

Sémiotique et (dé-)subjectivation Sur quelques difficultés perceptives à partir de Pierre Klossowski

À partir de

La question qui nous oriente peut être formulée en deux temps : Comment, ce que l'on peut appeler depuis Klossowski une ontologie du simulacre, permet-elle d'aborder d'une part des mouvements propres à la production artistique dans son ensemble et de plus en plus répandus, et d'autre part les processus de subjectivation dans leur rapport auxdits mouvements ?

La notion de simulacre renvoie avant tout à l'instauration philosophique qu'est le partage platonicien entre les bonnes et les mauvaises copies de l'Idée, et donc à une hiérarchisation (Philosophe, poète, sophiste) de différentes entités par leur rapport au Vrai. La mauvaise copie de l'Idée est celle qui simule une ressemblance avec le vrai et, se faisant passer pour lui en l'occultant, ne re-présente aucune réalité sous-jacente et essentielle. En termes platoniciens, *phantasma* et *eidôlon* (deux origines de *simulacre* dont découleront *fantôme*, *phantasme*, et *idole*) s'opposent à *eikôn* (qui deviendra *icône*) et à *eidōs* : l'image vraie re-présentant la forme intelligible¹. Il s'agit du « faux-semblant » de l'*eidôlon* ontologiquement dégradé produit par le peintre, ou par les simulations verbales du sophiste et du poète qui misent sur l'effectivité du langage en lui-même et sans référence au Vrai² (Platon 1969 ; Deleuze 1969 : 296 ; Vernant 1979 : 112-117). Le rejet platonicien répond au danger de l'*effet* dont le simulacre est porteur : en tant qu'imitation de second degré le simulacre remet en question la prévalence de l'Idée considérée comme la forme intelligible du vrai, puisqu'il réduit son expression à une simulation sans fondement. L'effectivité du simulacre révèle l'inaccessibilité de l'Idée et sa réduction à un modèle *apparent*, désigné uniquement par des copies de premier degré ; langage référentiel et arbitraire, objets ontologiquement adéquats car ustensilaires.

Une remontée des simulacres récuse donc en premier lieu les distinctions ontologiques hiérarchisées par Platon. Suivant Nietzsche dans *Le crépuscule des idoles*, l'abolition du Monde-Vrai implique celle du monde des apparences – c'est leur opposition qui est dépassée (Nietzsche 1985 : 96), et ne reste que la simulation que Deleuze décrit comme « puissance positive qui nie et l'original et la copie, et le modèle et la reproduction » (Deleuze 1969 : 303). Une fois abolie l'opposition de

¹ Nous verrons cependant que cette première occurrence du simulacre sera complexifiée par différentes réévaluations. Le renversement du platonisme par le simulacre étant une question ouverte et débattue, nous renvoyons à deux solides études concernant le dedans et le dehors de la « vraie » philosophie autour de Platon : Mattéi 1983 ; Cassin 1995.

² Voir également, concernant les « simulacres parlés », le langage du sophiste « en tant qu'il est analogue à l'art du peintre » : Cassin 1995 : 348-349.



l'apparence et du vrai, la valorisation gnoséologique du simulacre repose sur son effectivité³. Ainsi les mots de Klossowski dans son *Nietzsche et le cercle vicieux* : « La simulation étant l'attribut de l'être même, elle devient aussi le principe même de la connaissance » (Klossowski 1969 : 201), se prolongent dans une fictionnalisation de la connaissance que Vincent Descombes exprime clairement : « *Fictio* (supposition) se rattache à *ingere* (façonner, modeler, figurer) : le discours vrai est une fabrication, un montage. Le savoir n'est pas vision correcte, mais production efficace de simulacres » (Descombes 1978 : 158).⁴

Chez Klossowski l'ontologie du simulacre connaît de nombreuses expressions relatives aux différents supports qu'emprunte l'auteur ; qu'il s'agisse d'essais, de récits littéraires, ou encore d'œuvres picturales, chaque medium aborde dans une certaine perspective l'abolition du régime de l'identité. La problématisation de l'identité du sujet y occupe une place centrale, dans la mesure où elle est questionnée par différentes voies : la question de la perversion-dissolution et son corollaire, le problème de l'individuation et de l'information, ou de l'insufflation, le rapport au code des signes quotidiens et à la fiction du pronom personnel, ou encore la sémiotique pulsionnelle de l'expérience de pensée dans une fallacieuse subjectivation. Mais avant de revenir sur ces points, il nous faut élargir un aspect de la simulation. Car, en effet, il nous semble pertinent de voir l'abolition de la prévalence ontologique de l'original dans d'autres champs, et plus précisément de revenir sur le déclencheur artistique de l'épuration platonicienne.

