



**HAL**  
open science

## Expansion obscène de la scène virtuelle : de la parodie pornographique à la parade numérique.

Pascale Peretti

► **To cite this version:**

Pascale Peretti. Expansion obscène de la scène virtuelle : de la parodie pornographique à la parade numérique.. Peter Lang Verlag. Numérique et réel : quand le numérique nous fait changer le monde, 2, pp.125-146, 2023, 9782875746580. hal-04585775

**HAL Id: hal-04585775**

**<https://uco.hal.science/hal-04585775v1>**

Submitted on 23 May 2024

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

## **Expansion obscène de la scène virtuelle : De la parodie pornographique à la parade numérique**

Par Pascale PERETTI, Maître de Conférences en Psychologie clinique, Université Catholique de l'Ouest, Chercheur membre du laboratoire RPsy

« *Nul ne vit. Les hommes sont des hasards.  
C'est leur masque qui parle, leurs visages se taisent.  
Chacun tente de s'arracher à soi comme à un cercueil qui le hait et le retient.* »  
R. M. Rilke

### **Introduction**

Dans « *Simulacres et simulations* », Jean Baudrillard (1981) interroge le statut et la valeur des fictions contemporaines qui nous tiennent lieu de réalité. Toute réalité sociale, partagée, est, on le sait, le produit d'une construction, d'un tramage imaginaire et symbolique, qui suppose un traitement particulier, une déformation, une prise de distance et une certaine déperdition par rapport au Réel brut, non traité par le sens humain. L'effet de partage même de cette réalité découlant de la construction d'un cadre d'intelligibilité commun, et d'une fiction que l'on pose pour objet consensuel de la croyance collective. Que la réalité sociale procède donc toujours par effet de re-présentation, qu'elle ne se donne, au fond, pour réelle qu'au travers d'un jeu de masques et de simulacres, n'est en rien caractéristique de notre réalité contemporaine dite hyper-moderne.

Bien plutôt, c'est dans le statut de ces simulacres, leur logique de traitement du Réel, la façon dont ils se rapportent à celui-ci, que se tiendrait la spécificité, le trait distinctif propre à l'hypermodernité. Dans cette optique, le sociologue distingue des simulacres qu'il qualifie de second ordre, tels qu'ils se trouvent engagés dans toute « cérémonie du monde » inhérente au jeu social, d'un type particulier de simulacres, dits de troisième ordre, qui selon lui relèvent de la « simulation ». Aussi la réalité sociale contemporaine se constituerait-elle sur la base de signes particuliers, simulateurs en ce qu'ils ne maintiendraient plus l'écart entre la carte et le territoire, - écart d'où se fonde toute transcendance, tout rapport à l'énigme même de notre Origine et de notre fin -, en se posant comme véritables doublures fictionnelles du réel auxquels ils se substitueraient avec pour effet de l'annuler, de le liquider comme référentiel ou modèle premier, en écrasant au fond toute « différence » symbolique. Ainsi s'établirait notre rapport contemporain à l'hyper-réel, comme réel effacé dont les signes redoublés viseraient vainement la résurrection, par une « opération de dissuasion de tout processus réel par son double opératoire, machine signalétique métastable, programmatique qui offre tous les signes du réel et en court-circuite toutes les péripéties » (Baudrillard, 1981, p. 11).

Prenant l'exemple de Disneyland, l'auteur montre notamment comment nous serions aujourd'hui amenés à vivre dans « un monde étrangement semblable à l'original [où] les choses sont doublées par leurs scénarios » (*ibid.*, p. 24), de façon à ce que la mise en scène de ce monde miniaturisé, embaumé, idéalisé, « monde enfantin surgelé » que représente Disneyland, en vienne à masquer, cacher que « c'est le pays « réel », l'Amérique « réelle » qui est Disneyland » (*ibid.*, pp. 25-26), et le sujet occidental contemporain cet éternel enfant aux prises avec les objets mirifiques que lui fait miroiter la société de consommation. Le parc d'animation étant finalement posé comme doublure d'un réel auquel il se substitue en version miniaturisée, fermée et hyperprotégée, avec pour effet de faire disparaître ce réel comme tel, de se poser au fond « comme imagination afin de faire croire que le reste est réel » (*ibid.*), tandis qu'imaginaire et réel sont simultanément disqualifiés, dans leur consistance propre, par ce traitement

simulateur et miniaturisant, qui n'a d'autres portée que d'annuler toute véritable présence en tant qu'elle procède d'une énigme qui continue de l'habiter, de la traverser, en faisant signe vers un Ailleurs et une Altérité d'où elle se fonde et se re-fonde sans cesse.

Ce procédé n'est-il pas au fond exemplaire de tout ce que la numérisation du monde tend à instituer comme nouveau rapport à la réalité, dans cette réduction du monde à un système de signes binaires et rationnels, programmables et prévisibles, équivalents, qui se renvoient les uns aux autres « sans reste », dans une tentation, assimilationniste, de faire coïncider tout le réel et tout le rationnel, ou de réduire le réel à son double dit « virtuel » ? Si la réalité dite virtuelle, comme produit de la numérisation informatique, est régulièrement décriée pour sa supposée artificialité, son caractère factice et supposément mensonger, « non réellement vrai » comme en discute ici Virginie Martin-Lavaud<sup>1</sup>, quelle différence introduit-elle vraiment avec le jeu social qui est, par définition même, fictionnel ? Et en quoi les « réductions et impasses des outils numériques » pourraient-elles précisément se tenir dans cette « miniaturisation simulée » de la réalité, telle qu'elle nous plonge dans un monde clos, hyperprotégé, et surtout sans transcendance et sans Altérité, « borné à lui-même », ou pour ainsi dire « autistique » à suivre ici encore la réflexion ouverte par Martin-Lavaud ?<sup>2</sup>

En nous attachant à explorer cette hypothèse, nous interrogerons surtout les incidences subjectives de ce nouveau rapport au monde qu'introduit la doublure virtuelle, ainsi que les enjeux mortifères et obscènes qu'il pourrait engendrer. Dans cette perspective, nous nous demanderons plus précisément en quoi la spectaculaire expansion de la pornographie numérique sur la scène contemporaine pourrait se poser comme paradigmatique d'un certain rapport, hypermoderne, à la sur-visibilité et à l'obscénité comme mascarades, feintes jouant à doubler et redoubler le réel pour mieux en désamorcer la charge disruptive et potentiellement créative. Ce qui nous portera à interroger le statut de cette « réalité virtuelle » entre simulation, dissimulation, feinte, mascarade, parodie ou encore parade.

