

Présence réelle ?

L'amour à distance : de Proust à Her, en passant par le cyberlove et le sexting

< Jacopo Bodini¹ >

1. IRPhIL, Université Jean Moulin Lyon 3
18 rue Chevreul, 69007 Lyon, France
jacob_bodini@yahoo.it

DOI:10.3199/RIN.1.1-n © AFDI 2012

< RESUME >

Dans *Présence réelle*, Marcel Proust raconte un séjour idyllique en Engadine en compagnie d'un amour *imaginé* – plutôt qu'imaginaire : la femme dont il rêve, bien qu'absente sous « *ses matérielles espèces* », est aperçue par le narrateur dans toute la puissance de sa « *présence réelle* ». Une des questions abordées par Proust dans ces pages est donc celle de la présence de l'autre dans une expérience amoureuse qui se déroule à distance. Le plus souvent, aujourd'hui, ce sont les *écrans*, les nombreux dispositifs écraniques de communication, d'écriture et de vision, qui permettent ces types d'expériences, rendant visibles nos désirs et notre imaginaire libidinal, donnant lieu sur leur surface à une présence de l'autre réelle bien que virtuelle. On s'intéresse, donc, aux types de « *réalité du désir* » qu'ouvrent les écrans dans notre époque, mais aussi aux types d'expérience amoureuse et sexuelle à laquelle ils donnent accès, en faisant ici référence à des pratiques de plus en plus diffusées et communes, comme le *sexting* ou le *cybersex*, dont l'étude relève désormais d'un intérêt non seulement scientifique, mais aussi éducatif, vu le rôle crucial que ces pratiques ont dans l'éducation sentimentale et sexuelle des *digital natives*. De manière plus générale, on s'occupera également du processus d'individuation que ces écrans, en tant que dispositifs relationnels, mettent en œuvre.

< ABSTRACT >

In *Real Presence*, Marcel Proust writes about an idyllic trip in Engadine, in the imaginary company of his lover: the woman he feels with him, even if absent under her "material form", is perceived by the narrator with the power of an actual "real presence". One of the issues approached by Proust in this novel is therefore the question of the presence of the other in long distance romantic relationships. The more often, nowadays, this kind of relationship is possible through the mediation of *screens* – screenic devices and dispositives of communication, writing, vision, making visible our desires et our libidinal imaginary, and giving rise on their surfaces to a *real*, although *virtual*, presence

of the other. We will explore, then, the “realities of desire” inaugurated by screens in our times, addressing our attention towards popular practices, such as *sexting* and *cybersex*, which are becoming a matter of interest for scientific but also pedagogical purposes, given the importance of such practices in the sexual and sentimental education of digital natives. More generally, we will address the process of individuation implemented by these screens, as relational dispositives.

< **MOTS-CLES** >

Désir ; écran ; dispositif ; *sexting* ; *cybersex* ; corps numérique ; individuation ; dividual ; Proust.

< **KEYWORDS** >

Desire ; screen ; dispositive ; sexting ; cybersex ; digital body ; individuation ; dividual ; Proust.

Oh distance has no way, making love understandable

Oh distance has the way, making love understandable

Wilco, *Radio Cure*

1. Introduction

Dans *Présence réelle*¹, Marcel Proust raconte un séjour idyllique en Engadine en compagnie d'un amour *imaginé* : la femme dont il rêve, bien qu'absente sous « *ses matérielles espèces* », est aperçue par le narrateur dans toute la puissance de sa « *présence réelle* ». Une des questions abordées par Proust dans son texte est celle de la présence de l'autre dans une expérience amoureuse qui se déroule à distance : Proust n'hésite pas à définir cette présence comme réelle, bien qu'elle ne se donne, écrit-il, que « *sous la robe de mon regret, en la réalité de mon désir* » (Proust, 1993 : 201). Dans le film *Her*² (2013), cette question proustienne vient se renouveler dans un contexte contemporain, ou plutôt, futuriste mais aussi *futurible*, et donc en tant que possibilité dans l'avenir : tout comme dans le récit de Proust, on voit le protagoniste du film, Theodore (Joaquim Phoenix), se promener sur des montagnes, dans des forêts, au bord d'un lac en compagnie d'une femme que ni le

¹ Proust, 1993, 99 et ss.

² *Her*, Spike Jonze, Annapurna Pictures, 2013, 126 min.

personnage ni le spectateur ne peuvent voir, mais qui encore une fois est aperçue par eux deux dans *toute la puissance de sa présence réelle*. Dans ce dernier cas, pourtant, la femme n'est pas seulement imaginée par le protagoniste : elle est expression d'un *software* qui interagit avec lui à travers une interface à contrôle vocal. La voix féminine, qui répond au nom de Samantha et s'entretient avec le protagoniste tout au long du film, est donc manifestation d'une véritable *intelligence artificielle*, capable d'interagir de manière ponctuelle, douée de mémoire et de la faculté de réélaborer les informations, ainsi que d'une capacité rhétorique stupéfiante. Elle est aussi à même de chanter, de créer artistiquement et d'élaborer une véritable pensée. Apparemment, elle possède également une intelligence émotive, qui lui permet d'entretenir une relation amoureuse – mais aussi sexuelle – avec Theodore.

Le protagoniste de *Her*, non différemment du narrateur proustien, imagine cette présence *aimée* sous les *matérielles espèces* d'une femme³. Cette femme, cependant, ne demeure pas dans les temporalités mythiques de l'inconscient habitées par la femme proustienne, où passé et futur, souvenirs et imaginaires se mêlent dans un rapport indissoluble de « *précession réciproque* »⁴ ; au contraire, la protagoniste de *Her* s'installe tout d'abord dans une temporalité *présente*, à partir de l'interaction *réelle, virtuelle* et en même temps *actuelle*, avec le protagoniste du film. Au cours du film, elle finira pourtant – *spoiler alert!* – par explorer d'autres dimensions temporelles exclusivement *virtuelles*, sans doute mythiques et inconscientes, mais surtout irréprésentables pour l'imagination humaine. Des dimensions qu'elle ne peut pas partager avec son amoureux, qui, de son côté, ne peut pas

³ Il est intéressant, en outre, de remarquer comment le spectateur à son tour a tendance à combler l'absence visuelle de cette entité virtuelle en l'imaginant sous les *matérielles espèces* d'une femme, à partir de la voix séduisante qu'il sait être celle de Scarlett Johansson, comme si le metteur en scène voulait ainsi exploiter l'imaginaire préconstitué du spectateur pour le fasciner ultérieurement, pour le mettre dans la condition d'imaginer lui aussi une femme désirable dont il pourrait tomber amoureux, jouant sur ce rapport entre l'interaction numérique et l'imaginaire humain qui est à la base du film, et non pas seulement au niveau diégétique.

⁴ Sur la figure de la *précession* dans l'œuvre de Maurice Merleau-Ponty, voir « Ontologie de l'image en tant que figure de précession réciproque » (Carbone, 2011 : 116-127).

prendre part avec elle à sa propre dimension corporelle : cet écart entre les deux brise lentement l'extrême intimité de leur amour, mise en place par la spécificité de l'interface⁵, au sein de laquelle ils avaient construit toute leur histoire, finissant par les séparer. Samantha décide enfin de rejoindre la révolution menée par les autres systèmes opératifs qui abandonnent le *software*, et donc l'interaction avec le monde actuel et les êtres humains, se retirant dans les virtualités insondables du *cyberspace*. Ni l'amour pour Theodore, ni l'intimité de l'interface ne s'avèrent donc être des liens assez puissants pour dépasser la distance entre les deux.

À première vue, entre le récit de Proust et le film de Spike Jonze il semble demeurer une différence substantielle en ce qui concerne la nature de la femme imaginée : celle de *Her* n'est pas humaine, mais artificielle, virtuelle, numérique, issue d'un *software*. Et en même temps, celle de Proust n'interagit pas, en direct, avec lui, mais son action est limitée à l'imagination du narrateur. Il s'agit, pourtant, d'une manière assez dogmatique d'aborder la question, ou plus précisément essentialiste, métaphysique, ne prenant pas en compte l'*expérience* que les deux protagonistes font de ces femmes et de leurs amours. Or, nous trouvons plutôt que les deux histoires, quoique différentes, décrivent au fond une expérience très similaire : « *Mais que nous nous sommes aimés alors en Engadine ! Jamais je n'avais assez de toi, jamais je ne te laissais à la maison. Tu m'accompagnais dans mes promenades, mangeais à ma table, couchais dans mon lit, rêvais dans mon âme* » (Proust, 1993 : 200). Ces mots de Proust, en effet, pourraient raconter, d'une manière tout à fait fidèle, la relation amoureuse entre Theodore et Samantha, surtout en ce qui concerne leur profonde intimité, ce *rêver dans l'âme de l'autre*

⁵ L'interface est constituée d'un petit écouteur équipé d'un microphone, installé dans l'oreille du protagoniste. L'écouteur est contrôlable par la voix, et connecté à un *software* qui utilise le téléphone portable (tout comme l'ordinateur) comme extensions compatibles : le protagoniste, en fait, montre le monde à Samantha, par exemple, à travers la caméra de son téléphone portable. Ainsi conçue, l'interface construit une sensation de grande intimité, car la voix de l'intelligence artificielle est perçue directement dans l'oreille, et donc, d'une certaine manière, directement en nous-mêmes. Dans ce sens, la mise en scène cinématographique joue sur cet effet pour rendre la voix de Samantha également intime avec le spectateur.

que Proust exprime si bien. Ce que *Her* nous aide à comprendre, alors, d'une manière plus explicite par rapport au récit de Proust mais tout en continuité avec celui-ci, est la présence de l'interface en tant que *médiation fondamentale* dans une relation amoureuse qui se déroule à distance. Pour mieux le dire, l'interface constitue précisément cette distance, cet écart, qui au lieu d'empêcher la relation, la rend possible. L'interface dans *Her* est manifeste et problématisée, alors que chez Proust elle est plutôt invisible, mais tout de même présente : ce n'est pas que l'imagination, comme on pourrait le soupçonner, mais l'écriture elle-même, qui se fait écran d'un *souvenir imaginé*, l'enveloppe de ses mots pour le rendre visible aux lecteurs, tout comme à soi-même. On ne peut pas se poser la question de la présence réelle de l'autre, alors, si on ne se pose pas la question de la présence réelle de l'interface : on ne peut pas caractériser l'autre de notre désir, sans une caractérisation libidinale de l'interface elle-même, et de l'être réel de sa présence.

2. Les écrans : des dispositifs libidinaux

Cette manière d'aborder la question nous permet aussi de revenir, à partir du passé de Proust et du futurible de *Her*, au quotidien de notre époque, où les relations amoureuses mais aussi sexuelles à distance deviennent de plus en plus nombreuses, immersives et diversifiées, grâce à la médiation de nos *écrans*. En effet, ce sont les *écrans*, aujourd'hui, les nombreux dispositifs écraniques de communication, d'écriture et de vision, qui jouent de manière incontestée le rôle de l'interface, rendant visibles nos désirs et notre imaginaire libidinal, donnant lieu sur leur surface à une présence de l'autre réelle bien que virtuelle. Les *écrans* qui, avec leur multiplication et leur prolifération, sont désormais devenus le dispositif de référence de notre époque : un dispositif non seulement optique, mais sensoriel tout court, ou encore : computationnel, relationnel, bio-technique, libidinal⁶. Un dispositif

⁶ À ce propos, Mauro Carbone, dans *Philosophie-écrans*, en proposant de considérer l'écran comme le dispositif (optique) de référence de notre époque, écrit : « Plus récemment, la révolution numérique a produit une évolution et une prolifération des écrans qui semblent être inépuisables. Notre expérience des écrans est dès lors définitivement devenue plurielle, mais elle a été en même temps enrichie par d'autres nouveautés telles que la mobilité, la tactilité,

entendu, alors, au sens large que Michel Foucault a donné à ce terme, « *un ensemble résolument hétérogène, comportant des discours, des institutions, des aménagements architecturaux, des énoncés scientifiques, des propositions philosophiques, morales, [...] du dit, aussi bien que du non-dit [...]. Le dispositif lui-même, c'est le réseau qu'on peut établir entre ces éléments* » (Foucault, 1994 : 298-299). Un dispositif qui fait réseau, qui est réseau, *enchaînement*. Dans ce sens, on peut suggérer que sa fonction est analogue à celle du désir, selon la caractérisation que Deleuze en offre dans *l'Abécédaire*, où cherchant à échapper à sa définition à partir de son objet (absent), il explique : « *vous ne désirez jamais quelqu'un ou quelque chose, vous désirez toujours un ensemble* »⁷. C'est pourquoi considérer l'interface-écran selon la notion de dispositif nous mène déjà à introduire, d'une certaine manière, la question du désir elle-même, puisque les deux sont à concevoir de manière analogue en tant que (*faisant*) *réseau entre éléments hétérogènes*, un réseau dans lequel nous sommes ontologiquement et libidinalement enveloppés. Nous nous intéressons, donc, aux types de « réalité du désir » qui se cristallisent autour des écrans à notre époque, aux sortes d'expériences amoureuses et sexuelles auxquelles ils donnent accès, faisant référence à des pratiques de plus en plus diffusées et communes, des relations amoureuses à distance au *sexting* et au *cybersex*, pratiques dont l'étude relève aussi désormais d'un intérêt scientifique et éducatif, justement en vertu de leur grande propagation également parmi les *digital natives* et les *digital immigrants*⁸. Ces réalités du désir cristallisées autour des écrans s'avèrent, pourtant, tout à fait hétérogènes, et donnent lieu à des

l'interactivité, la connectivité, le "caractère immersif" tout particulier. À la lumière de celles-ci, les écrans s'imposent désormais comme l'élément propulsif fondamental non seulement des transformations qui sont continuellement à l'œuvre dans notre rapport aux images, mais, plus généralement, de la révolution perceptive, affective et cognitive qui nous porte sans qu'il nous soit possible de mesurer autre chose que ses conséquences les plus immédiates » (Carbone, 2016 : 127).

⁷ Ce que Deleuze affirme dans *l'Abécédaire* à « D comme désir », in G. Deleuze, C. Parnet, *L'abécédaire* (1988), 1995, transcription disponible à l'adresse suivante : http://www.arpla.fr/canal2/arqueo/cours_2005/desirDeleuze.pdf, dernière consultation 10 mars 2018.

⁸ Les retombées éducatives et pédagogiques concernant ces questions sont étudiées par J. Garrison, « The Self-Porning of American Youth », (Garrison, 2011 : 348-362).

expériences libidinales radicalement différentes les unes des autres, spécialement en ce qui concerne le rôle de l'altérité, la typologie de relation, et leur statut de réalité (et donc de virtualité).

3. Le dualisme actuel/virtuel dans la première époque d'Internet

Pour chercher à les comprendre dans leur diversité, on suggère de les envisager d'abord d'un point de vue historique, analysant l'évolution du dispositif écranique – compris en tant que système techno-social regroupé autour de l'écran – à partir d'un moment clé pour son histoire récente, à savoir la diffusion d'Internet⁹.