Simulation et culture

Si dès son origine le simulacre désigne, en plus de la parole sophistique, les copies de second degré que sont les créations artistiques vis-à-vis de l'Idée Vraie, le renversement dont il est ici question peut également s'appliquer à la production artistique elle-même. Autrement dit, désessentialiser le langage et la connaissance qu'il produit, implique également d'abolir la supposée essence, l'identité de l'œuvre d'art. Cette abolition est à voir à différents niveaux, de la production elle-même de l'œuvre (dans sa matérialité et sa reproduction) aux rapports à percevoir entre différentes créations (relations internes, de forme ou de contenu). Ainsi donc le dépassement d'une logique binaire et ontologiquement hiérarchisée entre original et copie, modèle et reproduction, nous pousse à percevoir le champ de la création artistique dans son ensemble selon une logique simulative.

³ « La simulation désigne la puissance de produire un *effet*. [...] C'est au sens de "signe", issu d'un processus de signalisation [...] » (Deleuze 1969 : 304). Retour à une sophistique : Vernant décrit la dégradation platonicienne de l'*eidolôn*, qui perd sa fonction gnoséologique et se mue en non-être (Vernant 1979 : 111-112).

⁴ Enfin, si ce cadre général connaît des complexifications singulières et propres à l'œuvre de Klossowski, il peut néanmoins être désigné par les quelques mots de Deleuze ouvrant *Différence et répétition* : « Le primat de l'identité [...] définit le monde de la représentation. Mais la pensée moderne naît de la faillite de la représentation, comme de la perte des identités, et de la découverte de toutes les forces qui agissent sous la représentation de l'identique. Le monde moderne est celui des simulacres. L'homme n'y survit pas à Dieu, l'identité du sujet ne survit pas à celle de la substance. Toutes les identités ne sont que simulées, produites comme un "effet" optique, par un jeu plus profond qui est celui de la différence et de la répétition » (Deleuze 1968 : 1).

Il va sans dire, évidemment, que nombre de noms pourraient à ce stade être invoqués afin d'affiner et de préciser nos observations. C'est le cas notamment de l'œuvre de Baudrillard à laquelle notre terminologie ne peut être indifférente – *Simulacres et Simulation* (1981)⁵ parmi d'autres. Néanmoins, et en dépit de l'intérêt que la pensée de Baudrillard suscite chez nous, deux réserves nous retiennent : d'une part, l'ouvrage cité est lié à bien d'autres aspects et développements de l'œuvre de Baudrillard sur lesquels nous ne pouvons pas ici nous attarder, d'autre part, s'agissant de proximité terminologique et conceptuelle, nous pourrions tout aussi légitimement intégrer à notre propos les pertinentes analyses de Lyotard (1971 ; 1973 ; 1974), l'anthropologie historique de Stoichita (2008), la théorie cinématographique de Bertetto (2015), ou encore nous étendre sur les apports de Vernant (1979), de Mattéi (1983) ou de Cassin (1995). Autrement dit, notre inquiétude est pour l'heure d'esquisser un certain nombre d'observations générales susceptibles d'être approfondies par divers apports historiques, esthétiques, politiques ou sociologiques.

Le premier niveau de cette transformation perceptive peut être historicisé, car, en tant qu'il touche les modes de production, mais surtout de re-production des œuvres, il se rapporte aux remarques fondatrices mais néanmoins modulables de Benjamin. Dans son célèbre texte de 1939 intitulé « L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique » (Benjamin 2000 : 275-282) Benjamin oppose deux moments du développement des arts : l'un où l'œuvre se caractérise par son unicité, son aura, et sa fonction culturelle, l'autre où sont mises en avant la reproductibilité technique de l'œuvre, son ubiquité, et sa fonction politique ou idéologique. Or, contrairement au constat de Benjamin de la perte de l'*aura* de l'œuvre d'art dès lors que l'œuvre est techniquement reproductible ou créée dans une logique de reproduction, dans notre perspective la triade unicité-authenticité-aura peut être désolidarisée. Si la relation biunivoque instaurée entre aura et unicité a déjà été questionnée (Heinich 1993 ; Latour et Lowe 2011 ; Kemp 2012), c'est qu'elle est tendanciellement réductionniste et exclut du domaine des rapports culturels ou « authentiques » à l'œuvre toute création reproduite. Par ce terme nous entendons des rapports d'affection (dé-)subjectivante, ce que Benjamin nomme le recueillement, qui sont selon l'auteur remplacés par une appréhension divertissante de l'œuvre reproduite – Baudrillard dirait consumériste – soumise à des déterminations exclusivement idéologiques ; la fonction politique chez Benjamin.

Or, au vu des développements techniques qui touchent la création artistique dans sa (re)production, qui plus est depuis l'avènement des nouveaux médias et des

⁵ Une occurrence suffira peut-être à indiquer les problèmes de compatibilité (ou de point de vue) que nous rencontrons, notamment selon sa perspective sociologique, avec le texte de Baudrillard : bien qu'elle donne lieu à des propositions épistémologiques que nous partageons, cette perspective nous semble contraire à la simulation du point de vue de l'ontologie, telle que nous l'abordons. Si la simulation suppose des problèmes *factuels*, ces derniers ne permettent pas selon nous de *définir* en retour la simulation. La divergence avec le point de vue ontologique émerge lorsque Baudrillard, après avoir abordé l'interprétation fluctuante de l'actualité (Watergate, attentats), caractérise la simulation par la « *précession du modèle* » (1981 : 30-32), quand sa portée ontologique est précisément selon nous l'abolition de l'*opposition* entre modèle et copie.

