

Qu'y avait-il dans la boîte de Pandore ? (Préparation aux journées d'étude). Joëlle Frouard

La boîte de Pandore est une autre image du virtuel, de l'internet d'aujourd'hui. Si la boîte s'ouvre, quelles plaies vont s'abattre sur nous ? Ou encore quelles nouvelles perspectives ?

Nous habitons désormais dans une société abstraite, où le virtuel est omniprésent, où le concret a de moins en moins de place. Cela affecte -il le poids symbolique dont sont investis les objets, mais aussi les hommes ?

Les espaces d'hier ne sont plus ceux d'aujourd'hui. Je me souviens de la sortie hebdomadaire au supermarché, nouveaux temples de la consommation, qui était devenue un objectif de sortie familial couronné par un moment de restauration dans le restaurant de la grande surface commerciale. On n'avait plus qu'à mettre les pieds sous la table et ma mère ne portait pas sa robe-tablier de la journée. Et mon père était fier de pouvoir inviter sa famille nombreuse au restaurant.

En l'espace d'à peine une génération, notre rapport avec les objets de consommation et les rapports intra familiaux ont été bouleversés. Je ne peux pas dire que cet objectif de sortie au supermarché se soit constitué comme un idéal pour moi, même s'il a gardé le caractère d'un bon souvenir.

En ce qui concerne les objets, nous n'avons plus besoin de les posséder. On achète sur Internet non un disque platine, ni une cassette, ni un CD, mais des mp3. Et encore, on n'achète plus le disque d'un chanteur mais un morceau de musique. Et quand on s'en lasse on passe à un autre. Le seul qui garde tout, doit être le Big Brother Google qui engrange dans son énorme grenier tout ce qui nous concerne et même ce que nous avons oublié. On loue des espaces de bureaux, on achète un mois de vacances dans un appartement.

Mais à côté de cela les initiatives de partage se multiplient. Il est possible de louer un canapé pour une nuit chez l'habitant, d'échanger une perceuse et un peu de bricolage contre des séances de coaching. Certaines formes d'économies solidaires génèrent de nouveaux liens d'appartenances communautaires. Le covoiturage permet de partager des frais mais aussi un moment avec quelques autres. Le concept des Accorderies permet d'échanger des services sans passer par l'argent en le remplaçant par le temps passé comme monnaie commune en rendant équivalents les services rendus. D'autres initiatives permettent de mettre des potagers à disposition de tous dans les villes en invitant à la réflexion, sorte de mise en acte d'une nouvelle forme d'engagement entre poésie, politique et exposition urbaine.

Les achats alimentaires peuvent être faits sur Internet ou dans un drive car il s'agit de gagner du temps et de s'épargner une sortie devenue contraignante.

Ces nouveaux modes d'achat concernent majoritairement une population jeune et qui travaillent, plus souvent urbaine.

La dématérialisation des objets a-t-elle des effets de dé-symbolisation ? Le livre dématérialisé (i. Books) acheté sur Internet a-t-il moins de pouvoir symbolique ou de valeur que nos « antiquités » d'antan qui sont remplacés par d'autres objets concrets eux aussi, mais moins nombreux, tablettes tactiles, ordinateurs, et téléphone portables.

Un mail tapé sur mon clavier est-il de même nature qu'une lettre écrite à la main sur le corps et la texture du papier ? Je repense aux cours de Sami Ali à la faculté de psychologie qui portaient sur l'écriture et le dessin comme création et projection du corps. Cela me permettait de comprendre autrement les dessins d'enfant et les oeuvres d'art, avec un regard à la fois naïf et savant, cela m'ouvrait les portes mystérieuses des musées.

Quels effets engendre la disparition des lieux concrets pour contenir les objets et leur matérialité ? Il y a une virtualisation de notre univers, en même temps qu'une pandorisation de notre monde. Néologisme certes, pour désigner tous ces symptômes en lien avec l'ouverture de la boîte.

Hyperactivité, addictions aux images, déstructuration ou restructuration des relations intrafamiliales et du couple. Les histoires d'amour se succèdent, ce n'est plus l'un(e) avec l'autre c'est l'un(e) après l'autre. La représentation d'un couple qui dure appartient à la génération passée. Et pourtant on ne croit pas moins à l'amour aujourd'hui qu'avant, il n'y a qu'à faire un tour au cinéma.

