

Arnaud Regnauld

Université Paris 8 Vincennes Saint-Denis

Filmtext 2.0 de Mark Amerika, ou
les spectres de la phogitographie
numérique

There are emptinesses to be filled with nothing but
seeing — and in seeing, being nothing but that which
fills our eyes with the ghosts of digital thoughtography¹.

Mark Amerika
Cinésécriture.1

Mis en ligne en 2002, *Filmtext 2.0*² est le troisième et dernier
opus d'une trilogie qui relève du *net.art*, comprenant
*GRAMMATRON*³ (1993-1997) et *PHON:E:ME*⁴ (1999).
Mark Amerika transforme l'exploration de chacune de ses œuvres

1. Mark Amerika, *Cinésécriture.1*, <http://www.altx.com/ebooks/c1.html> (7 février 2014), p. 9.

2. Mark Amerika, *Filmtext 2.0*, <http://www.markamerika.com/filmtext> (7 février 2014).

3. Mark Amerika, *GRAMMATRON*, <http://www.grammatron.com/index2.html> (10 octobre 2014).

4. Mark Amerika, *PHON:E:ME*, <http://phoneme.walkerart.org> (10 octobre 2014).

en une expérience multimédia qui très vite sature les capacités cognitives et sensorielles du lecteur/utilisateur (musique, texte, image), empruntant notamment à l'esthétique cyberpunk et au jeu vidéo, entre autres aspects de la culture pop revendiqués par l'artiste. Le matériau culturel que recycle indéfiniment Mark Amerika façonne ainsi notre expérience de lecture, chaque nouvel opus proposant qui plus est le remix du précédent tout en cherchant à dégager de nouveaux rapports intersémiotiques. Or, une fois sous l'emprise du dispositif machinique, le lecteur/utilisateur (ou spect-acteur) devenu cyborg se trouve entraîné dans de multiples boucles récursives qui échappent partiellement à son contrôle, mais répondent néanmoins à l'activation de liens, ou zones actives, par un simple clic ou un passage de la souris : « I link therefore I am⁵ » déclare ainsi le narrateur de *HTC*. Cependant, dans un contexte où la pensée se trouve sans cesse interrompue, ou tout au moins saturée par d'incessants flux médiatiques, dans quelle mesure et selon quelles modalités l'imbrication de l'homme et de la machine permet-elle l'élaboration d'une « subjectivité digitale »? Ou pour le dire à partir d'une citation tirée de *Cinescripture.1*, ouvrage qui repose sur une série de collages textuels et visuels de matériaux infiniment recyclés⁶, à leur tour largement remixés dans *Filmtext 2.0* :

Digital Being.

To be is to blur. Is to behave, to take on an action and do,
as in rhetorically suggest oneself, to submit as evidence.

And then, fade to black...⁷

5. Mark Amerika, *HTC*, <http://www.altx.com/htc1.0/intention.html> (7 février 2014).

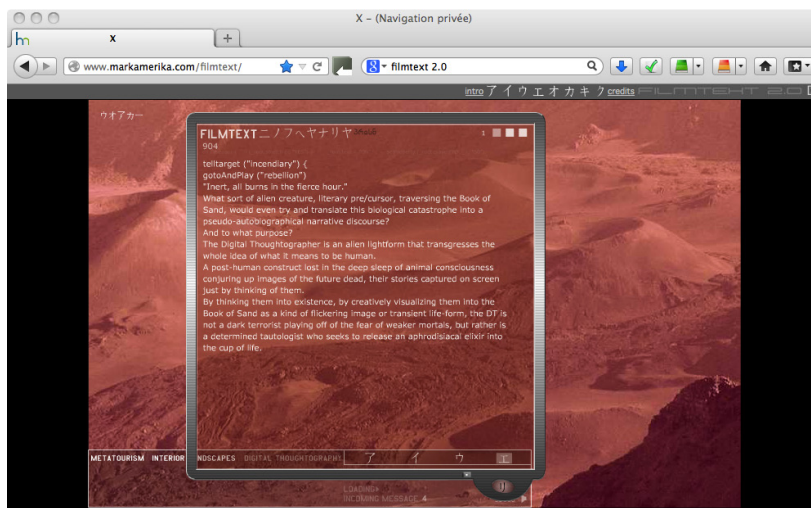
6. « [T]his experimental art ebook composed by Amerika and designed by J.P. Williams, is a digital remix of many thoughts initially generated by the likes of Rimbaud, Jabes, Barthes, Heidegger, Baudrillard, and a host of others. The experimental typography, color field design, language play, and digital imagery captured by Amerika, manifest a new kind of screenal reading space that highlights the artist's attempt to call into question what it means to be human in a post-apocalyptic culture bombarded by seemingly disconnected imagery. » (Mark Amerika, *Cinescripture.1*, *op. cit.*, blurb.)

