

L'économie politique de l'appartenance et la logique de la relation Brian Massumi

Paru dans *Gilles Deleuze*,
sous la direction de Isabelle Stengers
(Paris : Vrin, 1998), pp. 119-140, traduit par Isabelle Stengers.

Qu'est-ce qui est venu en premier ? L'individu ou la société ?
Lequel est la poule et lequel est l'oeuf ?

La théorisation culturelle et sociale a trop souvent procédé comme si ces questions étaient un point de départ raisonnable. Il y a ceux qui examinent d'abord l'individu et s'arrêtent aux plumes. Lorsque des notions telles que fonction, échange, contrat ou raison sont utilisées pour expliquer la constitution de la société, l'individu est la poule. Le geste inaugural fait disparaître la société en évoquant un troupeau atomisé d'individus qui fabriquent des relations les uns avec les autres sur la base d'une reconnaissance normative des besoins partagés et des biens communs. Ces approches « fondationnelles » ont fait l'objet d'une critique sans pitié, en particulier avec les théoriciens de la déconstruction, parce qu'elles renvoient plus ou moins explicitement à un mythe des origines. Mais ce que l'on n'a pas assez souvent remarqué est que les approches qui se définissent contre le « parti des poules » sont, sur leur mode propre, tout autant fondationalistes. Les approches qui privilégient des notions comme la structure, le symbolique, le système sémiotique regardent d'abord ce que les autres mettent en second : le cadre intersubjectif. La société prend maintenant la place d'un a priori, d'un principe d'intersubjectivité qui fait éclore des oeufs-sujets. Le « fondement » dans ce cas n'est pas une origine mythique, mais c'est tout aussi bien un fondement. Il traduit une inversion du premier type de fondationalisme. Le geste original, cette fois, fait disparaître l'individu, de telle sorte qu'il revienne en tant que déterminé par la société et non plus en position de la déterminer; L'individu est défini par sa « place » dans le cadre intersubjectif. Le fondement est transposé d'un axe temporel vers un axe spatial, il devient topographique, configuration du paysage social : nous ne sommes plus dans le « il était une fois » mais au royaume du « toujours déjà ». Selon cette approche, en effet, l'individu est en un sens pré-éclos, puisque la topographie qui le détermine est elle-même prédéterminée par une logique planifiée en termes de positions de base, de leurs combinaisons et de leurs permutations.

Arriva un troisième parti, mutant, qui considéra cette querelle comme à peu près aussi intéressante que la controverse swiftienne quant à la meilleure manière

d'attaquer un oeuf, par le gros ou par le petit bout. Pourquoi ne peuvent-ils pas voir que le mieux est de le prendre par le milieu ? Des théories récentes privilégient les notions d'hybride, de culture frontalière (« border culture ») ou de socialité « perverse » revalorisée (« queer theory »). Ces théories cherchent à désamorcer le scénario de la poule et de l'oeuf en valorisant l'intermédiaire. Le but ultime est de retrouver une place pour le changement, pour l'innovation sociale, qui ont été expulsés du nid par le mouvement en pince, d'une part par la détermination d'une norme de droit, et de l'autre par la détermination topographique d'un positionnement constituant. Mais dans la mesure où l'intermédiaire est conçu comme un espace d'interaction d'individus et de sociétés déjà constituées, le parti du milieu est reconduit à la carte des positions. Il a tendance à décrire l'intermédiaire comme mélange ou comme parodie du toujours déjà positionné. Le changement social est réduit à une dimension spatiale, relégué à une marginalité géographique précaire, où la mixture en fermentation bouillonne de permutations positionnelles non autorisées. De manière encore plus précaire, les théories de la subjectivité comme performance cantonnent le changement en des sites dont la « marginalité » se définit moins par le lieu que par l'évanescence de ruptures parodiques momentanées dénommées « subversion ». Comment la subversion pourrait bien réagir sur les positions de départ de manière à les modifier de manière durable devient un problème insoluble. Les concepts de mélange, de marge et de parodie conservent une référence nécessaire au pur, au centre, au sérieux et au premier degré, sans lesquels elles s'évaporent dans l'indétermination logique. Supprimez ses géniteurs et l'hybride disparaît : aucun concept n'a été construit qui permette de le comprendre pour lui-même. Le parti du milieu aboutit à la même chose que les deux autres : à la détermination. Dès que l'on a recours à la référence fondatrice que constitue la détermination, qu'elle soit détermination de quelque chose ou par quelque chose, qu'elle soit intentionnelle ou par défaut, le changement ne peut être compris que comme la négation de la détermination : ce qui est simplement indéterminé. Le dilemme hante les trois partis sur des modes différents et les apories que célèbre le post-modernisme l'élèvent au niveau d'une valeur.

Des énigmes de ce genre hantent d'autres couples oppositionnels que les théoriciens contemporains tentent de penser ou de contourner : le corps et la culture, la communauté et l'Etat, l'Est et l'Ouest.

Il existe peut-être une autre approche, pas très éloignée sur beaucoup de points du troisième parti mutant de l'hybride, mais qui aurait de nouveau muté, échappant à la détermination par une autre torsion philosophique. En un sens, la faiblesse des théories de la performance est une force. Faire exister le

changement sur un mode qui garde une référence nécessaire au déjà constitué maintient le rôle crucial des formations de pouvoir et marque un refus du spontanéisme ou du volontarisme. La difficulté vient de ce qu'aucun moyen n'a été proposé pour conceptualiser l'intermédiaire en tant qu'ayant une consistance logique, et même un statut ontologique, propres. La connexion nécessaire au déjà constitué devient alors une relation de dépendance filiale à laquelle la « subversion » doit sans cesse faire retour pour se ré-engendrer. Retour éternel du fondement.

Qu'est-ce que cela signifierait, conférer une consistance logique à l'intermédiaire ? Cela signifierait son inscription dans une logique de la relation. Car l'intermédiaire, en tant que tel, n'est pas un être qui se situe au milieu, c'est l'être *du* milieu - l'être d'une relation. Un être situé, qu'il soit au centre, au milieu ou aux marges, est un *terme* dans une relation. Insister sur le fait qu'une relation a un statut ontologique distinct de celui de ses termes peut sembler bizarre. Mais comme l'oeuvre de Gilles Deleuze l'a marqué de manière répétée, c'est bel et bien un pas indispensable pour construire un concept du changement qui en fasse quelque chose de plus, ou quelque chose d'autre, qu'une négation, une déviation, une rupture ou une subversion. L'hypothèse normale est que les termes d'une relation précèdent leur mise en relation, sont déjà constitués. La mise en relation se bornant à réaliser des configurations externes qui étaient déjà implicites, en tant que possibilités, dans la forme des termes préexistants. Vous pouvez donner un nouvel arrangement au mobilier, et même le déménager vers un nouveau lieu. Mais vous aurez toujours les mêmes vieux meubles. Faire l'hypothèse que les termes précèdent la relation est un trait commun des approches que l'on caractérise comme empiriques. Prendre des termes déjà donnés, extraire de leur forme un système permutationnel de places implicites, projeter ce système en un point métaphysique qui précéderait - ce sont des opérations communes, selon des modes variables - aux approches phénoménologiques et structuralistes, et à beaucoup d'approches post-structuralistes. Toutes opèrent par décalque à partir du déjà constitué afin d'expliquer sa constitution, et font fonctionner une logique de lapsus temporel, un cercle herméneutique vicieux. Ce qui tombe avec le lapsus est, une fois de plus, le changement.