Notre rapport à l'autre et à l'amour est bouleversé car l'imaginaire est fortement sollicité par tous les possibles qui pourraient s'incarner dans la présence d'un être, mais comment le corps peut-il s'arrimer à un autre quand on drague sur internet.

Le virtuel ne contient pas, il ne limite pas le désir puisque son destinataire n'est pas d'abord incarné, il est d'abord virtuel avant que d'être réel. Le virtuel donne l'illusion que les objets sont disponibles.

Le temps :

Ma génération a connu la mire qui marquait la fin du programme jusqu'au lendemain. Aujourd'hui les chaînes tv diffusent sans aucune interruption films et émissions. De la même façon internet est un robinet ouvert qui ne s'arrête jamais, notre monde ou plutôt celui de la jeune génération est addictogène.

Impossible de se séparer de cet objet qu'est le téléphone mobile, les SMS tiennent une grande place, nos adolescents sont tenus par ces messages rapides et courts qui donnent l'illusion d'être tous en lien parce que tous connectés. Les concepteurs des jeux en ligne ont inventé un véritable piège, les jeux en réseaux où chacun a sa place tant qu'il joue, mais plus longtemps il s'arrête de jouer, plus il perd de points ; il peut éventuellement payer pour racheter des points.

L'écriture des mails court-circuite souvent le temps nécessaire pour penser et y repenser. Il donne là aussi le pouvoir et l'illusion qu'on va pouvoir régler plus vite un tas de questions.

Pour Freud l'angoisse naît de la perte d'un objet, ce que Lacan reprend autrement : c'est l'absence de la perte qui crée l'angoisse. C'est le fait de n'avoir plus rien à désirer qui court-circuite l'élan du désir. La crise peut-elle se comprendre comme crise du désir d'après B. Stiegler ?

S'il n'y a plus de manque du manque, si les objets sont trop disponibles, cela engendre une perte de sens. Cependant dans le monde que j'ai décrit et qui est mon objet d'étude, ce qui est disponible reste virtuel. C'est un peu comme si le virtuel se faisait passer pour le monde réel. Le virtuel est ici utilisé comme antidépresseur.

Dans le film « Her » de Spike Jonze sorti en 2013, Theodore tombe amoureux d'une voix féminine. L'histoire se passe dans un futur proche : 2025 à Los Angeles. Theodore travaille pour un site web comme écrivain public, son travail consiste à rédiger des lettres manuscrites, familiales ou amoureuses. C'est un nègre littéraire en quelque sorte, on trouve encore l'équivalent prête-plume que je trouve intéressante à cause de ce que cette expression fait circuler un signifiant très parlant.

Théodore et son épouse se sont séparés depuis bientôt un an mais Théodore ne se décide pas à prendre sa plume pour signer les papiers du divorce. Un jour notre porteur de plume installe un nouveau système d'exploitation : l'OS1 auquel il donne une voix féminine. Cette dernière est une intelligence artificielle conçue pour s'adapter et évoluer, se choisit le prénom Samantha.

Dès lors cette voix devient omniprésente dans sa vie, elle est toujours disponible pour lui. Il tombe amoureux de cette voix. Ils font même l'amour virtuel ou fantasmatiquement ensemble. Jusqu'au jour où elle se met à manquer, elle ne répond pas. Il découvre qu'il n'est pas le seul élu et que « sa voix » a de nombreux autres partenaires.

La voix est aussi un des premiers objets que nous rencontrons dans ce monde.

Pour Lacan la voix et le regard sont les premiers objets du désir et ils garderont cette marque indélébile, ils seront à jamais cause et objet de désir en tant que substitut de l'objet perdu à jamais. Donc il y a une morale à cette histoire, la voix reste ce qu'elle est, un objet manquant. Et notre homme a beau avoir une jolie plume, il peut la perdre, et il lui faudra franchir cette épreuve sans colmatage virtuel.

La vie aurait-elle toujours raison ?

Joelle Frouard juin 2014