7. *Ibid.*, p. 32.

Les textes-images mobiles entrecoupés de séquences sonores mécaniques qui composent *Filmtext 2.0* manifestent en effet l'évanescence proprement spectrale de ce qui échappe au toucher, et pourtant *s'imprime* et fait retour selon un régime de sensorialité, tributaire de la technique qu'il s'agira pour nous d'interroger en tant qu'il ouvre, ou non, sur une redéfinition de l'être-au-monde.



Capture d'écran de « Level 7.2 »



Capture d'écran de « Level 5.1 »

La surcharge cognitive que génère *Filmtext 2.0* témoigne de l'accélération technologique propre aux nouveaux médias, soumettant l'utilisateur à une temporalité qui échappe au champ de l'expérience, à savoir le flux d'un perpétuel « présent ». Il convient cependant de différencier deux formes de temporalité liées à la notion de temps réel. D'une part, la temporalité liée aux processus informatiques, que la conscience humaine ne saurait ressaisir en tant qu'objets temporels, c'est-à-dire comme un objet dont le temps d'écoulement coïnciderait avec celui de la conscience dont il est l'objet. En ce sens, le temps réel des processus informatiques comble l'écart dont dépend la phénoménalisation du temps, c'est-à-dire l'espace qui sépare la conscience de l'inscription technique du temps⁸. D'autre part, la représentation de ces mêmes processus à travers les médias, dits en temps réel, lesquels se situent malgré tout à une échelle humaine, quand bien même ils mimeraient, à l'instar de *Filmtext 2.0*, la fusion de la perception et de la rétention tertiaire⁹. Ce par quoi l'on entend désigner ici l'objet technique dans lequel s'extériorise la mémoire, dans une boucle sans fin ne permettant pas l'émergence de la conscience d'un temps historique. Autrement dit, une telle fusion entraînerait l'éclipse de la *différance* constitutive du temps. Le passé se trouve en effet court-circuité par le temps réel du spectacle qui se joue à l'écran et nous maintient dans un éternel présent hypnotique, couplé à la machine. D'où la nécessité de réaffirmer la différence pour maintenir la dimension auratique de

8. À ce sujet, voir la lecture de la notion de temps réel chez Stiegler que fait Mark Hansen, « 'Realtime Synthesis' and the Différance of the Body : Technocultural Studies in the Wake of Deconstruction », *Culture Machine*, vol 6, 2004, <http://www.culturemachine.net/index.php/cm/article/viewArticle/9/8> (8 mai 2013).

9. Pour Bernard Stiegler : « *Rétentions tertiaires*. Elles sont le propre de l'espèce humaine. Ce sont les sédimentations hypomnésiques qui se sont accumulées au cours des générations en se spatialisant et en se matérialisant dans un monde d'artefacts — "supports de mémoire", c'est-à-dire *hypomnémata* —, et qui permettent de ce fait un processus d'individuation psycho-socio-technique. » (« Les grammatisations du lecteur », Compte-rendu annoté de la conférence de Bernard Stiegler sur les grammatisations du lecteur à la Cité du livre d'Aix-en-Provence lors du colloque « Les métamorphoses du livre numérique », 30 novembre et 1er décembre 2009, <http://arsindustrialis.org/les-grammatisations-du-lecteur>.)

l'œuvre, c'est-à-dire cette « trame singulière d'espace et de temps » évoquée par Benjamin dans « Petite histoire de la photographie¹⁰ ».



