

## Comme des marins en pleine mer.

Steve Rushton

Il est rare qu'une centre d'art consacré deux années entières de manifestations diverses à un auteur ou un artiste. C'est ce qu'a fait STROOM à La Haye, qui a consacré les années 2006 – 2008 à la figure et à l'œuvre de Walther Neurath, philosophe, économiste, réformateur et inventeur, avec Gerd Arntz, des ISOTYPES. Deux années de conférences, de workshops, de colloques, de rassemblement et de numérisation de données inédites (After Neurath), ponctuées par une suite d'expositions : en 2007, *After Neurath : Like Sailors on the Open Sea*, conçue par Steve Rushton, qui rassemblait, autour de Gerd Arntz, des travaux d'artistes contemporains offrant un prolongement au projet de démocratisation par le graphisme inventé par Neurath et Arntz (Stephan Dillemath, Alice Creischer & Andreas Siekmann, Bureau d'Études, Thomson & Craighead...); *After Neurath : The Global Polis*, organisée par Nader Vossoughian en 2008, qui interrogeait la dimension architecturale et urbanistique de l'œuvre de Neurath. Pourquoi un écrivain, un éditeur comme Steve Rushton, animateur de la revue DotDotDot, s'est-il ainsi impliqué dans ce travail de redécouverte ? c'est ce qu'il explique dans ce texte, publié en une première version dans le numéro 14 de DotDotDot.

# Comme des marins en pleine mer.

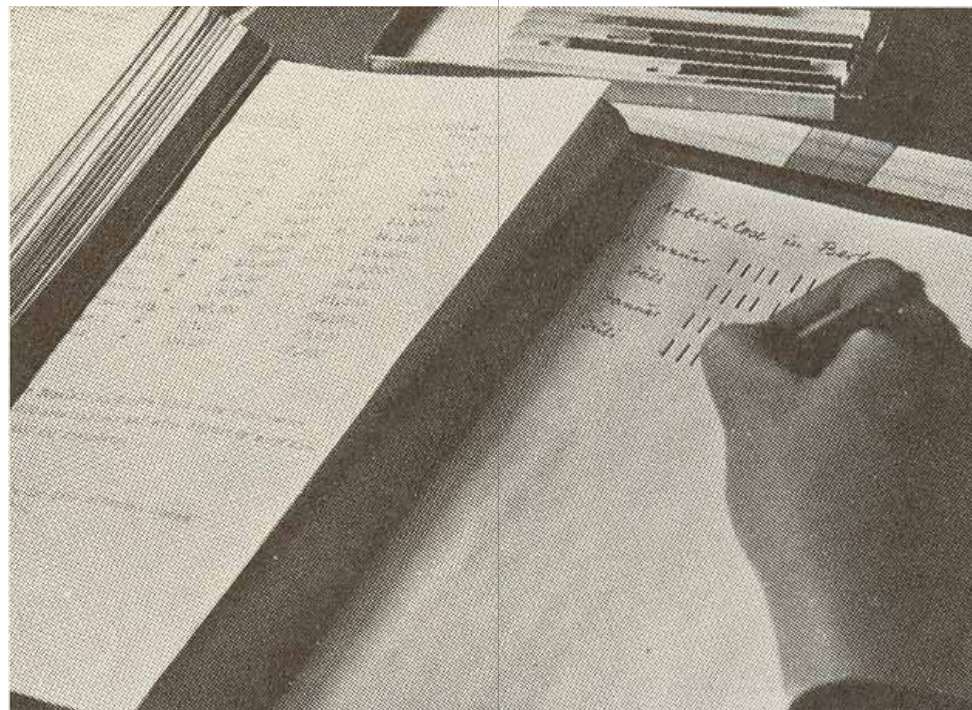
Steve Rusthon

## 1 – Code

On présente généralement l'œuvre du philosophe utopiste Otto Neurath de la manière suivante :

Otto Neurath (1882 – 1945), philosophe des sciences, sociologue et économiste politique, est l'une des figures centrales du cercle de Vienne, positiviste logique et phare du mouvement pour « l'Unité de la science ». On peut également lui attribuer l'invention, dès les années 1930, d'un système nommé l'ISOTYPE (International System of Typographic Picture Education, ou Système international d'éducation par l'image typographique), une méthode pour représenter les informations quantitatives par des icônes faciles à interpréter. L'ISOTYPE est le précurseur des pictogrammes, ces signes que nous voyons tous les jours dans les aéroports et sur les portes des toilettes.

