

# L'emprise revisitée au *Black Mirror* des RSN

Cécile CROCE

MICA UR 4426 - Université Bordeaux Montaigne

*Pour citer la référence*

CROCE Cécile (2024). « L'emprise revisitée au Black-Mirror des RSN », *Revue Psychanalyse & Management – Édition académique en Ligne* ISSN 2739-9656 - n° 01\_2024, pp. 137-145

**Résumé :** Si la pulsion d'emprise assure une fonction vitale, elle peut aussi trouver différents destins selon les alliages de ses composantes actives et passives (Gantheret). A partir de la notion de « pulsion d'emprise » présentée par Laplanche et Pontalis, nous dégageons quatre axes définitionnels que nous prolongerons avec les propositions d'autres auteurs : la domination par la force d'un objet, l'action de faire, l'intrication des pulsions de vie et du « programme de mort », l'articulation entre emprise et maîtrise dans le jeu. Que deviennent chacune de ces définitions sur le terrain des réseaux socionumériques ? Les nouvelles technologies pourraient être considérées comme un outil élaboré au service de l'emprise, articulant le sujet-ON de l'expérience technesthésique au sujet-JE singulier, subjectif voire créatif (Couchot), travaillant ses objets, ces derniers pouvant consister en des matériaux, des phénomènes météorologiques, des contenus d'information ou des stratégies communicationnelles, mais aussi pourquoi pas, un dessein meurtrier et l'orchestration d'une jurisprudence (remise aux internautes), la mesure d'une valeur sociale (s'assurant la bonne place de tout un chacun), la vie prolongée, clonée, dédoublée, ou même la gestion totale d'un système social bien huilé appuyé sur des castes. Ce sont là des propositions de fictions : elles ont, en tant qu'œuvres sismographiques de la société qui les portent, leur part d'éclairage. Nous croiserons quatre épisodes de la série *Black Mirror* scénarisée par Charlie Brooker avec les quatre propositions définitionnelles de l'emprise afin que, de leurs frottements, émergent quelques pistes de compréhension des devenir de l'emprise dans les modes d'hybridations nouvelles entre sujet et objet qu'engagent leurs expériences technesthésiques.

**Mots-clés :** pulsion d'emprise, programme de mort, dispositifs socionumériques, expériences technesthésiques, jeu

## **Instinct to master revisited in the *black mirror* of the DSN**

**Abstract:** If the instinct to master performs a vital function, it can also find different destinies depending on the alloys of its active and passive components (Gantheret). From the notion of "instinct to master" presented by Laplanche and Pontalis, we identify four definitional axes that we will extend with the proposals of other authors: domination by force of an object, the action of doing, the entanglement of life drives and the "death program", the articulation between instinct to master and mastery in the game. What happens to each of these definitions in the field of social digital networks? New technologies could be considered as a tool developed in the service of influence, articulating the subject-IT of the technesthetic experience to the subject-I singular, subjective or even creative (Couchot), working its objects, the latter possibly consisting of materials, meteorological phenomena, information content or communication strategies, but also why not, a murderous design and the orchestration of case law (given to Internet users), the measurement of a social value (ensuring the good place for everyone), life extended, cloned, duplicated, or even the total management of a well-oiled social system based on castes. These are proposals for fiction: they have, as seismographic works of the society that bears them, their share of illumination. We will cross four episodes of the series *Black Mirror* scripted by Charlie Brooker with the four definitional propositions of the grip so that, from their friction, emerge some tracks of comprehension of the becomings of instinct to master in the modes of new hybridizations between subject and object involved in their technesthetic experiences.

**Keywords:** instinct to master, death program, socio-digital devices, technesthetic experiences, game

En guise de préambule, nous considérons que l'art sait transmettre les systèmes représentationnels en infiltrant leurs dispositifs ainsi que les mouvements de pensée en jeu dans une société.