Capture d'écran de « Level 3 »

« Aura is interface », peut-on lire en effet dans « filmtxt 428 » (niveau 3), forme aphoristique pour le moins énigmatique. Or, si l'on reprend une autre définition que donne Benjamin de l'aura¹¹, à savoir « l'unique apparition d'un lointain, quelle que soit sa proximité¹² », apparition liée à un moment dans le temps par opposition à l'infinie répétition rendue possible par la reproductibilité technique, on comprend qu'à l'unicité de l'objet dont l'observateur pouvait encore faire l'expérience, c'est-à-dire élaborer le récit d'un vécu en dehors de toute médiation technologique¹³, se substitue la médiation technique comme seule modalité paradoxale de l'apparition d'un lointain sur le mode de la hantise s'articulant sur sa différence constitutive. Je m'inspire ici de la relecture du concept d'aura proposée par Georges

10. Walter Benjamin, « Petite histoire de la photographie », *L'Homme, le langage et la culture*, traduit de l'allemand par Maurice de Gandillac, Paris, Denoël, 1974 [1931], p. 70.

11. Walter Benjamin, « L'œuvre d'art à l'heure de sa reproductibilité technique », *Œuvres III*, traduit de l'allemand par Maurice de Gandillac, traduction revue par Rainer Rochlitz, Paris, Gallimard, 2000 [1939], p. 269-316.

12. Walter Benjamin, « Le conteur », *Œuvres III, op. cit.*, [1936], p. 278.

13. Giorgio Agamben, *Enfance et histoire*, traduit de l'italien par Yves Hersant, Paris, Éditions Payot & Rivages, 2002 [1978].

Didi-Huberman¹⁴. Autrement dit, le paradigme « Tel écran, tel écrit » (WYSIWYG) nécessite malgré tout que soit prise en compte la dimension interfacique du processus pour « laisser à l'espace le temps de se retramer autrement, de redevenir du temps¹⁵ ».

Or, comme semble l'indiquer le texte de la séquence intitulée « filmtext 929 » (niveau 7.2), *Filmtext 2.0* se présente comme un instrument dont les structures de commandement et de contrôle sont masquées par le spectacle qu'il nous donne à voir. Il s'agit en effet de faire l'expérience simulée d'une désubjectivation radicale induite par la saturation des flux médiatiques, et ce, avant de pouvoir élaborer une réflexion sur notre rapport aux médias.

A command and control storyworld camouflaged as a cluster of interconnected alien light forms transmuted [sic] simultaneous explosions of well-rehearsed action scripts writing out a psychosynaesthetic language in mercurial quicktime.

Is the war over yet?

The war is over the subject.

These are the seasons of hell full of negative hallucinations.

Post-apocalyptic orgiastic bombardments¹⁶.

Derrière ce télescopage de métaphores et de néologismes à première vue déroutants, on entend pourtant l'écho des premières lignes du *Manifeste cyborg* de Donna Haraway que Mark Amerika déplace dans le contexte d'une relecture de la guerre moderne comme spectacularisation du réel par les médias :

And modern war is a cyborg orgy, coded by C3I, command-control-communication-intelligence, an \$84 billion item in 1984's US defence budget. I am making an argument for the cyborg as a fiction mapping our social and bodily

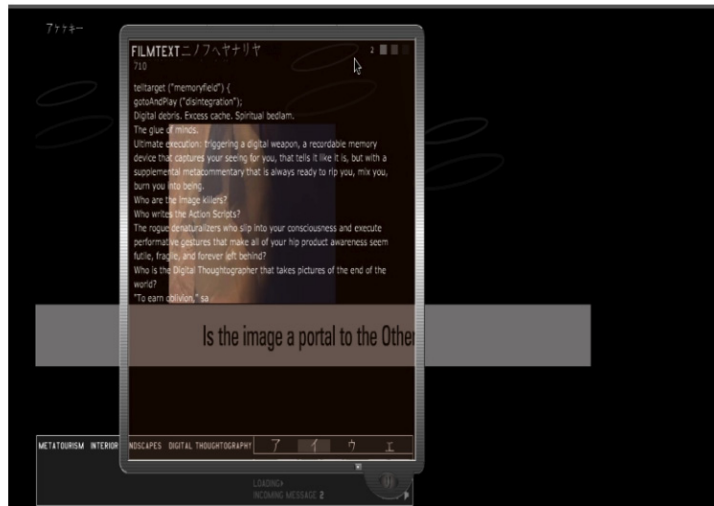
14. Georges Didi-Huberman, *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, Paris, Les éditions de Minuit, 1992, p. 103-123.