possibilités qu'ils offrent, il semble suranné de maintenir une distinction binaire qui oppose de manière exclusive le recueillement de l'esthète et le divertissement dirigiste et mercantile des masses. Bien évidemment ces derniers seront maintenus en tant que pôles extrêmes d'un rapport à la culture et aux œuvres, néanmoins ils ne nous permettent plus d'exclure ce que la culture élitiste désigne par culture-pop d'une analyse générale de la production culturelle, et surtout du rapport constituant que les individus entretiennent avec elle. Cette complexification peut également être perçue, eu égard aux changements technologico-médiatiques récents, dans ce qu'Eloy Fernandez Porta (2007) appelle *afterpop* : cette notion s'oppose à la vision simpliste de l'objet pop véhiculée de Adorno à McLuhan, en soutenant que ce dernier devient de plus en plus sophistiqué et suppose différents niveaux de réception. Ajoutons à cela qu'une opposition marxienne de Baudrillard (1972 : 200-210) à McLuhan révèle un aspect que nous investirons : la consommation – unilatéralité de la production – ne peut envisager sa propre fêlure, rendue possible par des développements technologico-culturels ultérieurs qui sont des moyens d'appropriation. Entendue comme un régime de simulation où l'unicité-essentielle ne se distingue plus radicalement des copies, la production culturelle est donc à lire à l'aune des effets engendrés individuellement ou collectivement. Cette production dite simulative serait une acception élargie de ce que Deleuze (1969 : 305) perçoit du simulacre dans le Pop Art – multiplication sérielle qui se retourne en simulacre – contrairement à ce qu'en dira Baudrillard du point de vue de la pure consommation (1972 : 122-126). De même nous resterons à distance du propos de Baudrillard (1972 : 114-122) lorsqu'il maintient *l'original* et *l'authenticité* dans l'art contemporain en les rattachant à la subjectivité de l'artiste.

Une seconde modification perceptive nous pousse à nous focaliser non plus sur des objets d'art ou éléments culturels distincts par leur supposée identité, mais sur leurs rapports internes. Admettre qu'il n'y a plus d'essence dans les œuvres nous mènera en effet à considérer ces productions en termes de reconfiguration de formes et de contenus, en bref comme une continuelle remise en jeu de signes. Si cette dynamique se veut vague c'est avant tout dans la mesure où elle doit proposer une logique générale susceptible d'être affinée, complexifiée selon les modes de production propres à chaque champ artistique. Ainsi, par leur attention relationnelle au niveau de la littérature, l'intertextualité ou la transtextualité (Genette 1982) peuvent être considérées comme des spécifications textuelles de cette dynamique, que nous pouvons appeler intersémiotique générale, et esquisser avec Deleuze (1985 : 44) dans sa reprise cinématographique des théories de Peirce et de Hjelmslev, comme un « système des images et des signes indépendamment du langage en général ». Cette perspective serait à éprouver dans chaque champ artistique selon des variétés de dispositifs, et a l'avantage extra-textuel de prendre en compte les phénomènes d'intermédialité. Il ne s'agit pas d'écarter l'ensemble de la production artistique sous un modèle paradoxalement unificateur, mais d'observer des degrés d'intégration à cette logique, des points saillants qui la rendent opératoires ou heuristiques. Cette généralisation sous l'angle sémiotique ne doit pas occulter les singularisations propres à chaque domaine de création. Les dispositifs ne sont pas noyés dans le bain sémiotique préalable que nous esquissons, ils impliquent

divers modes de production de sens qui suscitent une explicitation ultérieure, de manière à nous prémunir contre une quelconque tendance réductionniste. Sans pouvoir nous étendre sur ce changement de perspective, nous nous contenterons de deux observations :

Premièrement cette dynamique de remise en jeu n'est pas nouvelle, elle est amplifiée et rendue plus visible par diverses avancées technologiques récentes. Une logique de reconfiguration pourrait déjà être vue dans les pratiques séculaires du pastiche, de la parodie, de l'hommage, de la reprise ou plus récemment du *remake* et de l'adaptation au cinéma. À quoi l'on peut ajouter les pratiques artistiques de détournement dans leur ensemble.

Deuxièmement, l'amplification qui rend plus visible que jamais le caractère simulatif de la production artistique est à chercher du côté du cinéma et de la musique. Lorsque l'on parle de points saillants il est précisément question d'œuvres *qui ne sont que* remises en jeu d'éléments existants : on évoquera donc le justement nommé *The Movie Orgy* de Joe Dante et Jon Davison, film de 1968 uniquement composé à partir d'échantillons d'autres films, de journaux et séries télévisées, et de publicités⁶. Il en va de même de *Endroducing...* album du compositeur de musique électronique DJ Shadow paru en 1996, lui aussi entièrement produit à partir de ce qu'on appelle des *samples*, ou échantillons, issus de divers media. L'art du *sampling* ou échantillonnage, inhérent à la culture hip-hop (musique littéralement créée à partir du *sampling* de vinyles de rhythm'n'blues et de funk) et d'autant plus à celle de la musique électronique, a une généalogie et une descendance. Sa généalogie serait multiple et nous mène aussi bien à Pierre Schaeffer, inventeur et théoricien de la musique concrète qui dans les années 1950 se servit d'extraits d'émissions radiophoniques comme base de ses expérimentations (Kosmicki 2010 : 99), qu'à des peintres et des écrivains. Pensons par exemple aux collages de Braque et de Picasso, ou du dada Erwin Blumenfeld, réalisés au début du XX^e siècle, ou encore à l'écrivain John Dos Passos qui intègre à ses fictions des textes extra-littéraires tels que des coupures de journaux ou des discours politiques.

