

# **DU « D'OU TU PARLES ? » AU « D'E TU PARLES ? »**

**Dystopies, utopies et expérimentations  
de la place du sujet dans l'imaginaire social  
et problématiques symboliques de sociabilité**

**Benjamin Lesson<sup>1</sup>**

Le « souci de soi » implique, avant tout, de situer le soi dans l'espace public. L'identité du sujet est symboliquement reconnue et objectivée par l'imaginaire. Cependant, différentes recherches en Sciences de l'Information et de la Communication tendent à pointer une modification de la logique symbolique et imaginaire de subjectivation : nous passons d'une logique de résolution et d'individu, à une logique de dissolution et d'une identité de réseau. Il s'agit de rendre compte du caractère problématique de cette transition : d'une part, montrer que l'imaginaire social dominant reste ancré dans une interprétation superficielle de l'héritage théorique des Modernes ; d'autre part, en contrepoint, rendre compte de certaines expérimentations artistiques des NTIC qui valorisent le sujet d'une manière nouvelle.

---

1 Université Lyon 2 Lumière, France.

Avant même de parler de l'expression de soi, de la production de soi, comme manifestations de l'identité d'un sujet dans l'espace public, il est important de déterminer les conditions de possibilités d'expression et d'interprétation au sein de cet espace. En effet, tout sujet est inscrit dans une culture et un cadre de sociabilité. C'est en fonction de ce cadre de sociabilité, de cette culture, qu'il pense, agit, s'exprime. La question du « souci de soi » passe donc nécessairement par ces prismes, qui agissent sur les sujets et sont exploités par ces derniers dans trois instances : le réel, le symbolique et l'imaginaire.

Le symbolique désigne l'institution de la problématique du sujet, et les mécaniques institutionnelles de l'identité. Il faut comprendre que la problématique contemporaine du sujet n'est pas seulement liée à l'institution du sujet, mais également à l'instauration d'une dynamique de la *représentation* par l'identité. C'est-à-dire à l'articulation entre le symbolique et l'imaginaire, puisque l'imaginaire objective la logique symbolique.

Il ne faut pas confondre *problématique contemporaine* du sujet et problématique du *sujet contemporain*. La première prend en compte l'articulation complexe entre institution du sujet et mécaniques de représentation. La seconde vise la problématique de subjectivation telle que perçue par les sujets inscrits dans les sociétés dites « postmodernes », c'est-à-dire dépendamment des logiques symboliques de sociabilité et d'identité et de leurs objectivations imaginaires actuelles. Ce sont ces deux problématiques que nous analyserons successivement et dont nous mesurerons les différences. Il s'agira de rendre compte des enjeux symboliques tels que proposés par des films de fictions Hollywoodiens, ainsi que par des dispositifs plastiques contemporains. Ces oeuvres inscrivent, d'une certaine manière, le sujet dans le cadre symbolique de sociabilité. Cette inscription se manifeste dans la manière dont les œuvres construisent des mondes possibles, laissent une place au sujet ou interrogent le mode de perception de celui-ci.

L'imaginaire contemporain dominant, dont nous puiserons des exemples dans le cinéma hollywoodien (*Matrix*, *Minority Report*), montre les limites des conceptions modernes du sujet au lieu de les dépasser. Autrement dit, cet imaginaire enferme les sujets dans une conception relativiste du symbolique. Inversement, les dispositifs d'art numérique que nous verrons en dernière partie tendent à problématiser à nouveaux frais la subjectivation et interrogent les conditions de la réflexivité.

Du « d'où tu parles ? » au « d'e tu parles ? », nous passons de la question marxiste soixante-huitarde interrogeant l'idéologie du discours et de la représentation à la question contemporaine interrogeant l'expérience du sujet dans un contexte d'intermédialité. *In fine*, nous soutenons l'idée qu'il se trame, entre ces deux types de médiations artistiques (les films de science-fiction hollywoodiens vs les dispositifs d'art numérique), un nouveau paradigme, celui de la *dissolution* (versus la *résolution*), et que ce paradigme peut être appliqué à n'importe quel type d'activité symbolique<sup>1</sup>.

## Un changement de paradigme du sujet

Du « souci de soi » antique dont parle Foucault (1984) à la culture de soi contemporaine, c'est un tout autre ordre symbolique et imaginaire qui est posé, et dans lequel sont inscrits les sujets. Autrement dit, c'est une autre manière d'engager les problèmes qui s'est répandue. En effet, les formes de médiations culturelles, d'organisations imaginaires du monde et les processus consubstantiels de subjectivation ont bien changé (Lamizet, 1999) : à travers leur médiation, les Grecs exprimaient une conception du symbolique et de la subjectivation que nous ne partageons pas (Goux, 1973).