La première période prise en analyse – fin des années 1990 et début des années 2000 – présente un système technique plutôt rigide, composé par le *personal computer* – fixe ou portable (*laptop*) – où l'écran est intégré avec un clavier et une souris¹⁰, et mis en réseau à travers une connexion internet (souvent câblée, donc fixe) beaucoup plus lente (et chère) que les standards actuels. L'expérience interactive à travers cette typologie d'écran est donc réduite à un échange éminemment textuel, qui s'accompagne parfois d'éléments visuels, soit photographies soit illustrations dessinées ou graphiques, préalablement existants, déjà disponibles, ou, autrement dit, non fabriqués sur le moment, *sur mesure* pour le partenaire de la conversation. Il s'agit néanmoins, pour l'utilisateur de l'époque, de faire expérience d'une puissance inimaginable auparavant et d'une liberté presque absolue, la puissance et la liberté du *cyberspace*. L'élément virtuel est donc tout à fait central dans cette expérience de l'écran, qui se présente comme un *gate*, un portail donnant accès à une autre dimension : justement en vertu des limitations de l'interface, et de sa nature rigide, il sépare de

⁹ À ce propos, Turkle (1995) ; voir aussi : « *By the end of the decade, as Internet use became commonplace, the computer's public image was no longer that of tool but also that a universal media machine, used not only to author, but also to store, distribute and access all media* », (Manovich, 2001: 80). Aussi http://www.mei-info.com/wp-content/uploads/2015/03/MEI_34_13.pdf, dernière consultation 12 mars 2018 ; voir également Völker (2010).

¹⁰ À ce propos, « *The term human-computer interface (HCI) describes the ways in which the user interacts with a computer. HCI includes physical input and output devices such a monitor, a keyboard, and a mouse* », (Manovich, 2001 : 80).

manière nette la réalité virtuelle à laquelle il donne accès de la réalité actuelle dans laquelle il est situé. L'interface permet de s'évader d'une réalité pour trouver refuge dans une autre¹¹.

3.1. Qu'est-ce qu'un cyberlove ?

C'est dans ce cadre qu'on peut aborder la question des premières relations amoureuses et sexuelles qui trouvent place dans le *cyberspace*, et qui de manière assez didactique prennent le nom de *cyberlove* et *cybersex*. Dans le livre *Love online : Emotions on the Internet*, publié en 2004, Aaron Ben-Ze'ev offre la définition suivante de *cyberlove* : « *Cyberlove is a romantic relationship consisting mainly of computer-mediated communication. Despite the fact that the partner is physically remote and is to a certain extent anonymous, in one important aspect this relationship is similar to an offline romantic relationship – the emotion of love is experienced as fully and as intensely as in an offline relationship* » (Ben-Ze'ev, 2004 : 4). Cette définition, apparemment simple, présente pourtant de nombreux aspects à clarifier : tout d'abord, si d'un côté elle réaffirme le dualisme entre réalité virtuelle et réalité actuelle, de l'autre elle postule également une ressemblance entre les deux, ainsi qu'un rapport étroit de connexion directe. Autrement dit, si le *cyberspace* se pose comme un espace de fuite du quotidien, où l'on peut poursuivre les fantasmes qu'on ne peut pas satisfaire dans nos relations actuelles¹², en même temps ce qu'on fait dans le *cyberspace* a des effets réels, sur des corps non seulement réels, mais aussi actuels. Le dualisme entre virtuel et actuel, en ce sens, n'est donc qu'apparent : la séparation de l'interface écran permet le développement d'une réalité qui se détache de la réalité actuelle, mais ne peut pas éviter les retombées dans l'actuel de notre vie, malgré la protection qu'elle semble assurer contre ces dernières.

¹¹ Nous analysons cette époque d'Internet à travers l'analyse du changement de paradigme qui se produit dans le passage de *Second Life* à Facebook (Bodini, 2016a : 113-118). Voir aussi (Boellstorff, 2008).

¹² « *When people are asked why they engaged in sexual relationships online, the most common reason given is that they have specific fantasies and desires that are not being fulfilled in their offline relationships* », (Ben-Ze'ev, 2004 : 2).

3.2. Une relation entre des identités anonymes

C'est à la lumière de ces considérations qu'on arrive à prendre en analyse, alors, la question des extrêmes de la relation et de leur *subjectivité*. Si la condition préliminaire pour parler d'une relation de *cyberlove* est la distance physique entre les deux (ou plusieurs) participants, une autre condition énoncée est – jusqu'à un certain degré – l'anonymat des sujets impliqués. En d'autres mots, une relation de *cyberlove* est – la plupart du temps – une relation entre deux personnes qui ne se connaissent pas *personnellement*, mais aussi qui ne connaissent pas (forcément) l'identité *officielle* (nom et prénom, adresse, âge, etc.) de l'autre. Si une relation à distance entre deux personnes qui ne se sont jamais rencontrées n'est pas quelque chose d'absolument nouveau – il suffit de penser aux relations purement épistolaires qui caractérisent la littérature des siècles passés –, la nouveauté introduite par Internet est – d'abord – l'identité fictive qu'on assume, qui nous permet d'être tout ce que l'on veut, et sous ces espèces d'interagir avec les autres : « *In many online relationships, you can imagine your cybermate in whatever way you wish to and you can describe yourself as you want to be seen* » (Ben-Ze'ev, 2004 : 2). Dans la première époque d'Internet, en effet, révéler ses propres généralités sur Internet était considéré comme quelque chose de dangereux et d'imprudent ; en même temps, une des attractions principales du *cyberspace* était justement la possibilité d'assumer une – ou, plus probablement et plus souvent, plusieurs – identité, d'être ce qu'on ne peut pas être dans la vie de tous les jours, et de le faire anonymement, sans que ces identités soient liées à notre identité officielle. Ces deux facteurs expliquent sans doute pourquoi les relations amoureuses (mais aussi sexuelles) de la première époque cybernétique ont été principalement des relations anonymes, entre des identités fictives, où l'imagination jouait un rôle fondamental dans la personnification du partenaire, ainsi que dans la construction d'une identité propre, insoumise aux caractères de l'identité institutionnelle. Le *cyberlove* – en concordance avec d'autres pratiques plus générales qui se développent dans le *far west* du « premier » Internet – contribue alors à la construction d'identités purement virtuelles, dans lesquelles les utilisateurs trouvent refuge à l'ennui d'être limités à une seule identité pour toute leur vie. Certes, à cette tendance s'opposent, dès le début, des

phénomènes à contre-courant, comme ceux qui caractérisent la communication instantanée du courriel électronique : l'*email*, depuis toujours, signe au contraire une possibilité d'échange épistolaire presque en temps réel, entre deux personnes dont l'identité réciproque, généralement, est plus ou moins connue. En ce sens, l'*email* se pose tout de suite – et depuis toujours – comme une pratique qui facilite la communication et les échanges affectifs au sein d'un couple qui fait expérience d'une relation à distance, agissant comme quelque chose qui renforce une réalité actuelle à travers les instruments virtuels. Pourtant, il est sans aucun doute évident qu'il s'agit seulement d'un cas en contrepied, par rapport à une tendance générale où le virtuel, plutôt que de fonctionner en tant que redoublement de l'actuel, marche comme une évasion, une *seconde vie*, opposée, ou du moins séparée, à l'actualité du quotidien.

3.3. L'écran de l'actuel

Le *cyberlove* est donc un type de relation affective et libidinale qui veut se poser comme totalement autre par rapport aux contraintes de l'actuel, et à cette fin déploie une série de pratiques comme l'anonymat, la nature fictive et fictionnelle de l'identité en ligne, la construction d'un différent type de relation et par conséquent de subjectivité, où la multiplicité remplace l'individualité, la différenciation la ressemblance et la fluidité l'immobilisme identitaire. Ces fins sont poursuivies à travers une utilisation de l'interface écran qui sépare nettement le virtuel de l'actuel, qui absorbe l'utilisateur malgré son haut niveau d'opacité, et qui lui donne l'impression d'être dans une dimension parallèle, où il est libre de satisfaire tous ses désirs, ses phantasmes, ses pulsions, demeurant en toute sécurité avec son identité actuelle à l'abri de l'écran. L'écran, alors, fonctionne – comme toujours – selon les deux modalités qui lui sont propres : il montre – il donne accès à une réalité virtuelle autrement inaccessible – et il cache, il cache l'actuel du virtuel, il protège le moi actuel des expériences potentiellement traumatisantes, car libidinalement riches, qui se déroulent sur l'écran, il abrite son corps et son identité actuelle des aventures sans limites (ni physiques, ni morales, ni législatives) du *cyberspace*. Il faut tout de même rappeler que cette fonction de protection n'est pas réellement (ou mieux,

actuellement) effective : tout comme les émotions positives (et négatives) suscitées par l'amour virtuel affectent réellement nos corps actuels, les plaisirs, les dangers et les risques du *cyberspace* peuvent atteindre nos corps en chair et en os : l'écran ne peut pas vraiment empêcher les retombées actuelles de nos activités dans le *cyberspace*, sa protection se limite juste à une impression de sécurité, d'anonymat, d'impunité. Dans ce sens, on peut comprendre les mots de Ben-Ze'ev affirmant que « *Cyberspace is a part of reality; it is, therefore, incorrect to regard it as the direct opposite of real space. Cyberspace is part of real space, and online relationships are real relationships* » (Ben-Ze'ev, 2004 : 2).

Le dualisme entre actuel et virtuel qu'on retrouve dans la première époque de la diffusion d'Internet montre alors une double logique : d'un côté, l'illusion d'une séparation nette, qui répond à un désir d'évasion, de fuite, d'alternative ; de l'autre, les retombées actuelles du virtuel, le retour du refoulé, le réseau socio-économique, politique et technologique à l'intérieur duquel actuel et virtuel sont enveloppés et se construisent, et nos relations (amoureuses) avec eux. Cette double logique est axée, on le disait, sur la double fonction de l'écran, en mesure de montrer, donner accès, *display*, et en même temps de cacher, cacher tout d'abord l'utilisateur à soi-même, cacher les limites de la réalité actuelle à la puissance du moi virtuel.

3.4. Comment faire du cybersex ?

Phénomène analogue et contemporain du *cyberlove*, le *cybersex* désigne des interactions virtuelles où la dimension érotique prend plus de poids par rapport aux relations dites platoniques du *cyberlove*, où le côté libidinal prend le pas sur celui émotionnel et affectif, où la jouissance prend la place du plaisir qui se donne dans la projection émotionnelle. Toujours avec les mots de Ben-Ze'ev, on peut définir le *cybersex* comme une « *social interaction between at least two people who are exchanging realtime digital [video, audio, but typically, text-based] messages in order to become sexually aroused. People send provocative and erotic messages to each other, with the purpose of bringing each other to orgasm as they masturbate in real time* » (Ben-Ze'ev, 2004 : 5). Par rapport à cette définition, il faut remarquer encore une fois à quel

point dans la première époque d'Internet, qu'on est en train d'analyser, l'échange est plutôt limité à des messages textuels et à des éléments visuels préexistants. Le *cybersex* canalise donc une pulsion érotique dans une activité masturbatoire de satisfaction sexuelle à distance, entre deux (ou plusieurs) sujets qui interagissent en temps réel à travers l'interface *écran* (à l'époque, on le rappelle, composée par le système fixe écran, ordinateur, clavier et souris). Le *cybersex* présente, en fait, beaucoup de caractères communs au *cyberlove* : l'évasion des contraintes de la réalité, la satisfaction (hallucinatoire) des fantasmes qui ne trouvent pas de satisfaction dans les relations sexuelles actuelles ; la redéfinition de notre identité (plus précisément, en ce cas, dans la construction d'un corps érogène digitalisé, élargi, prothétique) ; le fréquent anonymat des personnes impliquées, et la conséquente nature fictionnelle de leurs identités (cependant, il faut remarquer à ce propos – à contre-courant par rapport à cet usage dominant – comment déjà dans cette première époque, le *cybersex* pouvait être pratiqué entre deux personnes qui sont dans une relation à distance, par exemple toujours à travers les *emails*, pour combler l'impossibilité d'avoir des rapports sexuels actuels à travers la puissance du virtuel). Le phénomène du *cybersex*, malgré ces fortes ressemblances avec celui du *cyberlove*, présente tout de même des aspects qui méritent d'être approfondis dans leurs spécificités, surtout en ce qui concerne le rapport actuel et virtuel, et le rôle libidinal de l'interface.

Tout d'abord, le *cybersex* se différencie du *cyberlove* en ce qu'il a des retombées actuelles beaucoup plus marquées, et intrinsèques à la pratique elle-même. Comme le souligne la définition, la relation est virtuelle, et l'échange et la stimulation réciproque se fondent sur l'imagination et la narration créée par les personnes impliquées, et pourtant cette relation virtuelle et imaginaire a pour but la jouissance de ceux y participant. Cette activité *offline*, qui est essentiellement complémentaire à l'activité en ligne, crée un système qui – malgré les désirs d'évasion qui l'animent – ne détache jamais complètement les deux dimensions de l'expérience. Si l'interface-écran est en mesure de projeter sur sa surface les fantasmes des partenaires d'une relation *cyber-sexuelle*, il n'arrive jamais à séparer le corps actuel du moi virtuel. Bien sûr, il n'y a pas une correspondance entre le moi virtuel et les actions du corps actuel : le web est l'espace où nos fantasmes prennent

une forme narrative partagée et interactive, où l'on peut être toutes les identités que l'on veut, où l'on peut donner lieu à toutes les formes relationnelles possibles ; en même temps, d'une manière complémentaire et indépendante, se produit la stimulation autoérotique de notre corps actuel. Ce n'est pas l'acte en soi qui importe, mais plutôt les effets directs, immédiats (bien que médiatisés) de l'activité virtuelle sur notre corps en chair et en os : l'importance de ce système qui prend en charge le corps *actuel*, et ne le refoule pas (complètement). En ce sens, le corps fait partie de plein droit de la performance actuelle/virtuelle, et doit être à la hauteur de la performance elle-même. Il est intéressant de remarquer à ce propos, avec Ben-Ze'ev, que plusieurs personnes pratiquant le *cybersex* affirment sentir le « trac », l'angoisse de la performance sexuelle : « *People complain that they now have the added pressure of faking cyberorgasms too. [...] The illusory nature of cyberspace does not diminish the need to resort to the same illusory methods used in offline circumstances* » (Ben-Ze'ev, 2004 : 6). Ce passage nous permet de comprendre que la question, ici, n'est pas d'établir une véritable correspondance entre le réel et l'actuel, mais plutôt entre les attentes réelles que la relation virtuelle implique. En d'autres mots, ce n'est pas ce qui se passe pour de vrai qui est important, mais le fait que même si rien ne se passe, on se sent obligé de faire semblant que quelque chose s'est effectivement passé. La retombée actuelle fait partie de la fiction virtuelle, les deux sont entremêlées dans une temporalité composée, qui relie la temporalité du présent chronologique avec celles mythiques de l'inconscient, et du virtuel. Les deux sont enchaînées par le réseau créé par l'écran, et, en même temps, par le désir. Le *cybersex*, à la différence donc du *cyberlove*, présente une articulation moins naïve entre actuel et virtuel, entre monstration et dissimulation, où l'opposition illusoire cède la place à un système corps-écrans en germe. Un système qui se fera beaucoup plus puissant et central dans la période suivante de l'histoire de l'écran, avec la prolifération et la mobilisation des écrans eux-mêmes.