La descendance du *sample*, de son côté, serait à trouver dans deux champs. Le premier est un large mouvement culturel, émergé au début des années 2000, défini comme hantologie, ou art de la hantise, et qui s'exprime principalement dans le domaine musical, cinématographique, et photographique. Cette dénomination inspirée du langage de Derrida (1993) regroupe notamment des œuvres produites à partir d'échantillons issus d'un passé révolu et remis en jeu dans un nouveau matériau sonore et/ou visuel⁷. Que l'on évoque également Harun Farocki, dont l'œuvre intitulée *Parallel* utilise comme matériau des images numériques issues de

⁶ Ajoutons à cet exemple les très nombreux cas d'insertions d'images référentielles (journaux télévisés, discours politiques) au sein de fictions cinématographiques qui, bien qu'ils aient souvent pour fonction d'affermir le réalisme d'un film, permettent néanmoins de créer des uchronies intéressantes.

⁷ Voir : URL : <https://www.playlistociety.fr/category/series/hantologie/>, consulté le 26 septembre 2017. Hantologie musicale que l'on trouve chez des artistes tels que Burial, Boards of Canada, Philipp Jeck ou encore Valentin Stip. Derrida ne manque pas d'insister sur la radicalité de cette « logique de la hantise », qui serait « plus ample et plus puissante qu'une ontologie ou qu'une pensée de l'être » (Derrida 1993 : 31).

jeux-vidéos. Dans un second temps arrêtons-nous sur une remise en jeu largement répandue dans ce que l'on appelle grossièrement la culture internet, l'amalgame hybride qui se fait appeler *mème*. Ce terme, *meem* en anglais, a deux définitions dans le *Oxford english dictionary*, que nous traduisons par :

1) Un élément d'une culture ou d'un ensemble de comportements transmis d'un individu à un autre par imitation ou par un quelconque autre moyen non-génétique. [définition issue de la biologie de Richard Dawkins]

2) Une image, une vidéo, ou un morceau de texte, typiquement humoristique, qui est copié et rapidement répandu par les usagers d'internet, souvent avec de légères variations⁸.

Si cette double définition lie le biologique (mimétisme et *mimesis*⁹) à des aspects techniques, esthétiques et sociologiques, évitons une assimilation qui déformera toute interprétation politique : le cinéma des masses (Benjamin) n'est pas la télévision des foyers abêtis, qui n'est pas Internet et ses agencements virtuels ; l'écran n'est pas Un. Pour s'en convaincre – et se défaire d'une lecture politique hâtive – il suffit de considérer les différences, au niveau du dispositif et des possibilités d'action, qui distinguent la télévision d'Internet. Si la *consommation* s'applique globalement à la production-réception télévisuelle, il en va autrement des créations nées sur la « toile » et du régime de production que permet l'ordinateur.

Dans cette descendance un facteur devient donc déterminant qui est celui de l'appropriation. La pratique du *sample*, le champ de l'hantologie ou celui du même poussent à une perception active orientée par la question « que puis-je faire de ce matériau sonore ou visuel dans une nouvelle création ? ». À l'extrémité de cette logique, la définition même du même suppose l'appropriation et la propagation rapide de l'élément culturel simulé¹⁰. Bien que ces modes de production ne traitent pas identiquement les ensembles de signes qu'ils remettent en jeu, la création comme simulation trouve chez Klossowski des éléments d'analyse qui subsument des questions de subjectivation, la dimension itérative de la création comme répétition différencielle, et la réception active voire productive. Ainsi lit-on dans « Protase et Apodose » un propos sur la littérature et la peinture qui peut selon nous être étendu :

Or, c'est l'« illisible », produit de la *réitération*, qui affirme l'obsession (*incommunicable*). L'« illisible », sous ce rapport, me semble ici recouvrir ce que Roland Barthes aujourd'hui nomme le *scriptible* ; le lecteur, pour ne plus rester le

⁸ Source : <https://en.oxforddictionaries.com/definition/meme>. Consulté le 26 septembre 2017.

⁹ Pour une lecture de la *mimesis* plus proche de l'altération que de la représentation-imitation voir : Waelti 2015.