### **De la pornographisation du monde entre parodie, parade et feinte**

À suivre Baudrillard dans le raisonnement qui le porte à soutenir que l'hyper-réel aurait supplanté aujourd'hui la réalité sociale, -tout en en recyclant la part maudite et secrète-, on pourrait postuler que l'expansion de la pornographie numérique sur la scène virtuelle vise à masquer que c'est au fond toute notre culture hypermoderne qui est « colonisée » par la sur-visibilité des images pornographiques (images publicitaires, esthétiques, pop-up intrusifs, normes hypersexualisées de la féminité etc...), et plus encore que la pornographie est devenue le modèle de tout notre rapport au champ du visible et du lisible. Aussi la pornographie numérique, comme version miniaturisée et scénarisée de la réalité, jouerait sous nos yeux l'obscénité pour nous faire croire à la décence, à la bienséance de ce qui se joue sur la scène sociale, c'est-à-dire au respect de certaines limites fondatrices, alors même que l'ensemble de notre réalité virtualisée impose leur dépassement mortifère et obscène.

Dans « *La société de la transparence* » (Han, 2017), Byung-Chul Han consacre tout un chapitre à développer l'idée selon laquelle nous serions aujourd'hui plongés dans « Une société pornographique » : « Le capitalisme accentue la pornographisation de la société en exposant toutes ses formes de marchandises et en les livrant à l'hypervisibilité » dit-il (Han, 2017, p. 47). S'appuyant sur les conceptions du Beau de Benjamin, il montre en effet que le régime de la transparence auquel nous soumet la société techno-capitaliste opère un dévoilement obscène qui fait disparaître l'objet même qu'on survisibilise, ou qui le fait tomber plutôt dans un régime de disgrâce, lui ôtant « l'habit de grâce » constitutif de sa beauté et de son sens mêmes. Lesquels reposeraient sur le « couplage indissoluble de dévoilement et de voilé », si bien que

---

<sup>1</sup> Martin-Lavaud, Virginie, *Langage binaire et autisme : une troublante contemporanéité*, p. ??

<sup>2</sup> *Ibid.*

l'objet voilé ne pourrait rester tel qu'en lui-même qu'à partir de son voilement, le dévoilement impliquant au fond la disparition de ce qui a été voilé, et la négation de la part de secret d'où émane sa grâce. Aussi, pour Han, qui conteste sur ce point Giorgio Agamben (2005), - selon qui un certain charme persiste dans l'hacéité même, le « c'est ceci » ou « il n'y a rien d'autre que cela » de l'exposition pure-, cette monstration d'un objet délesté de tout secret est proprement obscène.

C'est toutefois dans une même logique d'impossible dévoilement, d'inaccessibilité maintenue de la chose à dévoiler que le psychanalyste Éric Bidaud (2016) comprend le rapport de tension et de fascination qu'entretiennent les images pornographiques sur fonds de traitement obscène de la sexualité humaine. Précisément, l'obscène, nous dit-il, comme ce qui est jeté sous la scène ou ce qui troue la scène, renvoie à cette part d'énigme et d'invisible dans l'image, objet qui se dérobe toujours au voir, au savoir ou au voir(ça) quand bien même les images pornographiques se font promesses de tout montrer, tout voir, de dévoiler l'intimité et la nudité dernières du sujet. Ce que nous semble précisément mettre en scène le montage vidéo de l'artiste Catherine Gfeller, intitulée les « deshabilleuses », qui nous montre une femme enlevant à l'infini des couches de vêtements sans paraître jamais nue : sous le vêtement, il y a toujours un autre habillage du sujet et la nudité ne peut jamais être vue comme telle. « L'invisible, c'est du visible qui cache du visible » disait Merleau-Ponty (1964) ; autrement dit, sous le visible il n'y a qu'un autre visible qui cache l'invisible, ou plutôt qui entre en tension avec lui car comme le souligne Bidaud, l'invisible comme impossible à voir, obscène donc, ne correspond à aucune positivité, si bien que l'obscénité pornographique « ne consiste pas en un dévoilement du sexe, mais en une déchirure de la trame de la signification d'où procède son effet de jouissance et de fascination » (Bidaud, 2013, p. 165). En ce sens, les images pornographiques pourraient bien jouer d'un effet de parodie : « La pornographie, qui maintient son propre fantasme dans son intelligibilité par le geste même avec lequel elle le rapproche en le rendant insupportable à regarder, est la forme eschatologique de la parodie » affirme Agamben (2005, p. 53). La parodie serait en effet une façon de prendre en charge l'irreprésentable, ou plutôt de le désigner ou de référer à celui-ci, par l'introduction sur la scène d'éléments qui en renversent le sens ou la signification, c'est-à-dire par une mise en tension dialectique de la scène avec un espace Autre dont l'effet d'ouverture (ou de déchirure) en exprime l'impossibilité même, le non-lieu qui la transcende et d'où elle se fonde. Et par « forme eschatologique », il nous semble comprendre que le philosophe entend désigner ce ravalement de la transcendance ouverte par la déchirure de la scène, comme dimension portant au sublime, vers l'abjection ou l'obscène, qui en constitue la forme ultime.

A suivre les analyses de Bidaud (2013, 2016), ce n'est pourtant pas cet effet de parodie que nous retiendrons, mais bien plutôt l'effet de parade qu'il souligne très justement et qui consisterait à jouer le dévoilement du sexe, à faire miroiter l'impossible accès au voir-ça, - lequel annulerait au fond le sujet emporté par la jouissance-, tout en encadrant ou « visagéfiant » le sexe, pour en permettre une certaine approche, en lui prêtant le masque de la mise en scène pornographique, de la mise en scène de la nudité crue. Aussi cet effet de parade relèverait-il du grotesque comme ajout de signe au signe, le sexe pornographique apparaissant en définitive comme fabriqué, « dénaturalisé à force de surnaturalité » (Bidaud, 2013, p. 166). En quoi l'image pornographique serait une sorte de parade à l'obscène au sens où la parade, nous dit-il encore, correspond à une « exhibition pompeuse qui vise l'évitement d'une attaque » (*ibid.*, p. 168). Il s'y agirait donc de se prémunir contre le réel du sexe, qui est en dernier lieu horreur de la castration, en doublant ou redoublant ce réel par une forme de simulation qui, tout en promettant l'accès à la jouissance dernière, en circonscrit en réalité l'approche, voire en dissipe la charge menaçante. En apposant un cerne comme « auréole de linge qui encadre le sexe » (*ibid.*), le traitement pornographique de l'image se ferait ainsi piège pour le regard, et

appellerait à la fascination du sujet, lequel apparaîtrait comme suspendu dans l'attente, « en stase de lui-même » (*ibid.*, 165).

C'est précisément cette stratégie de parade ou de feinte, puisque le sujet s'y aveugle et s'y berne lui-même, cet effet de « piège à regard » (*ibid.*, 168) que nous proposons de comparer à la logique de simulation dissuasive ou immunisante qui pourrait soutenir l'ensemble de la réalité virtuelle. Aussi le virtuel ferait-il miroiter, dans le prolongement de son faisceau lumineux, l'accès au tout voir et tout savoir aveuglant, tandis que cet aveuglement permettrait en réalité de masquer l'effet de prestidigitation par lequel il avale et assimile au contraire en lui toute dimension susceptible de le transcender, et se prémunit ainsi de tout excès, ou de toute émergence de réel.