C'est seulement lorsqu'est affirmée l'extériorité de la relation à ses termes que des absurdités comme la poule et l'oeuf peuvent être évitées et que l'on peut faire diverger la discussion d'une référence compulsive au fondement et à ce qui le nie vers une pensée qui engage le changement comme tel, l'entre-deux non fondé et sans médiation du devenir. Nulle part n'est plus évidente la nécessité d'une telle divergence que lorsqu'il s'agit de traiter de termes comme « corps » et

« culture », « individu » et « société ». Est-il possible de concevoir un individu indépendamment d'une société ? Ou une société sans individus ? Les individus et les sociétés ne sont pas seulement inséparables du point de vue empirique, ils sont strictement simultanés et consubstantiels. Il est même absurde d'en parler en utilisant des notions de médiation, comme s'il s'agissait d'entités discrètes entrant en relation extrinsèque les unes avec les autres. Et bien plus encore de se demander quel terme prime sur l'autre dans la détermination de la stabilité et du changement. Mais s'ils ne peuvent être pris comme termes d'une relation extrinsèques, peut-être peuvent-ils être conçus comme produits, effets, co-dérivés d'une relation immanente qui serait le changement en lui-même. En d'autres termes, il pourrait être conçu comme émergences différentielles à partir d'une multiplicité relationnelle qui fait un avec le devenir - et avec l'appartenance. De ce point de vue, les « termes » pourraient bien avoir une allure très différente, de telle sorte qu'il pourrait être nécessaire de les redéfinir en profondeur, de les réajuster, voire peut-être de s'en passer. Ce qui suit n'est qu'un début.

Commençons par un exemple : le ballon de Michel Serres. On sait que Bruno Latour a repris le concept de quasi-objet que Serres avait introduit à partir de l'exemple d'un ballon dans un match de football. Serres et Latour utilisent ce concept pour remettre la relation entre le sujet et l'objet sur le métier à penser. Plus récemment, Pierre Lévy a utilisé le même exemple pour redéployer la relation entre l'individu et la collectivité. Ce qui suit dérive de Lévy et s'oriente vers la notion d'une individuation collective autour d'un point de catalyse. J'appellerai ici ce point non pas quasi objet mais sujet partiel.

A la question de savoir ce qui fonde une formation telle qu'un sport ou ce que sont ses conditions d'existence, une réponse évidente serait « les règles du jeu ». Mais dans l'histoire du sport, comme à peu près pour toutes les formations collectives, la codification des règles *suit* l'émergence d'un proto-sport non formalisé qui exhibe un large spectre de variations. Les règles du jeu formelles capturent et soumettent les variations. Elles cadrent le jeu et lui donnent la forme rétrospective d'un ensemble de relations constantes entre des termes standardisés. Une codification est un cadrage dérivé qui s'arroge le rôle de fondement. On peut se demander si tous les fondements ne sont pas de cette nature : un cadre régulateur venant après coup plutôt qu'un fondement effectif. Dès lors qu'elles s'appliquent, les règles façonnent effectivement le jeu et le règlent, elles le précèdent. Leur présence a beau être rétrospective, ou fictive, mais elle n'en est pas moins effective. Elle a toute la réalité d'une formation de pouvoir.

Si les règles sont des captures après coup qui prennent la préséance, d'où la prennent-elles ? Du processus d'où le jeu a réellement émergé et qui continue à le faire évoluer dans la mesure où des circonstances se produisent qui forcent la modification des règles. Les règles fondatrices suivent des forces de variation auxquelles elles s'appliquent. Ces forces sont endémiques au jeu et constituent les véritables conditions de son émergence. Les règles déterminent le jeu du point de vue formel mais elle ne le conditionnent pas (elles sont sa cause formelle, non sa cause efficiente).

Et donc quelles sont les conditions ? Très simplement un champ. Pas de champ, pas de jeu, et les règles perdent alors leur pouvoir. Le champ est ce qui est commun au proto-jeu et au jeu formalisé, ainsi qu'aux versions informelles du jeu qui coexistent avec le jeu officiel et à toute évolution future du jeu. Le champ comme condition commune à toute variation est non formalisé mais non pas dénué d'organisation. Il a l'organisation minimale que constitue une polarisation. Le champ est polarisé par deux attracteurs : les buts. Tout mouvement dans le jeu prendra place entre les pôles et mènera vers l'un ou vers l'autre. Ce sont des limites physiques. Le jeu s'arrête lorsque le ballon manque un but ou lorsqu'il va au but. Les buts n'existent pour le jeu que tendanciellement, comme inducteurs de mouvements directionnels dont ils marquent les limites extérieures (atteintes avec succès, ou ratées). Les buts polarisent l'espace qui existe entre eux. Le champ du jeu est un entre-deux de mouvements chargés. Les buts sont les signes de l'attraction polaire qui est le moteur du jeu. Ils fonctionnent en *induisant* le jeu. Le champ au sens littéral, le sol gazonné qui s'étend entre les buts, est aussi un signe-limite inducteur plutôt qu'un sol en un quelconque sens fondateur. Le jeu en lui-même n'a ni fondement ni limite. Il prend place au-dessus du sol-limite et entre les buts-limites.

Mettez deux équipes sur un terrain gazonné avec des buts à chaque extrémité, et vous obtenez une tension immédiate, palpable. L'attraction dont les buts et le sol sont les signes inducteurs est invisible et non substantielle : c'est un champ déformable de forces activé par la présence de corps à l'intérieur des limites-signes. La polarité des buts définit chaque point du champ et chaque mouvement dans le champ en termes de forces - spécifiquement comme mouvement potentiel du ballon, et des équipes, vers le but. Lorsque le ballon approche un but, l'intensité du jeu atteint un sommet. Chaque geste des joueurs est hyperchargé, vers le tir au but ou pour le repousser. Le ballon est chargé au plus haut degré par le mouvement potentiel vers le but, par sa position dans le champ, par la directionnalité collective de l'équipe toute entière orientée par le but à marquer. La moindre erreur, la moindre faute de calcul dépotentialisera ce mouvement.

Lorsque cela arrive une décharge de tension aussi palpable que la montée en charge qui l'a précédée se propage à travers le terrain.

Si les piquets du but, le sol et la présence des corps humains induisent le jeu, le ballon le catalyse. Le ballon fait foyer pour chaque joueur, il est l'objet de chaque geste. Apparemment, lorsqu'un joueur frappe le ballon, le joueur est le sujet du mouvement et la ballon son objet. Mais si par sujet nous entendons le point où se déploie un mouvement tendanciel, il est clair que le joueur n'est pas le sujet du jeu. C'est le ballon. Les mouvements tendanciels du jeu sont collectifs, ce sont des mouvements d'équipe, et leur point d'application est le ballon. Le ballon organise l'équipe autour de lui. Où et comment il rebondit potentialise ou dépotentialise sur des modes différentiels le terrain entier, fait monter ou descendre l'intensité des efforts des joueurs et du mouvement de l'équipe. *Le ballon est le sujet du jeu.* Plus précisément, le sujet du jeu est les déplacements du ballon, et la modification continue du champ de potentiel qu'entraînent ces déplacements. Le ballon, en tant que chose, est l'objet marqueur du sujet : son signe. Comme les buts et le sol, le ballon comme terme substantiel double le sujet du jeu, qui est lui-même invisible et non-substantiel, point de catalyse d'un champ de force, point chargé du potentiel.