¹⁰ L'on peut ajouter à cette dynamique les Youtube Poops (YTP), vidéos généralement humoristiques qui ne sont qu'un assemblage d'extraits vidéos et sonores divers (émissions et journaux télévisés, dessins animés), structurés de manière à produire des énoncés inattendus en coupant les mots des séquences initiales au niveau syllabique. Pour une lecture non-altière de ces phénomènes culturels, voir l'émission *Bits* produite par arte, et particulièrement les épisodes intitulés « Mêmes » et « Poop art » : URL : <https://www.youtube.com/watch?v=N5dm7Nf2PmE> ; https://www.youtube.com/watch?v=gUw_uOMLZkA. Consultés le 28 septembre 2017.

simple 'consommateur d'un texte', est convié à 'produire' lui-même le texte, à partir de sa *scriptibilité*, opposée à la lisibilité consommable.

[...]

Toute invention d'un simulacre présuppose le règne des *stéréotypes* antérieurement prévalents, car ce n'est que pour se construire avec leurs éléments qu'il les déconstruit et parvient à son tour à s'imposer en tant que stéréotype. [...] qu'on définisse le stéréotype au sens le plus étroit : toute forme *schématisée par l'usage* en tant qu'elle exprime la part *licitement dicible* d'un fait vécu. » (Klossowski 1970 : 16, 19)

La théorie klossowskienne de la production des simulacres peut s'appliquer aux cas de simulation précédemment cités, à commencer par la *scriptibilité* d'une œuvre comme préalable à sa remise en jeu itérative et créative. Cette théorie a cela d'intéressant qu'elle met en lien deux aspects qui nous servent ici de jalons ; la simulation comme création à partir de signes préexistants, et le rapport de la production-réception à une subjectivité dissoute dont les pulsions incommunicables exigent d'emprunter le "code des signes quotidiens", le même qui impose la fiction du pronom personnel – *je*. En cela il y a dans la création un continuel mouvement de reprise-imposition où le simulacre, entendu comme une matérialisation-imitation d'un fantasme inexprimable, empruntant le code des signes institués, s'impose lui-même et devient un stéréotype qui servira à d'autres productions, et ainsi de suite *ad infinitum*. Cette forme élargie de lexicalisation d'éléments culturels divers, par un phénomène que l'on pourrait dire de stratification, témoigne également de la complexification progressive de l'objet culturel que désigne l'*afterpop*.

« Le stéréotype même répond d'abord aux schèmes normatifs de notre appréhension visuelle, tactile ou auditive, schématisation qui conditionne notre réceptivité première » (Klossowski 1984 : 77). Or ce conditionnement de notre réceptivité première est précisément ce qui, selon une logique de création simulative telle qu'elle apparaît dans les occurrences abordées, se complexifie dans la vitesse accrue du mouvement et de la stratification des signes. Notre perception serait ainsi conditionnée par ce que nous pouvons appeler l'accélération de l'imposition du simulacre comme stéréotype. Autrement dit, une accélération de l'intégration au système des signes institués, du simulacre en tant qu'expression singulière d'un indicible phantasmatique ; contrainte pulsionnelle incommunicable dont le simulacre est un *valoir pour*, un signe échangeable. Comme l'écrit Klossowski à propos de Nietzsche :

Si le fantasme est dans chacun ce qui en fait un cas *singulier* pour se défendre contre la signification institutionnelle que lui donne le groupe grégaire, le cas singulier ne peut pas ne pas recourir au simulacre : soit un *valant pour* son fantasme autant que pour un échange frauduleux entre le *cas singulier* et la généralité *grégaire* (Klossowski 1969 : 367).¹¹

¹¹ « De l'humeur (pulsion ou répulsion) à l'idée, de l'idée à sa formulation déclarative, s'opère la conversion du fantasme muet en parole : car celui-là ne nous dira jamais pourquoi il est voulu par nos impulsions. Nous l'interprétons sous la contrainte de l'ambiance ; celle-ci est si bien installée en nous-mêmes par ses propres signes que, au moyen de ceux-ci, nous n'en finissons pas de nous déclarer à nous-mêmes ce que l'impulsion peut bien vouloir : voilà le fantasme. Mais sous sa propre contrainte nous simulons ce qu'il "veut dire" par notre déclaration : voilà le simulacre » (Klossowski 1969 : 366).

Alors intervient une dimension de la subjectivité créative et réceptive dans un régime de simulation, et ainsi le dernier aspect de notre propos : quels processus de subjectivation ou d'individuation sont concevables dans de tels mouvements simulatifs, à compter qu'ils ont lieu dans un flux d'information, de création-appropriation de signes divers bien plus rapide depuis l'avènement des nouveaux médias ?

Sujet-affect-flux

Une bifurcation à partir du Nietzsche de Klossowski peut ici être envisagée, qui dessine une explication complémentaire des processus d'individuation continue sous l'angle de l'affect. Il s'agit d'un aspect particulier – que nous simplifierons pour des besoins de brièveté – de la théorie de l'individuation établie par Gilbert Simondon (1989). L'intérêt que nous y trouvons repose sur sa compatibilité avec la conception ouverte et mouvante – métastable dirait Simondon – de la subjectivité élaborée par Klossowski, et surtout dans les prolongements opératoires qu'elle offre. Sans nous attarder sur la prévalence donnée par Simondon, comme par le Nietzsche de Klossowski¹², à l'affect dans les mouvements d'individuation (Simondon 1989 : 99-100), ce qui nous intéressera est la rencontre individuant que l'œuvre de Simondon suppose entre une subjectivité métastable – soit une unité temporaire dont l'équilibre peut être rompu par un élément externe – et une singularité (Morizot 2016).