Dans « *Bienvenue dans le désert du réel* », Slavoj Žižek propose une analyse du film « *Apocalypse now redux* », dans laquelle la figure de Kurtz dévoile l'envers obscène de la politique militaire américaine, et tend à représenter la manière dont le pouvoir génère son propre excès qu'il élimine ensuite par une opération qui imite ce qu'elle combat (Žižek, 2002).

En mimant l'excès du réel du sexe, la pornographie ne viserait-elle pas, de même, à s'en prémunir, à l'éliminer comme excès, tout en dévoilant peut-être, au passage, les fondements obscènes du système de traitement virtuel de la réalité, ou de la réalité virtuelle comme système, systématisée sur la scène du « village global » que représente la toile ? Laquelle enserme désormais le réel dans un monde clos de signes qui valent en eux-mêmes et pour eux-mêmes, et ne cessent dès lors de se (re)dupliquer à l'identique, de façon tumorale et mortifère, sans ouvrir à une quelconque Altérité, à un Ailleurs ou au non-lieu d'où ils procèdent, et dans la négation même de cet Ailleurs, par un effet de parade qui disqualifie en définitive toute ouverture ou déplacement parodique.

### **Des stratégies de « traitement » du réel : simulation, dissuasion, immunisation**

L'effet de parade opéré par les images pornographiques nous semble en effet pouvoir être rapproché de ces « stratégies de dissuasion » que Baudrillard (1981, 1994) repère à l'œuvre dans le traitement simulateur qu'accomplit la réalité virtuelle, pour autant qu'il aurait finalement pour effet de neutraliser, dans un geste défensif, toute charge disruptive et effractive inhérente au réel de l'événement. Ainsi, à propos de la catastrophe nucléaire de Tchernobyl, le sociologue pointe-t-il la manière dont les images qui tournent en boucle sur nos écrans, sans cesse ré-injectées dans la culture de l'image virtuelle, d'information ou de fiction, ont pour effet de désamorcer le réel de l'événement, dès lors qu'il menace notre réalité, en lui substituant une doublure virtuelle qui le supplante désormais et le fait apparaître lui-même comme improbable, spectral.

« Quand le fantasme devient réel, c'est le réel qui devient fantomatique », affirme aussi Roland Gori dans les « *exilés de l'intime* » (2008), et nous verrons dans la suite de ce propos en quoi cette doublure imaginaire de la réalité pourrait s'apparenter à une certaine forme de réalisation du fantasme promettant de recouvrir chez tout un chacun les effets de la division subjective, c'est-à-dire de cette part d'altérité constitutive qui traverse et féconde le sujet, lui interdisant toute identité à lui-même. Ce qui ressortirait au fond à cette logique névrotique obsessionnelle par laquelle le sujet s'identifierait à son double spéculaire, moïque, virtuel en quelque sorte, pour se prémunir contre la part immaîtrisée de lui-même, s'imposant par là même une « mort imaginaire » au principe de son agressivité, de sa part mortifère même.

Selon Baudrillard donc, la simulation du réel aurait pour effet d'en désamorcer la charge effractive et disruptive dans la mesure où la précession du modèle mettrait fin au réel, sa simulation anticipative le faisant disparaître comme événement singulier, lequel menacerait, de son altérité et de son énigme, de son caractère inconnu, les fondements de notre familière réalité et l'assurance qu'elle nous procure du déjà connu (Baudrillard et al, 1981, 1994). Si le

sociologue emploie la plupart du temps le terme de « réel », - dans son opposition au virtuel-, en référence à son effectivité, du côté donc des référents substantiels auxquels sont censés renvoyer les signes, nous entendons aussi que l'événement, dans la mesure où il déchire la trame de l'étant, où il déchire la trame imaginaire et symbolique constitutive de notre réalité, relève bien du réel comme impossible, impossible à psychiser, irréductible au sens, soit du Réel psychanalytique.

Autrement dit, par ce redoublement simulateur et virtuel de la réalité, c'est la dimension transcendante de ce qui l'excède dont il s'agirait de se prémunir, dans un court-circuitage de toute émergence disruptive, de tous ces effets de rupture, césure, déchirure de la scène et du sens, tels qu'ils sont susceptibles de produire de la singularité, de la nouveauté, et portent en eux-mêmes, dans leur négativité même, une puissance créatrice et une force d'appel vers l'énigme originaire d'où l'on provient. D'une certaine façon, c'est aussi à ce titre que ces images simulatrices peuvent être comparées aux images invasives de la pornographie, dans la mesure où l'effet de parade dont elles se soutiennent semble finalement leur ôter toute puissance de débordement, de dérangement, de fissuration. Comme les images pornographiques analysées par Han (à la suite de Walter Benjamin), les images virtuelles qui simulent, redoublent et finalement supplantent notre réalité, auraient perdu toute référence au « punctum » barthien<sup>3</sup>. Elles seraient devenues lisses, sans intériorité ni extériorité, sans mystère ni secret constitutifs, simulant simplement sans ne plus rien dissimuler, et perdant de ce fait toute charge érotique, transgressive ou séductrice, pour autant que la séduction tienne bien à cette « intuition de ce qui dans l'autre reste éternellement secret à lui-même » (Baudrillard, 1990, 172). Autrement dit, le pouvoir de fascination de ces images tiendrait moins à leur charge érotique, à leur duplicité, à leur division interne, qu'à cet effet de sidération devant le « il n'y a rien d'autre que cela », cette suspension du sujet happé par le défilé des images qui ne renvoient à rien d'autres qu'elles-mêmes, ne cessant d'ajouter du même au même, tout en créant intimement la secrète attente d'une effraction de réel qui puisse enfin arracher le sujet à sa torpeur, et lui permettre de renaître à lui-même.

Ici nous apparaissent bien deux statuts distincts de la fiction : l'un relevant de la simulation imaginaire comme doublure qui vient se substituer au réel, à la manière d'un fétiche apotropaïque qui s'érige contre la menace angoissante de son irruption, tout en assurant, par cette substitution, le recyclage imaginaire du déchet, du reste irréprésentable (part masquée ou maudite de la réalité qu'il s'agit de redoubler); et l'autre qui ressortit au simulacre symbolique en tant qu'il maintient en lui-même le négatif de l'écart qu'il crée, de l'écart à la chose qu'il donne au monde en la retirant : comme le langage, le simulacre relève en effet de l'imposture sans s'opposer à la vérité, nous dit Baudrillard, vérité qu'il « enveloppe du signe de sa parodie et de son effacement » (Baudrillard, 1999, p. 188), vérité de l'effacement en tant qu'elle se maintient secrètement dans le signe, aurions-nous tendance à ajouter. Dans cette optique, n'y aurait-il pas là quelque effet de redoublement du « semblant » fictionnel par le « faux semblant » simulateur ?