Puisque le ballon n'est rien sans le continuum du potentiel qu'il double, puisque son effet dépend de la présence physique d'une multiplicité d'autres corps et d'objets de types variés, puisque les paramètres de l'action sont réglés par l'application de règles, l'objet-signe catalytique peut être appelé un sujet partiel. Le sujet partiel catalyse le jeu comme tout mais n'est pas lui-même un tout. Il attire et organise les joueurs, définissant leur rôle effectif dans le jeu et l'état d'ensemble du jeu à tout moment en termes des mouvements potentiels des joueurs par rapport à lui. Le ballon met les joueurs en mouvement. *Le joueur est l'objet du ballon.* Il est vrai que c'est le joueur qui frappe le ballon. Mais le ballon doit être considéré en quelque sorte comme un acteur autonome parce que les effets globaux sur le jeu que produisent ses déplacements ne peuvent être produits par aucun autre élément du jeu. Lorsque le ballon est en mouvement, le jeu tout entier est en mouvement avec lui. Ses déplacements sont plus qu'un mouvement local, ils sont un événement global.

Si le ballon est un sujet partiel, chaque joueur est un objet partiel. Le ballon ne s'adresse pas au joueur comme à un tout. Il s'adresse aux yeux du joueur, à ses oreilles, à son toucher par des canaux sensoriels séparés. Ces impressions sensorielles ne sont pas synthétisées en une totalité subjective mais en un état de disponibilité intensive pour une réponse réflexe. La réponse s'exprime à travers une partie particulière du corps, dans le cas du joueur de football, par le pied. Le

ballon s'adresse au joueur sur un mode limité, un type spécifique de possibilité d'action flue à travers le corps du joueur en suivant des canaux très particuliers. Frapper le ballon est sans doute une expression, mais ce n'est pas le joueur qui s'exprime. C'est une « ex-expression » du ballon, au sens étymologique, puisque la catalyse attractive du ballon « extrait » la frappe du corps du joueur et définit son effet expressif sur le jeu global. Le corps du joueur est un point nodal d'expression : non le sujet du jeu mais un canal matériel pour la catalyse d'un événement affectant l'état global du jeu. Alors que le ballon est le catalyseur et les buts les inducteurs, le point nodal d'expression est un transducteur, un canal pour la transformation d'un mouvement physique local en un autre mode énergétique, celui d'une énergie potentielle. A travers la frappe, se produit une transduction de la force physique humaine en événement non-substantiel, déchargeant un potentiel qui réorganise le champ des mouvements potentiels tout entier.

Les joueurs, dans l'échauffement du jeu, sont extraits d'eux-mêmes. Une joueuse qui est consciente d'elle-même au moment où elle frappe, rate son coup. La conscience de soi est la condition négative du jeu. Le sens réflexif que les joueurs ont d'eux-mêmes est une source d'interférence qui doit être minimisée pour que rien ne trouble le flux du jeu à travers les canaux. Lorsqu'une joueuse se prépare à frapper, elle ne regarde pas tant le ballon *qu'au-delà du ballon*. Elle évalue sur un mode réflexe (plutôt que réflexif) le mouvement potentiel de la balle. Ceci suppose un calcul instantané de la position de chaque joueuse sur le terrain *en relation les unes avec les autres*, en relation avec le ballon et en relation avec les deux buts. Ceci est par nature de l'ordre de la perception vague plutôt que du calcul conscient car il y a trop de termes pour qu'ils soient traités de manière réflexive, et chaque terme est une variable plutôt qu'une constante. Comme les joueurs sont en mouvement perpétuel, leur relation les uns avec les autres, avec le ballon, avec les buts est également en flux constant, trop complexe pour faire l'objet d'une mesure mais seulement d'un enregistrement sous forme de tourbillons d'intensité qui se font et se défont, au milieu desquels surgit une voie pour un mouvement potentiel du ballon. Le joueur doit laisser son corps entraîné synthétiser ses impressions perceptuelles séparées en un sens global de l'intensité. Le sens de l'intensité sera vague mais orienté de manière à extraire de ce corps une expression réflexe d'exactitude maximale. Il regarde au-delà du ballon - sentant directement le potentiel comme tel, comme un degré d'intensité non mesurable mais sur lequel il est possible d'agir, qui affecte le continuum polarisé du terrain. Le joueur doit se réduire lui-même à un canal du jeu. La subjectivité du joueur est déconnectée alors qu'il fait pénétrer le champ de potentiel dans sa sensation et qu'il y entre comme sensation. Du point de vue du jeu, le joueur est

cette sensation. La sensation est une canalisation du champ de potentiel en une action locale à partir de laquelle se produit à nouveau une transduction créant une reconfiguration globale du champ de potentiel. La sensation est le mode sous lequel le potentiel est présent dans le corps percevant. Le joueur ne joue pas sur le sol. Il perçoit, au-delà de lui et au-delà du ballon, le champ de potentiel, non substantiel, réel mais abstrait. Son jeu est en prise directe avec le champ de potentiel.

Ce serait une erreur que d'identifier le réflexe avec quelque chose de purement physique. La perception ne se réduit jamais à une simple impression. Elle est toujours composée. Chaque impression est criblée de fragments d'intentions et de mémoires conscientes, la plupart portant à ce moment là sur la stratégie de jeu prévue - des miroitements de réflexion et de langage. Ces fragments ne donnent pas son cadre à la perception mais entrent dans son champ sur un mode parcellaire, selon la séparation des canaux sensoriels qui collectent les impressions qui les portent. Les éléments fragmentaires se remélangent en un effet partagé. Vers cet effet, en cette sensation, se contractent dans le corps des niveaux hétérogènes, et de leur contraction sort *une* action - une unité de mouvement à travers laquelle leur multiplicité trouve une expression singulière. Le caractère physique du réflexe est le passage partagé à travers le corps d'un ensemble disparate d'éléments et de niveaux. Le « plutôt réflexe que réflexif » ne marque ni une exclusion ni une opposition mais plutôt une conversion. L'action réflexe est la différenciation de l'activité humaine, y incluse des éléments de réflexion et de langage, sa re-canalisation à travers le corps. Le corps ne joue pas un rôle d'objet, élément substantiel parmi d'autres, mais d'objet partiel, canal de conversion, transducteur des éléments substantiels du mélange en même temps que des fragments d'éléments déjà abstraits qu'ils transportent, en un potentiel senti.

Le potentiel étant senti, le joueur joue son champ sur un mode direct. Le potentiel est l'espace du jeu. Plus précisément, c'est une *modification* de l'espace. L'espace est le champ au sens littéral, le sol entre les buts. N'importe lequel et chacun des mouvements d'un joueur ou du ballon dans cet espace modifie la distribution du mouvement potentiel à travers lui. Chacune de ces modifications est un événement. Le jeu est la dimension événementielle doublant l'espace empirique des événements au sein duquel les termes substantiels en jeu interagissent physiquement. La dimension événementielle survole le sol, elle est entre les buts, entre le joueur et de tous côtés autour du ballon. C'est à travers elle que les éléments substantiels entrent en relation et effectuent des transformations globales. Elle n'est rien sans eux. Ils sont inertes et déconnectés

sans elle, une collection de simples choses, isolées malgré les éléments fragmentaires de réflexion et de langage qu'ils transportent. C'est la dimension événementielle du potentiel - non le système langagier et les opérations réflexives qu'il permet - qui effectue la mise en relation des éléments, leur appartenance les uns aux autres. Cette appartenance est une « abstraction » dynamique corporelle : du corporel « s'extrait » sa dynamique (« conversion transductive »). L'appartenance se produit sans médiation, elle est toujours en cours, jamais déjà-constituée. Elle est l'ouverture des corps les uns aux autres et à ce qu'ils ne sont pas - l'événement incorporel. En prise directe. C'est à dire en prise directionnelle, vecteur ontologique. La conversion transductive est un vecteur ontologique qui rassemble l'hétérogénéité des éléments substantiels, en même temps que les abstractions langagières déjà-constituées, et fait de leur mise ensemble la matière du changement.