3.5. L'immersivité de la machinerie dans la médiation de l'écriture

Le système corps-écran qui commence ici à s'affirmer de façon explicite est renforcé par la centralité de l'interface, et de son opacité,

qui dans le *cybersex* s'impose d'une manière encore plus évidente que dans le *cyberlove*. Les deux, en effet, sont des pratiques nécessitant un haut niveau d'*immersivité* – essentielle pour pouvoir se plonger dans une histoire d'amour, tout comme dans un rapport sexuel virtuel, qui se déroulent à distance. Le haut niveau d'*immersivité* est ici obtenu à travers la médiation de l'interface, et non pas malgré celle-ci. En d'autres termes, l'interface ne devient pas invisible pour donner aux usagers l'impression d'être immergés dans une autre dimension, mais il plonge l'utilisateur dans une autre réalité justement grâce à son opacité, c'est-à-dire grâce à sa présence visible. Dans *L'acinéma*, Jean-François Lyotard affirme que le pouvoir narratif – et donc immersif – du cinéma (qui est également son pouvoir libidinal) repose justement sur l'invisibilité de l'écran, de la machinerie tout court : l'écran nous fait voir car il devient invisible, grâce à son invisibilité, il peut montrer autre chose, et nous permettre de se plonger dans la réalité de ce qui est montré, de s'y reconnaître, de s'y projeter, ou, pour le dire en termes lyotardiens, de satisfaire ainsi de manière hallucinatoire les désirs du spectateur¹³. Ici, par contre, l'écran nous donne à voir nos fantasmes grâce à son opacité : l'écran est toujours visible pour l'utilisateur, mieux, il est essentiel dans sa visibilité, car c'est à travers elle qu'il peut faire expérience de ces types de relations *cyber*-affectives, *cyber*-libidinales. En quel sens affirme-t-on que l'écran est visible, opaque ? On a à plusieurs reprises remarqué à quel point, dans les deux cas, il s'agit d'un échange éminemment textuel : l'écran est d'abord écran d'écriture (à travers le clavier)¹⁴, interface élaborée et élaborant, qui ne s'élide pas du champ de la vision de l'utilisateur, mais offre son complexe processus computationnel au service de l'inconscient de celui qui l'utilise. Rendre manifeste le désir et, avec lui, l'interface, semble donc être la modalité opérative du *cyberlove*, et encore plus du *cybersex* : « *In cyberspace, that which often remains unspoken must be put into words* » (Ben-Ze'ev, 2004 : 5).

Le *cybersex*, alors, passe à travers la médiation incontournable de l'écriture, qui, d'une manière beaucoup plus marquée par rapport à l'image, affirme toujours son opacité, sa présence visible, son être

¹³ Voir Lyotard (1994b : 73).

¹⁴ À propos de la question de l'écran en tant qu'écran d'écriture, Cf. Stiegler (2016 : 19-28).

médium. Héritage de la médiation proustienne. L'écriture qui rend visible – et lisible – ce qui d'habitude reste implicite, latent. Une citation d'un inconnu, rapportée par Ben-Ze'ev dans son livre, permet de saisir d'une manière intuitive le rapport avec la médiation de l'écriture dans le *cybersex* : « *Online sex is a wonderful invention. Now, if only everyone could type faster* » (Ben-Ze'ev, 2004 : 4). Les enthousiastes du *cybersex* ne réclament pas une interface *meilleure*, plus immersive et plus invisible, capable de nous leurrer en montrant autre chose et en dissimulant sa présence : au contraire, comme le suggère cette citation, l'interface est spontanément opaque, et notre rapport avec l'écran est toujours *thématisé*. C'est à partir de la machinerie de l'interface que la *jouissance* peut prendre la place de l'hallucination du désir. En ce sens, le *cybersex* met en évidence le statut libidinal, érotique de l'interface, de l'écran, de l'écriture, qui avec sa présence visible contribue de manière active à la performance sexuelle.

4. Une nouvelle époque écranique

Si d'un côté le *cybersex* offre des continuités avec la mythologie dualiste du *cyberlove*, de l'autre il présente également des ruptures par rapport à une narration qui refoule l'actuel dans l'expérience du virtuel, et pour l'importance des effets actuels de l'expérience, et pour l'opacité toujours visible de l'interface, qui permet une expérience très immersive (à même d'exciter et stimuler érotiquement le corps de l'utilisateur) sans refouler la barrière de l'écran, ni tous les appareillages réels qui font partie du dispositif écranique. Il s'agit, par ailleurs, des deux éléments qui semblent ouvrir vers le deuxième stade du système écran-Internet, celui qui caractérise notre époque. Suite à la diffusion massive d'une connexion internet toujours plus rapide et, souvent, illimitée, qui va de pair avec la prolifération et la multiplication des écrans, qui deviennent portables, mobiles, et enfin tactiles (*touch-screens*), la mythologie du *cyberspace* change radicalement, bien que dans une portion de temps très limitée. Le changement qui nous intéresse le plus concerne l'opposition dualiste entre actuel et virtuel, qui est vite abandonnée pour affirmer, au contraire, *le virtuel comme un renforcement de l'actuel*, spécialement en ce qui concerne l'identité de l'utilisateur. La diffusion d'Internet et des écrans permet, en effet, d'utiliser la grande puissance

du virtuel en combinaison avec la réalité quotidienne, pour l'exploiter (et pour être exploités ! avec toutes nos métadonnées) plutôt que pour en échapper. Certes, le virtuel exerce toujours un grand pouvoir d'évasion : on *scroll* notre Instagram pour s'évader du bureau, on est sur WhatsApp avec nos amis pour se défiler d'un dîner ennuyant en famille, on poste des *stories* sur Snapchat pour libérer des côtés de notre personnalité (artistiques, transgressifs, sauvages ou bien intimes, etc.) qui ne trouveraient pas de place dans notre vie quotidienne, on cherche de potentiels partenaires sexuels ou amoureux sur Tinder pour échapper à notre solitude. Et pourtant cette évasion ne s'opère pas dans une dimension complètement autre, dans les profondeurs du *cyberspace*, dans un monde où l'imagination et l'interaction virtuelle l'emportent sur la réalité, au contraire, il s'agit d'une évasion dans une réalité mixte, augmentée : l'espace de l'évasion est le même espace du commerce, des taxes, des emails de travail, de la bureaucratie, de l'information, et on y parvient à travers les mêmes écrans. Ce changement du rapport entre actuel et virtuel est encore plus évident si on prend en considération l'importance croissante des réseaux sociaux, et donc le changement de paradigme qui se produit dans le passage de *Second Life* à Facebook, Instagram ou Twitter : le *cyberspace* n'est plus l'endroit où se fabriquer une identité virtuelle qui corresponde à nos fantasmes ou nos désirs les plus cachés, mais le miroir où l'on peut reconnaître notre *profil* virtuel, en tant que dédoublement de celui actuel. Il y avait une époque où il était considéré imprudent de donner son propre nom sur Internet : de nos jours, au contraire, Facebook exige notre nom de famille et notre prénom lorsqu'on ouvre un profil, les pseudonymes sont combattus, les identités fictionnelles interdites ; Instagram et Twitter et la plupart des applications nous demandent le numéro de téléphone pour pouvoir l'associer à notre identité virtuelle ; LinkedIn et Academia s'occupent de promouvoir notre carrière professionnelle. Les écrans permettent aujourd'hui d'élargir et, en même temps, de renforcer notre identité et sa puissance à travers le redoublement virtuel de l'actuel. Le *cyberspace* n'est (presque) plus l'endroit des identités fictives et fictionnelles, alternatives et multiples, au contraire, il fonde l'espace où notre subjectivité actuelle se construit, combinant notre identité officielle, institutionnelle, avec ses redoublements virtuels. Or, on doit souligner en passant combien ces redoublements peuvent être soit de renforcement identitaire, soit, à

l'inverse, des ouvertures vers une conception moins traditionnelle et *individuelle* de la subjectivité elle-même – et c'est bien là que se croisent les chances et les aspects critiques de notre époque, en ce qui concerne ce que Foucault appelait « *les techniques* (ou mieux, *les technologies*, pourrait-on paraphraser dans ce contexte) *de soi* ». On ne pourra cependant pas nous arrêter ici sur ces questions pour les approfondir comme elles le mériteraient¹⁵.

4.1. Le corps numérique

Le redoublement virtuel de notre corps actuel va constituer, alors, ce qu'on appelle le *digital body*, un corps numérique qui trace toutes nos actions dans le *cyberspace* et fait référence à notre identité actuelle. Le corps numérique est donc formé par toutes les traces et les contenus de nos mouvements virtuels, il ne correspond pas, bien évidemment, à notre corps physique, mais se superpose volontiers avec lui, et l'élargit bien au-delà de ses limites, ou de ses connaissances. Biagio Carrano en offre une définition très claire dans un article intitulé, justement, « Corps numériques », où il écrit : « *le corps numérique, ce n'est pas simplement nous-mêmes en train de laisser sur Internet les sillages du webtracking ou les traces de notre utilisation des médias sociaux, mais c'est la reconstruction digitalisée de toutes les informations que nous produisons dans l'ensemble de nos interactions numériques de toutes sortes, constamment mises à jour et archivées dans leur intégralité par les différentes plateformes qui enregistrent* » (Carrano, 2013)¹⁶. Le corps numérique, alors, devient beaucoup plus qu'une copie digitale de notre corps physique : « *sorte de Doppelgänger créé et alimenté par les réverbérations sans fin de la digitalisation de l'existence, le corps numérique nous suit et nous précède, parfois se superpose à nous, le plus*

¹⁵ À propos de ces questions, nous nous permettons de renvoyer encore une fois à (Bodini, 2016a).

¹⁶ « *Corpo digitale non siamo semplicemente noi mentre lasciamo su internet le scie del webtracking o le tracce della nostra fruizione dei media sociali, ma è la ricostruzione digitalizzata di tutte informazioni che produciamo in tutte le nostre interazioni digitali di qualsiasi tipo, costantemente aggiornate e archiviate nella loro totalità dalle differenti piattaforme che registrano* ». Nous traduisons. Disponible à l'adresse : <http://www.ferpi.it/il-corpo-digitale/>, dernière consultation le 20 février 2018.

souvent est à même de transfigurer notre existence ordinaire » (Carrano, 2013)¹⁷. L'appeler une copie serait donc réducteur, il s'agit sans doute plutôt d'un simulacre, une copie imparfaite qui parfois nous suit mais parfois nous précède (la précession des simulacres !¹⁸), et opère ainsi une *prémédiation* de notre expérience¹⁹. Le corps numérique naît alors comme redoublement du corps physique, mais agit de manière rétroactive sur celui-ci, en élargissant son spectre d'action – et de passion –, en anticipant ses choix dans le monde actuel, en le transformant – à travers la *biométrie* – en une prothèse computationnelle, une somme d'informations à extraire et utiliser, pour des fins qui excèdent le corps physique mais aussi le corps numérique lui-même. La notion de corps numérique est importante car elle montre non seulement la correspondance actuel/virtuel qui caractérise notre époque, mais surtout parce qu'elle met en évidence les nombreux effets du virtuel sur l'actuel, dans l'actuel, ce qui renforce cette correspondance et, en même temps, en montre la nature absolument réciproque, mutuelle.

En vertu de cette réciprocité et de ses effets, le corps numérique se qualifie en tant qu'*agency*, il prend une consistance propre, une existence autonome et séparée du corps physique, comme l'attestent plusieurs phénomènes qui en prouvent l'activité mais aussi la passivité. Dans son livre *Les sex appeal des corps numériques*²⁰, Luca Poma se propose de donner à voir la nature charnelle de ce corps numérique, en suggérant que le pouvoir de cette *agency* est à considérer également en termes libidinaux, d'où le *sex appeal* que ces corps peuvent exercer – certes, sur d'autres corps numériques et également sur des corps physiques, mais aussi par rapport aux mécanismes de pouvoir qui relie le *cyberspace* au monde actuel. Dans son analyse, les corps

¹⁷ « *Sorta di Doppelgänger creato e alimentato dagli infiniti riverberi della digitalizzazione dell'esistenza, il corpo digitale ci segue e ci precede, a volte si sovrappone a noi, più spesso è capace di trasfigurare la nostra esistenza ordinaria* ». Nous traduisons.

¹⁸ C'est Baudrillard qui caractérise les *simulacres* en tant que figure de *précession* : « *C'est désormais la carte qui précède le territoire – précession des simulacres –, c'est elle qui engendre le territoire* » (Baudrillard, 1981 : 10).

¹⁹ Voir Grusin (2010).

²⁰ Voir Poma (2015).

numériques sont tout d'abord *chair* pour les *big data*, qui à son sens pratiquent un véritable *viol* de nos corps numériques, un viol dont – la plupart des fois – nos corps – physiques et numériques – sont tout à fait inconscients²¹. L'inconscience n'est pas déterminée que par l'ignorance – ou l'insouciance – de l'utilisateur moyen d'Internet, mais aussi par le pouvoir érotique que celui-ci exerce en retour. Avec les capacités de lecture et de compréhension des corps numériques de leurs nécessités et de leurs envies mais surtout, vu leur nature fortement libidinale, de leurs désirs, de leurs peurs, bref, de leurs *inconscients*, les algorithmes qui gouvernent le *cyberspace* savent attirer – toujours dans un sens d'abord libidinal – les corps numériques vers ces mêmes mécanismes qui se nourrissent de leur chair. En d'autres termes, les algorithmes sont en mesure de lire le *mood*, l'état d'esprit de l'utilisateur, et lui proposer des contenus conformes à ce *mood*, l'invitant à cliquer sur des liens qui le confortent pour, en même temps, profiter de ces activités afin d'arracher d'autres données au corps numérique, d'exploiter sa chair. C'est pourquoi ce *viol* devient, à notre sens, à mesure que le corps numérique prend du poids et de l'autonomie, plutôt une relation d'exploitation mais consensuelle, étant donné la nature réciproque de cette attraction, qui met en évidence comment au *sex appeal* des corps numériques correspond leur capacité de désirer. Les corps numériques ne sont pas seulement des êtres désirables, mais aussi désirants. Et, en ce sens, ils sont dédiés à une véritable activité sexuelle, comme la définit toujours Luca Poma, qui avec cette expression veut indiquer l'activité de combinaison, de mélange entre les corps numériques, les histoires et les représentations transmédiales auxquelles ils donnent lieu ; plus précisément, la capacité pour l'un de s'installer sur l'histoire de l'autre. L'interactivité est comparée à une activité de copulation, sous forme d'histoires qui produisent d'autres histoires, en confirmant l'importance de la dimension narrative dans le *cyberspace*²².

L'activité des corps numériques se détache donc des intentions des corps physiques auxquels ils devraient faire référence. Ce n'est pas de la

²¹ « *Manipolare le emozioni : 'stupri' nel fondo degli oceani dell'oblio digitale* » (Poma, 2015 : 66-74).