15. *Ibid.*, p. 105.

16. Mark Amerika, *Filmtext 2.0*, *op. cit.*, « Filmtext 818 », Level 2.

de l'histoire *par l'image* : « Who is the Digital Thoughtographer who takes pictures of the end of the world²⁰ ». Les flux d'informations qui assaillent et saturent nos sens se substituent en effet à notre capacité imageante : il nous est impossible de construire un point de vue, et encore moins un récit de notre expérience, dès lors que nous sommes confrontés à la multiplication des cadres et des sensations visuelles et sonores.

La question qui se superpose au script qui s'affiche sur différents écrans à l'instar de l'exemple reproduit ci-dessous n'est pas fortuite²¹ : « Is the image a portal to the Other ».



Capture d'écran de « filmtxt 710, Level 2 ».

Mark Amerika joue sur une double acception de l'Autre ici : à la fois figure de la créature extraterrestre à l'origine de cette fiction, le *Digital Thoughtographer*, et alter ego, dont l'image invisible serait le médium à l'instar du visage de l'homme qui renvoie à Dieu qui l'a fait à son image, ce qui explique l'interdiction portant sur les

20. Mark Amerika, *Filmtxt 2.0*, *op.cit.*, « Filmtxt 818 », Level 2.

21. Mark Amerika, *Filmtxt 2.0*, *op.cit.*, « Filmtxt 710 », Level 2.

images dans les trois grandes religions monothéistes²². On est tenté de lire dans cette référence à la métaphysique le reflet de la crise du politique qu'entraîne la disparition de l'autorité, laquelle ne relève ni de la persuasion, ni de la force, mais permet néanmoins au sujet de se situer par rapport à la figure transcendante du Père à partir de laquelle s'élabore un monde commun²³. En d'autres termes, comme l'énonce Jean-Luc Nancy, « nous devons arriver à penser une totalité dans laquelle ne vaut plus la distinction entre nature et technique et dans laquelle, en même temps, ne vaut plus un rapport de “ce monde” à un quelconque “autre monde”²⁴ ». À ce titre, le *Digital Photographer* est non seulement présenté comme posthumain, mais surtout en des termes proprement démiurgiques qui transcendent le champ de l'humain :

The Digital Thoughtographer is an alien lightform that transgresses the whole idea of what it means to be human. A post-human construct lost in the deep sleep of animal consciousness conjuring up images of the future dead, their stories captured on screen just by thinking of them. By thinking them into existence, by creatively visualizing them into the Book of Sand as a kind of flickering image or transient life-form, the DT is not a dark terrorist playing off of the fear of weaker mortals, but rather is a determined tautologist who seeks to release an aphrodisiacal elixir into the cup of life²⁵.

Or, en dépit des multiples références à la mécanique du désir, ce que met en scène *Filmtext 2.0*, c'est d'abord la terreur que génère le bombardement incessant auquel nous soumettent les flux médiatiques, terreur tautologique qui entrave non seulement notre capacité d'agir, mais signe l'abolition du monde comme tel dans une

22. Vilém Flusser, *op. cit.*, p. 156.

23. Avital Ronell, *Loser Sons. Politics and Authority*, University of Illinois Press, Urbana, Chicago et Springfield, 2012, 208 p.

24. Jean-Luc Nancy, *L'Équivalence des catastrophes (Après Fukushima)*, Paris, Galilée, 2012, p. 57.

25. Mark Amerika, *Filmtext 2.0, op. cit.*, filmtext 904, Level 5.

pure répétition dont on connaît le rapport étroit à la mort²⁶. En effet, dès lors que la perception colle à un objet dont elle ne peut plus définir les contours, le terme même d'objet étant devenu inadéquat, comment redéfinir les contours d'un monde devenu *im-monde*, s'expulsant lui-même hors de ses propres confins jusqu'à s'épancher hors du sens? Comment échapper à ce régime d'équivalence générale, à cet environnement généralisé qui ne constitue pas un monde en soi et aboutit à « l'assujettissement virtuellement intégral de tous les existants²⁷ »? En outre, la compulsion de répétition que semble illustrer *Filmtext 2.0* en recyclant les mêmes images à l'envi n'est pas sans rappeler les mécanismes traumatiques d'un souvenir qui ne saurait être réinvesti. En effet, à la mémoire morte de l'archive numérique qui sert de support à l'œuvre s'oppose la mémoire vive tout entière tendue vers l'instant au point de suspendre la réflexivité qui en permettrait la fixation sous forme de souvenir, geste de mise à distance à partir duquel pourrait enfin s'élaborer *une histoire*.