En tout état de cause, c'est bien cet effet dissuasif de la simulation numérique que nous aurions tendance à rapprocher de l'effet de parade ou de feinte de l'image pornographique pour autant que son exhibition, sa redondance et son expansion sur la scène du visible, tendent à protéger le sujet de l'irruption du réel, tout en bouchant l'écart fondateur de toute réalité dans la mesure où l'image virtuelle, comme le signe numérique, se donnent comme redoublement d'un réel, hyper-réel donc, qui abolit ce réel (à entendre ici dans son effectivité<sup>4</sup>), de la même façon que l'information dévore en définitive ses propres contenus, l'hyper-sens neutralise le sens sous la

---

<sup>3</sup> Cf. Roland Barthes, *La chambre claire. Notes sur la photographie*, Paris, Cahiers du Cinema/Gallimard/Seuil, 1980.

<sup>4</sup> Mais cette abolition est en réalité solidaire de la négation du Réel comme écart et maintien d'une part irréprésentable au cœur de la représentation

circulation accélérée du sens, et l'hyper-communication épuise la communication dans la mise en scène de la communication (*ibid.*).

Cet effet dissuasif de l'hyper-réel n'est pas sans évoquer pour nous les fondements potentiellement immunitaires de la modernité ou post-modernité que Roberto Esposito propose d'analyser dans son dernier essai « *Immunitas : protection et négation de la vie* » (2021). Après avoir travaillé sur les fondements négatifs de la communauté (notamment dans « *Communitas : origine et destin de la communauté* »), il s'interroge en effet sur la possibilité que le *munus*, le don, la dette ou le rien en partage qui fonde la communauté, se retourne aujourd'hui en *im-munus*, comme tentative de se protéger contre le négatif, de ne pas s'y exposer, d'en être exempté, comme le laisse entendre la notion d'immunité juridique, en lui substituant une forme de négatif mineur, *katéchon*, qui protège du négatif majeur en le neutralisant, et que nous proposons donc de voir à l'œuvre également dans le virtuel comme redoublement du réel. L'ambivalence de ce procédé tenant à ce qu'il vise à protéger la vie, tout en l'annulant, dans une perspective qui situe l'immunitaire dans la continuité de la gestion biopolitique du vivant<sup>5</sup>, comme la virtualité pourrait vouloir protéger la réalité de sa part de puissance dissociative, tout en l'annulant par son redoublement miniaturisé et occlusif. Aussi Baudrillard parlait-il bien déjà de « distillation à doses homéopathiques », de la terreur de l'explosion ou de la fission nucléaire, « dans les systèmes froids de l'information » : « il faut que la puissance de la catastrophe, au lieu d'exploser bêtement, soit disséminée à doses homéopathiques, moléculaires, dans les réseaux continus de l'information ; là est la véritable contamination, jamais biologique et radiologique, mais une destruction mentale par stratégie mentale de catastrophe » (Baudrillard, 1981, p. 87).

Et comme l'image pornographique neutralise le réel du sexe par sa grotesque mise en scène, tout en résorbant la présence du spectateur dans l'attente suspensive qui l'annule transitoirement comme sujet, l'équilibre de la terreur repose, nous dit Baudrillard, sur l'éternel suspens du clash atomique. De la même façon, d'ailleurs, que l'information en continu nous promet sans cesse l'événement en direct à venir, qui n'arrive pourtant jamais puisque toujours déjà précédé et supplanté par l'interminable commentaire des images qui tournent en boucle, entrecoupé d'insignifiantes interventions en direct qui voudraient nous donner l'illusion d'assister à quelque chose alors que le vide s'expose en permanence sous nos yeux aveuglés. Pour autant, le spectateur, bien qu'habitué à cet éternel report et déport du réel de l'événement, ne peut s'empêcher de rester suspendu devant son écran, comme « en stase de lui-même » pour reprendre les termes de Bidaud, si bien que l'effet de cette annulation anticipative et duplicative du réel se redouble d'une sorte d'annulation même du sujet, sans cesse déporté de lui-même pour autant qu'il finisse par se résoudre et s'absoudre dans ce défilé infini des images qui le capte.

Ce sont précisément ces effets de protection quasi-annulatrice de la subjectivité que nous proposons de repérer comme fondements ou envers obscènes de la réalité virtuelle, dans la mesure où elle tend à faire miroiter au sujet la possibilité d'un total recouvrement de l'écart ou de l'altérité fondatrice du réel, - du réel en tant qu'il résiste à la symbolisation, à la mise en signes du monde-, lequel serait finalement recouvrement des effets de la division subjective, et au fond tentative d'évacuation ou d'éviction de l'Origine comme énigme.

Ainsi, [nous disait encore Baudrillard] tous nos systèmes convergent dans un effort désespéré pour échapper à l'incertitude radicale [que nous entendons comme « énigme de l'Origine »], pour conjurer cette fatalité de l'échange impossible. Echange marchand, échange signifiant, échange sexuel, il faut que tout puisse s'échanger. Il faut trouver l'équivalence finale de toutes choses, leur trouver un sens

---

<sup>5</sup> En référence à la pensée de Michel Foucault, poursuivie notamment par celle de Giorgio Agamben

et une fin. Et lorsqu'on tiendra cette fin, cette formule, cette destination, nous serons quittes du monde, tout sera racheté, la dette sera payée et l'incertitude radicale prendra fin. Jusqu'ici, tous les systèmes ont échoué. Les systèmes magiques, métaphysiques, religieux, qui jadis ont fait leurs preuves, sont tombés en désuétude. Mais cette fois, il semble bien que nous tenions la solution finale, l'équivalent définitif : la réalité virtuelle sous toutes ses formes (numérique, informatique, computation universelle, clonage). Bref, la mise en place d'un artefact parfait, virtuel et technologique, tel que le monde puisse s'échanger contre son double artificiel. (Baudrillard, 1999).