Depuis les Grecs, une des principales problématiques de la culture de soi est de définir le cadre de l'expérience du sujet : cadre interprétatif et cadre d'action. Mais, de Platon à Kant, la grande question était de circonscrire les limites de l'expérience, de limiter les dérives interprétatives, afin d'assurer un *sens commun*. La période contemporaine, qui pose la question des contextes culturels et historiques, se confronte à une question plus radicale encore : quelles sont les conditions mêmes d'une possibilité d'expérience ? L'expérience n'est pas seulement située dans des conditions sociohistoriques, mais également dans des circonstances symboliques, dans une cartographie cognitive qu'elle exprime en même temps qu'elle éprouve.

En effet, Stanley Cavell, philosophe américain de la morale et du langage, pose comme problématique existentielle des sujets contemporains la question de la « condition sceptique » (Cavell, 1996). Cette condition se révèle aux esprits de sujets qui rêvent d'un savoir à l'abri

---

1 Nous reprenons ici une perspective ouverte par Michel Authier dont nous élargissons le principe à toute activité symbolique et aux enjeux socio-culturels.

de tout doute. Ce désir est le moteur même de la pensée moderne occidentale. Ce faisant, les penseurs modernes se sont enfermés dans un terrible dilemme. Puisque le sujet leur est apparu comme une intériorité opaque, il fallait enquêter sur cette intériorité ; cependant, cette proximité à soi implique une mise à distance du monde. On ne peut pas à la fois saisir l'intériorité et comprendre les articulations des discours et des actions dans le monde. Le problème de la modernité est ainsi d'articuler l'existence *dans* le monde et *avec* les autres (Marrati, 2006). Or, il s'agit précisément de la problématique du sujet contemporain : la difficulté du sujet est d'être en adéquation avec le monde, c'est-à-dire de comprendre le monde, de se comprendre soi-même au sein de ce monde, et d'agir sur lui. Et, loin de se confronter directement à ce problème, le sujet tend à le repousser par une démultiplication des expressions et des actions au sein de différents espaces publics.

Le saut épistémologique qui conduit du problème moderne au problème contemporain est le fruit du glissement d'une problématique (sceptique) de Raison (chez Platon et Kant) à une question de langage et d'expressivité (chez Cavell). En effet, les théories de Saussure (1972) et la conception du langage comme *medium* chez Benjamin (2000) illustrent une tendance du langage à enfermer ses sujets hors du monde. Ce n'est pas que l'impossibilité à rendre compte du monde par le langage qui apparaît comme problématique, mais, de manière plus fondamentale encore, la déception vis-à-vis de l'expression, la peur de l'expressivité. Et ce glissement hors du monde apparaît, pour le sujet, comme glissement hors de lui-même, hors des liens de sociabilité : « Le travail de connaissance (réciproque) de nos vies (intérieures) n'atteint rien au-delà de nos expressions (extérieures) ; et nous avons matière à être déçus par ces expressions » (Cavell, 1996, p. 494).

Il y a déception à la fois au sens français commun - « être déçu du résultat » - mais aussi au sens anglais, c'est-à-dire comme « amoindrissement de la chose » (au même titre que Lacan disait que le Nom est le « meurtre de la chose »). Le sujet semble aliéné à une logique symbolique qu'il ne comprend pas, « engagé » dans un processus qui ne rend pas compte de sa singularité. Les dystopies expriment cette relation aliénante, et le caractère utopique des personnages qui luttent est l'expression de la perception parcellaire de l'ordre symbolique.

La condition sceptique est le fruit d'un problème qui est spécifique à ce que Jean-Joseph Goux (1973) nomme « le procès de symbolisation ». Dans tout échange (juridique, esthétique, psychique, économique, etc.), il y a une activité symbolique, c'est-à-dire une substitu-

tion d'une chose par une autre, avec une logique de représentation. Le procès de symbolisation est l'établissement d'une représentation d'une chose et une reconnaissance des sujets (qui échangent) permettant de fluidifier les échanges. Ainsi, la représentation est supposée rendre compte de la singularité des objets et des sujets, tout en assurant une normalisation facilitant l'échange. Le problème du procès de symbolisation, pour le sujet (qui échange) est que toute la logique de substitution est occultée par la représentation, et qu'il tend à croire que celle-ci représente un « état de chose ». C'est précisément la critique de cette dérive interprétative qu'a faite Marx. Cette critique a été approfondie par Foucault dans ses divers travaux portant sur l'archéologie du savoir (Foucault, 1966). Et c'est encore ce que Goux évoque, pour les échanges économiques actuels, au travers de l'expression « frivolité de la valeur » (Goux, 2000). Il s'agit moins d'une subite folie du monde financier qu'une transition délicate entre deux modes de valorisation économique : on passe du paradigme « homogène – objectif » de la valeur au paradigme « subjectif – hétérogène », dont les critères ne sont pas imaginairement justifiés par une quelconque transcendance.