Quoique la dimension événementielle du potentiel soit « entre » », elle n'a rien d'un hybride ou d'un mélange. Elle est inséparable de, et irréductible à, la collection des éléments substantiels et des éléments déjà-abstraits à travers le mélange inductif, catalytique, transductif desquels elle est libérée et reconfigurée. Le champ de potentiel est l'*effet* de l'entre-mélange contingent des éléments mais il est logiquement et ontologiquement distinct des éléments. En lui-même, il n'est pas composé de parties ou de termes en relation, mais de *modulations*, de modifications locales du potentiel qui entraînent une reconfiguration globale. Le champ de potentiel est extérieur aux éléments ou aux termes en jeu, mais il n'est pas à l'intérieur de quoi que ce soit d'autre que le potentiel qu'il est. Il est immanent. Il est l'immanence *des éléments substantiels du mélange à leur propre modulation continue*. *Le champ d'immanence n'est pas les éléments du mélange. Il est leur devenir. Appartenir, c'est devenir.*

C'est en apparence seulement que les joueurs se rapportent les uns aux autres empiriquement, comme des termes discrets mis en communication par la réflexion et le langage. Ils se rapportent les uns aux autres dans leur devenir collectif, un niveau ontologique distinct venant doubler leur être substantiel. C'est ce devenir collectif qui est la condition d'une formation comme le sport, trait commun au proto-jeu, au jeu officiel, aux versions officieuses qui coexistent avec ce dernier, et à toutes les variations qui pourront suivre. Quoiqu'il soit inséparable des éléments empiriques du mélange contingent desquels il est un effet, le champ d'immanence est extra-empirique - en excès par rapport au caractère substantiel des termes déjà-constitués. Comme une dimension du devenir qui rassemble le proto-jeu, le jeu contemporain et le jeu futur, il est aussi transhistorique - échappant à la clôture d'un moment historique particulier. Il est extra-empirique

et transhistorique mais il ne fonde rien. Car il est *l'effet contingent de ce qu'il conditionne*. Ceci est un cercle logique, mais non pas un cercle vicieux car c'est aussi un circuit ontologique autour d'une ouverture : une transition de phase entre le substantiel et le potentiel sans laquelle le mouvement serait une simple répétition de termes pré-donnés entrant dans des relations pré-autorisées, pré-méditées. Le circuit opère entre le substantiel - ou plus généralement l'actuel (y inclus les abstractions de signification déjà-constituées) - et le potentiel. La transition de phase entre actuel et substantiel est l'ouverture à travers laquelle la contingence empirique - l'entre-mélange de corps, de choses et de signes déjà-constitués - s'exprime comme devenir coordonné. Cette *expression* est la condition effective du changement collectif (appartenance ouverte).

Le changement est une relation émergente, le devenir sensible, dans les conditions empiriques du mélange, d'une modulation du potentiel. Après l'émergence vient la capture et la mise en contenu. Des règles sont codifiées et appliquées. Le mélange des corps, des objets et des signes est standardisé et régulé. Le devenir devient racontable et analysable : le devenir devient histoire.

C'est seulement en quittant l'histoire pour faire retour à l'immanence du champ de potentiel que le changement peut se produire. Même dans un sport codifié et régulé, une ouverture existe pour cela. Elle est appelée le style. Le style est ce qui fait le joueur. Ce qui fait d'un joueur une vedette est plus qu'une technique parfaite. La technique parfaite produit simplement un joueur compétent. A la perfection technique, la vedette ajoute quelque chose de plus. Peut-être une manière d'attirer l'attention des joueurs de l'équipe adverse, de les rendre conscients d'eux-mêmes et de les déstabiliser. Peut-être une feinte ajoutée à chaque coup sur le ballon. Ou une rotation imperceptible. De petits suppléments. Des moyens petits mais efficaces de biaiser avec les mouvements potentiels qui composent le champ. Le joueur-vedette est celui qui modifie les mécanismes attendus qui canalisent le champ potentiel. La vedette joue contre les règles. Non pas au sens où il les enfreindrait mais parce qu'il les contourne, ajoute au mélange chargé de petites contingences non réglées. Il ajoute des variations « libres » : « libres » au sens d'actions qui modulent sur un mode qui échappe aux règles du jeu. Le style d'une vedette est toujours une provocation pour l'arbitre, qui doit examiner et juger des suppléments à peine perceptibles, qui sont peu de chose pris séparément mais constituent un avantage par l'efficacité disproportionnée avec laquelle ils canalisent le potentiel. Si la provocation va trop loin, de nouvelles règles doivent être inventées qui subsument les trucs modulateurs. Prenons l'exemple d'un autre sport, le tennis. L'invention du service en puissance a poussé ce sport au bord de la crise - une crise d'ennui suscitées par

des jeux se réduisant à un échange - ce qui a entraîné des appels à une réforme du sport. La crise fut l'effet de styles individuels qui portent des noms tels que McEnroe et Borg.

C'est à travers les variations stylistiques libres qu'un sport déjà-constitué évolue. L'« individualité » du style est une individuation collective : c'est une individuation « collective » en raison de sa dépendance absolue à l'entre-mélange des éléments multiples et hétérogènes d'un sport. Et c'est une « individuation » collective parce que c'est le moteur de l'évolution du sport en ce qu'il a de singulier. Un style est l'individuation en germe *du sport*. Le corps individuel qui canalise le potentiel évolutif est un point nodal d'expression pour un devenir collectif. Un corps a du style dans et à travers son rôle d'objet partiel seulement. La vedette est celui qui se fond le plus efficacement dans le collectif, et vers son devenir. Ce devenir est inextricablement esthétique (stylistique) et ontologique (émergent) (Guattari).

La mention des arbitraires pistant les petits suppléments pourrait être assimilée à la reconnaissance voilée de ce que les règles du jeu sont bel et bien déterminantes. L'arbitre sur le terrain n'applique-t-il pas les règles et ne régule-t-il pas les mouvements ? N'en revenons-nous pas à la fondation sur le roc solide de la loi qui commande ?