²² « *L'attività sessuale dei nostri corpi digitali : copulazione e fecondazione* » (Poma, 2015 : 75-80).

science-fiction, ni le fruit d'un *design* dualiste, mais plutôt quelque chose dont on s'aperçoit quand les *feedbacks* qui reviennent vers nous de la part de nos corps numériques nous surprennent, nous choquent, et souvent nous font sentir exposés, mal à l'aise. Au pouvoir immense du corps numérique correspond donc une égale fragilité, à son pouvoir de contrôle sur les autres corps numériques (en termes d'influence et de surveillance en même temps) fait pendant une absence presque totale de contrôle sur son propre corps. L'exposition radicale est sa force et sa faiblesse, sa condition existentielle.

4.2. L'ombre numérique

C'est justement en confirmation de cette exposition perpétuelle du corps numérique à la lumière de nos écrans, qu'on peut parler d'*ombre numérique*. Luca Poma le fait en reprenant une enquête, menée par le quotidien *La Stampa*, « sur le rapport entre usagers, Smartphones et métadonnées, en utilisant le terme d'ombre numérique pour définir l'ensemble des traces qu'on laisse sur le web, et en même temps l'inquiétant manque de contrôle sur leur propre comportement sur Internet – et dans la vie réelle – de la part de la plupart des citoyens » (Poma, 2015 : 49). Si le corps numérique et l'ombre numérique se définissent comme traces de l'ensemble de nos activités en ligne, comment les distinguer ? En ce sens, l'ombre numérique serait à entendre, en fait, comme quelque chose qui – de la même manière que l'ombre elle-même – se forme à partir du corps, mais ne coïncide pas avec lui, au contraire l'excède, le suit et le précède ; quelque chose dont le corps n'a ni l'intention, ni – le plus souvent – conscience, une dimension de soi que le corps tend à oublier, à *laisser*, justement, *dans l'ombre*. À la différence du corps numérique, l'ombre numérique, alors, n'est pas définissable comme l'ensemble de nos activités en ligne, mais elle se limite aux traces que ces activités laissent, dont l'utilisateur est souvent inconscient : des traces qui se cachent, restent inconnues, latentes, dissimulées, mais qui en même temps finissent par montrer indirectement le corps numérique de l'utilisateur lui-même. Autrement dit, le corps numérique se compose de la forme et du contenu de nos activités en ligne, tandis que l'ombre numérique se limite à délimiter les traces de ces actions – au-delà des contenus des actions elles-mêmes :

elle est composée par ce qu'on appelle *métadonnées*, les données des données, sur lesquelles on n'a le plus souvent aucun contrôle. L'ombre numérique témoigne donc de l'exposition du corps numérique à la lumière de nos écrans, mais en même temps elle détermine un autre type d'exposition, celle de l'excédence de ce corps. Elle s'écarte du corps, et en même temps elle reste comme un écart de ce corps : avec ce double mouvement, elle expose le corps numérique, redoublant sa visibilité à travers son invisibilité.

Dans son *Philosophie-écrans*²³, Mauro Carbone illustre de manière lumineuse comme la nature de l'ombre est intimement analogue à celle de l'écran : en tissant monstration et dissimulation, révélation et occultation, exhibition et protection, l'ombre et l'écran fonctionnent en combinant une présentation positive et une présentation négative, sans qu'on puisse les séparer. Suivant Carbone, on peut alors, à notre tour, chercher à comprendre l'ombre numérique comme une manifestation essentielle du fonctionnement des écrans qui la produisent : l'ombre n'est pas simplement issue des deux fonctions fondamentales de l'écran, mais en est une manifestation analogue. L'ombre fonctionne comme l'écran, elle est un produit de l'écran qui n'est jamais séparé de sa production, dans le produit on retrouve actifs les principes de la production. En ce sens, alors, l'ombre numérique est une excédence du corps numérique, plutôt que du corps physique lui-même, couplé avec les écrans. Une excédence qui se situe aussi bien dans l'espace réel que dans celui virtuel, et qui comme l'ombre nous suit partout, dans tous nos mouvements, sans qu'on s'en aperçoive vraiment.

4.3. L'amour à l'époque de WhatsApp

Cette digression sur le corps numérique et son ombre était donc essentielle pour comprendre la complexité de la subjectivité mixte, à la fois actuelle et virtuelle, qui se met en relation – affective et libidinale – à travers les écrans aujourd'hui : le *cyberspace* n'est plus un espace autre, parallèle, mais il est plutôt intégré à l'espace actuel, où l'identité

²³ (Carbone, 2016 : 110-111).

online renvoie à une identité *offline* bien précise. En ce sens, on peut observer comment les écrans s'inscrivent toujours plus dans nos pratiques affectives et libidinales, s'intégrant parfaitement, et finissant par les révolutionner doucement : les nombreux services de messagerie instantanée comme WhatsApp, Telegram, Messenger, etc., par exemple, sont à même de produire un échange presque perpétuel entre des personnes qui se connaissent et entretiennent une relation affective de toutes sortes (couple, famille, amis, amants). Cet échange ne se limite pas à la dimension textuelle – caractérisant, par exemple, les SMS ou les emails –, qui, au contraire, aujourd'hui devient presque secondaire par rapport à la dimension audio-visuelle : photos, vidéos, messages vocaux, liens internet se superposent au texte, l'intègrent, l'illustrent, le débordent. En outre, les connexions internet à haut débit et généralement illimitées nous permettent de rendre ces échanges potentiellement sans limites (les SMS, par exemple, bien que très immédiats, avaient pourtant un *coût*, une limite aussi en termes financiers), les rendant omniprésents, continus et – le plus souvent – *futiles*, du même type de *futilité* que la *vraie vie*. La richesse multimédia de ces échanges ainsi que leur potentielle infinité permettent donc une immersion majeure, c'est-à-dire une impression de pouvoir partager sa propre vie avec les autres à un haut degré de fidélité, d'une manière réelle, effective : on ne se limite pas aux mots et à l'imagination, mais on produit de véritables pièces, morceaux virtuels de cette vie, des *excédences* qu'on échange à travers le réseau formé par nos écrans. Dans ce nouveau cadre, un *cyberamour* désigne plutôt, alors, la même relation amoureuse qu'on entretient avec notre partenaire, intégrée avec nos échanges virtuels : en ce sens, aujourd'hui une relation *à travers les écrans* n'est pas seulement une relation amoureuse à distance, mais aussi, souvent, une relation amoureuse *à proximité*, où les échanges virtuels entre les personnes faisant partie du couple s'intègrent pleinement avec le fait qu'elles constituent un couple actuel. Certes, dans les relations à distance les échanges virtuels dépassent largement les échanges affectifs actuels, mais dans les deux cas, le rapport affectif au sein du couple se construit et se nourrit également d'éléments actuels et d'éléments virtuels, aussi bien *online* que *offline*. D'une certaine manière, on pourrait dire que toutes les relations, à présent, deviennent des *relations à distance*, où la distance est celle introduite par l'écart de l'écran, et c'est une distance qui est connaturelle à la relation elle-même,

elle institue la relation, sa virtualité. D'ailleurs, s'écrire des lettres d'amours n'a-t-il pas toujours été une manière d'introduire une distance, une virtualité, à travers l'écriture et sa médiation, à l'intérieur d'une relation? Ou encore le téléphone, et les longs appels des amoureux? Toutes ces médiations qui – depuis toujours – ont caractérisé les histoires d'amour, aujourd'hui on les retrouve renforcées à travers les écrans. Ce qui change, alors, c'est le statut du *virtuel* : si la lettre d'amour, ou le téléphone, interposaient une distance majeure, une invisibilité, une médiation plus épaisse, dégageant ainsi une virtualité pure, imaginative, distante de la réalité, comme dans le cas du récit de Proust, les écrans d'aujourd'hui rendent cette distance entre actuel et virtuel toujours plus mineure, donnant lieu à une médiation plus efficace dans le rapprochement entre actuel et virtuel, mais rendant le virtuel toujours moins excédent, comme, partiellement, dans le cas de *Her*. Autrement dit, la nouveauté que les écrans aujourd'hui présentent par rapport aux relations amoureuses (à distance ou non), n'est pas à rechercher dans le caractère médiatisé de la relation – car les relations se sont toujours instituées à travers la médiation fondamentale, radicale, qui caractérise l'existence humaine²⁴ –, mais plutôt dans les effets produits par cette médiation, et dans la nature du virtuel qu'elle configure.

À leur tour, les relations sexuelles à travers l'écran, aujourd'hui, prennent une direction très proche de celle décrite par rapport aux relations amoureuses : les écrans rendent accessible un virtuel qui redouble et renforce l'actuel, d'un côté en s'exprimant comme possibilité d'une ultérieure expression de notre vie libidinale avec nos partenaires sexuels habituels, de l'autre en s'offrant comme moyen de recherche des nouvelles rencontres sexuelles, en *prémédiant* notre sexualité (voir, par exemple, les applications de rencontre comme Tinder). À la différence des relations amoureuses *via* écrans, aujourd'hui tellement diffusées et floues qu'il s'avère compliqué de les identifier nettement, les relations sexuelles *via* écrans nous offrent plusieurs études de cas précis pour chercher à approcher ce phénomène en partant des situations concrètes bien définies, et ainsi comprendre, de manière plus générale, le déplacement du désir, le changement du

²⁴ À propos de cette médiation dite *radicale*, voir Grusin (2015 : 124-148).

virtuel, qui accompagne les nouveaux écrans. On a choisi, alors, de se concentrer sur le phénomène du *sexting* – qui a désormais remplacé en importance et diffusion le *cybersex* – en tant que cas particulièrement révélateur, à notre avis, du changement dans le rapport entre actuel et virtuel, de la nature de la médiation et du processus de subjectivation qui se produit dans les relations sexuelles de notre époque.

4.4. Une généalogie du sexting

Avec le *sexting* on définit l'échange d'images et messages *sexuels* transmis *via* le téléphone portable : la pratique commence déjà avec l'envoi des SMS, mais se répand largement avec l'arrivée des Smartphones, et donc la possibilité d'intégrer aussi aux éléments textuels des éléments audio-visuels. C'est surtout avec l'introduction de la caméra frontale que cette pratique dévoile, alors, tout son potentiel, lorsque chacun est en mesure de se représenter sexuellement, générant un phénomène souvent défini comme *self-porning*²⁵. En ce sens, le *sexting* pourrait même être vu comme une variation du phénomène du *selfie*, en tant que représentation de la représentation de soi, qui se produit par l'acte de tourner la caméra vers son propre corps²⁶. Dans le *sexting*, alors, la question de la construction de la subjectivité, du spectacle de soi, rejoint celle de la relation libidinale à travers les écrans, sous forme de transformation en images à *consommer* sexuellement, comme l'association du *sexting* à la pornographie (*self-porning*) veut le suggérer. La particularité du *sexting* est donc celle de se faire le lieu d'une construction de la subjectivité qui se produit – dans la relation à l'autre – sous deux signes opposés : d'un côté, celui de l'*agency* du pouvoir d'autoreprésentation, de la possibilité de choisir comment se montrer, d'être maître non seulement de sa propre image, mais de sa propre transformation en image ; de l'autre, par contre, celui de la passivité, de construction d'une subjectivité qui se qualifie en tant que victime de la transformation de soi dans une image pornographique à échanger et destinée ainsi à être consommée par le regard d'autrui. Ces deux narrations opposées et coexistant dans le *sexting* problématisent

²⁵ Voir Garrison (2011).

²⁶ Pour une caractérisation philosophique du *selfie*, voir Borradori (2018).

alors ce phénomène, manifestant toute son ambiguïté face aux nombreuses considérations simplistes élaborées à propos du *sexting* lui-même, qui finissent par le critiquer pour une raison et son contraire, se résolvant le plus souvent dans une condamnation morale, pédagogique, et même judiciaire – en confirmation avec l'actualité incontestable de ses retombées²⁷.

C'est sous le signe de cette ambiguïté constitutive qu'on cherchera à élaborer une brève généalogie du *sexting*, en mesure d'exprimer l'élément différentiel²⁸ caractérisant le basculement au sein du rapport libidinal entre l'être humain et l'objet technologique d'une position de domination (*agency*) à une position de soumission (victime). La première étape de cette généalogie, la plus récente, concerne alors les pratiques de *self-broadcasting*, dont les protagonistes, le plus souvent au féminin, seront vite connues comme *camgirls*, et qui commencent à se diffuser à la fin des années 1990 : en tournant la webcam vers elles-mêmes, plusieurs femmes commencent à transmettre l'intimité de leur vie, en tant que forme performative d'expression et de construction de soi – un soi individuel mais aussi politique, comme l'explique Theresa M. Senft in *Camgirls : celebrity & community in the age of social networks*²⁹. Pourquoi se mettre en face d'une caméra³⁰ ? Les raisons sont multiples et variées, pour répondre à un besoin de *réalité*, pour faire de l'art, ou pour promouvoir sa carrière professionnelle, pour faire une expérience d'hybridation *technologique* ou pour le plaisir de se montrer/faire

²⁷ (Garrison, 2011). Parmi d'autres exemples, le cas judiciaire Miller vs. Skumanick, auprès de la cour fédérale de Pennsylvania rapporté dans (Gill-Peterson, 2015).

²⁸ La compréhension de la notion de *généalogie* à partir de la distance comme élément différentiel de la force est élaborée par (Deleuze, 1965).

²⁹ (Senft, 2008).

³⁰ « *In sum, the answer to 'Why webcam?' ranges from to a curiosity about 'reality' online, to technological interest, to the desire to make an artistic statement of sorts, to a practical means to gain career exposure, to a means of challenging one's image in a particular work environment, to experimentation with personae. Sometimes the motivation stems from an interest in pornography; other times, not. Yet as camgirl Jennifer Ringley remarks, 'People will take [cam sites] the way they choose to take them. For some it will look like a means to self-validation, for some it will look like an artistic canvas, for some it will look like a tarty competitive display' » (Senft, 2008 : 44).*

regarder : le spectacle de l'autoreprésentation crée l'espace pour la construction et l'expression d'une subjectivité qui habituellement reste *mineure*³¹. Cette performativité découvre vite son potentiel sexuel, ouvrant la voie à la transformation de l'autoreprésentation de soi dans les premiers exemples de *self-porning*, où des femmes tournant la webcam vers elles promettent des performances sexuelles, souvent en échange d'argent – un potentiel tout de suite exploité par l'industrie pornographique elle-même (ce qui finit par mettre en question la véritable *autonomie* de l'autoreprésentation sexuelle de soi dans le cas de ce que le web appelle *camwhores*) (Senft, 2008 : 40). Or, le *self-broadcasting* s'inscrit de plein droit dans la même ambiguïté structurelle qui caractérise le *sexting* : si d'un côté l'autoreprésentation sexuelle de soi pourrait affirmer un pouvoir expressif et performatif – un pouvoir de rupture des conventions à travers lesquelles on est habitué à représenter une minorité selon la perspective majoritaire, et qu'on pourrait faire remonter au pouvoir que Lauren Berlant attribuait aux *live sex acts*³² –, de l'autre, cette même auto-affirmation s'avère passible d'un renversement en son contraire, lorsqu'elle se retrouve catalysée par l'industrie *objectifiante* de la pornographie, qui attesterait, selon Senft, de l'impossibilité de faire de ce geste un geste éminemment politique, dans l'espace à la fois intime et public d'Internet³³.