Cette situation a une portée plus générale qui la justifie et concerne toutes les activités symboliques. En linguistique, l'équivalent a été trouvé dans le concept d'énoncé performatif Austin, J.L. (1970), lequel est désormais exploité par les sciences sociales qui visent l'affirmation expressive et autonome du sujet. De même, les théories de la réception refusent l'approche classique des *mass media* qui ne voyait qu'un rapport d'idéologie unilatérale entre les médias et le public, au profit d'une conception « subjective-hétérogène » des publics spécifiques et de leur capacité à « braconner » (Certeau, 1990). En somme, on passe d'une analyse des mécanismes de domination et de résistance à des études de modalités différentielles de réception (Neveu & Mattelart, 1996). Cependant, le sujet a des « tactiques » et non pas des « stratégies » ; il a un pouvoir créatif et interprétatif, mais il ne lui est pas spécialement reconnu un pouvoir de production. Ce pouvoir qui lui est conféré est purement formel, et le sujet risque, dans la « performance » de son pouvoir, d'exprimer une conception purement parcellaire (car anhistorique et déspatialisée) de la logique symbolique.

Le processus (et les incidences) du glissement général de toute forme de valeur dans le paradigme « subjectif-hétérogène » est un point particulièrement important, dans le cadre des recherches sémio-pragmatiques, parce qu'il rend compte de la manière dont un objet ou un sujet est « engagé » (et donc réduit) dans un rapport discursif. Pour

donner un exemple plus concret : l'analyse des médiations juridiques doit prendre notamment en compte la manière dont on réduit les sujets à leur conception juridique, et la manière dont les rapports sociaux sont interprétés en termes de droit et de responsabilité. Autant de façons de catégoriser qui ont une logique historique, mais celle-ci tend parfois à être occultée par les « jeux » d'échange immédiat (Goux, 1973, 2000 ; Karpik, 2007).

Ces « jeux » sont moins animés, de la part des sujets, dans une recherche de dépassement d'un problème, que dans la recherche d'intérêt immédiat et de « performance » d'un pouvoir individuel. C'est précisément dans cette logique, telle que partiellement perçue, que l'on voit émerger les thématiques économiques de « frivolité de la valeur » (Goux, 2000), les thématiques socioculturelles de « postmodernité » (Zizek & Fiennes, 2006 ; Jameson, 2007), etc. Dans tous les cas, il y a un pouvoir qui est conféré à l'individu, une identité qui lui est allouée, mais ils sont purement formels, puisque l'on tend à occulter la logique institutionnelle de cette délégation. Il faut alors, faire la critique, d'une part, de la manière dont l'imaginaire objective les logiques symboliques, et, d'autre part, des identités et usages formels qui en découlent.

Les exemples d'utopie et de dystopie, que nous allons voir dans la prochaine partie sont des signes d'un processus. Mais ces exemples ne l'objectivent pas de manière réflexive. De sorte que l'on en reste à la surface des problèmes, occultant les mécanismes historiques et logiques qui les sous-tendent. Dans nos exemples, les sujets, présentés comme individus, combattent un principe symbolique vécu comme « aliénant » parce qu'il ne reconnaît pas l'individu et le réduit à autre chose ; les personnages combattent alors sur plusieurs terrains, plusieurs interfaces, plusieurs registres en même temps.

Inversement, le présent article, qui s'établit sur une approche plus historique, propose une hypothèse quant au changement de paradigme du sujet, et de ses usages des dispositifs de médiation et de communication : on passe d'un paradigme de *résolution* à un paradigme de *dissolution*, une autre manière, somme toute, de comprendre la question de la « mort du sujet ». Cette hypothèse s'appuie sur des contre-exemples trouvés dans deux dispositifs d'art numérique qui seront analysés plus loin.