Regardez ce que fait vraiment un arbitre. Un arbitre *arrête* l'action. L'arbitre arrête et réfléchit. L'intervention d'un arbitre est une interruption qui produit une ouverture pour une application des règles. Un type d'ouverture différent, en un mouvement inverse. Les règles, je l'ai déjà soutenu, sont rétrospectives. Elles constituent un suivi codifiant de l'émergence, suivi qui s'applique en retour sur le devenir. L'application opère l'isolation d'un mouvement sur un mode qui épingle la responsabilité de ses effets sensibles sur un corps jouant individuel. Ce dont ce mouvement et ce corps sont isolés est l'immanence du champ de potentiel. L'arrêt disciplinaire dépotentialise momentanément le champ de telle sorte que ses éléments intensifs *apparaissent* pour le regard entraîné comme des termes séparés en relation extrinsèque les uns aux autres. Les canalisations des modulations globales du champ, dont les conditions sont de part en part collectives, sont réduites à des mouvements locaux et à un effet déviant. C'est maintenant le joueur, non le sport, qui est individualisé par l'application disciplinaire, régulatrice, autorisée et reconnue par le groupe, des règles. Cette individualisation est une fiction - une fiction qui régule effectivement et présuppose l'interruption du jeu. C'est l'intervention d'une opération transcendante dans la variation continue du champ d'immanence qui fait apparaître les points nodaux d'expression comme des termes discrets, substantiels,

entretenant une relation extrinsèque les uns aux autres. Du point de vue des règles, la forme codifiable de cette relation extrinsèque détermine les propriétés intrinsèques du jeu : bon ou mauvais. Le champ d'immanence est interrompu par une opération transcendante qui institue un régime de mise en relation extrinsèque-intrinsèque présupposant l'interruption de la mise en relation immanente. L'ensemble autorisé des mouvements entre termes déjà-constitués est réaffirmé. La dimension du jeu est réduite à un espace répétitif de règles disciplinaires. Le changement, la variation, sont capturés et contenus. La modulation immanente du jeu fait place au modèle tout puissant du jeu.

La capture et la mise en contenu ne sont pas simplement négatives. Leur transcendance même devient un élément productif dans le mélange dont l'effet est le champ d'immanence. Les règles deviennent partie intégrante du jeu, sans cesser d'être une intervention transcendante. De même que, dans le réflexe, le langage devient corps, dans le jeu la transcendance comme telle devient immanente. Elle fait circuit dans l'immanence. Les règles sont l'organe de préservation du champ de jeu. Elles sont la condition de l'identité du jeu à travers sa répétition en séries en des temps et des lieux différents. Le caractère positif des règles tient à la préservation. Et leur caractère négatif également. Capturer et codifier fonctionne dans les deux sens. Négativement, ils arrêtent et contiennent la variation. Positivement, ils préservent le jeu dans la répétition. Si le jeu ne pouvait être répété, la variation n'aurait aucune chance de resurgir. Elle n'aurait aucune occasion de se réaffirmer. D'un point de vue (celui des producteurs de règle et des arbitres) la variation est un écart à l'identité. D'un autre point de vue, l'identité est un moment (un écart productif) dans la continuation de la variation.

Le second point de vue est créatif, ou esthétique. A ceci près que le créatif n'est pas un point de vue. Ce n'est pas une perspective sur le jeu, ou sur quoi que ce soit. C'est dedans. Un dedans dynamique. L'être d'un milieu collectif : l'appartenance en devenir. La perspective signe une séparation d'avec le changement. C'est la marque d'une capture qui codifie : une démarcation de l'espace d'interruption. *Une perspective est un espace d'anti-événement.* De même que la transcendance devient un élément productif dans le mélange auquel le champ est immanent, l'espace d'anti-événement de la perspective devient un élément productif de l'espace d'événement. Le sol inclut les points de vue pris sur lui. Officiellement parlant, que serait un terrain de football sans un arbitre ? Non officiel. L'inclusion de cet espace d'anti-événement dans l'espace d'événement ne permet pas seulement de qualifier les mouvements particuliers du jeu en termes de type (d'attribuer les propriétés intrinsèques de bon ou de mauvais en tant que

communs à autant de mouvements distincts que l'on veut). Elle typifie le jeu en tant que tel : en tant qu'« officiel », conforme. L'espace d'anti-événement injecte la *généralité* dans la *particularité* du jeu, avec laquelle il se fond en une expression de la *singularité* du jeu (le jeu en tant que *tel*, ce jeu... *un* événement). A travers la codification, l'histoire du jeu opère entre le niveau du général et celui du particulier. Le devenir du jeu est la conversion transductive du général-particulier (historique) en ce que le général-particulier n'est pas (singulier). En général, rien n'arrive. En particulier, des choses sont typiquement sur le point d'arriver ou sont déjà arrivées (bon, mauvais, gagner ou perdre). Mais « arriver » est singulièrement en-dehors de « tel » modèle ou type en tant que « celui-ci »; « un » événement arrive au-dessus, autour, entre. Dans le faire, dedans; dans l'ouverture de l'issue.

Outre celle de l'arbitre, il y a d'autres perspectives sur le jeu. Les fans eux aussi individualisent les joueurs et les équipes, leur attribuant des propriétés intrinsèques et ordonnant la série de leurs relations extrinsèques en une histoire linéaire reconnaissable (une progression modèle). Ce n'est pas par application régulatrice mais par implication affective que la perspective du public est incluse dans le jeu. L'excitation ou la déception du public dans le stade ajoute des éléments sonores au mélange qui contribuent directement à la modulation du champ de potentiel. La réaction du public est elle-même modulée par les individualisations cumulées du jeu par les spectateurs - leur connaissance déjà-constituée et leur attachement aux histoires des joueurs et des équipes.

La perspective des spectateurs TV est différente. Leurs individuations ne se déploient pas directement sur le champ du jeu. Tout au contraire, par l'intermédiaire du public de télévision, le jeu se déploie en-dehors de son propre espace d'événement, en un autre. Le jeu télévisé pénètre la maison comme un joueur domestique. Prenons l'exemple du football américain. Au Super Bowl Sunday, événement majeur de la saison de football (américain), correspond un sommet statistique : année après année, ce jour est marqué par le taux le plus élevé de violence domestique. L'entrée du jeu dans la maison, à son summum d'intensité, bouleverse l'équilibre fragile de la maisonnée. Le régime des relations entre les corps-dans-la maison est remis en problème. L'événement-jeu interrompt momentanément le régime des relations extrinsèques qui règle généralement les corps domestiques, tel que le typifie le genre sexué (gender). Un conflit en résulte : un conflit de genres à propos de codes de socialité opposés, de droits d'accès à des parties de la maison et à leur contenu, et de rituels de servitude. Le site domestique socio-historique se convertit en un espace d'événement. La télévision se distingue soudain de l'arrière-fond du mobilier, et s'impose en tant que sujet

partiel catalytique, organisant les corps domestiques autour d'elle en fonction des potentiels différenciés s'attachant généralement à leur genre sexué. Pendant un moment tout est en l'air - et autour de la télévision, et entre le salon et la cuisine. A proximité de la télévision les mots et les gestes prennent une intensité inhabituelle. L'espace domestique est repotentialisé. N'importe quoi pourrait arriver. Le corps mâle, sentant le potentiel, opère une transduction des éléments hétérogènes de la situation en une disposition réflexe à la violence. Le « jeu » est équipé par la propension déjà-constituée du mâle à frapper. Le régime typique des relations est réimposé dans l'unité du mouvement de la main contre le visage. Le coup exprime la réalité empirique de la situation : la reprise en main par la formation de pouvoir à domination mâle de l'espace domestique. L'événement court-circuite. L'événement recapture. L'espace d'événement domestique est renvoyé à ce qu'il était : le contenant de relations asymétriques entre des termes déjà constitués selon le genre sexué. Repliement en domestication. Appartenance codée et non devenir.