Si rien de ce qui précède n'est faux en soi, l'angle adopté omet certains aspects parmi les plus importants de l'ISOTYPE et ne nous renseigne pas sur l'importance et l'ampleur de la pensée de Neurath. Le premier problème de cette présentation, c'est qu'elle situe l'ISOTYPE comme un point fixe dans l'histoire. Dans cette version, l'ISOTYPE devient une curiosité historique, une étape dans la progression vers un système plus efficace – le pictogramme. Ce scénario – là est utile, le lecteur s'y retrouve facilement, parce que nous avons une expérience quotidienne des pictogrammes et parce que c'est en partie grâce à Neurath qu'en général nous ne nous perdons pas dans les aéroports ou que nous ne prenons pas la mauvaise porte des toilettes. Mais ce récit – là ne



nous permet pas de saisir la différence entre les ISOYPES et les pictogrammes ni de saisir la réelle pertinence de l'ISOTYPE aujourd'hui.

Dans cette photographie, une collaboratrice de l'atelier de Neurath travaille, sur deux feuilles de papier, à la phase initiale de la production de l'ISOTYPE. Sur la feuille de gauche, elle a inscrit une série de nombres. Ce sont les données brutes, le code. Sur la feuille de droite elle trace une suite de symboles qui traduisent les statistiques en images. C'est l'interface. La relation entre les données brutes et l'ISOTYPE est donc analogue à celle qui existe entre le code que vous verriez apparaître si vous tapiez « Afficher le code-source » et ce que vous donne à voir l'interface de la même page – Web.

C'est parce que l'ISOTYPE assure la conversion de l'information en images qu'il nous propose un mode de visualisation c'est-à-dire un mode d'attention très contemporain : ce sont les technologies visuelles du genre de

l'ISOTYPE qui nous ont appris à « naviguer » du regard<sup>1</sup>. La structure logique de l'ISOTYPE est celle du transcodage par le logiciel : elle engendre cette technologie particulière du regard que nous empruntons chaque fois que nous naviguons sur le Web ou feuilletons un magazine. Bien entendu un mode d'attention est beaucoup plus insaisissable qu'un pictogramme, quoique ses implications soient autrement plus profondes.

Dès sa conception l'ISOTYPE se conforme à la logique du code qui le constitue : il est sériel, il forme des motifs, il fournit des gabarits, il est composé d'éléments interchangeable. C'est ce principe qui a permis, par exemple, la production de 500 versions d'une exposition sur la tuberculose dans toutes les grandes villes américaines en 1936, ou encore la possibilité de reconfigurer différents élé-

ments provenant d'une base de données d'images accumulées au fil du temps. Pour nous, la logique de l'ISOTYPE outrepassa sa technologie, comme elle outrepassa les circonstances historiques qui l'ont vu naître : elle nous habite, elle change notre manière de regarder les choses – car notre approche de la production et de l'organisation de la société, au xx<sup>e</sup> siècle, est structurée par des unités matérielles du discours du genre de l'ISOTYPE.

## 2 – Encyclopédie

« C'est l'encyclopédie, non pas le système, qui est le véritable modèle de la science en tant que tout »<sup>2</sup>

Face à la pléthore d'activités d'Otto Neurath, il est difficile de lui donner un titre simple : l'appeler « philosophe » passerait à côté de certaines de ses activités (et c'est un titre dont il n'encourageait pas l'usage) tout comme « ingénieur social » ou même « inventeur de l'ISOTYPE », voire par extension, « grand père du pictogramme ». En réalité, Neurath est en permanence à cheval sur plusieurs catégories qu'il tente justement d'unifier.