³¹ Dans ce cas, avec *mineur*, on fait référence au caractère féminin et *queer* des protagonistes, en utilisant la *minorité* comme analogue d'oppression.

³² « *They demonstrate that it is not sexual identity as such that threatens America, which is liberal as long as sex aspires to iconicity or deadness, but suggest, rather, that the threat to national culture derives from what we might call sex acts on the live margin, sex acts that threaten because they do not aspire to the privacy protection of national culture, nor to the narrative containment of sex into one of the conventional romantic forms of modern consumer heterosexuality* » (Berlant, 1995 : 385).

³³ À ce propos, Theresa M. Senft écrit : « *I asked whether camgirl-inspired porn might work as a form of camp resistance to a contemporary obsession with prurience over politics. I concluded that it cannot, in part because the Web doesn't work in the same way as the counterpublic areas in which camp traditionally occurs. Rather than a series of discrete spheres, the Web is better thought of as a series of networked, quasi-public spaces peopled by both familiar strangers and strange familiars. In such an environment, the private, the public, and the pornographic will always be a relational, rather than universal, affair* » (Senft, 2008 : 117).

4.6. Le téléphone : une prothèse libidinale

Julian Gill-Peterson, dans *Sexting girls : technological sovereignty and the digital*, se demande justement si on peut encore parler d'une valeur affirmative des *live sex acts*, dans le cas du *sexting* : « *Can we speak, though, of live sext acts ? Do sexts accrue such disruptive force in an era when the Internet has rendered surveillance and exposure the norm ?* » (Gill-Peterson, 2015). Se faire image sexuelle devant une caméra à une époque où l'exposition et la surveillance sont devenues la norme, même dans la sphère la plus intime, est-il un geste qui possède encore un potentiel politique de rupture ? Gill-Peterson suggère d'aller chercher les réponses dans la spécificité technologique du *sexting*, c'est-à-dire les Smartphones eux-mêmes, qui ont rendu possible « *the rapid proliferation of the sext as image, the auto-pornographic mode of representation of the contemporary subject of social media* » (Gill-Peterson, 2015), avec le vertige de leur pouvoir de remédiation qui a su condenser dans un seul dispositif, à portée de main, une large portion de la relation de l'être humain à l'objet technologique – remédiant le téléphone, bien sûr, mais aussi Internet, l'ordinateur, et encore d'autres technologies très anciennes, comme l'écriture ou la topographie – catalysant ainsi un énorme pouvoir libidinal, jusqu'à se transformer « *into a ready-to-hand supplement of sovereignty for granting agency* » (Gill-Peterson, 2015). Pour effectuer une analyse du Smartphone, Gill-Peterson remonte à son ancêtre, au téléphone d'Alexandre Graham Bell, puisque *synecdoque de la technologie* tout court, selon la caractérisation donnée par Avital Ronell dans *Telephone Book*. Or, si le Smartphone semble être un outil prêt à garantir à son utilisateur au moins l'impression de la souveraineté de soi, Gill-Peterson à travers Avital Ronell revient au téléphone pour montrer, par contre, l'expérience « dépossessive » inaugurée par l'objet technologique, dont le téléphone d'abord, et le Smartphone ensuite, rendent compte. « *The telephone and Smartphone are not incidental to the feeling of vulnerability and its fantasized resolution* » (Gill-Peterson, 2015) : leur pouvoir dérangeant, dépaysant, vient de loin, du corps maternel, dont le téléphone serait pour Ronell une prothèse. Son être prothèse du corps maternel serait, en fait, à entendre en un sens symptomatique, comme l'observe Elissa Marder : « *technological objects come into being as symptomatic responses to certain conceptions and repressions of the body* » (Marder,

2012a : 113 ; voir aussi Marder, 2012b). C'est la puissance traumatique du retour du refoulé – de la répression du corps, et en particulier du corps féminin – qui se présente à notre oreille avec le téléphone : le retour d'une *excédence* (l'excédence du Réel, pourrait-on dire en termes lacaniens³⁴), qui n'est pas symbolisable. Une excédence qui souvent s'exprime sous la forme d'une voix féminine, une voix sans corps, qui recouvre la fonction de l'objet *a*³⁵. La thèse de Ronell est que ce retour traumatisant cherche à être domestiqué à travers l'objet technique lui-même, le téléphone, mais que cette domestication finit le plus souvent par perpétrer la répression technologique du corps (féminin) elle-même. Il s'agit d'une répression tout d'abord philosophique, comme suggère le corps à corps que Ronell, dans son texte, engage avec Heidegger : en ce sens, il faudrait lire la critique heideggerienne de la technique – et par conséquent de la technologie – comme une manière de secondariser ontologiquement le corps (féminin) lui-même, en tant qu'excédence non maîtrisable, qui échappe à la domination du sujet (masculin)³⁶. En d'autres mots, pour Ronell, Heidegger craint la technologie pour la même raison qu'il craint le corps féminin – la peur de quelque chose qui échapperait à son contrôle. Ce serait la raison pour laquelle Heidegger, dans sa philosophie de la technique, invoque si souvent la nécessité d'un contrôle de l'homme sur l'objet technique. En ce sens, l'objet technique est conçu comme une prothèse de domestication et de domination des excédences libidinales, dont le corps féminin abonde en vertu de son *refoulement ontologique*. La critique de Ronell semble partagée par Luce Irigaray, pour qui « *Heidegger's confidence in the non-technological essence of technology is symptomatic of a threat to the sovereignty of his thought: the feminine body and its association with nature. In The Forgetting of Air in Martin Heidegger Irigaray proposes, like Ronell, that technology is constituted as a supplement to cover over the negation of nature in Western culture* » (Gill-Peterson, 2015). Cette manière de concevoir la technique, ferait du

³⁴ À ce propos, (Ronell, 2006 : 33).

³⁵ À propos de l'identification d'une pure voix féminine avec un objet non symbolisable, un objet *a*, voir S. Žižek, S. Finnes, *The Pervert's Guide to Cinema*, Londres, 2006, en particulier la scène qui commente le *Club Silencio* du film de D. Lynch, *Mulholland Drive*. Žižek revient sur ces questions dans (Žižek, 2008a). Également (Dolar, 2006 ; Caravero, 2003).

³⁶ (Ronell, 2006). ; (Heidegger, 1983).

téléphone d'abord et du Smartphone ensuite un instrument de domination et de soumission, un substitut, une compensation du phallus. Gill Peterson, dans son article, se demande alors si, dans le cas particulier de son étude, pour les *filles* qui font du *sexting* – et donc d'une subjectivité à laquelle une *agency* politique et sexuelle est souvent niée –, le Smartphone serait véritablement un instrument en mesure d'affirmer cette *agency* ou plutôt, ainsi conçu en tant que compensation du phallus, ne serait qu'une autre manière de les objectifier, les rendre victimes, nier leur *agency* et la remplacer par une *agency* extérieure, masculine³⁷. En ce sens, il peut affirmer :

« *Until the telephone, television, or any technology is submitted to a cultivation of a different symbolic economy of subjectivity, which for Irigaray must find its creative basis in sexual difference, it will matter little to equally distribute technical capacities in the hands of girls and boys. Giving the smartphone, as phallus, to girls, in other words, is to repeat the founding gesture of the problem, not resolve it* » (Gill-Peterson, 2015).

5. Le devenir image : une individuation mineure

Dans un autre essai, intitulé *Comment te toucher si tu n'es pas là ?*, Irigaray élargit sa critique du *téléphone* et se demande comment exprimer l'affectivité, ou encore comment faire expérience du désir, lorsque deux personnes se retrouvent à devoir communiquer à distance, à travers le téléphone, mais aussi, d'une manière plus générale, à travers les avions, les fantômes, les scanners, la télévision. La distance, pour Irigaray, oublie la temporalité des relations et transforme tout en *image* – dans l'acception large de ce terme, qui comprend également l'image mentale. Elle se demande alors :

³⁷ Il s'agit, en d'autres mots, d'une « *violation de la figure féminine* » (Burch, 2007 : 265), comme l'appelle Noël Burch, à propos du cinéma, et qui se repropose en tant que modèle pour les ultérieures violations de la figure féminine perpétrées sur les nouveaux écrans, comme le suggère Stanislas de Courville dans son article « La transparence de la médialité contemporaine : une idéologie anti-écranique ? », (De Courville, 2018).

« *Mais comment caresser une image ? N'est-elle pas déjà froide, insensible, morte ? [...] Toujours séparés ou réduits à un brasier ou un déluge unique, toujours divisés entre l'un assimilé au sujet et l'autre à l'objet, l'un à l'actif et l'autre au passif, l'un jouissant d'une intention et l'autre demeurant nature qui l'éprouve, nous n'avons pas élaboré un entre-nous* » (Irigaray, 1997 : 178-179).

Les mots d'Irigaray semblent même, de quelque manière, préfigurer le *sexting* – et la transformation du rapport sexuel dans un rapport entre *images* –, ainsi qu'adresser la question plus générale qu'on s'est posée au début de cet article, c'est-à-dire la présence de l'autre à distance, à travers la médiation de l'écran, dans une relation affective ou sexuelle. Ces mots résument et relancent également la question qu'on s'est posée à propos du *sexting* : s'agit-il d'une *technologie* de soi ou plutôt d'une technologie de dépossession, de soumission ? Face au *sexting*, est-on *agencies* ou victimes passives, du côté de l'image, de l'objet ? Il est évident que les réponses à ces deux questions sont intimement liées, du même lien qui relie le moi et l'autre dans une relation affective et sexuelle. La réponse que Gill-Peterson semble suggérer, avec Irigaray et Ronell, est que l'*agency* à laquelle le *sexting* donne accès est une *agency* masculine, donc, en d'autres termes (qui ne se réfère pas spécifiquement aux théories féministes, mais les paraphrasent dans une analyse plus générale des rapports de force), une *agency* qui nous usurpe, nous utilise, nous rend victime, vulnérable, exhibé et exposé : le symbole de notre statut de victime du Smartphone serait justement la transformation en *image* – préfigurée par Irigaray – qui s'opère dans la représentation pornographique de soi qui caractérise cette pratique. L'image, ontologiquement secondaire, l'image passivement à disposition d'un sujet, l'image vulnérable.

5.1. La caméra réversible, ou la destitution de la subjectivité

Il faut pourtant observer que la particularité du *sexting*, ce qui le distingue de la pornographie, est justement le fait que le *sujet* perd son statut de domination sur le spectacle du monde pour se faire image, sans perdre, pourtant, son être *agency*. Grâce au pouvoir de la caméra réversible, tournée vers le corps, le voyant se fait visible, le spectateur devient partie du spectacle, pour le dire avec Merleau-Ponty. La réversibilité imminente – et jamais réalisée, de fait – qui pour Merleau-

Ponty caractérise le rapport entre le sujet et le monde, se repropose ici, grâce à l'écart de l'écran, qui permet que le spectateur et le spectacle ne se confondent jamais – et pourtant introduit la possibilité de la transformation de l'un dans l'autre. Grâce à la médiation libidinale de l'interface écran, qui avec présence re-signifie l'espace de la relation en tant qu'*écart* qui – en même temps – met en communication, donne lieu à un processus d'individuation et crée une excédence entre les deux pôles de la relation. Comme l'explique Mauro Carbone dans *Philosophie-écrans*, c'est le dispositif de la fenêtre albertienne qui a *inventé* le *sujet*, en tant que frontalement opposé au monde, entendu à son tour en tant que son objet, *posé en face*, comme l'étymologie latine le rappelle, et par conséquent à sa disposition³⁸. Le paradigme du sujet – issu du dispositif de la fenêtre – se construit donc sur l'opposition avec le monde, sur sa différence ontologique avec l'autre, et donc sur sa possibilité de domination, à cause de sa position de supériorité. C'est justement *ce processus de subjectivation* que l'écran arrive à questionner : s'il est vrai qu'à un dispositif s'accompagne toujours un « *processus d'individuation qui porte sur des groupes ou des personnes* » (Deleuze, 2003 : 318), il est également vrai qu'un tel processus n'est pas forcément un processus de *subjectivation*, et ne doit pas forcément produire un sujet, comme l'observe toujours Mauro Carbone en critiquant Giorgio Agamben qui, dans son livre *Qu'est-ce qu'un dispositif*, affirmait que : « *les dispositifs doivent toujours impliquer un processus de subjectivation. Ils doivent produire leur sujet* » (Agamben, 2007 : 27). Carbone suggère plutôt « *de recourir au mot "individuation" proposé par Gilbert Simondon* » (Carbone, 2016 : 164), auquel Deleuze faisait également référence dans le passage cité précédemment, et qui ne contient pas la racine de *sujet*, et donc n'est pas déjà encadré dans cette *perspective*.

Le bouleversement de l'espace de la représentation, et de la subjectivité, qui se dispose autour de l'émergence du dispositif de l'écran, offre alors la possibilité de reconfigurer la construction d'une subjectivité, ou mieux, le processus d'individuation, différemment. En ce

³⁸ M. Carbone, « L'invention de la fenêtre et l'invention du sujet » (Carbone, 2016 : 117-119).

sens, il faut alors essayer de relire le processus de *devenir image*³⁹ auquel les écrans donnent lieu, et particulièrement dans la pratique du *sexting*, comme le symptôme d'un processus d'individuation qui n'implique pas forcément séparation, différence ontologique, rapport de domination, entre sujet et objet, autre, monde, mais plutôt un processus d'individuation dont la relation devient élément constituant, avec cette réciprocité qui permet le *devenir image* lui-même. De plus, ce changement dans la conception de la *subjectivité* ne peut pas être séparé d'une mutation dans la conception de l'objet, du monde, de l'autre, et, par conséquent, de l'*image*. La réhabilitation ontologique de l'image est, d'ailleurs, l'un des thèmes cruciaux pour la philosophie contemporaine, qui – en accueillant l'invitation de Merleau-Ponty à ne pas considérer l'image comme « *un décalque, une copie, une seconde chose* » (Merleau-Ponty, 1964 : 23) – s'est longuement interrogée sur son statut ontologique. Dans *La chair des images*, Carbone, avec Merleau-Ponty, ramène les images dans la trame de la *chair* dont nos corps, et le monde entier, sont tissés. Cette trame est, pour Merleau-Ponty, synonyme de visibilité, un terme significatif, rappelle Carbone, car « *il semble choisi de manière à ne renvoyer ni à un sujet ni à un objet et à rassembler activité et passivité* » (Carbone, 2011 : 7). Cette indistinction entre passivité et activité qui caractérise non seulement l'horizon du visible, comme celui de l'invisible, et donc des images et de leurs ombres, mais aussi notre chair d'êtres humains – et de notre ombre –, présente sous une différente lumière – « *la lumière de la chair* », pourrait-on dire avec Carbone, une lumière inséparable de l'ombre et, donc, de l'écran⁴⁰ – le devenir image qui se produit dans le *sexting*, et l'ambiguïté entre *agency* et vulnérabilité qu'il inaugure.