Il s'agit toutefois d'un phénomène traumatique paradoxal en ce qu'il évoque un passé qui n'a jamais été présent, lui-même doublé d'un présent qui ne peut s'inscrire en tant que tel dans une véritable temporalité, et de fait s'anéantit dans une répétition tautologique et délétère, laquelle serait le symptôme d'un discours qui cherche à rester vivant sans se laisser anéantir par l'événement traumatisant qui en marque l'ouverture. Or, si l'on suit ici l'analyse d'Angelika Rauch, il s'agit de la structure même de l'expérience (*Erfahrung*) dont Benjamin déplorait pourtant la dévaluation à l'âge de la reproductibilité technique :

[...] the pathological or “pathetic” (from Greek: pathein) quality of experience and its memory in repetitive affects, rather than indicating a clinical label for disturbance,

26. Sigmund Freud, *Au-delà du principe de plaisir*, traduit de l'allemand par Elise Pestre, Jean Laplanche et Jean-Bertrand Pontalis, Paris, Payot, coll. « Petite Bibliothèque Payot », 2010 [1920], 160 p.

27. Jean-Luc Nancy, *L'Équivalence des catastrophes (Après Fukushima)*, *op.cit.*, p. 51.

signifies the temporal structure of experience per se, in the sense of Walter Benjamin's *Erfahrung* which implies an uncompleted process that awaits belated completion before it can be incorporated into the self²⁸.

Le principe de la hantise propre au trauma réside précisément dans l'inachèvement du processus d'incorporation, ou de la réflexivité de la mémoire qui définit l'expérience comme *Erfahrung*, sans que l'on retombe pour autant dans le pur vécu de l'expérience comme *Erlebnis*. C'est pourquoi il me semble possible de définir cette forme de hantise du point de vue de la dimension auratique propre à l'archive, numérique ou non, en tant qu'elle est également un lieu traumatique : en tant qu'archive, *Filmtext 2.0* assure à la fois préservation et destruction de la mémoire à travers la répétition des mêmes boucles visuelles. Parler de la dimension auratique d'une telle œuvre peut paraître d'autant plus paradoxal qu'elle illustre la reproductibilité technique et l'industrialisation décriées par Benjamin. Du fait de la nature archivée de *Filmtext 2.0*, il ne s'agit pas ici d'une répétition non différentielle, mais bien d'une itération qui assure la survie de la mémoire en l'ouvrant sur l'à-venir. Toujours prise dans le mouvement de la différance sur le mode d'une itération aveugle telle que l'illustre la récurrence des images qui se nourrissent les unes des autres, et hantent notre imaginaire, mais sans jamais se cristalliser en une figure entièrement signifiante. Ou, pour le dire autrement, cette fois avec Cathy Caruth :

[...] the event is not assimilated or experienced fully at the time, but only belatedly, in its repeated possession of the one who experiences it. To be traumatized is to be possessed by an image or an event not assimilated or understood at the time²⁹.

28. Angelika Rauch, « Post-Traumatic Hermeneutics: Melancholia in the Wake of Trauma », *Diacritics*, vol. 28, n° 4, « Trauma and Psychoanalysis », hiver 1998, p. 118.

29. Cathy Caruth, *Trauma: Explorations in Memory*, C. Caruth [dir.], Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1995, p. 4-5.

Filmtext 2.0 rend en effet problématique la mise en récit de ce que le spectateur perçoit à l'écran, c'est-à-dire le partage d'une *expérience*³⁰ subjective si radicalement autre qu'elle ne saurait être ni maîtrisée sur un mode réflexif (*Erfahrung*), puisqu'elle échappe à l'intellection, ni se réduire à un pur vécu sans mémoire (*Erlebnis*), car elle continue à hanter le sujet. À ce stade de l'analyse, il convient de souligner que l'*Erlebnis* est associé chez Benjamin à l'expérience du choc produit par le travail à la chaîne qui soumet l'ouvrier à la répétition infinie du même geste sans lien avec ce qui suit ou ce qui précède (*Schockerlebnis*), dislocation du temps proche du trauma qui revient à oblitérer l'histoire et le sujet³¹. Le sujet se trouve ici pris au piège d'une boucle perpétuelle où tout n'est plus qu'hallucination faute de référent extérieur, comme semble l'indiquer la citation suivante, et dont le raisonnement circulaire est à première vue irrecevable. Cet argument rend toutefois compte de l'arasement des consciences induit par la répétition machinique des flux médiatiques simulés par l'œuvre, illustré ici par un syllogisme qui tourne en boucle. Il semblerait que l'on ait basculé dans l'hyperréalité théorisée par Baudrillard qui à son stade ultime signe la fin de toute fiction³² :