La *rés-solution*, c'est, littéralement, le « corps de solution », l'objet déterminé et « incarné » dans une logique symbolique donnée pour résoudre un problème – autrement dit, une certaine manière d'objectiver le problème, de lui donner corps, pour le dépasser. La question de la

remédiation conduit à penser que les nouveaux dispositifs sont toujours des résolutions de problèmes causés par des dispositifs antérieurs ; le « corps » (c'est-à-dire l'objectivation d'un sujet, mais également ses capacités de perception) et les usages d'un dispositif ne prennent sens que dans une perspective historique et spatiale. Historiquement, nous pensions le sujet aussi comme corps, comme *in-dividu* (c'est-à-dire indivisible), comme unité manifeste qui entretient des rapports de force avec les autres unités manifestes. Les utopies que nous allons critiquer sont des persistances d'une pareille conception du sujet ; il n'est pas unité, on ne saurait le recouvrir en une représentation – ou bien on retombe dans le dilemme moderne : si on représente globalement le sujet, on ne peut représenter en même temps le cadre dans lequel il se situe. De même, les dystopies ne sont rien d'autre que des expressions d'une incompréhension de la logique symbolique dominante comme *rés-solution* d'une problématique antérieure, logique qui apparaît alors comme aliénante et arbitraire.

Les procès de symbolisation, objectivés par les dispositifs, les pratiques et les institutions, apparaissent dans notre hypothèse comme les « incarnations imaginaires » des problématiques concrètes et symboliques antérieures, et donc ne contraignent plus le sujet à être *in-dividu*. Bien au contraire, les expérimentations numériques que nous allons voir plus loin conduisent à penser qu'il y a *dis-solution* (ou dissémination) du sujet. Plus important encore, ces disséminations sont une nouvelle manière de régler les problèmes : on dissout un problème. Ce qui implique une mutualisation des usages et des problèmes. Ainsi, le souci de soi implique un travail de cartographie du réseau de dissolution du moi. Se révèlent alors des schémas de reconnaissance réciproque qui induisent une autre conception du *sens commun*. La compréhension de cette logique doit prendre en compte à la fois les logiques pragmatiques d'échanges et l'inscription de cette logique dans une perspective historique.

## **Dystopies et utopies dans l'imaginaire des films hollywoodiens**

### ***Matrix* et le déni du symbolique**

Les acteurs de la sociabilité sont déterminés par l'ordre symbolique mais, en même temps, ils participent à sa reproduction et à son

changement. Cet ordre symbolique est constamment transformé et « performé » à travers des objectivations imaginaires. L'imaginaire formalise, modélise le symbolique, et, en outre, le modélise d'une certaine manière, d'un certain point de vue. Ainsi, la manière dont on représente le symbolique exprime les rapports engagés au symbolique et par le symbolique.

Un des exemples paradigmatiques du déni du symbolique, manifestant le rapport conflictuel que l'on entretient avec le symbolique, est précisément *Matrix* (Wachowski & Wachowski, 1999). Pour mémoire, ce film – qui recevra deux suites en 2003 – conte les aventures de Thomas Anderson, pirate informatique dont le pseudonyme est Neo, qui se trouve enrôlé par d'autres pirates dans une lutte contre la Matrice, vaste système de réalité virtuelle qui aliène les humains et se nourrit de leur bio-électricité. C'est au nom du réel, de la matière – qui est le lieu d'action de l'humanité – que ces pirates luttent contre une aliénation par les esprits.

En deçà de cette conception antagoniste du monde, quel est le problème profond que pointe *Matrix* ? Selon Slavoj Žižek, *Matrix* illustre le rapport conflictuel que l'on a au réel : il y a un réel abject, qui ne peut pas être symbolisé – et qui est le réel hors de la Matrice – et le réel symbolique qui est un ensemble de données qui ne peuvent jamais être totalement coordonnés, saisies dans leur ensemble par un sujet – ce qui est le réel au sein de la Matrice (Žižek & Fiennes, 2006). La situation des personnages est problématique parce que le film montre une opposition radicale, inconciliable, entre ces deux réels. Cela apparaît de manière manifeste dans la scène du dilemme de Neo, où il doit choisir entre deux pilules, deux perspectives existentielles. Soit il choisit la pilule qui le renvoie dans le réel symbolique et aliénant, soit il choisit la pilule qui le propulse dans le réel abject.