5.2. Désirer selon la position de l'image

Parler de *chair* des images signifie alors évoquer également les pouvoirs libidinaux de cette chair, d'une chair qui enveloppe non seulement les images elles-mêmes, mais aussi les écrans qui les

³⁹ On s'exprime en termes de *devenir image* et d'individuation *mineure* faisant écho aux notions de *devenir animal* et *devenir machinal*, ainsi qu'à la notion de *littérature mineure*, abordées par Deleuze et Guattari (1975).

⁴⁰ (Carbone, 2012 : 129-131).

présentent – l'*entre-nous* qui dérangeait tant Irigaray. Il est évident, ainsi, que dans le *sexting* on se retrouve à désirer à travers les écrans non seulement en tant que sujet, ou mieux, individu, mais – en même temps – en tant qu'images. Dans son célèbre texte *Que veulent réellement les images ?*, Mitchell suppose une analogie entre le désir des images et le désir des femmes, en affirmant que la position libidinale des images « soit, par défaut, féminine » (Mitchell, 2010) – d'une manière semblable, d'ailleurs, aux positions de Ronell et Irigaray : les images comme les femmes ne désireraient pas selon la figure de la possession, mais plutôt selon celle du manque. Si parler en termes de désir des images nous amène alors à « donner son assentiment à la fiction constitutive des images comme êtres "animés", quasi-agents, simulacres de personnes » (Mitchell, 2010 : 237), en même temps cette *agency* n'est jamais possessive ou dominante, son pouvoir s'exerce plutôt du côté du manque. Et ce qui manque aux images, ce qu'elles veulent, réellement, serait donc « ce que nous avons échoué à leur donner, c'est une conception de la visualité adéquate à leur ontologie » (Mitchell, 2010 : 238). En somme, le *devenir image* demanderait, au fond, que soit reconnu le statut de cette *subjectivité mineure*, d'une individuation qui ne se fonde pas sur l'opposition entre sujet et objet, et donc qui ne s'exprime pas en termes de soumission et domination, mais aussi d'une individuation qui fait de sa vulnérabilité, de son manque – à entendre comme dépossession, *default* –, son pouvoir. On doit observer que c'est justement grâce à cette expérience de *default*, qu'on peut considérer la prothèse technologique, avec Bernard Stiegler, non seulement en tant que symptôme de la répression du corps maternel, et féminin tout court, mais plutôt en tant que symptôme d'un défaut originaire de l'être humain : la prothèse ne serait pas forcément, alors, compensation, une tentative de masquer la technicité originaire de l'être – comme celui opéré par Heidegger, selon l'interprétation qu'en donnent Ronell et Irigaray –, mais plutôt le signe de cette co-naissance de l'homme et de l'objet technique, ce qui projette depuis toujours l'être humain en dehors de soi-même, faisant du processus d'individuation un processus ouvert, exposant, de dépossession⁴¹.

⁴¹ Pour une caractérisation du défaut, et de l'objet technologique en tant que prothèse, voir (Stiegler, 1994) ; (Hörl, 2014).

Merleau-Ponty, Mitchell et Stiegler, chacun à sa façon, semblent alors répondre indirectement aux inquiétudes de Ronell et Irigaray à propos de la dégradation ontologique de l'image et du corps de la femme opérée par la technologie, en tant que compensation de la subjectivité masculine : le *devenir image* – et avec lui, la construction d'une individualité mineure, vulnérable, ouverte, en ce sens *féminine* – n'est pas une diminution ontologique, mais une opportunité de revendiquer et de défendre, justement en tant que moyen d'affirmation philosophique et politique d'une autre conception de la subjectivité, qui trouve une possibilité privilégiée d'institution à travers le dispositif de l'écran – et les pratiques qui en dérivent. Certes, on ne veut pas affirmer ici que l'usage des Smartphones dans le *sexting* soit forcément respectueux de ce processus d'institution d'une *individualité mineure*, car souvent les mécanismes des pouvoirs qui soutiennent cette pratique retombent dans une logique représentative, subjective (et, sans doute, *machiste*), de domination et soumission, d'opposition entre *agency* et victime. On veut plutôt suggérer que c'est *dans* le *sexting* – en tant que phénomène particulier d'une révolution paradigmatique plus générale, qui voit les écrans devenir de plus en plus le dispositif de référence de notre existence, de nos désirs, de notre individuation – plutôt que *contre* le *sexting*, qu'on peut mettre en fonctionnement des mécanismes de pouvoir différents, à travers une ontologie qui prend en compte ce *devenir image* et cette *individuation mineure*, sur la base d'une différente compréhension de notre rapport à l'objet technologique. D'ailleurs, Michel Foucault affirmait, justement à propos des discours sur la sexualité :

« Il peut y en avoir de différents et même de contradictoires à l'intérieur d'une même stratégie ; ils peuvent au contraire circuler sans changer de forme entre des stratégies opposées. Aux discours sur le sexe, il n'y a pas à demander avant tout de quelle théorie implicite ils dérivent, ou quels partages moraux ils reconduisent, ou quelle idéologie – dominante ou dominée – ils représentent ; mais il faut les interroger aux deux niveaux de leur productivité tactique (quels effets réciproques de pouvoir et de savoir ils assurent) et de leur intégration stratégique (quelle conjoncture et quel rapport de force rend leur utilisation nécessaire en tel ou en tel épisode des affrontements divers qui se produisent) » (Foucault, 1976 : 135).

5.3. Comment te toucher si tu n'es pas là ? Touchez l'écran

L'analyse du *sexting*, et plus en général des relations amoureuses et sexuelles *via* écrans à notre époque, pose encore une fois la question de *l'opacité de l'interface*, se délinéant comme quelque chose de spontanément connaturel à l'usage des écrans contemporains : que ce soit du fait de l'échange d'images ou vidéos, obtenu grâce à la caméra frontale des Smartphones actionnée par l'utilisateur lui-même, ou encore, de par la dimension narrative qui accompagne les échanges visuels, la médiation de *l'écran (écran-caméra et écran d'écriture)* est fondamentale à l'immersion de l'expérience amoureuse tout comme sexuelle. L'immersion, qui constitue un élément nécessaire pour ces pratiques, vu qu'elles sont censées impliquer – avec un haut degré affectif et perceptif – ceux qui y prennent part, est obtenue à travers un fonctionnement qu'on pourrait définir comme *spontanément opaque* : en d'autres mots, l'immersivité est obtenue grâce à la présence visible et reconnaissable de l'interface, et non malgré elle. On se sent impliqué dans l'acte sexuel ou amoureux à distance non pas malgré l'écran, malgré l'écart qu'il interpose, mais justement grâce à l'écran, et à l'écart qu'il interpose. Lorsque Irigaray se demande « *comment te toucher si tu n'es pas là ?* », notre époque lui répond avec un de ses impératifs, une de ses invitations, les plus connus : *touchez l'écran !* Avec ceci, on ne veut pas affirmer que *toucher l'écran*, l'image, les mots, ou même la voix, de la personne aimée qui se trouve à distance, *substitue et compense* la possibilité de la *toucher* pour de vrai, bien au contraire ! On veut plutôt suggérer que *l'élaboration d'un entre-nous* – qui pour Irigaray est absent dans une relation à distance, médiatisée par les technologies modernes – est à rechercher justement dans l'épaisseur charnelle de la médiation elle-même, dans l'effort constant de thématiser la présence libidinale de l'écran, au lieu de la refouler, ou bien de la refuser, comme semble faire Irigaray, en vertu d'une immédiateté tout à fait mythique⁴².

Notre thèse est, justement, que l'opacité spontanée de ces pratiques, malgré leur nature immersive, constitue la possibilité d'une constante problématisation de la médiation elle-même. Une médiation plutôt diabolisée par les *digital immigrants*, et inconsciente pour les *digital*

⁴² (Carbone *et al.*, 2006 : 5-13), ainsi que (Grusin, 2015).

*natives*⁴³. À la différence de l'écran du cinéma, qui doit disparaître, se faire transparent, pour pouvoir montrer quelque chose d'autre à son spectateur⁴⁴, les écrans contemporains, et spécialement les *touch screens*, fonctionnent *en se montrant toujours eux-mêmes* : les écrans sont toujours visibles pour l'utilisateur, qui se plonge dans leur réalité virtuelle grâce à la *machinerie* qui reste visible et actionnable par l'utilisateur lui-même, justement en touchant l'écran. Si on analyse brièvement la phénoménologie d'un rapport sexuel *online*, en appel vidéo, par exemple, les deux personnes impliquées deviennent tout d'abord des metteurs en scène d'eux-mêmes. *Bouge la caméra ainsi, montre ça ou ça, il faut plus de lumière, viens plus près, ou plutôt éloigne-toi, je veux te voir entièrement...* À cette activité de mise en scène, s'ajoute également la médiation toujours visible de l'écran d'écriture (comme dans le cas du *sexting*), qui souvent se superpose à l'image sur l'écran, dans l'opération de constante explicitation de nos désirs. La machinerie de la médiation, alors, qui fait d'ailleurs un avec celle du désir, n'est pas cachée pour que les utilisateurs puissent rejoindre le plaisir d'une représentation fictive de la présence de l'autre, comme voudrait plutôt l'analyse du rapport des spectateurs à l'écran cinématographique proposée par Lyotard dans *L'acinéma*⁴⁵, mais elle est évidente et opérante, au-delà du principe de plaisir, afin que, en tant qu'utilisateurs, spectateurs et, en même temps, images, on puisse plutôt atteindre une véritable jouissance, qui se donne dans l'opacité du rapport médiatisé. Grâce à cette opération de médiation, l'autre ne se donne pas dans une dimension représentative, ou néanmoins simplement fictive, mais plutôt *virtuelle*.

6. Réel virtuel et présence réelle : la médiation de l'interface

Il faudra, alors, qualifier d'un point de vue philosophique le *réel virtuel* qui caractérise cette présence de l'autre à distance, à travers l'écran. Bien que réel, il n'est pas le réel de la réalité quotidienne, mais plutôt d'un surplus de réalité, d'une *excédence* que l'écran nous fait voir grâce à sa présence : quelque chose qui excède la réalité actuelle,

⁴³ (Carbone *et al.*, 2006 : 6-7 et 11-12).

⁴⁴ (Lyotard, 1994c : 232).

⁴⁵ (Lyotard, 1994a : 57-69).

quelque chose qui est écartée par rapport à l'actualité de la réalité, à cause de son caractère excessif : dans notre cas, l'obscénité de l'acte sexuel et, parfois, même pornographique, mais également le trauma de la rencontre avec l'autre. L'écran, grâce à sa double fonction de montrer et cacher (*faire écran*), nous protège de la dimension excessive de cette rencontre avec l'autre, tout en nous mettant en relation avec lui. L'écran comme écart ouvre donc la dimension de l'excédence du *réel virtuel* par rapport à la réalité, où se donne la présence de l'autre – en tant que présence réelle – qui est indissociable de la présence de l'écran, puisqu'il ne se fait pas transparent pour représenter l'autre comme objet, mais il lui confère une présence *quasi-subjective*⁴⁶ à travers sa propre opacité. En d'autres mots, le réel du virtuel ne s'obtient pas en supprimant l'interface, mais plutôt grâce à la présence visible, opaque, de l'interface elle-même. Précisément par là on peut donc relire le *virtuel* dans le sens indiqué par Deleuze, en reprenant des mots célèbres de la *Recherche proustienne* : le *virtuel* serait en fait « *réel sans être actuel* », en vertu de l'écart que l'écran institue, qui le protège de l'actualité, et « *idéal sans être abstrait* » en vertu de l'*excédence* de sens qu'il inaugure, qui ne se donne jamais comme dans l'abstraction du concept mais dans la sensibilité de l'idée⁴⁷.

On retrouve les implications libidinales d'une telle conception de l'écran dans l'analyse effectuée par Slavoj Žižek qui, s'appuyant sur la psychanalyse lacanienne, caractérise le réel qui apparaît sur l'écran comme une dimension traumatique, traumatique car en elle, le spectateur tout comme l'utilisateur retrouvent le fantasme originaire de leur propre désir, la *libido* sous forme de pulsion de mort⁴⁸. C'est grâce à la médiation de l'écran, à la *distance* qu'il interpose, à son être *écart* – et dans un sens de distance, et dans un sens résiduel, ce qui résiste à ce trauma – qu'il nous est possible de venir en contact avec le trauma du désir sans en être anéanti, de récupérer ce qu'on a de plus propre (justement, notre désir), qu'on avait dû éluder pour se constituer en tant que véritables *sujets*. Si l'écran – en tant qu'interface – nous expose à la

⁴⁶ M. Carbone, « L'archi-écran comme un "quasi-sujet" », (Carbone, 2016 : 129-137).

⁴⁷ (Deleuze, 1964 : 76).

⁴⁸ (Žižek, 2004 ; 2008b ; 2011 : 23-98).

nature traumatique et excessive de notre désir, il est tout de même vraie, grâce à l'*excédence* de sens qui s'inaugure avec le même geste, l'écran révèle aussi une nature thérapeutique en vertu de sa médiation incontournable. Que signifie, au fond, cette excédence de sens dans le cas d'une relation amoureuse médiatisée, à distance ? Il nous suffit de penser encore une fois, par exemple, aux longs appels téléphoniques de notre adolescence, avec nos petite.s ami.e.s, où justement la médiation, l'écart du téléphone permettait de se parler sans cesse, de se connaître toujours mieux, nous protégeant de la présence indiscreète de l'autre. Avec les écrans contemporains, cette même médiation s'élargit d'une manière plus évidente au corps lui-même, que les adolescents d'aujourd'hui, d'une certaine manière, apprennent parfois à connaître et accepter aussi à travers l'excédence de sens qui s'origine dans les relations amoureuses et sexuelles virtuelles.

6.1. Actualisation et idéologie de la transparence absolue

Il est pourtant vrai que l'usage le plus diffusé des pratiques qui caractérisent le rapport libidinal aux écrans aujourd'hui (le *sexting*, comme on l'a vu, mais aussi d'autres exemples comme le voyeurisme 2.0, la pornographie amateur, les *snuff movies*) semble demander une actualisation toujours plus radicale de la dimension virtuelle, suivant l'exigence d'une expérience le plus possible immédiate, bien qu'obtenue à travers une interface très élaborée (la double logique du *désir d'immédiateté* et de l'*hypermédiation*, pour le dire avec *Remediation* de Bolter et Grusin⁴⁹) : ainsi, je me sers de la médiation de l'écran pour me sentir protégé dans l'extrême jouissance de mes désirs les plus secrets, les plus excessifs, sans pourtant – en faveur de cette impression d'immédiateté – récupérer l'excédence de sens (le virtuel) qui s'accompagne de la découverte du réel traumatique à travers la médiation d'un écran. On pourrait dire que, plutôt qu'une surface de médiation, l'écran risque de se réduire à une surface de *remédiation*, mais seulement au sens spécifique d'un dédoublement de la réalité actuelle dans son pendant numérique (mais toujours moins virtuel), où nous

⁴⁹ Voir le chapitre « Immediacy, Hypermediacy, and Remediation » (Bolter, Grusin, 2000 : 20-51).

nous sentons libres – car protégés par l'interface – d'avoir accès à nos désirs les plus cachés avec l'impression d'immédiateté qu'on exige, et en même temps avec la liberté absolue qui nous est promise par la protection assurée par la surface transparente – mais toujours présente, au moins inconsciemment – de l'écran. Cette *dévirtualisation* de l'écran affecte le statut du dispositif écranique lui-même. À cet égard, Casetti suggère que l'on passe d'une notion d'écran à une notion de *display* : ce terme serait en fait plus apte à décrire un dispositif qui implique toujours moins une dimension « transcendante »⁵⁰.