La transmission des images a opéré une conversion transductive du potentiel-et-mise-en-contenu sportifs en potentiel-et-mise-en-contenu sexués. L'événement a migré et a changé de nature. La transmission par les media est le devenir *de l'événement*. Toutes les opérations jouant un rôle dans l'espace de jeu prennent un rôle dans l'espace des corps. Prennent un rôle et modifient les rôles : l'induction, la transduction, la catalyse; les signes, l'objet partiel, le sujet partiel; l'application expressive (repliement), le codage; la capture et la mise en contenu. Lorsque la dimension d'événement migre vers un nouvel espace, ses éléments se modulent. Il n'y a pas de modèle général pour la catalyse d'un événement. Chaque fois qu'un événement migre, il est re-conditionné. Dans l'espace de la maison, la télévision et les images qu'elle transmet sont des signes inductifs. Les images sont aussi des transducteurs. Et elles contribuent à la catalyse de l'événement domestique. La télévision en tant que meuble combine les fonctions du signe, de l'objet partiel et du sujet partiel, ce qui en fait un terme clef de l'espace domestique. En dépit des multiples opérations qui lui sont attachées, la télévision a un pouvoir de catalyse plus faible que le ballon de football. Quoique les événements de violence domestique soient courants, ils ne se produisent pas avec la régularité avec laquelle le jeu de football est déclenché par l'arrivée du ballon dans un stade préparé à l'événement. Dans les deux cas le champ de potentiel global qu'exhale l'événement est composé de sous-champs. Par exemple l'application dans le stade des règles du jeu, et les réactions du public, peuvent être considérées comme ayant leur propre champ de potentiel, préparé par les signes inductifs qui leur sont propres, et ayant leurs propres

transducteurs spécialisés. Chaque champ de potentiel se produit à l'intersection d'une pluralité de sous-champs, chacun composé d'éléments hétérogènes. Les champs en intersection autour de l'espace d'événement domestique sont stratifiés de manière tout aussi complexe que ceux du stade, sinon plus encore. Cependant, les sous-champs (l'architecture de la maison, les usages domestiques, le régime sexué inconscient, l'idéologie sexuée consciente, etc.) tiennent moins fermement ensemble. L'espace domestique n'est pas *codifié* - il n'y a pas de règles écrites gouvernant la production d'un événement de violence domestique (ni, d'autre part, de tendresse). La domesticité est *codée*. Le code est aussi une modélisation, mais sans régulation formelle. La modélisation se produit par l'accumulation de relations déjà-constituées, contractées dans le corps en tant qu'habitudes (ce qui inclut la croyance : signification habituelle). Bien sûr, des règles formelles font partie du mélange (la loi civile concerne le mariage et la cohabitation, et les lois pénales concernent les blessures aux personnes). Mais dans l'ensemble, la formation de pouvoir domestique opère par la production informelle de *régularités*, par opposition à l'application formelle de *règles*.

Il y a communication permanente et co-fonctionnement entre les formations de pouvoir qui opèrent de manière prédominante par accumulation et production de régularités et celles qui opèrent par application et réglementation. En général, les formations de pouvoir de type réglementaire sont *Statiques*, ce sont des formations d'Etat, de proto-Etat et de type étatique. Le statique se définit par la séparation de l'institution qui a charge de l'application : une bureaucratie spécialisée dont le jugement se reploie, en une opération de transcendance, sur l'espace d'événement dont il a émergé, par rapport auquel il a divergé et auquel il appartient. Il est tentant d'appeler « sociales » et « culturelles » les formations de pouvoir procédant par accumulation de régularités puisqu'elles n'ont pas de bureaucratie spécialisée en-dehors de l'Etat au sens étroit. Et certes, il est évident que le « social » et le « culturel » ne coïncident pas avec le champ des applications de règles étatiques, même s'ils ne peuvent en être séparées. Le « social » et le « culturel » débordent de toutes parts les règles étatiques. Il y a des cultures transnationales et pré-nationales, de même qu'il y a des champs sociaux sous-étatiques, souvent reconnus officiellement par l'Etat comme échappant à sa responsabilité (le « personnel » et le « privé »). Mais leur reconnaissance officielle implique une réglementation partielle - indirecte ou négative. Ainsi, négativement, la violence domestique peut susciter l'intervention étatique. La violence ou toute interruption du régime de fonctionnement social en continu crée l'ouverture par où l'Etat peut s'introduire dans des espaces formellement définis comme non-Statiques (le pouvoir disciplinaire de Foucault). Au sens positif, l'Etat

peut aider à l'induction des régimes de fonctionnement social en continu qui lui sont favorables, par exemple par le mariage civil, la politique d'aide à la famille, et les systèmes d'assistance médicale et économique (le biopouvoir de Foucault). Mais le tendre intérêt ne peut faire l'objet de lois. Les expressions effectives de ce qu'il y a de positif dans l'appartenance échappent à l'Etat. C'est pourquoi l'Etat, comme tout appareil de réglementation, *suit* ce qu'il réglemente. Ses applications sont toujours rétrospectives, décelant et traquant des appartenances sauvages qu'il doit chercher à décomposer, à re-canaliser en des régimes qui lui sont favorables. Le Statique est incapable de percevoir la distinction entre une infraction à ses règles et l'émergence d'une nouvelle appartenance, d'un nouveau champ de potentiel. Il ne connaît que le négatif. Il ne peut construire le changement que sur un mode négatif comme annonce d'une transgression aux règlement qu'il imposera par droit. Le Statique est, par nature, réactif (« statique » également au sens de favorisant la stase, ne changeant qu'en réponse à un extérieur qu'il ne peut percevoir que comme empiètement ou perturbation). Comme les styles sportifs, l'émergence « sociale » et « culturelle » se fait contre les règles - mais sans les briser. Pour compliquer encore les choses, si le « social » et le « culturel » échappent au Statique, le Statique est pour sa part un ingrédient du « social » et du « culturel ». Sa transcendance se replie sur eux, leur devient-immanente. Une bureaucratie participe à la catalyse du social et du culturel. De plus, chaque bureaucratie a une culture qui lui est spécifique : sa séparation d'avec ce à quoi elle devient-immanente la constitue en micro-société.

Un autre type de complication rend plus difficile encore la possibilité de qualifier globalement certains espaces d'événements comme « social » ou « culturel ». Lorsque des espaces d'événement bifurquent entre production de régularité et réglementation, la dimension d'événement subit une division distincte mais corrélative. La dimension d'événement bifurque en deux sous-dimensions :

- 1) Coder et codifier sont des formes d'auto-référentialité de l'événement - l'événement se replie sur lui-même, vers sa répétition. Le repliement, l'auto-référence est ce qui convertit l'événement en espace d'événement. La production de régularité et la réglementation qui effectuent cette conversion doivent être conçus en tant qu'ayant leurs propres conditions et leur propre champ de potentiel. Le caractère physique de l'espace d'événement (la maison ou le stade) se double d'une abstraction dynamique qui lui est propre, qui gouverne son caractère répétable, distinct du caractère répétable des événements qu'il accueille. Chaque espace d'événement prolifère. Les maisons se font banlieues et les stades fédérations. En tant que codé et codifié, l'espace d'événement est