### **Envers obscènes de la réalité virtuelle : évacuation de l'invisible et de l'illisible**

Aussi cette expansion des territoires du signe artificiel, de l'hyper-sens, de l'hyper-scène pourrait-elle viser l'évacuation des fondements énigmatiques et radicalement Autres de la réalité, pour que tout puisse se résorber dans le signe et le sens, que l'homme puisse avoir totale maîtrise de ce monde comme nouveau réel auto-créé ou auto-engendré, qu'advienne enfin ce fantasme obsessionnel que Camus repérait comme « terreur rationnelle » qui exige que tout le réel soit rationnel et que tout le rationnel soit réel (Gori et Del Volgo, 2008), ou pourrait-on dire, que tout le réel soit visible et lisible, et que tout le lisible et le visible soit réel. Dans cet échange du monde contre son équivalent absolu qu'est la réalité virtuelle, c'est le reste de l'opération de substitution symbolique qu'on tendrait en effet à annuler, dans un monde homogénéisé où tous les signes pourraient se répondre entre eux, où tout pourrait se résoudre en savoirs fétichisés, en savoirs encyclopédiques aussi bien qu'en recettes du bonheur et du bien-être que n'ont de cesse de nous vendre les « influenceurs » et autres gourous du web. Dans son film « *Real player* » sorti en 2018, Spielberg nous semble interroger les fondements de cette réalité virtuelle qu'il fait apparaître comme refuge, oasis promis pour échapper à un monde chaotique en voie d'effondrement. Si l'on retrouve bien là l'idée de protection virtuelle contre le réel, l'auteur semble en même temps repérer les possibles écueils que pourraient représenter cette néo-réalité virtuelle pour le sujet humain. Ainsi, dans sa fiction qui met en scène le cheminement du sujet dans un immense jeu virtuel dans lequel il avance comme dans une sorte de quête initiatique, « ceux qui gagnent le jeu (soit l'accès à l'Oasis), perdent » en réalité car la clef de cette quête exploratoire du jeu virtuel et de ses envers se donne dans ce message initiatique qui se révèle au joueur échappant à tous les pièges, selon lequel « L'important est de faire le chemin ». Ce que nous aurions tendance à entendre comme : ceux qui réalisent le fantasme meurent, et la vie et le sujet désirant ne se maintiennent que de leur marche vers un but inaccessible, dans un chemin qui nous est bien représenté dans le film comme soutenu par une quête d'Origine, imaginarisée par la « quête des œufs ». Aussi « le pixel invisible » qui se dérobe toujours au joueur qui cherche à l'atteindre, se pose comme cause du jeu et du joueur lui-même, assurant la transcendance de la scène du visible qui renvoie toujours à un au-delà d'elle-même pour que le désir et la pulsion de vie dominant. Et la révélation au sujet de sa Cause s'accompagnera, dans le jeu imaginé par Spielberg, d'une rencontre avec le père mort qui est aussi nomination de ce père fondateur, Halliday, dont le mythe d'origine révèle que son histoire tient à un certain nombre de pertes et de deuils, et au fait qu'il ne pouvait embrasser son amoureuse, autrement dit qu'un impossible le marquait, qu'on pourrait dire « impossible du rapport sexuel » en référence aux conceptions lacaniennes. Autrement dit, le cinéaste semble ici mettre l'accent sur les potentiels écueils inhérents à la réalité virtuelle, transposés comme échecs du « grand jeu virtuel » : soit l'accès à une « réalité-toute », pleine, qui évacuerait l'Origine comme impossible et la Cause comme invisible. Le risque tiendrait donc à ce que l'invisible et l'impossible ne se fassent plus point d'appel du visible et du lisible, l'homme créant ici une réalité qui ne renvoie plus à rien d'autre qu'elle-



même, et dont les signes institués n'égalent jamais l'ouverture de l'appel. La réalité contemporaine n'est-elle pas soutenue par ce fantasme d'une numérisation sans reste du monde, totalement transmuté dans son équivalent général qu'est le code ? Numérisation du monde et biologisation de l'existence apparaissant comme les nouveaux paradigmes de cette réalité contemporaine hyper-matérielle et hyper-rationnelle, qui nous promet obscènement le dévoilement total de la Cause, laquelle ne tiendrait au fond que dans un code, numérique ou génétique, comme écriture potentiellement toute déchiffrable faisant consister l'existence humaine comme pur programme. L'impossible de l'origine comme énigme se transmue donc en code, dont le total décryptage n'est qu'une question de temps, l'impossible n'étant plus posée comme point de butée mais comme simple impuissance à relever (lorsqu'il ne s'agit pas de la porter comme faute dans cette hyper-judiciarisation qui fait de tout manquement humain un crime ou un préjudice à réparer). La transmutation numérique du monde ne serait-elle pas au fond, tentative d'annulation de la dimension de (re)fondation du Réel en tant qu'impossible, pour se donner une Origine qui ne serait pas in-originaire, qui ne serait pas retraits même de l'Origine ou Origine comme retrait ? Laquelle garantit pourtant l'ouverture à nos possibles.

Or, comme le dénoncent fort pertinemment Gori et Del Volgo dans « *Les exilés de l'intime* » (2008), ce ravalement de la transcendance que promet la scène virtuelle, se redouble d'une évacuation ou forclusion équivalente de la part d'altérité du sujet qui lui est en même temps la plus intime, et qui le constitue comme irréductiblement singulier, dans la mesure où l'équivocité signifiante de la parole s'y réduit aux signaux binaires de l'information numérique, le traitement de l'information prenant le pas sur la parole singulière dont la cause même, soit le sujet de l'énonciation, tend à être évacuée au profit des réalités externes et virtuelles. Nous ne nous attarderons pas ici sur cette forclusion du sujet, de la singularité et de l'intimité que produit ce système virtualisé du monde, puisque Gori et Del Volgo (2008) l'ont déjà fort bien décrypté et que Luciene de Melo Paz, Véronique Donard et Maria de Fátima Vilar de Melo le traitent plus spécifiquement dans cet ouvrage<sup>6</sup>, mais poursuivons notre propos en dépliant d'autres dimensions induites par cette réalité forclusive, et que l'on pourrait qualifier d'envers obscènes de la réalité virtuelle : l'impératif de coïncider avec son image ; la dé-virtualisation du présent qui annule les effets de présence ; la disparition des espaces de seuils, de passage et d'altération ; les différentes figures du retour de la « part maudite » (recyclage dans le redoublement du même, versus appel à la férocité crue du réel).

**Injonction surmoïque à être l'Objet Absolu :  
« l'a-ffiche » de ne pas se réduire à l'affiche !**

Si la doublure virtuelle tend à coïncider avec elle-même, en évacuant toute dimension transcendante à l'espace qu'elle crée, les signes par lesquels le sujet s'y fait représenter, qu'ils soient dits avatar, image ou popularité comme image parlée et comptée (puisque la valeur de la présence se quantifie désormais et se compare, en quoi elle n'a d'ailleurs plus rien de singulier), ces signes, masques ou images donc, nous semblent en appeler à quelque forme de collage identitaire. L'avatar ne s'oppose-t-il pas d'ailleurs au nom propre, en ce qu'il met en avant des qualifications imaginaires auxquelles le sujet est censé s'apparenter, s'identifier, tandis que le nom propre ne vaut que de sa fonction symbolique de « shifter », d'indicateur lexical, non personnalisant ou qualifiant, qui désigne simplement le sujet au point où il se perd, et l'ouvre ainsi à la virtualité de ses possibles ?