Ce film rend compte du caractère arbitraire et abstrait de l'ordre symbolique. En contrepoint, il insiste sur la malléabilité de l'imaginaire manifestée par les arrêts temporels et les actions spectaculaires que les héros peuvent accomplir au sein de la Matrice. Ce faisant, *Matrix* est symptomatique du problème du sujet qui pense l'aliénation à l'ordre symbolique et au social en termes binaires et non en termes dialectiques. Žižek et Fiennes (2006) nous invitent alors à penser à la possibilité d'une troisième pilule : il s'agit d'accepter le cadre symbolique contingent comme seul espace d'existence et d'expérience possible pour un sujet. Mais ce n'est que lorsque ce cadre est saisi comme nécessité qu'il peut devenir espace de négociation.

Inversement, l'invite de Morpheus (le pirate informatique qui a libéré Neo de la Matrice en lui présentant les deux pilules) est moins une pareille réflexivité que la lutte visant le déni de l'ordre symbolique (contre la Matrice). Et, ce qui caractérise le postmodernisme selon Zizek et Fiennes (2006), c'est à la fois le déni du symbolique et la manifestation de ce déni à travers un jeu de perpétuelles négociations entre les sujets, jeu qui ne trouve jamais de résolution.

Il est pourtant bien plus intéressant d'examiner comment, dans la trilogie *Matrix*, les personnages agissent et planifient sur plusieurs « réels », en passant du réel abject au réel symbolique de la Matrice. En effet, leur compréhension de l'environnement et des enjeux politiques et symboliques, ainsi que leurs possibilités d'action, diffèrent selon le *topos*, le cadre dans lequel ils agissaient. La question n'était pas de faire un choix exclusif et unilatéral (le symbolique ou le réel abject), mais de déterminer quelle performance faire dans quel cadre. Prise dans le mouvement de la narration, cette problématique est totalement occultée alors qu'il s'agit d'un bon exemple de ce que les théoriciens politiques américains appellent l'*empowerment*.

Au final, la trilogie elle-même ne trouve pas vraiment de résolution et, au contraire, diffère la confrontation à ce problème. En effet, le voile posé sur le destin de Neo après l'ultime combat, et la sémiotique de ce personnage dans le dernier épisode, le propulsent dans l'univers hautement symbolique de la mythologie – comme si, malgré tout, il y avait besoin de symbolisme. Mais cette allusion aux mythologies antiques apparaît comme un pas en arrière, comme une forme de régression impossible. De même, la fin du film ne pose pas la question de ce que deviennent les communautés humaines après le symbolisme de la Matrice, communautés dont on a vu dès le deuxième épisode la structure sociale tribale (manifestée par la scène de transe collective, mais également par les conflits d'autorités).

### ***Minority Report* : le libre arbitre versus l'aliénation nécessaire**

Les logiques de sociabilité et de subjectivation ne peuvent pas être clairement objectivées. Elles sont négociées entre les sujets. Ce qui implique que ceux-ci doivent avoir une attitude affirmative, s'exprimer pour obtenir une négociation qui leur soit favorable. Cette nécessité de l'affirmation, qui finalement précède voire occulte la nécessité de la reconnaissance du symbolique et du lien symbolique, est prise en

charge par l'idéologie du libre arbitre. En effet, en toute logique, il ne peut y avoir de négociation sans libre pensée.

C'est ainsi que Spielberg subvertit le propos de Philip K. Dick dans son adaptation de *Minority Report* (Spielberg, 2002). Dans un avenir proche, la criminalité est éradiquée parce que le système judiciaire est équipé de « précognitifs » dont les visions du futur permettent d'anticiper les crimes. Les coupables sont alors incarcérés avant leurs méfaits. Le problème est qu'un jour, le personnage principal, qui est un agent de ce système, apprend qu'il tuera dans les 36 heures un homme qu'il ne connaît pas encore et pour une raison qu'il ignore. Lorsqu'il enquête sur cet « état de fait », il comprend que la « victime » serait son supérieur hiérarchique, « victime » qui a elle-même commis des meurtres pour permettre la pérennité du dispositif judiciaire.

Il y a là une critique des dérives des systèmes dont la fonction est d'objectiver et de maintenir réellement et concrètement l'ordre symbolique. C'est ce qui explique le rapport que nous proposons entre *Matrix* et *Minority Report*. Problématique que n'a cessé, par ailleurs, de pointer Philip K. Dick dans toute son œuvre. Mais il y a une différence notable entre le roman et le film : si, dans le roman, le personnage tue effectivement son supérieur hiérarchique, Léopold Kaplan, il le fait pour préserver le seul système qu'il connaisse, tandis que, dans le film, il refuse de le tuer au nom du libre arbitre, et cela engage la « victime » à mettre elle-même fin à ses jours. Dans le premier cas, le système n'avait pas tout à fait raison, dans l'autre le système avait tort. Et c'est la morale qui change : si, chez K. Dick, il s'agit d'insister sur le fait que connaître un événement, c'est le connaître selon différents points de vue (et alors seulement on peut s'entendre), chez Spielberg, c'est l'autonomie du sujet qui est proclamée, mais en occultant ce qui reconnaît cette autonomie et la portée de cette autonomie. K. Dick n'est pas un « anarchiste » (au sens vulgaire du terme), mais il n'est pas non plus le « moraliste » que Spielberg laisse entendre – le héros de Spielberg a, en effet, une plus grande responsabilité morale que celle du héros de K. Dick. L'autonomie et le libre-arbitre apparaissent dès lors comme des performatifs et la logique de sociabilité devient purement formelle.