reproductible. Sa reproduction produit un terrain inductif pour l'émergence en série des événements qui suivent. Ceux-ci sont réputés être « les mêmes » puisqu'ils se sont produits dans ce qui est devenu un espace reconnaissable. Un type d'espace. C'est la mise en type de l'espace d'événement physique - l'invariance (régularité et règlement) des éléments substantiels qui entrent dans son mélange - qui produit les événements incorporels qui en émergent en tant que pouvant être reconnus comme « mêmes ». (C'est pourquoi l'« isolement », la « défamiliarisation », la « mise à distance » ou la « décontextualisation » - moyens de libérer l'événement de son espace d'événement régulier - sont si souvent cités comme conditions de l'« art » en tant que pratique de transformation résistant à sa mise en contenu par des formations de pouvoir sociales ou culturelles). Le caractère reconnaissable de l'espace se prête à l'événement comme une image secondaire d'invariance substantielle sur la variation incorporelle. Le caractère typique de l'espace colore les événements multiples, les doublant de généralité, conférant à des significations déjà-constituées et à la réflexion une prise sur l'auto-expression indiciblement singulière (sensible) des événements - ceux-ci conservant chacun un résidu de son caractère unique, qui excède sa reconnaissance en tant qu'appartenant à un type. La reconnaissance produit un événement typique. Ce qui signifie ennuyeux. Le résidu de son caractère unique le rend « intéressant » (un attracteur, une sensation inductrice) pour un corps situé en-dehors de son espace (ayant sur lui une perspective). La dimension auto-référentielle de l'événement est l'inclusion dans le devenir (comme un multiple-singulier, une prolifération de ce qui est unique) de l'espace d'anti-événement de généralité (caractère reconnaissable, ressemblance) et de sa perception concomitante (la perspective). L'auto-référence, comme sous-dimension de l'événement, est le champ de potentiel du devenir-immanent de la transcendance. L'« intérêt » est le signe de l'inclusion.

2) La transmission médiatique implique une autre sous-dimension de l'événement, intriquée à et inséparable de l'auto-référentialité de l'événement. Le caractère transitif de l'événement prolifère également. Mais cette prolifération traverse un seuil qualitatif. Lorsque l'événement passe du stade à la maison, ferrouté par les images télévisées, il change de nature. Alors que l'auto-référentialité a à voir avec la reproduction, la transitivité de l'événement a à voir avec la différenciation. Lors de la transition transformationnelle, l'événement revient à son devenir, comme pure immanence. L'*intervalle* de la transmission est donc très différent de l'interruption réglementaire. Dans l'intervalle médiatique, l'événement est une immanence matérielle mais incorporelle (un flux électronique) se mouvant dans un milieu technologique approprié. Lorsqu'il trouve sa ré-expression analogique en

images télévisuelles, ses conditions ont changé de manière radicale. Ses éléments substantiels ont été homogénéisés et réduits aux paramètres des enceintes acoustiques et de l'écran. La capacité de l'événement à déclencher un effet catalytique n'est plus assurée. Il n'est plus nécessairement un sujet partiel, mais doit être aidé pour tenir ce rôle. Sa catalyse doit être catalysée. Il n'y a jamais « rien » à la télévision. Elle est rarement « intéressante ». Dans le nouvel espace d'événement, la distraction est plus opératoire en tant que catalyseur que l'intérêt. La télévision n'est pas d'abord une affaire de perspective, comme le ferait penser la vieille devise « une fenêtre sur le monde ». Ce qui est reproduit de manière analogique sur l'écran n'est qu'une fraction de l'espace d'événement opératoire - qui inclut le contenu de la maison aussi bien que l'écran et ce qu'il montre. La maison, cependant, est moins un contenant qu'une membrane : un filtre des extérieurs qui la pénètrent et la traversent continuellement. La télévision a plus à voir avec une livraison dans un espace plus ou moins ouvert qu'avec une perspective d'un espace clos sur un autre, ou d'un espace clos sur un espace ouvert. Les expressions collectives qui se produisent dans l'espace domestique poreux, y compris la télévision en tant qu'un humble élément dans un mélange complexe et intégré de manière floue, sont hautement variables. Cependant il ne faudrait pas construire le caractère variable et poreux, le fait que la maison qui accueille la télévision n'est pas un contenant, comme signifiant que les événements déclenchés de manière régulière avec une participation télévisuelle ne sont pas des événements de mise en contenu, et que la maison n'est pas une formation de pouvoir. La mise en contenu a plus à voir avec la création des régimes d'entrée et de sortie à travers des seuils qu'avec le caractère imperméable des frontières. Ceci est aussi vrai pour la réglementation des espaces d'événement codifiés que pour les espaces caractérisés par un codage. Ce qui est pertinent dans un espace d'événement n'est pas le fait qu'il ait des frontières mais la question de savoir quels éléments il laisse passer, selon quels critères, à quelle vitesse, et pour quel effet. Ces variables définissent un régime de passage. L'auto-référence par application ou par réglementation par une formation transcendante peut assurer un régime de passage plus strict (une ouverture plus sélective). Les technologies communicationnelles qui ont accès à la maison vingt quatre heures sur vingt quatre (poste, téléphone et répondeur, fax, internet, radio, TV) ouvrent les codes domestiques à un passage très intense et hautement aléatoire de signes, sinon de corps humains. Malgré les verrous sur la porte, l'espace d'événement de la maison doit être caractérisé par un régime de passage très laxiste. Par un régime d'ouverture à la circulation des signes, à la livraison, l'absorption, le relais de sons, de mots, d'images - la maison est un point nodal

dans un réseau circulatoire à dimensions multiples (chacune correspondant à une technologie de transmission). Inondée par la transitivité. La maison est un point nodal dans un champ d'immanence à extension indéfinie, auquel les technologies de transmission donnent corps (fournissent un espace d'événement spécialisé). Le champ d'immanence technologisé est ponctué par des formations de transcendance (généralités, perspectives, formation étatiques, proto-étatiques, de type étatique). Mais celles-ci ne le réglementent pas de manière effective. Le réseau distribue bien plutôt les transcendances (les connecte de manière effective). Les formations de transcendance sont également des points nodaux pris dans un champ d'immanence qui échappe par nature à leurs règles (quels que soient leurs efforts pour le dompter - la *dé-régulation* reste le mot d'ordre gouvernemental).

La canalisation technologiquement assistée de la transitivité de l'événement constitue un mode de pouvoir distinct et des codifications réglementaires du Statique et des codages producteurs de régularité du « social » et du « culturel » dont elle ébranle continuellement les seuils d'auto-référence. Le *transitif* (terme moins piégé que « communicationnel ») doit être vu comme le mode de pouvoir dominant dans ce que certains sont portés à appeler la condition « postmoderne ». Son réseau est ce qui connecte les codages aux codages, les réglementations aux réglementations, les codages aux réglementations, et chacun à ses propres répétitions dans un flux et reflux de potentialisation-et-mise-en contenu. Le réseau distribue. Entre-connecte. Relie. Le réseau est la relationalité de ce qu'il distribue. C'est l'être d'un devenir collectif. Les technologies communicationnelles *donnent corps à la relationalité en tant que telle*, et en tant que mise en mouvement - en circulation- de l'événement. La circulation de l'événement est distincte tant de la technologie de la transmission qui est son double corporel que de sa livraison, de l'autre côté du seuil. La circulation - transitivité de l'événement en elle-même, dans son devenir, est l'intervalle qui enveloppe - investissant tous les seuils.