Aussi ne paraît-il pas anodin que certains, et peut-être de plus en plus nombreux, en particulier adolescents, se suicident d'avoir perdu la face sur les réseaux sociaux, de s'y être crus totalement dévoilés jusque dans leur part d'intimité la plus honteuse, alors que seuls des mots

---

<sup>6</sup> de Melo Paz, Luciene, Donard, Véronique, Vilar de Melo, Maria de Fátima *Virtualisation de l'existence et effacement de la singularité*, p. ??

ou images y ont circulé à leur sujet. Tout se passe en effet comme si tout leur être résidait dans cette face virtuelle, cette vitrine d'eux-mêmes donnés à voir sur le web, comme s'ils coïncidaient au fond avec leur masque virtuel. Si la fonction classique du masque est de faire consister un point d'horreur et d'invisibilité qui, comme l'obscénité pornographique, ne se résout en aucune positivité mais se pare toujours d'un autre masque qui la cache en l'indexant, la disparition réelle du sujet qui se croit démasqué ne vient-elle pas dire une certaine coïncidence du sujet à son masque, derrière lequel il n'y aurait plus l'abri d'un autre masque, mais la présence/absence réelle du sujet ?

Si nous reprenons la distinction entre simulation et simulacre, nous aurions ainsi tendance à postuler que le masque virtuel contemporain relève de la simulation imaginaire, et se départit en cela des jeux de vertige et de simulacre classiques décrits par Roger Caillois (1958), ou analysés par Georges Bataille (1970). Car dans sa version traditionnelle et classique, le masque, tout en permettant un processus de retournement visant à protéger le sujet contre les forces obscures, en appelait précisément à ces puissances sacrées, et jouait, de sa nature même de simulacre, ce rapport à la transcendance en venant interroger l'identité du sujet à lui-même. Tandis que le masque virtuel semble plutôt tendu vers un idéal d'annulation de la différence, d'élimination de l'énigme, se faisant, au fond, réponse à l'Idéal de conformité sociale. Les phénomènes immersifs témoignant peut-être encore de cet idéal de confusion du sujet avec son double virtuel.

Ainsi que le pointe fort justement Virginie Jacob Albi (2019), que nous rejoignons tout à fait sur ce point, l'intimité la plus apparemment exposée sur le web n'est encore qu'une parure qui protège un point d'intimité, ou plutôt d'ex-timité, imprenable. Si bien, postulons-nous, qu'aucun démasquage ne peut avoir lieu qui n'engage pas déjà le masque comme doublure de lui-même, comme sur-masquage, tandis qu'il n'est considéré aujourd'hui comme infame ou infamant qu'en ce que le masque porte les marques du dévalué et du non conforme à la norme ou à l'hyper-norme imaginaire. Laquelle norme est réputée supplanter la règle et la loi symboliques alors que les nouvelles technologies semblent se destiner partout à rendre le sujet contemporain hyper-conforme, comme le souligne Vincent Guerin en analysant plus précisément le modèle chinois de la « gouvernementalité algorithmique »<sup>7</sup>. Aussi le sujet contemporain semble-t-il sommé d'être hyper-normé, de coïncider avec la Norme, d'être populaire et de coïncider avec son masque artificiel comme vitrine exposée sur la toile, ou de n'être rien : voire d'être harcelé, moqué, violenté, annulé.

Ce dont pourrait témoigner cette accentuation des phénomènes de harcèlement alors qu'ils traquent chez l'autre toute forme de différence à la Norme, toute trace de singularité, toute trace de non coïncidence du sujet vivant au masque mortuaire de l'artifice virtuel. Car ce qu'on vise à évacuer, semble-t-il, c'est bien ce reste vivant du sujet humain, sa faille et sa faiblesse aussi, qui nous renvoient à nos propres failles et à notre part d'altérité à nous-mêmes. Si Gunther Anders pouvait nous entretenir de cette « humiliante qualité des choses »<sup>8</sup> (Anders, 1956/2011, p. 37) qui impose au sujet moderne la honte de ne pas s'égaliser à la machine, on pourrait dire que la réalité virtuelle nous enjoint aujourd'hui à jouir pleinement de notre image, et nous impose la honte de ne pas nous réduire à une image.

Ce qui est en effet traqué et vécu comme honteux, c'est la part du sujet vivant et affecté, ainsi qu'a pu nous l'indiquer notre clinique auprès de sujets adolescents, puisque, comme certains nous l'expliquaient alors, il s'agit de faire uniquement des rencontres virtuelles pour ne pas prendre le risque d'être débusqué par les autres comme désirant, amoureux, et d'autant plus si ce désir n'est pas payé de réciprocité, parce que, disent-ils, c'est l'« affiche ». Autrement dit, c'est l'affiche dès qu'il s'agit de sortir de l'affiche pour y être un peu, pour s'y impliquer

---

<sup>7</sup> Guerin, Vincent, *Rendre la population conforme par les algorithmes : le cas chinois*, p. ??

<sup>8</sup> Gunther Anders parle en effet de « honte prométhéenne » qu'il définit comme « la honte qui s'empare de l'homme devant l'humiliante qualité des choses qu'il a lui-même fabriquées ».

affectivement et comme sujet singulier, manquant et désirant. Ce dont nous semble encore témoigner cette expansion impressionnante des phobies de la transparence, ou de ce qui nous apparaît comme telles : Ereutrophobie comme phobie de rougir, émétophobie comme phobie de vomir, toutes phobies de voir dévoilé ce qui devait rester invisibilisé, l'intériorité du corps ou l'affect. C'est le sujet vivant lui-même qui devient obscène, jeté sous la scène, tandis qu'on assiste en réalité à une forme d'hyper-conformisme, de soumission extrême du sujet voué à comparaître absolument sous la norme comme telle, à faire coïncider la vie et le modèle sans reste, en répondant à l'injonction surmoïque, obscène, de jouir pleinement de son image, et d'être au fond l'Objet absolu sous le regard omniprésent de l'Autre.

N'est-ce pas d'ailleurs cette hyper-conformité que promet de récompenser la télé-réalité et qu'elle met en scène comme hyper-réalité : la façon dont les sujets sont prêts à tout, à s'annuler eux-mêmes, pour se réduire au personnage, à l'image, fut-elle parlée, moquée, huée, image aussi ridicule et grotesque soit-elle, avec pour message envoyé aux adolescents, comme « citoyens en formation », que la soumission paye, que c'est la voie royale d'accès à la jouissance des biens communs offerts par cette société matérialiste qui fait prévaloir l'objet consommable sur le sujet humain. Autrement dit, à travers le caricatural script prescriptif de la télé-réalité, comme simulation miniaturisée de notre réalité sociale, il s'agirait de dévoiler l'obscénité de notre transformation continue en sujets impuissants et dépolitisés, voire en objets de consommation/manipulation soumis aux diktats de la loi du marché, tout en nous faisant croire à l'exercice de notre liberté critique et de jugement dans la part prise aux votes qui déterminent le scénario, et dans l'expression de notre rejet moqueur autant que fasciné.