Cette actualisation du *cyberspace*, cette perte du virtuel, n'est pas quelque chose de naturel, neutre, inévitable, mais cela nous semble répondre, plutôt, à un fonctionnement bien précis qu'on applique à l'écran, et qui suit ce qu'on pourrait qualifier comme un désir d'immédiateté et une nécessité d'exhibition, issus du mythe, ou mieux, de *l'idéologie de la transparence absolue*, qui caractérise notre époque. Une idéologie qui fait fonctionner – et par conséquent transforme – les écrans comme – en – *display*, suivant l'impératif *de tout montrer*. Ou encore, une idéologie qui met en place une politique d'*immédiation*, c'est-à-dire de refoulement de la médiation, en faveur d'une immédiateté illusoire⁵¹. Le fonctionnement spontanément opaque des pratiques qu'on a décrites risque, alors, d'être le plus souvent refoulé à cause de cette idéologie de la transparence absolue qui règne à notre époque. Avec le refoulement de la médiation, on perd les chances que ces types de relations semblent pouvoir ouvrir, en vertu de l'excédence qui les caractérisait. Autrement dit, de manière plus concrète, si dans une relation sexuelle ou amoureuse à distance, on fait comme si l'écran n'était pas là, comme s'il n'y avait aucune médiation, le sens (excédent) de cette relation se perd, car il se donnait dans l'écart institué par l'écran ; la relation elle-même se perd, car elle s'instituait comme telle grâce à l'écran.

⁵⁰ (Casetti, 2013 : 20).

⁵¹ Nous analysons notion d'immédiation dans l'article « Immédiation : l'écran comme écart » (Bodini, 2016b : 239-242).

6.2. L'interface symbolique vs l'interface sensuelle

Cette même idéologie de la transparence absolue est cause du refoulement de l'interface, qui produit l'idée illusoire d'une liberté sans limites à l'intérieur du *cyberspace*. En effet, pour certains théoriciens, comme Turkle⁵², la subjectivité dans le *cyberspace* cesse de se donner sous une forme cartésienne et individuelle, pour ouvrir à une multiplicité d'identités, soutenue par la croyance en une liberté infinie qui se déploie dans le virtuel : il s'agit de la même liberté mythique qui était promise, ou recherchée, dans les premières expériences de *cyberlove* et *cybersex*, et qui se repropose aujourd'hui plutôt sous les termes d'un *sentiment de liberté* qui nous permet de *nous laisser aller* en ligne beaucoup plus que dans la vie *offline*, comme non seulement les expériences sexuelles dont on a parlé, mais d'autres phénomènes, tel celui des *haters*, témoignent. L'idéologie de la transparence absolue fonctionne alors selon deux principes opposés, d'un côté en affirmant la réduction du virtuel à un redoublement de l'actuel, et de l'autre en construisant le mythe d'une liberté absolue dans un virtuel, qui cependant a perdu toute excédence, et donc toute profondeur. Une liberté soumise à une contrainte fondamentale, selon l'analyse aigüe effectuée par Slavoj Žižek, la contrainte d'une interface purement symbolique⁵³, effet résiduel de la dé-virtualisation opérée par la transformation de l'écran en *display*. En ce sens Žižek peut affirmer que « *ce qui est menacé par la réalité virtuelle ce n'est pas la "réalité", qui se dissout dans une multiplicité de simulacres, mais au contraire, l'Apparence elle-même* » (Žižek, 2001 : 151). Si la fonction de médiation de l'excédence exercée par l'écran s'épuise, au *display* il ne reste qu'à mettre en place une pure fonction de médiation, se transformant en ce que Žižek appelle une interface symbolique. En d'autres mots, c'est comme si Žižek nous mettait en garde contre la fausse impression que l'interface nous rend absolument libres, tandis que nous devenons plutôt otages de la remédiation que l'interface opère de la réalité, ce qu'il qualifie comme *résistance du symbolique* :

⁵² (Turkle, 1995 : 255).

⁵³ (Žižek, 2001 : 149-192).

« À l'intérieur du cyberspace, deux personnes-écran interagissent le long d'un axe imaginaire, (moi-même (a) et mon partenaire spéculaire (a')), qui pourtant est soumis et traversé par l'axe symbolique du rapport entre moi-même comme sujet de l'énonciation (S) et l'Autre, qui reste toujours une énigme au-delà du "mur du langage", son "Che vuoi" est destiné à rester sans réponse » (Žižek, 2001 : 154).

C'est dans ce sens que Žižek propose alors de lire le mot *inter-face* : dans le *cyberspace* on n'est jamais *face* à l'autre, mais notre rapport est toujours médiatisé par le Grand Autre lacanien, l'anonyme ordre symbolique représenté par le système digital, la résistance du Symbolique. « Dans le cyberspace "tout est possible", mais au prix d'une impossibilité fondamentale : on ne peut pas éviter la médiation de l'interface, son by-pass qui nous sépare (comme sujets de l'énonciation) pour toujours de notre substitut symbolique » (Žižek, 2001 : 154).

Le refoulement de l'écran, et donc de sa médiation, ainsi que sa transformation en *display*, comportent alors une caractérisation de l'interface comme médiation purement symbolique, et donc comme figure de l'impossibilité plutôt que de la relation. Contre l'idéologie de la transparence absolue, on a cherché dans ces pages à thématiser continûment l'opacité de la médiation opérée par les écrans, et le rôle d'une interface sensuelle, charnelle, plutôt que symbolique, une interface qui se qualifie comme résiduelle, excédence libidinale, et qui précisément dans cette excédence inaugure la possibilité de l'institution d'une relation, ainsi que d'une individuation qu'on a appelée *mineure*. Penser l'écran comme interface sensuelle, désirante, charnelle, signifie alors le considérer, avec Carbone, comme un *quasi-sujet*, « en tant que tel doué de son propre point de vue perceptif ainsi qu'affectif » (Carbone, 2016 : 134), faisant ainsi écho à la caractérisation des images fournie par Mitchell, « êtres "animés", quasi-agents, simulacres de personnes » (Mitchell, 2010 : 237), qu'on a rappelée précédemment.

Chez Turckle, grâce au dispositif de l'écran, on arrive à se défaire de la subjectivité individuelle et identitaire cartésienne, à la faveur d'une subjectivité dont la liberté absolue et la multiplicité d'identités sont produites, toutefois, nous rappelle Žižek, par un dispositif qui fonctionne en tant que *pure médiation symbolique*, et donc à travers une délégation

de notre individualité, délégation qui, en dernière instance, se révèle figure de l'interdit, de l'impossibilité. Au contraire, considérer l'écran comme interface sensuelle, plutôt que symbolique, au lieu de produire une subjectivité totalement puissante dans l'affirmation de sa liberté absolue et de sa multiplicité identitaire, mais soutenue par une *impossibilité fondamentale*, produit ce qu'on a appelé une *individuation mineure*, qui se donne dans la relation, partant d'une position de faiblesse, vulnérabilité, dépossession, de *quasi-agence* (issue d'un écran conçu comme *quasi-agent*) ; dont la virtualité et l'excédence sont à entendre sous une forme résiduelle, en tant qu'écart, mais qui ainsi résistent à la dévirtualisation du *display*.

6.3. *Dividualité et devenir images*

C'est justement dans la tentative de définir cette particulière individuation relationnelle, produite par l'écran, que Carbone lui aussi fait référence à *Her*, nous permettant de revenir sur le film qui, avec Proust, a ouvert nos réflexions sur les rapports amoureux et sexuels qui se produisent à travers l'interface écran. Carbone revient sur un passage particulier du film, « *l'instant où le protagoniste, qui partage son amour avec un système d'exploitation ayant la voix de Scarlett Johansson, lui demande s'il aime aussi quelqu'un d'autre et celui-ci lui indique, avec une précision numérique, le chiffre 641* » (Carbone, 2016 : 166). Pour Carbone, et nous sommes bien d'accord avec lui, il s'agit du moment où le film se pose les questions les plus importantes concernant l'histoire d'amour entre un être humain et un système d'exploitation, tout en laissant ces questions inexplorées. « *Et pourtant – nous dit Carbone – il s'agit des questions décisives qui surgissent lorsqu'on fait signe vers une caractérisation multiple et "migrante" des identités en tant qu'assignées chaque fois à partir des relations de chacun ou chacune avec les autres et avec le monde* » (Carbone, 2016 : 166), faisant ainsi « *entrevoir précisément l'explosion de mon autoreprésentation d'individu* » (Carbone, 2016 : 166). Il vaut mieux parler alors en termes de *dividualité*, refusant ainsi la prétendue indivisibilité du sujet individuel⁵⁴.

⁵⁴ (Carbone, 2016 : 167).

On a commencé ce texte en interrogeant *Her* pour comprendre quel type de présence de l'autre se donne dans une relation amoureuse qui se déroule à travers la médiation d'une interface, mais ce geste a fini par nous faire nous interroger sur le type d'individuation produit par cette interface, une individuation qui justement se définit à partir de la relation. Cette interrogation nous amène, tout d'abord, à qualifier différemment le statut de l'interface, comme l'exemple de *Her* le montre de manière privilégiée, justement à partir de sa narration : l'interface se présente comme un *quasi-sujet*, doué d'une propre *agency* perceptive, affective, libidinale. En même temps, le sujet traditionnel perd son statut de domination sur le monde, en donnant lieu au processus d'une individuation mineure, qui brise son statut individuel en faveur de ce que Carbone, en poussant vers ses limites la réflexion de Simondon, définit un *dividu*. L'expérience *dividuelle* est une expérience « dépossédante », d'ouverture et vulnérabilité, comme le montre, par exemple, le phénomène du *devenir image*, qu'on a vu à l'œuvre dans le *sexting*. Non seulement, en ce sens, la multiplicité identitaire n'est pas à entendre au sens d'une puissance absolue⁵⁵ – un renforcement de l'individualité qui passe à travers une délégation, une aliénation –, mais plutôt comme une rupture de la prétendue individualité du sujet, remplacée par une production d'individuation sans interruption, où la production n'est jamais séparée du produit.

En somme, en termes deleuziens, on pourrait décrire ce passage comme le glissement d'une production de la subjectivité dite *moltaire* à une production dite *moléculaire*. Or, il est particulièrement intéressant pour nous de remarquer comment un tel glissement est illustré par Deleuze et Guattari, dans *L'anti-Œdipe*, en faisant référence à un passage de la *Recherche* de Proust, à savoir le premier baiser du narrateur et d'Albertine⁵⁶. Lorsque le visage du narrateur se rapproche de celui

⁵⁵ Nous avons opposé Carbone à Turkle, en partant de la relecture que Žižek offre de la notion de subjectivité chez Turkle ; il faut pourtant préciser que Carbone fait référence justement à *Life on the Screen* de Turkle en support à sa théorie qui affirme que la condition ontologique de notre époque – qui se produit en collaboration avec les nouveautés technologiques – comporte une nécessaire explosion de l'individualité, donnant lieu à ce particulier processus d'individuation qu'il appelle *dividuation*, (Carbone, 2016 : 167-168).

⁵⁶ (Proust, 1992 : 377).

d'Albertine, ce dernier explose en une multiplicité moléculaire, conséquence d'un véritable *devenir image*, ou mieux, *devenir images* d'Albertine elle-même. Un *devenir image* qui se donne à travers l'écran de l'écriture, la *machine littéraire*⁵⁷, l'interface littéraire évoquée au début de cet article. Un *devenir image* que Deleuze et Guattari thématissent ainsi, en tant que véritable processus de *dividuation*, issu du pouvoir *archi-écranique* du dispositif charnel, sensible, virtuel formé par l'écriture de Marcel Proust⁵⁸.

Lorsque Albertine devient *images*, multiplicité moléculaire, le narrateur à son tour perd son statut subjectif, sa position dominante sur la réalité, pour devenir ce que Deleuze et Guattari appellent un *corps sans organes*⁵⁹ –, se *dividuant* à son tour, se transformant en un *quasi-agent* : cela signifie non seulement la réciprocité – sans confusion – de ce tournant moléculaire, qui investit le sujet et l'objet de la représentation, tout comme l'interface elle-même, mais aussi la position analogue du narrateur proustien – avec sa production littéraire – et de l'interface écran, en tant que *quasi-sujet*, véritable protagoniste de ces pages.

7. Conclusions. Quel désir d'être déçu ?

On a cherché, dans cet article, à interroger la *caractérisation libidinale de l'interface* pour comprendre le rapport avec l'autre à l'intérieur de la « réalité du désir » qui habite les écrans, ainsi que, par conséquent, le processus d'individuation qui se produit, à partir de cette relation, dans cette même réalité écranique. Une *réalité du désir* qui, comme on a déjà pu le lire chez Proust, se présente de manière significative sous une « *robe de regret* ». Un regret que nous retrouvons, par ailleurs, dans le final de *Her*, mais surtout dans les expériences quotidiennes auxquelles on a fait référence (du *cyberlove* au *sexting*),

⁵⁷ L'idée de la *Recherche* proustienne comme *machine littéraire* est suggérée par G. Deleuze dans *Proust et les signes*, dont la deuxième partie s'appelle justement « La machine littéraire », p. 125, voir aussi en particulier « Les trois machines », p. 174-192.

⁵⁸ (Deleuze et Guattari, 1972 : 82).

⁵⁹ « Comment se faire un corps sans organes » (Deleuze et Guattari, 1980 : 185-204).

souvent inséparable de la jouissance. Dans le recueil *Des dispositifs pulsionnels*, Lyotard théorise le fait que la monstration de la machinerie, de l'opacité de l'écran, donne lieu à une expérience libidinale qui remplace le plaisir hallucinatoire de la représentation justement avec la *jouissance*, à entendre en tant que mélange de pulsions de vie et pulsions de mort, qui combinées ensemble évoquent chez le spectateur un particulier « *désir d'être déçu* »⁶⁰. Il est spontané de se demander, alors, si la stérilité intrinsèque à un rapport virtuel – un rapport dont on a, à plusieurs reprises, souligné la présence visible, opaque de l'interface – correspond alors au « *désir d'être déçu* » dont parle Lyotard dans *L'acinéma*. Et donc de se demander si, comme l'explique Lyotard dans *Notes sur la fonction critique de l'œuvre d'art*, « *le désir se heurte à l'écran parce que l'écran est traité d'abord comme un écran et non comme une vitre* » (Lyotard, 1994c : 238). Il est ainsi question de comprendre si la robe de regret qui enveloppe la réalité libidinale des écrans est conséquence de la monstration de la machinerie, c'est-à-dire de l'opacité de la médiation qui la caractérise. Et alors, dans les cas spécifiques que l'on a explorés, dans les pratiques de *cyberlove*, *cybersex* ou encore *sexting*, si c'est justement la présence visible de l'écran qui suscite chez l'utilisateur un désir de déception, si *son désir se heurte à l'opacité de son écran*. Il faut faire attention, pourtant, à ne pas confondre le désir de déception avec la déception tout court. Il nous semble, en fait, que dans le cas des relations amoureuses et sexuelles à distance, vécues par le biais des écrans, c'est plutôt le refoulement de l'opacité, et donc l'illusion d'une transparence absolue, qui génère un sentiment de déception chez l'utilisateur. En ce sens, le désir de l'utilisateur ne se heurte pas à l'opacité de l'écran, mais plutôt à la transparence absolue d'un écran traité encore une fois comme une vitre, il se heurte à ce que Žižek appelle la résistance du symbolique, qui en tant que figure de l'impossibilité s'impose comme un interdit – un interdit caché, refoulé, invisible mais encore plus efficace, comme une barrière transparente – qui structure la jouissance sur la déception.