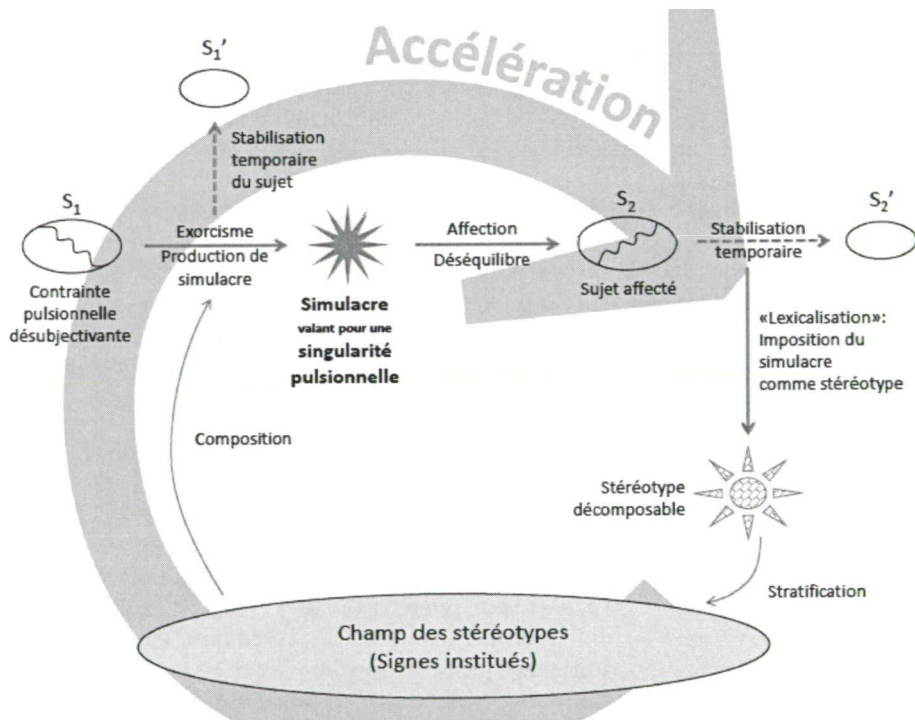
La singularité en tant qu'élément provoquant une rupture du précaire équilibre subjectif (Debaïse 2004) indique deux directions. Celles-ci sont dans notre cas la création et la perception-réception du simulacre, qui se poursuit dans ce que Simondon appelle le transindividuel, non sans rapports avec l'écologie mentale de Guattari dans la mesure où il désigne des individuations collectives. Si le phantasme, comme contrainte pulsionnelle chez Klossowski, produit un *cas singulier* donnant lieu à un simulacre qui vaut pour lui, ce dernier sera la singularité que rencontre l'individu métastable et qui le contraint, en tant qu'affect, à une reconfiguration. Cette stabilisation temporaire de « l'unité individuelle » que l'on rencontre du côté créatif et du côté réceptif du simulacre, intégrée dans le mouvement accéléré de la production artistique simulative que nous avons esquissé, nous indiquerait donc que nos continues reconfigurations subjectives s'accroissent également.

La double stabilisation temporaire *via* un simulacre (créative ou exorcisante comme dirait Klossowski, et réceptive-affectée) serait une étape préliminaire au devenir-stéréotype, à la lexicalisation du simulacre par ce que l'on pourrait appeler un agencement-sujet. D'où alors une accélération de l'imposition du simulacre comme stéréotype (ce que désigne stratification de l'*afterpop*), qui dans

¹² « Sous ce rapport [affection de l'unité du suppôt], Nietzsche retient le terme *d'affect* — cela pour rendre leur autonomie aux *forces qui, subordonnées* à l'unité fallacieuse du suppôt, la modifient et la rendent mouvante et fragile. Produit lui-même de cette "abréviation de signes", le suppôt tout de même se "*pense*" au-delà des signes proprement dits que sont les mouvements impulsifs : donc mouvements, selon Nietzsche, valant pour des gestes interprétables, au même titre que ceux que le suppôt exécute, qu'il se taise ou parle » (Klossowski 1969 : 79).

l'accélération de la circulation des signes apparaît comme le résultat de stabilisations individuelles temporaires toujours plus nombreuses. Ce processus à deux directions (vers et à partir du simulacre), peut alors rendre raison de la *scriptibilité* ou *appropriation* évoquée plus haut concernant l'état actuel de différents champs culturels : ces deux termes analogues seraient à envisager comme une « stéréotypisation » ou lexicalisation du simulacre qui, une fois dégradé et intégré aux signes conventionnels, peut redevenir le matériau d'une création. La double effectivité (dé-)subjectivante du simulacre créé ou reçu, signe d'une contrainte pulsionnelle ou singularité déséquilibrante, pourrait être désignée par le terme tout klossowskien d'*insufflation*.