En effet, dans le film de Spielberg, l'ordre symbolique s'écroule, mais un autre monde est rendu possible par un acte individuel qui demeure « héroïque ». Autrement dit, un autre monde n'est possible que parce que l'action devient représentation d'un individu et d'une logique symbolique. C'est pour cela que l'on parle de subversion du texte de K. Dick : le romancier, au contraire, est beaucoup plus proche

d'une problématique de « banalité du mal » où, précisément, la morale des actions est dissoute par les rouages d'un système où personne n'est ni complètement juste, ni complètement mauvais.

Au final, *Matrix* et l'adaptation de *Minority Report* ne font que différer la question de l'articulation du symbolique et de l'imaginaire. Ils n'en montrent ni la logique, ni la nécessité ; au contraire, ils plongent les personnages et les spectateurs dans un dédale incompréhensible, donc inacceptable, contre lequel on ne peut que vouloir lutter. Et cette conception parcellaire de l'autonomie du sujet, ce déni de l'aliénation nécessaire non seulement ne rend pas compte des problématiques symboliques mais, en outre, contribue à une aliénation à l'aspect le plus formel du symbolique : le symbolique doit céder sa place au libre jugement de l'individu. Or, ce pouvoir n'est pas délégué par le symbolique (on ne va pas au-delà de la problématique), c'est simplement une régression du pouvoir symbolique.

En ce sens, l'idéologie postmoderne telle qu'illustrée par ces films est plus proche de la conception régressive de Nietzsche que de la recherche de dépassement d'un problème par une mécanique de reconnaissance propre aux posthégéliens. Inversement, Jameson (2007) invite à penser en termes de « cartographie cognitive », ce qui n'est rien d'autre que l'objectivation des réseaux d'intérêts, mais également l'inscription de ces réseaux dans une perspective historique. Nous postulons qu'une analyse des technologies de l'information et de la communication (TIC) doit porter sur la manière dont leurs logiques sont déjà des objectivations historiques de problématiques imaginaires et symboliques de la représentation et des médias.

## **Des expérimentations de la dis-solution**

Nous venons de comprendre que les problèmes de subjectivation, à un moment donné, sont souvent la résultante d'un conflit vis-à-vis d'un ordre imaginaire et symbolique donné parce qu'il y a oubli et occultation du caractère *résolutif* dudit ordre imaginaire et symbolique.

Le souci de soi implique d'inscrire la subjectivation dans l'Histoire et dans un territoire. Cette inscription n'est pas une simple historicité, une simple contextualisation, mais la saisie de la logique symbolique et des conditions de réflexivité allouées au sujet, afin qu'il puisse refaire le parcours logique qui conduit à ladite logique symbolique. De même, il s'agit de comprendre comment un sujet s'inscrit (symboliquement

et pragmatiquement) dans un territoire. Ce territoire peut être concret (nous le verrons avec l'œuvre de Christian Nold), comme il peut être hautement symbolique (comme nous allons le voir avec *U-rss*). Dans ces deux œuvres, un autre paradigme du sujet apparaît : celui de la *dis-solution*, qui est un processus de subjectivation par réseau de reconnaissance, et par les parcours et actions au sein d'un réseau.

### ***U-rss* : la complexité de la perception du réel**

Le souci de soi implique de comprendre où se situe et où se déploie le soi. Il se déploie dans des échanges. Tout échange, qu'il soit marchand, langagier, juridique, psychique, etc., implique un processus symbolique, lequel valorise d'une certaine manière l'objet et caractérise les sujets (qui échangent). Chaque objet et chaque sujet est « réifié », caractérisé par l'échange et la logique de l'échange. La caractérisation permet de faire l'économie des négociations, afin de fluidifier les échanges. Mieux, la caractérisation est supposée exprimer les négociations qui ont conduit à son élaboration. Le problème est que l'oubli des processus logiques de réification et de valorisation tend à conférer un statut qui apparaît bonnement et simplement arbitraire.