Mais on peut rassembler les diverses activités de Neurath si on le conçoit comme un penseur de l'encyclopédie – l'encyclopédie comme projet (un projet qu'il n'a pu porter à son terme), c'est le cœur de son œuvre : l'organisation de la connaissance ou, plus précisément, la contextualisation des données. Car Neurath se percevait lui-même comme le continuateur de la tâche initiée par les Lumières, celui qui allait clarifier, préciser le travail de « décontamination » du langage de toute terminologie métaphysique et de fondation d'une conception scientifique du monde (comme en témoigne l'*Atlas Universalis*, de Leibniz, demeuré inachevé) que devait assurer l'usage d'une combinaison de textes et d'images propre à exposer une conception anti-métaphysique, scientifique, du

1 Frank Hartmann, *The Quest for an "Inclusive Form of the Icon"*, Colloque « After Neurath », Stroom, La Haye, 2006

2 Neurath cité dans : « Atlas, Cities, Mosaics » par Walter Tega, dans *Encyclopedia and Utopia The Life and Work of Otto Neurath*, sous la direction de Nemath et Stadler, Ed. Kluwer, 1996, p. 65

monde (comme la *characteristica universalis* de Leibniz proposait un mode de constitution d'une sorte de texte – image).

Les notions de la caractéristique universelle et de l'*Atlas universalis* ont un impact important sur Otto Neurath. L'*Atlas* représente une nouvelle ambition au sein du projet de l'Encyclopédie: il reconnaît le fait que différents termes spécialisés occupent des registres différents et envisage la complexité accrue du savoir comme un problème qui mérite d'être abordé; ainsi, il s'agit par la suite d'une question d'accès et de traduction, l'enjeu de l'encyclopédie devenant relatif à l'orientation du savoir (nous parlerions aujourd'hui de contextualisation); ainsi l'ISOTYPE et la caractéristique universelle représentent tous deux des enjeux logiciels.

### 3 – Marins

« Nous sommes comme des marins qui doivent reconstruire leur navire au grand large, sans jamais pouvoir le désarmer en cale sèche, afin de le reconstruire à partir de ses meilleurs élément »<sup>3</sup>

Cette métaphore, Neurath la reformule à plusieurs reprises, dans diverses circonstances, entre 1913 et 1944. Qu'il se réfère à l'empirisme logique, à la visualisation des statistiques ou à l'unité de la science, il nous offre une métaphore pour penser notre intelligence du monde. Nous naissons dans des systèmes constitués de savoir, de langage et d'économie, ils nous définissent collectivement, mais il nous est aussi donné la possibilité de jouer un rôle actif, de participer à la production du navire sur lequel nous sommes embarqués.

Si, pour le conditionnaliste Neurath, l'ordre social, les rationalisations scientifiques et les propriétés médiatrices du langage tressent un flux en perpétuel changement, il est néanmoins toujours possible de livrer un tableau exhaustif du monde, dans la mesure où nous pouvons

rendre le monde compréhensible en prélevant des éléments existant du bateau et les réorganiser. Il ne cherchait pas à promouvoir une théorie globale qui se serait appliquée à tous les âges ou qui prédirait l'avenir, il plaidait pour une approche plus empirique (au sens de « ce qui est donné dans l'expérience »), voire pragmatique: produire des technologies visuelles et textuelles qui rendent justice aux conditions matérielles qui formatent la vie des gens, qui en permettent la compréhension et rendent possibles des mises en relations de ce qui semblait complètement opaque jusque-là. Cette vision n'a connu que des réalisations partielles, par exemple dans le travail accompli pour le projet de musée développé par Neurath durant la première guerre mondiale, au Musée socio-économique de Vienne (*Gesellschafts- und Wirtschaftsmuseum*) dans les années 1920 – 30, ou dans les diverses manifestations de son « Musée de l'avenir » – des expositions itinérantes qui devaient aller au peuple et qu'on pouvait reproduire puisqu'elles étaient constituées d'éléments interchangeables qui autorisaient variations et contingence. C'est cette vision que nous reconnaissons dans des publications comme *L'atlas* (1930), *International Picture Language* (1936), *Modern Man in the Making* (1939) ou l'*Encyclopédie de la Science Unifiée*, restée inachevée. Mais si la vision de Neurath n'a connu que des réalisations partielles, nous pouvons cependant y reconnaître une cohérence dans la méthode, une épistémologie, née au siècle des Lumières, qui se prolonge au-delà du projet moderniste, jusqu'à nos jours.