Représentation schématique des processus touchés par l'accélération



Extraite du *Baphomet* (1965), roman spéculatif vertigineux de Klossowski qui met en scène des identités immatérielles, des souffles, qui s'interpénètrent, l'insufflation désignerait la capacité du simulacre à informer, au sens désuet de *façonner*, une subjectivité. Ce signe qui *vaut pour* la contrainte pulsionnelle et l'exorcisme, s'il a majoritairement chez Klossowski les traits de l'image et du langage, peut selon nous être perçu dans d'autres champs de la création. Nous tendrons ainsi à radicaliser, au

vu de ce qui précède, et à élargir le rapport spectatorial tel que le décrit Étienne Souriau, soit un « fait subjectif qui met en jeu la personnalité psychique du spectateur » (Souriau 1951 : 238). Radicalisé avec Simondon écrivant que « vivre est perpétuer une permanente naissance relative » (Simondon 1989 : 171), nous pouvons élargir ce rapport de l'image à l'image-mouvement et au son. L'insufflation ne se limite pas à l'image spéculaire, tant que la simulation, et par elle l'information, peut emprunter d'autres signes, sonores et mouvants. Il s'agit par là de reconnaître au simulacre une force de (dé-)subjectivation continue qui, après exorcisme stabilisant, passe par une affection déstabilisante du « sujet », suivie d'une transformation du simulacre en stéréotype qui stabilisera temporairement ledit sujet. Le simulacre digéré en stéréotype intègre le champ des signes institués dans un processus de stratification, après quoi ses éléments deviendront les composantes d'un nouveau simulacre qui derechef exorcisera puis affectera.

Dans ce processus à double sens il nous a semblé important de signaler deux éléments nouveaux : premièrement, une appréhension sémiotique et simulative de la production culturelle éclaire les dynamiques d'appropriation des œuvres – leur *scriptibilité* – et le devenir-stéréotype de leurs éléments ; deuxièmement, rattachées aux subjectivations du point de vue de l'affect, ces observations permettent de désigner des processus de plus en plus répandus, et qui tendent à montrer, en vertu de la vitesse accrue de la circulation des signes, qu'avec elle les subjectivations temporaires tendent à se multiplier toujours davantage. Un aspect empirique de cette tendance est visible dans le dispositif qui met en relation les usagers d'Internet. La circulation de l'information y subit une accélération et une massification qui constitue de plus en plus rapidement des agencements dans lesquels l'institutionnalisation des signes – leur lexicalisation – est d'ordre communautaire et virtuel. Passant hors des canaux traditionnels de la hiérarchisation culturelle¹³, cette nouvelle circulation des signes mettant en réseau des utilisateurs-créateurs amplifie les processus déjà visibles de part et d'autre de la simulation telle que nous l'avons abordée.

La capacité de cette singularité simulée à affecter – « Les affects sont précisément ces devenir non humains de l'homme [...] » (Deleuze – Guattari 1991 : 169) – lie finalement deux niveaux d'individuation par la médiation de ce que Simondon appelle une « charge de réalité préindividuelle » (1989 : 19). Cette charge conçue comme potentiel, si elle permet l'individuation psychique selon Simondon, doit également lier des individus pour que ce lien « s'individue en unité collective », c'est la catégorie du « transindividuel » (Simondon 1989 : 19). Or pour revenir aux récents modes de création simulative, le double mouvement du simulacre qui s'y déroule, extériorisant et affectant, désigne à la fois une subjectivation individuelle et collective, celle de l'individu métastable dans la communauté. Ce que Félix Guattari décrit dans *Les trois écologies* comme « les dimensions intrinsèquement évolutives, créatrices et auto-positionnantes des processus de subjectivation » (Guattari 1989 :

¹³ À ce titre nous pouvons songer aux liens esquissés, dans les deux numéros de l'émission *Bits* cités plus haut (« Mêmes », « Poop art »), entre certains aspects de la culture internet et des dynamiques propres aux avant-gardes, notamment à l'analogie qui y est faite entre le « Poop art » et le situationnisme.

25) sont d'autant plus saillantes dans l'aspect communautaire des plus récents exemples de création simulative. Dans l'art du *sample* comme dans la culture internet du même, l'on a affaire à ce que Guattari identifie chez Proust et qu'il nomme des « ritournelles existentielles comme foyer catalytique de subjectivation » (Guattari 1989 : 38). Ces remises en jeu illustrent des « sémiotiques processuelles » dans l'ère post-médiatique appelée par Guattari, en tant que « réappropriation des media par une multitude de groupes-sujets, capables de les gérer dans une voie de resingularisation » (Guattari 1989 : 9, 61). Ajoutons qu'à une heure où la bien mal nommée « post-vérité » semble jeter le discrédit sur toutes les sphères de l'information, il importe d'autant plus de distinguer les instrumentalisations haineuses des nouveaux réseaux (*Alt-right*), des réappropriations critiques mais constructives.