Le projet *U-rss* rend compte des multiples échanges qui caractérisent le sujet dans l'espace numérique et se présente de la manière suivante :

*U-rss*, projet développé depuis janvier 2010 dans le cadre du pôle Image & Information de l'IREGE, se présente comme une véritable interface entre un individu et le monde. Espace utopique, *U-rss* installe ce qui pourrait être nommé comme un calque dynamique de portraits sociaux. La construction de cette œuvre se déroule en trois temps. Tout d'abord un territoire d'investigation est délimité, puis un panel d'applications permet d'observer ces liens que nous occasionnons [*sic*] via Internet (par exemple sur Facebook)... Enfin, à partir des ces différentes observations, un module signalétique de ces différentes données récoltées (ce que qui est appelé le portrait social) est réalisé en 3D pour être superposé in fine à *Google Earth* (Veyrat, 2011).

Autrement dit, le dispositif prend un territoire réel donné et vise à rendre compte d'échanges d'informations numériques sur et au-dessus de ce territoire, générés par les acteurs de sociabilité de cette localité via internet. Cette restitution est établie sur *Google Earth* et rend compte aussi bien du caractère dynamique des échanges numériques que des

positions géographiques où se trouvent les sujets de sociabilité numérique.

Loin de représenter le sujet sous une représentation unitaire, le principe est de l'objectiver au travers des logiques de re-présentation sociale qu'induit l'usage sur internet. L'institution du Moi, du sujet navigateur se figure à travers les « liens » qu'il perçoit et tisse au sein des réseaux. Il s'agit de rendre compte de son « *life-logging* », c'est-à-dire de ses actions géolocalisées : les mouvements, visibles à travers Google Earth, illustrent, objectivent les manières dont les sujets visent à affirmer une identité au sein d'un corps social et symbolique. Ainsi, si leur identité semble préservée, parce que « postée » à l'abri du monde dit « réel », elle n'en est pas moins inscrite dans l'ordre symbolique qui, lui, embrasse aussi bien internet que ce que l'on nomme le « réel ». L'invite à la cessation de l'opposition entre monde réel et monde virtuel, au profit d'une articulation plus globale intégrant le réel, l'imaginaire et le symbolique, est objectivée par l'interface : il y a superposition des re-présentations sociales en déplacement à une re-présentation du monde contemporain.

Ce qui est intéressant, c'est que *U-rss* ne restitue pas seulement le parcours d'un sujet – auquel cas nous resterions dans une conception *in-dividuelle* – mais également des ramifications, des relations entre différents parcours singuliers, des connexions entre différents flux, comme s'il s'agissait de dialogues invisibles et non synchroniques. Autrement dit, ce dispositif est une certaine objectivation de ce que, il y a plusieurs années, Michel Authier et Michel Serres appelaient « l'arbre des connaissances » : il s'agit d'une représentation des « porteurs du savoir » et de montrer des positions importantes que chaque « porteur » peut avoir au sein d'un collectif (Authier & Lévy, 1992). *U-rss* complexifie « l'arbre des connaissances » parce qu'il se configure sur différents plans. Ce qui distingue ce dispositif des représentations dystopiques que l'on a vues précédemment, c'est que, précisément, l'inscription dans un ordre symbolique permet (et trouve sa fin en) la sociabilité – et le *life-logging* permet de répondre, dans cette sociabilité, d'une nouvelle façon à la question soixante-huitarde « d'ou tu parles ? ». Marc Veyrat (2011) ne cesse d'ailleurs de rappeler que les logiques des *posts* sur les réseaux de sociabilité sont moins des actes performatifs et affirmatifs qu'ils n'en ont l'air : il s'agit plus d'entretenir une logique de « liens » et de citations qui consacrent l'espace de sociabilité.

## **Le *biomapping* de Christian Nold comme autre conception du sens commun**

La réflexivité permise par les nouveaux dispositifs ne concerne pas seulement la sociabilité numérique : ceux-ci peuvent également permettre de « cartographier » le rapport que l'on entretient avec notre environnement urbain. Par exemple, le principe du *biomapping* est d'augmenter la cartographie d'un lieu avec la manifestation des impacts émotionnels qui s'y vivent. En effet, les « usagers » se baladent dans quelques quartiers d'une ville, équipés d'un détecteur qui évalue leurs impressions. Ces données sont alors retranscrites sur la carte, par des couleurs plus ou moins vives selon l'impact émotionnel, et selon la somme d'impacts émotionnels partagés par les différents sujets. Par exemple, certains quartiers de Paris ne sont plus simplement perçus, sur la carte, selon leur logique d'urbanisation, mais également valorisés selon l'impact émotionnel qu'ils provoquent sur les usagers (Nold, 2004).