Si l'on en croit certains, cette débauche d'exposition serait aussi le signe de ce qu'il n'y a plus de honte dans cette société où nous ne redouterions même plus le rapport à notre propre image et à notre propre voix externalisées, tant nous y serions totalement identifiés, comme le postulait Caroline Leduc dans une récente conférence<sup>9</sup>. Société dans laquelle il faudrait être prêts à tout dévoiler, notamment dans ce sexe 2.0 qui nous enjoint à tout montrer et tout expérimenter, dans une pure soumission au discours de l'Autre qui fait de ce plein accès à la jouissance le modèle hyper-conformiste d'une nouvelle forme de sexualité. Mais ne s'y agirait-il pas également de tout montrer, de s'exposer pour ne justement pas s'y impliquer, à la manière dont Paul Virilio a pu pointer une version rassurante de l'extrême dans ce rapport contemporain des sujets à un événement qu'on expose pour ne pas s'y exposer (Virilio, 2005) ? Aussi, loin du « il n'y a plus de honte », il s'agirait plutôt de constater que tout est honte, ce qui revient peut-être au même, la honte allant même peut-être jusqu'à supplanter l'angoisse comme approche du vide, puisqu'il s'y agirait là plutôt de se mesurer à un Idéal du plein, ou à un plein accès à l'Idéal de la valeur socialement cotée et du signifiant-maître prescrit par l'Autre, pour éviter de s'exposer à sa propre singularité et intériorité.

### **Présence absente et présent omniprésent**

Dans cette injonction à coïncider avec le Un de l'image, pour recouvrir les effets de division subjective, peut-être s'agirait-il aussi de confisquer au sujet la virtualité de ses possibles, soit de ses potentialités créatives et inventives qui, précisément, ne se fondent que d'un rapport à l'altérité et à l'altération.

Paradoxalement, la réalité virtuelle ne nous imposerait-elle pas une dé-virtualisation de nos existences ? Car si le jeu comme modalité du semblant et du virtuel suppose toujours une Autre scène et engage le sujet en tant que divisé, dans les implications mêmes de sa croyance, il semble que notre nouveau monde virtuel tende à occuper au contraire toute la scène.

---

<sup>9</sup> Caroline Leduc, « Du traumatisme du sexuel. Et aujourd'hui ? », conférence organisée par l'Ecole de la Cause Freudienne, 24/09/2020, Angers

Il n'y a qu'à nous souvenir de la façon dont la crise du Covid, nous imposant le télé-travail, a eu tendance à annuler, en chacun, tout effet de séparation entre vie privée et professionnelle, nous sommant d'être toujours à notre tâche, sous peine d'en ressentir une certaine culpabilité, et de nous réduire à la pure opérationnalité et efficacité de celle-ci. Plus d'espace libre, plus de rêverie, plus de digression, plus de temps mort, ou d'ennui comme le montre ici Patrick Martin Mattera<sup>10</sup>, plus de césure donc. Or ce sont bien de ces effets de césure que le sujet se re-fonde et se ré-invente sans cesse, dans la confrontation au rien et à l'énigme de l'origine dans sa force d'appel. C'est dans ces espaces vides qu'il peut trouver à loger ses propres objets internes. Ce qui revient à dire que le virtuel, dans sa force d'aspiration engloutissante, présentifie bien plus qu'il n'actualise. L'actualité se différencie en effet du présent en ce qu'elle se pose, précisément, comme point de rupture possible et intime de celui-ci, mettant en lumière les possibilités ouvertes de transformation et se faisant regard adressé au futur, ouvrant donc l'extatique de la temporalité. Dès lors il est possible de dire que le présent permène tandis que l'actualité interrompt notre présent par l'introduction d'une différence possible qui implique quelque forme d'altération et de dépaysement intérieur. Et dans cette perspective, le virtuel apparaît paradoxalement, comme ce qui neutralise l'actualité pour rendre le présent omniprésent, empêchant le sujet de faire l'épreuve de cette « présence libre de tout présent » dont nous parlait Blanchot. En ce sens donc, le virtuel dé-virtualise en disqualifiant l'actualité, en faisant chuter le rapport tensionnel du virtuel et de l'actuel, pour le rabattre sur un présent omniprésent. Et ce alors même que, comme le montre ici Cathy Leblanc<sup>11</sup>, la présence-à-soi du corps est effacée, oubliée, participant justement selon nous de cet arrachement du sujet à ce qui actualise et ré-actualise sans cesse pour lui l'écart d'où il se fonde comme présent au monde, soit à ce qui le rapporte habituellement à son corps comme Autre de lui-même.

### **Contours du Réel : du retournement aux effets de retour**

Alors que la littérature nous ouvre à une expérience de dépaysement intérieur, dans ce qu'elle introduit comme procès même de « défamiliarisation » selon les termes de Chklovski, en nous arrachant transitoirement à cette familiarité excessive qui nous empêche de voir et d'accéder réellement aux choses qui nous entourent ; Internet, dans sa tentation d'instituer un « village global », et de se poser surtout comme filtre du déjà connu, tout en s'assurant la maîtrise d'une réalité entièrement constituée d'effets de signes qui ne renvoient qu'à eux-mêmes, n'apparaît-il pas plutôt comme tentative de familiariser le lointain, d'éviter la dimension d'étrangeté du face à face et de la présence singulière ? Dans « Excursus sur l'étranger », Simmel montre que « le lointain nous est aussi le plus proche », et dit-il, « dans une relation, la distance signifie que le proche est lointain tandis que l'étrangeté signifie que le lointain est proche » (Simmel, 1999, p. 663). Autrement dit, si l'autre me renvoie toujours à ma propre part d'altérité à moi-même, l'étrangeté nous constitue en commun, tandis que la proximité nous rapproche du lointain, et l'évacuation de cette dimension étrange ne peut que nous aliéner en nous rendant véritablement étrangers à nous-mêmes, dépossédés de notre point d'ex-timité. La réalité virtuelle ne tenterait-elle pas d'effacer l'étrangeté, d'annuler la distance, sans créer pour autant de proximité, malgré ou justement à cause de la levée de toutes les frontières et limites, et dans la disqualification même de toute épreuve dialectique et tensionnelle ? Le semblable rencontré virtuellement, dont l'étrangeté serait comme apprivoisée par sa sur-visibilité et sa sur-lisibilité, serait ainsi d'autant plus lointain qu'il se poserait comme tout proche et tout familier.

Aussi les effets de transfiguration, d'étranglement dont parlaient Foucault et Ginzburg, cette capacité à rendre compte des zones d'indétermination, de potentialisation, et de formes en

---

<sup>10</sup> Martin-Mattera, Patrick, *S'ennuyer au temps du numérique*, p. ??