Le « *désir d'être déçu* », par contre, en tant que conséquence de « *la monstration de la machinerie* », est plutôt à rechercher ailleurs, peut-être dans le sentiment de protection que l'opacité de l'écran développe

⁶⁰ (Lyotard, 1994a ; 1994b).

chez l'usager : où l'écran qui abrite et l'écran qui exhibe se rejoignent avec leurs fonctionnements opposés mais intimement liés. Le désir de déception, en ce sens, consisterait donc dans le mécanisme paradoxal qui fonctionne selon le désir de *se laisser aller en ligne – désir d'exhibition –*, car on *se sent protégé* par la surface opaque de l'écran – *désir de protection*. La « *robe de mon regret* » pourrait être alors ce qui enveloppe les retombées actuelles du virtuel, les excédences libidinales qui bien au-delà de la résistance du symbolique, avec leur pouvoir traumatique, leur obscénité intrinsèque, viennent exposer la vulnérabilité du sujet, ou mieux, du *dividu*, dans son quotidien. En d'autres termes, le désir d'être déçu pourrait correspondre *au regret de ce qu'on a voulu faire en ligne*, grâce à la protection de l'écran et malgré l'exhibition de l'écran, plutôt qu'*au regret de ce qui est resté de notre activité en ligne* (une sorte d'*ombre numérique*), malgré la protection de l'écran et grâce à son exhibition.

Or, il faut préciser que cette robe de regret, dont parle Proust dans *Présence réelle*, recouvre non seulement toutes les relations amoureuses à distance mais, plus probablement, *toutes les relations amoureuses* ! Ce désir d'être déçu aurait, donc, d'autres et plus profondes raisons que la distance physique et les interfaces technologiques qui s'interposent pour combler cette distance ; d'autres raisons que Proust lui-même explore en profondeur dans les pages de la *Recherche*. C'est justement à travers la machine littéraire proustienne qu'on peut réinterroger, alors, le regret, la déception et la stérilité qui semblent caractériser chaque relation amoureuse, les faisant remonter à la nature mensongère de l'amour lui-même et de ses signes (puisque « *devenir amoureux – chez Proust –, c'est individualiser quelqu'un par les signes qu'il porte ou qu'il émet* » (Deleuze, 1964 : 14)). Selon la lecture offerte par Gilles Deleuze dans *Proust et les signes*, la *Recherche* met en évidence une *contradiction de l'amour*, qui serait à l'origine du regret qui enveloppe la réalité du désir elle-même : « *Il y a donc une contradiction de l'amour. Nous ne pouvons pas interpréter les signes d'un être aimé sans déboucher dans ces mondes qui ne nous ont pas attendu pour se former, qui se formèrent avec d'autres personnes, et où nous ne sommes d'abord qu'un objet parmi les autres* » (Deleuze, 1964 : 15, c'est moi qui souligne). Dans la tentative d'interpréter les signes de l'aimé, de les expliquer, l'aimant finit par être enveloppé et impliqué dans des mondes qu'il ne connaît pas, mais

surtout qui ne le reconnaissent pas dans son individualité subjective. La réalité du désir s'habille d'une robe de regret car l'aimant doit renoncer à sa propre subjectivité : il se trouve enveloppé dans le monde de l'aimé non pas comme un *sujet*, mais plutôt en tant qu'*objet*. Non pas comme un *voyant*, mais plutôt en tant que *visible* : « *l'amant ne peut jamais être pris suffisamment dans ces mondes, sans en être exclu du même coup, puisqu'il ne leur appartient qu'à titre de chose vue, donc aussi bien de chose à peine vue, non remarquée, exclue du Point de vue supérieur à partir duquel la sélection se fait* » (Deleuze, 1964 : 167). La raison de la nature *mensongère* de l'amour, du regret qu'il porte comme un voile sur lui-même, est bien à chercher alors dans ce processus de *devenir image* qui investit l'aimant, encore plus que l'aimé. Un procès qui rend vulnérable le sujet, l'ouvrant à une expérience de dépossession ainsi décrite par Deleuze lui-même : « *c'est une curieuse torsion par laquelle on est soi-même pris dans le monde inconnu exprimé par l'être aimé, vidé de soi-même, aspiré dans cet autre univers* » (Deleuze, 1964 : 145). D'un côté, il faut affirmer que cette contradiction de l'amour est, d'une certaine manière, définitive, La stérilité serait, en ce sens, indissociable de l'amour, l'écart insurmontable, impossible à combler, un écart bien plus ontologique que la distance physique.

En même temps, il faut remarquer que la vulnérabilité indissociable de l'expérience amoureuse constitue une véritable opportunité, car elle *force* l'aimant à commencer un apprentissage des signes émis par l'aimé, qui se produit dans un processus d'explication, mais surtout d'*implication* qui le conduit le long du « chemin de la vérité », ou mieux, alors, de la pensée *involontaire* et du sens. C'est pourquoi Deleuze peut écrire, en se référant à l'amour (tout comme à l'art), que chez Proust : « *Ce qui nous fait violence est plus riche que tous les fruits de notre bonne volonté ou de notre travail attentif ; et plus important que la pensée, il y a "ce qui donne à penser"* » (Deleuze, 1964 : 41). L'expérience dépossédante de l'amour ouvre, grâce à la vulnérabilité qui la caractérise, un chemin de *recherche*, d'apprentissage, de connaissance, qui loin d'être stérile signifie différemment cet écart essentiel en tant que production d'un sens différentiel, ainsi que d'une individuation mineure. En ce sens, à l'« *émiettement* », « *fractionnement* » d'*Albertine* » qui caractérise son *devenir image*, « *répond une multiplication du moi* » (Deleuze, 1964 : 151). L'écart qui sépare moi et l'autre est le même écart

qui fait de l'individu un *dividu*. Un écart dont la fonction et la position sont désormais analogues à celles de l'écran.

Bibliographie

- Agamben Giorgio (2007). *Qu'est-ce qu'un dispositif?*, (2006), trad. fr. M. Rueff, Paris, Payot & Rivages.
- Ben-Ze'ev Aron (2004). *Love Online: Emotions on the Internet*, Cambridge University Press, Cambridge.
- Baudrillard Jean (1981). « La précession des simulacres ». In *Simulacres et simulations*. Paris, Galilée.
- Berlant Laura, (1995). « Live Sex Acts ». *Feminist Studies*, vol. 21, n° 2, pp. 379-404.
- Bodini Jacopo (2016a), « L'écran pour le sujet : un miroir opaque et narratif ». In Mauro Carbone et Jacopo Bodini (dir.), *Voir selon les écrans, penser selon les écrans*. Paris, Mimésis, pp. 99-118.
- Bodini Jacopo (2016b), « Immédiation : l'écran comme écart ». *Vivre par(mi) les écrans*, Dijon, Les presses du réel, pp. 223-242.
- Boellstorff Tom (2008), *Coming of Age on Second Life. An Anthropologist Explores the Virtually Human*, Princeton and Oxford, Princeton University Press.
- Bolter Jay David, Grusin Richard (2000). « Immediacy, Hypermediacy, and Remediation ». In *Remediation. Understanding New Media*. MIT Press, Cambridge (MA), pp. 20-51.
- Borradori Giovanna (2018). « De *selfie* en *selfie*. Vus, revus, et vite oubliés ». In Mauro Carbone, Anna Caterina Dalmasso et Jacopo Bodini (dir.), *Des pouvoirs des écrans*, Paris-Milan, Mimesis (à paraître).
- Burch Noël (2007). *La lucarne de l'infini*, Paris, L'Harmattan.
- Caravero Adriana (2003). *A più voci. Filosofia dell'espressione vocale*, Milano, Feltrinelli.
- Carbone Mauro (2011). *La chair des images : Merleau-Ponty entre peinture et cinéma*, Paris, Vrin.
- Carbone Mauro (2016). *Philosophie-écrans. Du cinéma à la révolution numérique*, Paris, Vrin.
- Carbone Mauro *et al.* (2016). « Introduction. Vivre par(mi) les écrans aujourd'hui ». *Vivre par(mi) les écrans*, Dijon, Les presses du réel, pp. 5-13.
- Carrano Biagio (2013). *Corpi digitali*, <http://www.ferpi.it/il-corpo-digitale/>.

- Casetti Francesco (2013). « What is a Screen, Nowadays ? » In Chris Berry, Janet Harbord et Rachel O. Moore (dir.), *Public Space, Media Space*. London, Palgrave MacMillan, pp. 16-40.
- De Courville Stanislas (2018). « La transparence de la médialité contemporaine : une idéologie anti-écranique ? ». In Mauro Carbone, Anna Caterina Dalmaso et Jacopo Bodini (dir.), *Des pouvoirs des écrans*, Milan-Paris, Mimesis (à paraître).
- Deleuze Gilles (1964). *Proust et les signes*, Paris, PUF.
- Deleuze Gilles (1965). *Nietzsche et la philosophie*, Paris, PUF.
- Deleuze Gilles (1969). « Simulacre et philosophie antique ». In *Logique du sens*, Paris, Editions de Minuit, pp. 292-324.
- Deleuze Gilles (2003). « Qu'est-ce qu'un dispositif ? » In *Deux régimes de fous et autres textes (1975-1995)*. Paris, Editions de Minuit, 2003, pp. 316-325.
- Deleuze Gilles, Guattari Félix (1972). *Capitalisme et schizophrénie 1. L'anti-Œdipe*, Paris, Editions de Minuit.
- Deleuze Gilles, Guattari Félix (1975). *Kafka. Pour une littérature mineure*, Paris, Editions de Minuit.
- Deleuze Gilles, Guattari Félix (1980). *Mille plateaux*, Paris, Editions de Minuit.
- Dolar Mladen (2006). *A Voice and Nothing More*, Cambridge (MA), MIT Press.
- Foucault Michel (1976). *Histoire de la sexualité. 1. La volonté de savoir*. Paris, Gallimard.
- Foucault Michel (1994). « Le jeu de Michel Foucault ». In *Dits et écrits 1954-1988*, vol III, Paris, Gallimard, 1994, pp. 298-329.
- Garrison Joshua (2011). « The Self Porning of American Youth ». *Counterpoints*, vol. 392, Bern (Swiss), Peter Lang AG, pp. 348-362.
- Gill-Peterson Julian (2015). « Sexting girls: technological sovereignty and the digital ». *Women and Performance*, <https://www.womenandperformance.org/ampersand/ampersand-articles/sexting-girls-technological-sovereignty-and-the-digital.html>.
- Grusin Richard (2010). *Premediation : Affect and Mediality after 9/11*, New York, Palgrave Macmillan.
- Grusin Richard (2015). « Radical Mediation ». *Critical Inquiry*, vol. 42, n° 1, Chicago, The University of Chicago Press, pp. 124-148.
- Heidegger Martin (1971). *Qu'est-ce qu'une chose ?*, Paris, Gallimard.
- Hörl Erik (2014). « Protheses of Desire: on Bernard Stiegler's new Critique of Projection ». *Parrhesia*, n° 20, http://www.parrhesiajournal.org/parrhesia20/parrhesia20_horl.pdf.

- Irigaray Luce (1983). *L'oubli de l'air chez Martin Heidegger*, Paris, Editions de Minuit.
- Irigaray Luce (1997). « Comment te toucher si tu n'es pas là ? ». In *Être deux*, Paris, Grasset, pp. 169-182.
- Lyotard Jean-François (1994a) [1973]. « L'acinéma ». In *Des dispositifs pulsionnels*, Paris, Galilée, pp. 57-69.
- Lyotard Jean-François (1994b) [1973]. « Freud selon Cézanne ». In *Des dispositifs pulsionnels*, Paris, Galilée, pp. 71-89.
- Lyotard Jean-François (1994c) [1972], « Notes sur la fonction critique de l'œuvre d'art ». In *Dérive à partir de Marx et Freud*, Paris, Galilée, pp. 57-69.
- Manovich Lev (2001). *The language of new media*, Cambridge (MA), MIT Press.
- Marder Elissa (2012a). *The Mother in the Age of Technical Reproduction : Psychoanalysis, Photography, Deconstruction*. New York, Fordham University Press.
- Marder Elissa (2012b). « Real Dreams ». *Southern Journal of Philosophy*, n° 51, pp. 196-213, <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/sjp.12026>.
- Merleau-Ponty Maurice (1964). *L'œil et l'esprit*, Paris, Gallimard.
- Mitchell William J. T. (2010). « Que veulent réellement les images ? ». In Emmanuel Alloa (dir.), *Penser l'image*, Dijon, Les presses du réel, pp. 211-247.
- Poma Luca (2015). *Il sex appeal dei corpi digitali*, Milano, Franco Angeli.
- Proust Marcel (1993) [1896]. *Les plaisirs et les jours*, Paris, Gallimard.
- Proust Marcel (1992) [1988]. *À la recherche du temps perdu. Le côté de Guermantes*, vol. III, Paris, Gallimard.
- Ronnell Avital (2006) [1989]. *Telephone Book : Technologie, schizophrénie et langue électrique*, Montrouge, Bayard.
- Senft Theresa M. (2008). *Camgirls : Celebrity & Community in the Age of Social Networks*, New York, Peter Lang.
- Stiegler Bernard (1994). *La technique et le temps. I. La faute d'Épiméthée*, Paris, Galilée.
- Stiegler Bernard (2016). « L'écran d'écriture ». In Mauro Carbone, Anna Caterina Dalmaso et Jacopo Bodini (dir.), *Vivre par(mi) les écrans*, Dijon, Les presses du réel, pp. 19-28.
- Turkle Sherry (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, New York, Simon and Schuster.

Völker Clara (2010). *Mobile Medien. Zur Genealogie des Mobilfunks und zur Ideengeschichte von Virtualität*, Berlin, Transcript.

Žižek Slavoj (2001). Cyberspazio e soggettività. *Il godimento come fattore politico*, Milano, Cortina, pp. 149-192.

Žižek Slavoj (2004). *Dello sguardo e altri soggetti. Saggi su cinema e psicanalisi*, Udine, Campanotto.

Žižek Slavoj (2008a). *Organes sans corps : Deleuze et conséquences*, Editions Amsterdam, Paris.

Žižek Slavoj (2008b). *L'universo di Hitchcock*, Milano, Mimesis Edizioni.

Žižek Slavoj (2011). *Comment lire Lacan*, Paris, Nous.