I am not sure I can see anything any more.

My perception — my field of perception — is traumatized with thought.

Endless questioning thoughts that doubt whatever it is I see wherever I see it. Is it real?

30. Voir Arnaud Regnaud, « L'expérience de soi dans *GRAMMATRON*, *PHON:E:ME* et *Filmtext 2.0* de Mark Amerika », *L'expérience II*, Laure de Nervaux-Gavoty [dir.], Paris, Michel Houdiard Éditeur, 2013, p. 161-175.

31. Walter Benjamin, « Sur quelques thèmes baudelairiens », *Œuvres III*, *op. cit.*, p. 364-365.

32. À ce sujet, Jean Baudrillard note que « Les modèles [...] sont immanents, et ne laissent donc place à aucune sorte de transcendance imaginaire. Le champ ouvert est celui de la simulation au sens cybernétique, c'est-à-dire celui de la manipulation tous azimuts de ces modèles (scénarios, mise en place de situations simulées, etc.), mais alors rien ne distingue cette opération de la gestion de l'opération même du réel : il n'y a plus de fiction ». (Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981, p. 179).

It can't be real. It can't be real because I've never seen it before and unless I've seen it before I don't know it and if I don't now it how it [sic] can it be real?

Therefore: it must be imagined.

Like a bad movie that has somehow been scripted right into the core of my complacent imagination. Perception itself has now become terrorized³³.

Dans le cas de nos perceptions visuelles, nous sommes confrontés au problème suivant : pour qu'une image fonctionne comme telle, elle doit être associée à une interprétation. Or, si la composante iconique semble se dérober, je réfère ici à l'image mentale qui constitue la photographie composite d'une certaine généralité et nous fait a priori défaut face à des flux visuels qui ne renvoient à aucun référent archivé dans notre mémoire (et pour cause, ce désert du réel³⁴, cher à Baudrillard, renvoie à un univers post-apocalyptique), c'est la répétition et la modulation des mêmes images qui tournent en boucle et finissent par constituer notre champ référentiel pour appréhender cette œuvre autoréflexive. Le travail d'indexation s'effectue à partir de la performance de l'œuvre, engendrant un phénomène de déjà-vu, relativement flou sur le plan temporel, car il nous est difficile d'estampiller l'expérience visuelle en la reliant à un moment précis, ce qui entraîne le brouillage du symbolique. Or, comme l'indique le titre de son œuvre, Mark Amerika cherche à faire coexister la synchronie de l'image avec la diachronie de l'écrit. Or, si le texte bascule dans le visuel, sa mise en mouvement à la manière d'un télex, lettre après lettre, entraîne la discrétisation du flux cinématographique, ce qui de fait, interrompt la boucle visuelle et *grammatise le temps*.

33. Mark Amerika, *Filmtext 2.0*, op. cit., « Filmtext 936, Level 01 ».

34. À ce sujet, Jean Baudrillard note : « Aujourd'hui, l'abstraction n'est plus celle de la carte, du double, du miroir ou du concept. [...] C'est désormais la carte qui précède le territoire — précession des simulacres —, c'est elle qui engendre le territoire et [...] c'est aujourd'hui le territoire dont les lambeaux pourrissent lentement sur l'étendue de la carte. C'est le réel, et non la carte, dont les vestiges subsistent ça et là, dans les déserts qui ne sont plus ceux de l'Empire mais le nôtre. Le désert du réel lui-même ». (Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, op. cit., p. 10).