Sensible à l'organisation de la pensée en mutation dans un contexte donné, l'art sait à son tour la rendre sensible, opérant le système représentationnel en jeu, comme nous l'entendons lorsque Michel Foucault commence son « archéologie des sciences humaines », *Les mots et les choses*, avec son analyse des *Ménines* de Velasquez : « Peut-être y a-t-il, dans ce tableau de Velasquez, comme la représentation de la représentation classique, et la définition de l'espace qu'elle ouvre », (Foucault, 1966 : 31). L'art, en ses œuvres « polémiques », comme le relève Bernard Lafargue d'après Nietzsche, serait le sismographe de la société qui le porte : « si le fait scientifique polémique est élaboré par un savant capable d'apercevoir les carences d'une théorie, l'œuvre d'art polémique est créée par un artiste qui, éprouvant en « sismographe » les « appétitions » de l'Esprit prenant conscience de lui-même comme liberté et, corrélativement les insuffisances du style qu'il a appris de ses maîtres, instaure une variation originale et exemplaire (Lafargue, 2004 : 79). Si l'art est partie prenante de la pensée en jeu dans le contexte donné, il ne la rend pas seulement en œuvres quand la science la restitue en théories – y compris psychanalytiques (Croce, 2004) : il témoigne de cette étrange capacité de l'artiste à transmettre quelque savoir psychique, comme le relevait Freud à partir de W. Jensen et de sa *Gradiva* : l'artiste a un savoir qui s'ignore (Freud, 1986). Mieux, l'art pourrait même anticiper le devenir du monde, par exemple en ses changements technologiques et le « défi culturel » qu'ils engagent, et offrir quelque emprise symbolique comme le relève Edmond Couchot citant aussi Marshall McLuhan (Couchot, 1998 : 256). Un de ces nouveaux défis est sans doute la mise en jeu de la perception transformée par l'expérience technesthésique qui, rappelle Edmond Couchot, « se fait toujours sur un mode indéfini et impersonnel », un « sujet-ON que l'auteur distingue du « sujet-JE » d'une subjectivité singulière (Couchot, 1998 : 8). « L'activité artistique mettrait alors en jeu deux composantes du sujet. Un sujet-ON modelé par l'expérience technesthésique et un sujet-JE qui resterait l'expression d'une subjectivité irréductible à toute mécanique technique et à tout habitus perceptif, singulière et mouvante, propre à l'opérateur, à son histoire individuelle, à son imaginaire » (Couchot, 1998, p. 10). Que deviennent ces modes d'être du sujet lorsque l'expérience technesthésique se complexifie au risque (ou à la chance) de les hybrider ?

L'enthousiasme de certains artistes vis-à-vis de l'innovation technoscientifique numérique fait l'objet de vives critiques de la part d'autres artistes : ainsi Nicolas Maigret, son projet *Disnovation* avec Bertrand Grimault, ses publications avec Maria Roszkowska, les « manifestes technocritiques » du « *Disnovation research Group* », dans le cadre du projet *Futurs no conformes* pour l'espace virtuel du Jeu de Paume. Les propositions prennent des formes critiques très variées, parfois acerbes, parfois humoristiques. A l'aune des articulations ou intrications entre le sujet-ON de l'expérience technesthésique et du sujet-JE de l'art, ces œuvres pourraient pencher pour une mise en avant de ce ON anonyme que les nouvelles technologies prennent en charge, en calculs automatiques et programmatisés. L'hybridation paraît parfois monstrueuse.

Certaines œuvres manifestent une ambivalence vis-à-vis de l'innovation, laissant au spectateur le loisir de sinon forger son avis, du moins se débrouiller avec un sentiment trouble à leurs réceptions. Nous prendrons ici pour exemples quelques-uns des épisodes de la série *Black Mirror* créée par Charlie Brooker et diffusée sur Channel 4 (2011-2014) puis produite par Netflix à partir de la saison 3 en 2016. Les 19 épisodes des 4 premières saisons (jusqu'en 2017), prolongés par la saison 5 sont comme autant de films indépendants les uns des autres (et non pas comme pris dans la suite d'une série) ; ils entrent cependant dans une thématique commune : celle des usages quotidiens des nouvelles technologies et en particulier numériques : réalité virtuelle, jeux vidéo en ligne, cyborg et corps augmentés, vie synthétique, clonage, réseaux sociaux, y apparaissent comme des innovations qui composent nos modes de vie dans des récits dystopiques (Croce, 2019). Dans le présent article,

nous avons choisi de nous intéresser à quatre épisodes traitant des réseaux sociaux numériques non seulement en ce qui concerne le thème manifeste mais en ce qui nous dépasse, nous entraîne, étreint, où le spectateur se sent pris, empris, épris, et où s'y joue, justement, de l'emprise : *Haine virtuelle*, *Chute libre*, *Bientôt de retour*, *Quinze Millions de mérites*. Nous intégrerons ces analyses aux définitions psychanalytiques de l'emprise à partir de l'article de Jean Laplanche et Jean-Bertrand Pontalis dans le *Vocabulaire de la psychanalyse*, mais aussi des propositions d'autres psychanalystes comme François Gantheret, Roger Dorey, Michel de M'Uzan, sans aucune exhaustivité, et le lecteur voudra bien excuser nos partis pris. Gageons que, de ce mixage de la théorie et des œuvres, ces dernières gagneront l'ouverture de quelques questions qu'elles auront-elles-mêmes suscitées.