C'est alors une toute autre approche du lieu « réel » que nous offre cette réalité augmentée : elle rend compte de certaines puissances virtuelles de ce lieu, notamment des puissances affectives que l'on partage. L'intérêt est donc double pour l'utilisateur : d'une part, modifier le rapport symbolique que l'on entretient avec l'environnement urbain ; d'autre part, évaluer la « commun-ité », autrement dit notre participation à un « sensible commun » avec d'autres usagers. C'est-à-dire qu'il y a tout un sens commun – on pourrait dire également toute une communauté d'intérêt, ici émotionnel – qui existe, mais qui n'a jamais été objectivé.

C'est dire s'il y a une continuité logique entre les problématiques des *mass media* et celles du numérique, entre espace public et espace public numérique, et que si les analyses doivent bien circonscrire leurs objets, il ne faut pas pour autant totalement les séparer. De même, une analyse de l'imaginaire ne peut faire l'impasse sur la logique symbolique qui la sous-tend (et réciproquement).

À l'image de Goux qui, à la fin de son livre *Frivolité de la valeur* (2000), voit aussi bien une perspective négative qu'une perspective positive possibles dans l'actuelle logique d'échange économique, nous devons garder en tête ces deux possibilités pour toute forme d'économie d'échange de biens et de services symboliques, pour tout processus de subjectivation. La grande différence entre le souci de soi antique et le nôtre est précisément la reconnaissance de l'ordre symbolique en tant

que processus, en tant que perpétuelle négociation qui ne prend de sens qu'avec une mécanique de reconnaissance. Et, à ce titre, il est intéressant de voir comment Twitter, Facebook et les dispositifs artistiques exploitant les TIC objectivent cela et permettent (plus ou moins) à leurs usagers de comprendre dans quel cadre on leur délègue un Moi.

## Références

- Austin, J.L. (1970). *Quand dire, c'est faire*. Paris : Seuil.
- Authier, M., & Lévy, P. (1992). *Les arbres de connaissance*. Paris : La Découverte.
- Benjamin, W. (2000). Sur le langage en général et sur le langage humain. *Œuvres I*, 142-154. Paris : Gallimard
- Cavell, S. (1996). *Les voix de la raison – Wittgenstein, le scepticisme, la moralité et la tragédie*. Paris : Seuil.
- Certeau, M. de (1990). *L'invention du quotidien, 1. Arts de faire*. Paris : Gallimard.
- Foucault, M. (1966). *Les mots et les choses. Une archéologie des sciences humaines*. Paris : Gallimard.
- Foucault, M. (1984). *Le Souci de soi*. Paris : Gallimard.
- Goux, J.-J. (1973). *Freud, Marx : économie et symbolique*. Paris : Gallimard.
- Goux, J.-J. (2000). *Frivolité de la valeur. Essai sur l'imaginaire capitaliste*. Paris : Blusson.
- Jameson, F. (2007). *Le postmodernisme, ou la logique culturelle du capitalisme tardif*. Paris : École Nationale Supérieure des Beaux-Arts.
- Karpik, L. (2007). *L'économie des singularités*. Paris : Gallimard.
- Lamizet, B. (1999). *La médiation culturelle*. Paris : L'Harmattan.
- Marrati, P. (2006). Une image mouvante du scepticisme. *Rue Descartes*, 53, 62-70.
- Neveu, E., & Mattelart, A. (1996). Cultural studies' stories. La domestication d'une pensée sauvage ? *Réseaux*, (80), 11-58.
- Nold, C. (2004). *Bio Mapping / Emotion Mapping*. Disponible à : <http://biomapping.net/>
- Saussure, F. de (1972). *Cours de linguistique générale*. Paris : Payot.
- Veyrat, M. (2011). La CBOX dans le catalogue Résonance de la Biennale de Lyon. *IAE Savoie Mont-Blanc*. Disponible à : <http://www.imus.univ-savoie.fr/index.php?aid=1773>.
- Spielberg, S. (2002). *Minority Report*. DreamWorks..
- Wachowski, A., & Wachowski, L. (1999). *Matrix*. Warner Bros.
- Zizek, S., & Fiennes S. (2006). *The pervert's guide to cinema*. Lone Star Productions.