De ce point de vue nous pouvons réévaluer une certaine continuité entre différents mouvements culturels simulatifs selon des modalités diverses. Que ces derniers désignent une grande variété de dispositifs, exigeant des lectures singulières, ne doit pas cacher une communauté de simulation : les différents niveaux de scriptibilité et d'insufflation, toujours plus présents. L'observation de Guattari était annonciatrice des plus actuels parangons d'une culture ni populaire ni élitiste, dont une perception adéquate demande de prêter attention aux mouvements qui les régissent, à leur accélération, comme aux simulacres de sujets, individuels et collectifs, qu'ils informent.

chercheur indépendant

Thibaut.vaillancourt@gmail.com

BIBLIOGRAPHIE

Articles

DEBAISE, Didier (2004). « Le langage de l'individuation », *Multitudes*, n° 18, 101-106.

DESCOMBES, Vincent (1978). « La vérité du vrai », *Critique*, n° 369, 156-164.

KLOSSOWSKI, Pierre (1970). « Protase et Apodose », *L'Arc*, n° 43, 8-20.

KOSMICKI, Guillaume (2010). « Musique techno, mix, sample », *Gradhiva*, n° 12, 99-115.

LATOUR, Bruno et LOWE, Adam (2011). « La migration de l'aura ou comment explorer un original par le biais de ses fac-similés », *Intermédialités*, n° 17, 173-191.

SOURIAU, Étienne (1951). « La structure de l'univers filmique », *Revue internationale de filmologie*, n° 7-8, 231-240.

WAELTI, Slaven (2015). « Simulation et souveraineté. Bataille, Klossowski, Kittler », *Europe*, n° 1034-1035, juin-juillet 2015, 115-139.

Ouvrages

BAUDRILLARD, Jean (1972). *Pour une critique de l'économie politique du signe*, Paris : Gallimard.

BAUDRILLARD, Jean (1981). *Simulacres et Simulation*, Paris : Galilée.

BENJAMIN, Walter (2000). *Œuvres*, t. III. Traduit de l'allemand par M. De Gandillac, R. Rochlitz et P. Rusch, Paris : Gallimard.

BERTETTO, Paolo (2015). *Le Miroir et le simulacre. Le cinéma dans le monde devenu fable*. Traduit de l'italien par A. Scicchitano et H. Carquain, Rennes : Presses universitaires de Rennes.

CASSIN, Barbara (1995). *L'effet sophistique*, Paris : Gallimard.

DELEUZE, Gilles (1968). *Différence et répétition*, Paris : Presses universitaires de France.

DELEUZE, Gilles (1969). *Logique du sens*, Paris : Minuit.

DELEUZE, Gilles (1985). *Cinéma 2. L'image-temps*, Paris : Minuit.

DELEUZE, Gilles, Félix GUATTARI (1991). *Qu'est-ce que la philosophie ?*, Paris : Minuit.

DERRIDA, Jacques (1993). *Spectres de Marx*, Paris : Galilée.

FERNANDEZ PORTA, Eloy (2007). *Afterpop : La literatura de la implosion mediatica*, Cordoba : Berenice.

GENETTE, Gérard (1982). *Palimpsestes, La littérature au second degré*, Paris : Seuil.

GUATTARI, Félix (1989). *Les trois écologies*, Paris : Galilée.

HEINICH, Nathalie (1993). *Du peintre à l'artiste*, Paris : Minuit.

KEMP, Martin (2012). *Christ to Coke. How Image Becomes Icon*, Londres : Oxford University Press.

KLOSSOWSKI, Pierre (1965). *Le Baphomet*, Paris : Mercure de France.

KLOSSOWSKI, Pierre (1969). *Nietzsche et le cercle vicieux*, Paris : Mercure de France.

KLOSSOWSKI, Pierre (1984). *La Ressemblance*, Marseille : Ryôan-ji.

LYOTARD, Jean-François (1971). *Discours, Figure*, Paris : Klincksieck.

LYOTARD, Jean-François (1973). *Des dispositifs pulsionnels*, Paris : 10/18.

LYOTARD, Jean-François (1974). *Économie libidinale*, Paris : Minuit.

MATTÉI, Jean-François (1983). *L'Étranger et le Simulacre. Essai sur la Fondation*

de l'ontologie platonicienne, Paris : Presses Universitaires de France.

MORIZOT, Baptiste (2016). *Pour une théorie de la rencontre. Hasard et individuation chez Gilbert Simondon*, Paris : Vrin.

NIETZSCHE, Frédéric (1985). *Le crépuscule des idoles*. Traduit de l'allemand par Henri Albert, Paris : Garnier-Flammarion. [1888].

PLATON (1969). *Le Sophiste*. Traduit du grec ancien par E. Chambry, Paris : Garnier-Flammarion.

SIMONDON, Gilbert (1989). *L'individuation psychique et collective*, Paris : Aubier.

STOICHITA, Victor (2008). *L'Effet Pygmalion : pour une anthropologie historique des simulacres*, Genève : Droz.

VERNANT, Jean-Pierre (1979). *Religions, histoire, raisons*, Paris : Maspero.