## PREMIER ESSAI DE DEFINITION DE L'EMPRISE

### Emprise et pulsion d'emprise

En psychanalyse, on parle volontiers de la « pulsion d'emprise » plutôt que de l'emprise mais cette notion ne va pas sans poser question comme le notent Jean Laplanche et Jean-Bertrand Pontalis, à commencer par une question de traduction : *Bemächtigungstrieb* dans le texte de Freud est traduit par emprise plutôt que maîtrise (et contrôle de soi) ou que possession (d'un avoir) (Laplanche et Pontalis, 1988). Emprise devient alors « s'emparer ou dominer par la force » ((Laplanche et Pontalis, 1988 : 364). Les auteurs du *Vocabulaire de la psychanalyse* précisent aussi que la difficulté de définition tient à ce que la pulsion d'emprise connaît un devenir dans l'histoire du sujet : rapprochée de la cruauté infantile, articulée à la dimension active au stade sadique anal, unie secondairement à la sexualité dans le sadisme (Laplanche et Pontalis, 1988). Le terme adéquat serait-il alors celui de « domination » (qui rend assez peu la dynamique de la « poussée à l'emprise » telle qu'on la trouve dans « Pulsion et destins des pulsions » par exemple (Freud, 1968 : 41) et l'idée de « s'emparer » ?

Dans « De l'emprise à la pulsion d'emprise », François Gantheret rappelle les deux temps : d'une part, celui de la cruauté lorsque les fonctions d'auto conservation visant un objet de satisfaction (comme la nourriture) selon une composante active désignent un objet extérieur (qui pourrait être détruit) ; d'autre part, celui des pulsions sexuelles « proprement dites » c'est-à-dire visant un objet de satisfaction sexuelle extérieur, lorsque, avec l'étayage des pulsions sexuelles, des composantes passives deviennent à nouveau actives en se tournant vers l'extérieur. « La pulsion d'emprise est l'instrument de l'alliage des deux composantes, marqué par un « passage à l'actif » (Gantheret, 1981 : 107). Or, dans ce second stade, il n'y a pas forcément reconnaissance de l'objet : le rapport à l'objet extérieur est connu mais pas reconnu ; dans le sadisme, une cruauté intentionnelle peut mettre en cause l'existence de l'objet comme sujet possible.

### Le statut de l'objet – *Haine virtuelle*

Si l'emprise signifie dominer par la force, quel est le statut de l'objet ?

Cette question a pu être expérimentée par certaines performances artistiques comme *Rhythm 0* de Marina Abramovic (1974, Studio Mora, Naples) où l'artiste s'offre à l'action du public comme un « objet » - de domination, sorte de poupée passive, dont la dimension de sujet est niée. La performance pose aussi la question de la place de l'emprise dans nos sociétés à partir de la constitution d'une communauté humaine où sont mis en place des postures et comportements (du public, le temps de la performance) sans doute potentiels dans notre société (Croce, 2015).

*Haine virtuelle* (*Hated in the Nation*, Saison 3, épisode 6, 21 octobre 2016 sur Netflix, réalisation James Hawes, scénario Charlie Brooker, 1 h 29 min.) conte une série de meurtres ordonnés depuis des ordinateurs personnels et portant sur des cibles ayant obtenu un bon score d'avis négatifs via les réseaux sociaux : un *bad buzz* qui sera à la source du lancement d'une armée d'abeilles robotisées programmées pour s'introduire dans le corps de la victime et la tuer.

*Haine virtuelle* met ainsi en avant une manifestation de force collective issue des réseaux sociaux où l'acte même de désigner la cible (l'objet de la haine) fait office d'accusation, performativement, et où la réussite du projet meurtrier repose sur la constitution d'un groupe suffisamment grand, concentré sur le même objet (marqué au #*DeathTo*) et faisant le même geste (le clic) – Un groupe d'internautes faisant foule autour non plus d'un leader et d'un idéal comme la définissait Freud dans