<sup>11</sup> Leblanc, Cathy, *Le numérique au risque de l'oubli du corps*, p. ??

formation, avant leur fixation dans le signe institué, se verraient-ils largement court-circuités par l'aplatissement d'un monde rendu à ses seules dimensions visibles et lisibles.

Ce sont en définitive toutes les épreuves et zones d'altération, de seuils, de passage, de « trans » qui nous semblent disqualifiées dans la réalité virtuelle, dans la mesure où elles permettent l'ouverture du sujet à son existence, et soutiennent les processus d'appropriation ou d'appropriement (puisque ce qu'il s'agit de nous approprier ne nous appartient jamais en propre) de l'expérience et de la connaissance. Ainsi que le déplore Gori, la pauvreté ou l'appauvrissement de l'expérience serait notre nouvelle forme de barbarie. Dans cette homogénéisation du monde par les savoirs, fétichiques et encyclopédiques, et par les signes extérieurs, plus rien ne s'expérimente ni ne s'approprie véritablement, le sujet ne peut plus naître avec, il ne construit pas de co-(n)naissance mais se dote de savoirs, fétichisés, censés le protéger contre les affres du manque, de l'ignorance et de la castration.

Dès lors, c'est par le même effet de redoublement parodique ou ironique de ce que l'on fait en réalité disparaître, que les mots « altérités » et « différences » seraient devenus les signifiants-maîtres de notre espace public, comme la visibilisation contemporaine de tous les phénomènes d'hybridation et de « trans » (trans-genre, trans-corporel, trans-identitaire) ne serait que le signe de la disparition du « trans », de la traversée, comme expérience psychique.

Ce dont témoigne encore cette binarité des opinions renvoyées dos à dos, cette radicalisation des débats qui ne souffrent aucune nuance, aucune zone d'indétermination, de seuils ou d'entrecroisement, et qui indique peut-être que la division qu'on tente d'annuler à l'intérieur du sujet lui revient de l'extérieur, ou se voit projetée sur la scène sociale, sous la forme du clivage.

## Conclusion

Au-delà de ce renvoi dos à dos, de l'Un à l'Autre, comme tentative de clôture du monde sur lui-même, les processus d'homogénéisation extrême se payent toujours d'un retour de l'hétérogène sous une forme plus radicale<sup>12</sup> : part maudite du social que d'aucuns voient à l'œuvre à travers la montée du terrorisme, du radicalisme, de la violence gratuite.

Puisque nous sommes partis du traitement pornographique de l'image comme paradigme de notre imaginaire contemporain, il ne nous semble pas anodin que le monde même de la pornographie se voit aujourd'hui marqué de tendances de plus en plus cruelles et brutales, dites « gonzo », ne jouant plus de simulation mais imposant réellement aux femmes des scènes d'humiliation et de cruauté, les étouffant au fond sous la posture (Joignot, 2007), tout en poussant vers ses dimensions les plus sadiques la tentation d'arracher au corps et à l'image de l'autre son « habit de grâce ». Car si l'on vise sa neutralisation, le réel, par définition, ne peut disparaître et ne fait que reculer, et sans doute ces tendances contemporaines à la cruauté, à l'humiliation, au harcèlement de l'autre, témoignent-elles de cette quête d'une limite ultime, d'une « chair derrière la chair » (Bidaud, 2013, p. 164), d'une Origine que l'on voudrait traquer via la déconstruction du corps et de l'identité de l'autre.

D'une certaine façon, le sujet contemporain n'illustrerait-il pas à nouveau ce qui fut dénoncé en son temps par Robert Musil (1995) à travers la figure de Törless et des « désarrois » occasionnés par son expérience de l'internat d'une haute école militaire ? Si ce dernier tentait de toucher, à travers sa participation à des scènes sado-masochistes, la Cause qui échappe au savoir, tout en venant dire la soumission de l'élève au savoir de l'Autre, et la barbarie que promet l'homogénéisation du monde par la norme savante, les gestes de harcèlement et d'humiliation commis par nos contemporains ne viendraient-ils pas dire aussi l'horreur de la soumission que nous impose le système, le sadisme de l'injonction surmoïque et mortifère à jouer, et la certitude que la vie échappe au système des signes redondants ?

---

<sup>12</sup> Références à la « part maudite » explorée et analysée par Bataille, ainsi qu'à « La Transparence du mal » de Baudrillard

## Bibliographie

- Agamben, G. (2005). « Parodie », in *Profanations*. Paris : Rivages poche, 39-59.
- Anders, G. (2011). *L'obsolescence de l'homme*, tome II. Paris : Fario.
- Bataille, G. (1970). « Le masque », in *Œuvres Complètes*. Paris : Gallimard, Tome II, 403-409.
- Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et simulation*, Paris : Galilée.
- Baudrillard, J. (1990). *La transparence du mal. Essai sur les phénomènes extrêmes*. Paris : Galilée.
- Baudrillard, J. et Guillaume, M. (1994). *Figures de l'Altérité*. Paris : Descartes et Cie.
- Baudrillard, J. (1999). *L'échange impossible*. Paris : Galilée.
- Bidaud, E. (2013). « La fonction actuelle de l'obscène dans son rapport à la scène pornographique », in Hugues Paris et al, *L'adolescente et le cinéma*. Paris, érès, 163-174.
- Bidaud, E. (2016). *Psychoanalyse et pornographie*. Paris : La Musardine.
- Braunstein, N.A. (2014). *Malaise dans la culture technologique : l'inconscient, la technique et le discours capitaliste*. Lormont : Le bord de l'eau.
- Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes*. Paris : Gallimard, « folio essais », 1967.
- Esposito, R. (2021). *Immunitas. Protection et négation de la vie*. Paris : Seuil, « L'ordre philosophique ».
- Gori, R. et Del Volgo, M.J. (2008). *Exilés de l'intime*. Paris : Denoël.
- Han, B.-Y. (2017). « Une société pornographique », in *La société de la transparence*. Paris : Puf, 41-54.
- Jacob-Alby, V. (2019). « Qu'y a-t-il d'intime dans la surexposition des webcams ? », in Martin Mattera, P. et al (Dir), *Nouvelles technologies, nouvelles psychologies ? Education, santé, lien social : usages et mésusages*. Paris : L'Harmattan.
- Joignot, F. (2007). *Gang bang*. Paris : Seuil, « Non conforme ».
- Merleau-Ponty, M. (1964). *Le visible et l'invisible*. Paris : Gallimard, « Tel ».
- Musil, R. (1995). *Les désarrois de l'élève Torless*. Paris : Seuil.
- Simmel, G. (1999). « Excursus sur l'étranger », in *Sociologie : études sur les formes de la socialisation*. Paris : Puf, « Quadrige », 663-668.
- Virilio, P. (2005). *L'Accident originel*. Paris : Galilée.
- Zizek, S. (2002). *Bienvenue dans le désert du réel*. Paris : Flammarion, 2008.