### 4 – Héritage

« La somme totale du bonheur humain est trop petite. Elle devrait être plus grande »<sup>4</sup>

L'ISOTYPE était une tentative pour rendre intelligible aux masses des informations complexes, sous une forme qui combine des images succinctes et une sélection de mots. Ce faisant, il avait aussi en vue la réduction de la complexité que devait assurer une série d'unités élémentaires d'information, susceptibles d'être comprises par le sens commun (bien qu'il ne s'agisse pas de vérités universelles), et mettant en relation des éléments apparemment disparates. L'encyclopédiste Neurath essaie « d'établir le contact entre les disciplines », « de remédier à la pluralité des langages », « de bâtir des ponts entre les sciences »<sup>5</sup>. Il n'était pas le seul à explorer les voies de l'unification et de la simplification: Charles Kay Ogden, par exemple, invente alors l'anglais BASIC, une réduction du vocabulaire anglais à 800 mots (Neurath rédige *International Picture Language en Basico*), et le *Mundaneum* de Paul Otlet est un projet de rassemblement de la somme des connaissances humaines en même temps qu'un système de renvoi et de références croisées.

Ces divers projets peuvent apparaître comme les reliques monumentales d'une conception positiviste du monde aujourd'hui dépassée, comme des utopies par trop contraires à notre réalité. Mais je voudrais inciter à les considérer sous un autre jour ces objets d'histoire: sous un point de vue qui leur donne aujourd'hui une nouvelle vie. Ce qu'ils nous proposent, ce sont des modèles pour penser les problèmes de communication en termes de logiciels: des systèmes de trans-

codage qui re-présentent des informations existantes et autorisent de nouvelles formes de médiation.

Si l'ISOTYPE, le BASIC English ou le système de classification documentaire de Paul Otlet peuvent être perçus comme des logiciels, ils souffrent également des défauts du logiciel: le logiciel formate la circulation du savoir – ce qu'on peut dire et ne pas dire, les questions qu'on peut poser et celle qu'on ne peut pas poser. C'est ainsi que les FAQ (ou « questions fréquentes ») d'un site Web sont généralement les *seules* questions possibles.

Pourtant, j'irai jusqu'à suggérer que l'ISOTYPE nous invite à penser en dehors des gabarits établis et pose des questions qui sont d'actualité dans la communauté « open source » (logiciel libre collaboratif): quelles questions devrions-nous poser au monde, et quelles technologies serait appropriées à ces questions? c'était cela l'enjeu des ISOTYPES, et c'est en prenant ces questions au sérieux qu'ils tentaient d'augmenter la « somme totale de bonheur humain ».

Ce texte est une version retravaillée de l'article « Like Sailors on the Open Sea » parue pour la première fois dans *Dot, Dot Dot* numéro 14, été 2007.

Translated by Gabriel Baldessin

Steve Rushton est écrivain, éditeur et commissaire d'exposition. Il a publié *The Milgram Re-enactment* (Revolver, Frankfurt, 2003); *Interlude: The Readers Traces* (avec Mariana Castillo Deball, Jan van Eyck Academy/Revolver, Frankfurt, 2005); *Experience, Memory, Re-enactment* (avec Anke Bangma et Florian Wuest, Piet Zwart Institute, Rotterdam/Revolver, Frankfurt, 2005); *Philip, a Novel* (Project Art Centre, Dublin/Critical Voices, Dublin 2006); *He Lived in a Duplex* (avec Hubert Czerepok, 2007). Il anime un atelier d'écriture au Piet Zwart Institute à Rotterdam depuis 2003 et a enseigné la théorie des médias à la Greenwich University de Londres en 2005–2006. Steve Rushton a écrit pour un grand nombre de magazines au nombre desquels « Dot Dot Dot », « Metropolis M. », « Mute », « Cascolssues », et « Camera Austria ». Il a également co-fondé le magazine londonien « everything Magazine » (1992–2000). Il est curateur du projet After Neurath: « Like sailors on the open sea » (Stroom, La Haye, 2006–2007).

3 Otto Neurath, « Protokollsätze » in *Erkenntnis*, 3, 1932–33, p. 206.

4 Neurath dans *Encyclopédie et Utopie*

5 Neurath in Tega, *op. cit.*, p. 64.

→ <http://steverushton.wordpress.com>