Chaque « clôture » est enveloppée par la pure immanence de la transition. Le moyen de « communication » n'est pas la technologie. C'est l'intervalle lui-même : la mobilisation (moveability)-de l'événement, le déplacement du changement, la relationalité en-dehors de ses termes, la « communication » sans contenu, la *communicabilité* (Agamben, 1995). Enveloppé par la transitivité (comprise de la sorte comme une forme spéciale de transduction), le Statique et le régularisé se produisent dans une atmosphère de modulation raréfiée. Alors que la « communication » pose de manière toujours plus insistante ses canaux grâce à une ligne d'adduction à dimensions multiples, l'indéterminé de la transitivité

évènementielle pénètre de plus en plus dans les espaces de potentialisation-et-de-mise-en-contenu. Le singulier *aussi bien que* le particulier-général en viennent à s'articuler autour de l'indéterminé. Ou à nager dedans puisque le seuil qui enveloppe n'est pas une porte mais l'agent d'un flux qui inonde. « Communications » désigne un trafic de la modulation. C'est un mode spécial de pouvoir qui huile d'indétermination les espaces d'événement, qui lisse les seuils de mise en contenu. Si le style local ou individuel est résistance (entendue en un sens de friction plus que l'opposition : se frotter aux règles plutôt que les briser) c'est *tant* la résistance *que* la mise en contenu qui sont prises en flux. Elles sont soufflées, déportées. Leur déport les connecte à la non-auto-référentialité de leur seuil, l'intervalle : quelque chose qui n'est pas tout à fait le dehors mais qui est cependant en-dehors de l'orbite de l'espace-d'événement d'arrivée. Une pseudo exo-référentialité - vers l'indéterminé. Non pas le « simplement » indéterminé : l'indéterminé complexe, technologique, ontologique.

Dans la perspective de qui s'y oppose sur le mode de la mise en contenu et de la réglementation cette situation ne peut être vécue que comme « crise ». Tout, depuis « la famille » jusqu'à « la religion », « la Gauche et la Droite » et au « gouvernement » lui-même a basculé dans un état auto-proclamé de crise perpétuelle, et ce à peu près au même moment - lorsque la pénétration a approché le point de saturation. Et pourtant ils sont toujours bien là. Le changement n'est pas une disparition mais un enveloppement. Ce qui a changé est que aucun d'entre eux - aucun appareil de codage ou de codification - ne peut prétendre envelopper car ils sont tous enveloppés. Ils sont soufflés et baignés et, en vertu de cette condition partagée, ils se connectent. Ils ne sont pas niés, ils sont mis en réseau. Livrés, tous et chacun, à la transitivité, à l'événement indéterminé (pour lequel « crise » n'est pas un nom pire que d'autres).

La disponibilité à la mise en réseau de la transmission d'événement ne relève pas seulement des images des media de masse mais à l'information en général, aux marchandises et à l'argent : à tout signe dont l'opération de base est le flux, et dont l'effet inductif/transductif doit être « réalisé » (dont le rôle catalytique doit être catalysé, dont l'expression doit être exprimée). Tous ces transmetteurs d'événement portent une forte charge d'indétermination, de potentiel non-réalisé (ou, dans le vocabulaire de Deleuze, « non actualisé»). Ce qu'ils sont, ce que sera leur événement, ce qui s'exprimera avec et à travers eux est hautement variable puisqu'ils sont co-catalysés de manière complexe par les éléments hétérogènes qui peuplent les espaces proliférants où ils entrent. Les transmetteurs d'événement sont des signes inductifs/transductifs qui rôdent en quête de catalyse à travers de multiples proliférations. Leur capacité à catalyser - leur aptitude au rôle du sujet

partiel - est elle aussi hautement variable. Le plus capable est l'argent, signe dont la simple apparition dans toute situation est assurée d'en produire, d'une manière ou d'une autre, une transformation incorporelle. La moins catalytique est l'information. Chaque transmetteur d'événement est entretenu et distribué par un appareil collectif spécialisé utilisant au moins une technologie de canalisation qui lui donne corps dans l'intervalle, lorsqu'il disparaît dans sa propre immanence (même les transmetteurs de basse technologie font retour à l'immanence : les lettres sont postées enfermées dans des enveloppes, leur signification cachée). Les corps d'intervalle sont de différents types, depuis les boîtes à lettres et les bureaux de poste jusqu'aux lignes téléphoniques, aux ordinateurs et aux multiples et divers institutions et instruments de la finance. Ils se nouent en un réseau capillaire en expansion qui traverse chaque espace d'événement, et ce avec une complexité toujours croissante (et convergent depuis peu, avec le World Wide Web). C'est par la complexité de leur interconnexion technologique qu'ils forment un espace de transitivity qui enveloppe et pénètre, un espace qui ne peut plus être ignoré en tant que formation de pouvoir globale de plein droit.

Cette nouvelle formation de pouvoir a un nom ancien : capitalisme. Car l'argent, en tant que moyen de paiement ou d'investissement, est le seul transmetteur d'événement qui traverse chaque espace d'événement et soit transporté par chaque corps d'intervalle, sans exception. Le capitalisme d'aujourd'hui est le réseau capillaire du capillaire, le circulateur de la circulation, le moteur de la transitivity - l'immanence de l'immanence-faite corps. *La limite interne du relationnel.*

Le mode de pouvoir du capitalisme contemporain pourrait être appelé contrôle : ni codage ni codification, ni réglementation ni production de régularité, mais *modulation les enveloppant tous deux de manière immanente.* (Deleuze, Massumi). Le pouvoir du contrôle peut se dire décodage (mise en immanence des signes, devenant vecteurs d'un potentiel indéterminé) et déterritorialisation (extraction de l'événement de ses espaces particuliers-généraux d'expression et, dans ce cas, expédition de cet événement dans un espace distribué, à intervalle, sui generis). Le pouvoir du contrôle est le décodage et la déterritorialisation *distribuées* (prêts à la catalyse par une potentialisation-et-mise-en-contenu dans un nouvel espace; prêt au recodage/recodification et à la reterritorialisation). Le contrôle est la modulation produite comme facteur de pouvoir (son facteur de flux). C'est ce qui donne ou enlève le pouvoir au potentiel. La capture ultime, non pas des éléments d'expression, ni même de l'expression, mais du mouvement de l'événement lui-même.

Ce n'est pas sous-estimer le contrôle capitaliste que d'appeler son trafic mondial de la modulation la stylisation du pouvoir. On a soutenu auparavant que le modèle du pouvoir était l'usurpation. Qu'est-ce qui, ici, est usurpé ? L'expression même du potentiel. Le mouvement de relationalité. Le devenir-ensemble. L'appartenance. *Le capitalisme est l'usurpation globale de l'appartenance*. Ce n'est pas simplement une plainte : il faut reconnaître que le pouvoir est désormais, et de manière massive, potentialisation, sur un nouveau mode planétaire. Mais ce n'est pas non plus une matière à célébration : la potentialisation est de manière toute aussi massive livrée à des espaces proliférant de mise en contenu. C'est l'observation incontournable que l'appartenance en tant que telle a émergé comme un problème aux proportions globales. Ni célébration, ni plainte : un défi d'avoir à penser et à vivre à nouveau l'individuel et le collectif.

Qu'est-ce qui vient en dernier ?

Références

Agamben Giorgio, *Moyen sans fins*, Paris, Rivages, 1995.

Deleuze Gilles, « Postscriptum sur les sociétés de contrôle », *Pourparlers*, Paris, Minuit, 1990. .

Guattari Félix, *Chaosmose*, Paris, Galilée, 1992.

Latour Bruno, *Nous n'avons jamais été modernes*, Paris, La Découverte, 1991.

Lévy Pierre, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, La Découverte, p. 119-121.

Massumi Brian, « Requiem for Our Prospective Dead : Towards a Participatory Critique of Capitalist Power » in *The UTS Review : Cultural Studies and New Writing* (Sydney), n°2 (octobre 1995) pp. 35-61, republié in *Deleuze and Guattari : New Mappings in Politics and Philosophy*, ed. Eleanor Kauffman, University of Minnesota Press, à paraître.

Serres Michel, *Le parasite*, Paris, Grasset, 1980, pp. 301-314.