Face à la saturation des flux, il s'agit de construire non seulement un point de vue, mais une subjectivité composite et mobile qui s'appuierait sur de nouveaux branchements et autres assemblages, sans avoir peur de *perdre sa place*. La fiction apocalyptique de la phogitographie numérique signe la disparition à venir du sujet regardant en traçant les contours d'une relation singulière à soi-même, une image aveugle de sa propre perte, en miroir de l'absolue singularité de l'autre dans la mort dont persiste une impossible image à venir. Pour le dire avec Derrida dont on étend quelque peu le propos, en participant à la performance de *Filmtext 2.0*, je me retrouve confronté à une image de « moi ayant été ou devant avoir été, moi déjà mort dans le futur antérieur et dans le passé antérieur de ma photographie [mentale]³⁵ ». Or, « comme nous savons que, une fois prise, une fois captée, telle image pourra être reproduite en notre absence, comme nous le savons déjà, nous sommes déjà hantés par cet avenir qui porte notre mort. Notre disparition est déjà là³⁶. »

Cependant, contrairement aux théories de Baudrillard quant à la disparition de l'altérité du double dans la simulation de l'hyperréalité³⁷, cet Autre dont l'image serait le portail ou l'interface renvoie au statut de « l'image comme opérateur de séparation qui construit la visibilité de soi comme autre³⁸ », ce qui revient à articuler l'espace et le temps en réintroduisant la différence constitutive du

35. Jacques Derrida, « Les morts de Roland Barthes », *Psyché. Inventions de l'autre, tome 1*, Paris, Galilée, 1987, p. 267.

36. Jacques Derrida et Bernard Stiegler, *Echographies de la télévision*, Paris, Galilée-INA, 1996, p. 130.

37. À ce sujet, Jean Baudrillard affirme qu'« il n'y a plus de double, on est toujours déjà dans l'autre monde, qui n'en est plus un autre, sans miroir ni projection ni utopie qui puisse le réfléchir — la simulation est infranchissable, indépassable, mate, sans extériorité — nous ne passerons même plus “de l'autre côté du miroir”, ceci était encore l'âge d'or de la transcendance ». (Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation, op. cit.*, p. 183).

38. Marie-José Mondzain, « Qu'est-ce que voir une image? », *UTLS*, Paris, coll. « Image fixe, image mouvante », 85 min., http://www.canalu.tv/video/universite_de_tous_les_savoirs/qu_est_ce_que_voir_une_image.1405 (13 juillet 2004).

sens. Or, tout geste imageant peut se comprendre comme le partage d'un monde donné à voir, et revêt en ce sens une dimension politique : dans le dessaisissement de soi, prélude à la recomposition de la subjectivité au gré des flux médiatiques, le sujet peut participer à l'élaboration d'un monde commun, ou peut-être plus justement à la construction mobile d'une pluralité de mondes dans une écologie technique, ou *écotechnie*, où tout est toujours plus lié :

La « création » est la techné des corps. [...] Notre monde est le monde de la « technique », le monde dont le cosmos, la nature, les dieux, le système complet dans sa jointure intime s'expose comme technique : monde d'une écotechnie. L'écotechnie fonctionne avec des appareils techniques, sur lesquels elle nous branche de toutes parts³⁹.

Partant du postulat que le monde de l'homme est toujours déjà une création technique, et sachant que l'événement de la technique est fondamentalement dénaturant, la catégorie du posthumain n'est-elle pas toujours déjà celle de l'humain en tant qu'il est un être technique? Ce qui a changé, et ce que démontre en partie l'environnement numérique dans lequel s'inscrit *Filmtxt 2.0*, c'est l'échelle à laquelle des catégories telles que l'animal, le végétal ou plus précisément ici le divin, catégories qui permettaient traditionnellement de définir l'humain, se trouvent minées, expropriées par l'intervention d'un processus technoscientifique omniprésent qui les lamine et délocalise. Dans le contexte d'un environnement technique généralisé, à la lumière de l'œuvre photographique de Mark Amerika, on peut conclure avec Jean-Luc Nancy qu'« il faudra apprendre la "technique" comme l'infini de l'art qui supplée une nature qui n'eut et qui n'aura jamais lieu. Une écologie bien entendue ne peut être qu'une technologie⁴⁰ ».

39. Jean-Luc Nancy, *Corpus*, Paris, Métailié, 2006 [1992], p. 78.

40. Jean-Luc Nancy, *Le sens du monde*, Paris, Galilée, p. 66.