haraway pour considérer le design comme un moyen de provoquer le trouble. Dans sa vidéo de design fictionnel *Votre assistant de toilettes intelligent*, une jeune femme (en état de fertilité) demande à ses toilettes, équipées d'un assistant connecté et de biocapteurs, si elle doit utiliser une protection pour son prochain rapport sexuel en fonction de sa période d'ovulation. L'assistant ne lui explique pas la réponse mais lui dit qu'il n'y a aucun risque qu'elle tombe enceinte. Lorsqu'il lui révèle, quelques semaines plus tard, qu'elle est maintenant enceinte, le scénario d'une erreur de l'assistant n'a pas été prévu. Et pourtant, ce sont des situations qui peuvent se produire : c'est le propre du réel. Juul Søndergaard se demande alors comment concevoir des relations bilatérales avec les programmes numériques pour partager des situations de trouble, plutôt que de revendiquer leur efficacité à chaque instant. Un manifeste féministe est proposé dans la thèse et stipule que le design doit provoquer et répondre au désordre, sans prétendre trouver des solutions aux problèmes sociaux, culturels et

éthiques. Dans cette vision féministe et critique du design, c'est le fonctionnalisme du design qui est remis en cause. Les situations ne fonctionnent pas, elles se produisent et s'entremêlent, créant des rencontres, des contingences et des hybridations de sens.

Conclusion

L'objectivité en tant que vision divine ou point de vue de nulle part est une illusion dangereuse. Le *Vampy* nous guide dans une connaissance située où la praxis scientifique s'incarne dans des valeurs culturelles. Aujourd'hui, à l'heure de la sixième grande extinction de masse des vivants, la transmission du *Vampy* est un acte politique, que le média du podcast nous permet d'explorer. Le *Vampy* devient un appareil pour la pensée, non seulement pour Flusser mais aussi pour nous. Quelques années plus tard, nous pouvons utiliser cet appareil et le confronter à notre propre condition de vie et voir dans ce modèle d'altérité d'autres façons de se comporter.

Bibliographie

- Citton, Y. (2016). Naviguer ou filtrer. Vilém Flusser et l'alternative vampirique de l'imaginaire numérique. *Hybrid. Revue des arts et médiations humaines*, 3.
- Daston, L. & Galison, P. (2007). *Objectivity*. New York: Zone Books.
- Debru, C, Morange, M. & Worms F. (2012). *Une nouvelle connaissance du vivant: François Jacob, André Lwoff et Jacques Monod*. Editions Rue d'Ulm.
- Despret, V. (2013). En finir avec l'innocence. Dialogue avec Isabelle Stengers et Donna Haraway in Dorlin, Elsa. 2012. *Penser avec Donna Haraway*. Presses universitaires de France: 22-45.
- Fleury, C. (2019). Le soin est un humanisme. *Tracts Gallimard*, 21.
- Flusser, V. (1978). *Orthonature, Paranature Institut de recherche paranaturaliste*, édition limitée. Berlin: Vilém Flusser Archive.
- Flusser, V. (2011). *Vampyroteuthis Infernalis*. New York/Desden: Atropos Press.
- Flusser, V. (2014). *Gestures*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Flusser, V. (2015). *Vampyroteuthis infernalis: un Traité, suivi d'un Rapport de l'Institut scientifique de recherche paranaturaliste*. Zones sensibles.

- Flusser, V. (2015). *The History of the Devil*. U of Minnesota Press.
- Flusser, V. (2019). *Post-Histoire*, Paris: T&P Work UNiT.
- Flusser, V., P. Thureau-Dangin, et R. Maltez Novaes.(2021). *L'histoire du diable.*, Paris: Exils éditeur.
- Foucault, M. (2014). *Les mots et les choses. Une archéologie des sciences humaines*. Editions Gallimard.
- François, J. (1970). *La logique du vivant. Une histoire de l'hérédité*. Paris: Gallimard.
- Jacob, F. (1973). *The logic of life: A history of heredity*. New York: Pantheon books.
- Jacob, F. (1981). *Le jeu des possibles: essai sur la diversité du vivant*. Fayard.
- Keller, E. F. (1995). *Refiguring life: Metaphors of twentieth-century biology*. Columbia University Press.
- Manning, E & Massumi, B. (2018). *Pensée en acte, vingt propositions pour la recherche-création*. Les presses du réels. Artec.
- Marburger, M. R. (2016). From Science to Fiction. Considering Vilém Flusser as an Artist. *Flusser Studies* 22 (1).
- Masure, A., & Rigot, E. (2022). Troubler les programmes. Design, cybernétique et biologie moléculaire In: *Les écologies du numérique* (dir. Ludovic Duhem). esad_orleans. [\[En ligne\]](#)
- Monod, J. (2014). *Le hasard et la nécessité. Essai sur la philosophie naturelle de la biologie moderne*. Le Seuil.
- Mourat, R. de. (2020). *Vacillement des formats. Matérialité, écriture et enquête: le design des publications en Sciences Humaines et Sociales*. Université Rennes 2.
- Yoon, C. K. (2009). *Naming nature: the clash between instinct and science*. WW Norton & Company.
- Pandelakis, S. (2018). *Queeriser la voix du maître tactiques pour penser Alexa, Siri, & co.*, JE Vox Machines, [\[En Ligne\]](#)
- Petit, V., A. Masure. (2021). Pour un design radicalement circulaire. À propos des « Considérations écologiques » de Vilém Flusser. *Flusser Studies*,. [\[En ligne\]](#)
- Pouteau, S. (2007). *Génétiqement indéterminé: Le vivant auto-organisé*. Quae.
- Rigot, É. (2020). BONUS - Bio Is The New Black#4 - *Vampyroteuthis as a bioluminescent lighthouse to think under the livings*. Radio FMR, CPU, bonus du 9 juin 2020.
- Rigot, É. (2021). Vampyroteuthis Infernalis, le podcast comme format de recherche-création. *Flusser Studies*, Flusser et la France, 31. [\[En Ligne\]](#)
- Rigot, É. (2022). *Design & savoirs sensibles : Une recherche-création sur les technologies 3D et l'ingénierie du vivant au sein de l'anthropocène*. thèse de doctorat. Université Toulouse – Jean Jaurès. [\[En Ligne\]](#)
- Søndergaard, M. L. J. (2018). *Staying with the Trouble through Design: Critical-feminist Design of Intimate Technology*. Aarhus Denmark: Aarhus University.
- Stengers, I., Schaffner, M., & Hache, E. (2019). *Résister au désastre : dialogue avec Marin Schaffner*. Wildproject Editions. Semipoche.
- Worms, F. (2016). *Un moment du vivant ? Le moment du vivant*. Presses Universitaires de France.