« Psychologie des foules et analyse du Moi » en 1921 (Freud, 1981), mais mécaniquement, par une concentration permise par le dispositif. Ce dernier opère la réunion (virtuelle) de la foule et gère les « mouvements » de foule en leur donnant existence algorithmique, peu importe l'objet ciblé (déssubjectivé à l'esprit des internautes). La domination sur cet objet est illusoire : les internautes n'assurent pas vraiment leur pouvoir, n'obtiennent rien, apparemment. Pourtant, du côté de l'objet en question, le meurtre est bien effectif car l'acte de cliquer sur le *#DeathTo* s'actualise dans l'essaim d'abeilles meurtrier. Ce dernier figure la foule et lui donne corps dans l'action d'emprise. Un essaim d'abeille piratées, commandées par un certain programme algorithmique plutôt que par une raison d'organisation sociale plus ou moins instinctive. Le sujet-ON de l'expérience technesthésique s'y actualise, en même temps qu'il fait mine de représenter la foule. L'essaim serait-il une métaphore de la pulsion d'emprise par les réseaux socionumériques courant à son objet commun, ciblé, mais au fond indifférent ? *Haine virtuelle* donnerait ici l'image des réseaux sociaux comme une force collective et isolante, mais aussi aveugle, dépendant d'un dispositif où sont pris les internautes, qui peut à tout moment prendre pour cible l'un des leurs. Une force insinueuse, dont le viol est celui de l'intimité (les abeilles s'introduisant dans le corps même du bouc émissaire pour le faire implorer). L'intrigue présentée au spectateur consiste en l'énigme de la mise en relation entre les morts (les personnes ayant fait l'objet de *bad buzz*), le fonctionnement de abeilles (trouvant leurs cibles par reconnaissance faciale), l'identification des auteurs à la source de ce montage, comme si la question de l'emprise (à mort) se heurtait ici à une déstructuration de ses paramètres (du sujet, de l'acte, de la finalité, du but, de l'objet).

## **EMPRISE ET DOMINATION DE SOI**

### **Action de faire avec les technologies**

Comme le montre *Haine virtuelle*, dans le rapport à un objet extérieur « cible », la dimension d'action paraît essentielle. Or, elle peut aller de la composante active de la pulsion jusqu'à la notion de « faire » : Laplanche et Pontalis mentionnent les travaux d'Ives Hendrick (publiés dans *Psychoanalytic Quarterly* XI et XII, 1943) mettant en avant un « instinct to master », « besoin de maîtriser l'environnement » (et pas seulement la recherche du plaisir) selon une « pulsion innée à faire et à apprendre comment faire », originellement sexuelle et comportant un plaisir spécifique : « le plaisir d'exécuter une fonction avec succès » (Laplanche et Pontalis, 1988 : 366). Sans prendre position relativement à ces hypothèses, relevons l'articulation qu'elles proposent avec la maîtrise de soi, comme une pulsion d'emprise contrôlée, de l'ordre de la liaison et l'emprise tournée vers l'extérieur, dont la distinction, comme le remarquent Laplanche et Pontalis, n'est pas si nette (l'emprise sur l'objet peut permettre la liaison d'un souvenir traumatique du sujet, par exemple) (Laplanche et Pontalis, 1988 : 366). De nombreux artistes ont su articuler cette emprise-maîtrise dans le corps propre livré aux nouvelles technologies, comme Stelarc.

L'emprise pourrait donc être entendue comme « domination de soi » - une définition qui puiserait sa source dans la domination du corps propre de l'enfant comme de son corps psychique. Les techniques sont effectivement un moyen de permettre à la fois une domination du monde et un travail de soi (impliqué dans le « faire » que leurs dispositifs obligent (Mauss, 2006). Les nouvelles technologies numériques s'inscrivent dans cette dynamique en complexifiant l'expérience technesthésique (Couchot, 1998), avec une délégation plus grande de l'action à la machine (un simple clic pour tuer quelqu'un – mais, avec les réseaux sociaux numériques, augmenté et renforcé de la dimension collective de la foule comme le montre *Haine virtuelle*). Que devient le processus psychique en jeu lorsque l'action est court-circuitée ? La « domination de soi » en serait-elle négligée ? Sans doute devons-nous distinguer la dimension éthique (la responsabilité) de l'engagement de la personne dans son acte – fut-ce un clic – de la « domination de soi » en jeu dans le faire lorsque ce dernier est, d'une part, entré dans des modalités de transformation et d'exécution automatisées et, d'autre part, porté par un collectif (fait foule ou société).

### **Emprise, maîtrise - Chute libre**

Si chaque société a ses « techniques du corps », et chaque « technique a sa forme », travaillant les dimensions sociale, psychologique et biologique, fondant l'éducation sur « l'adaptation du corps à son

usage », comme le rappelait Marcel Mauss dans une conférence donnée en 1934 (Mauss, 2006 : 367, 385), la technique facilite la domination de l'objet mais permet aussi de modeler l'action, de transformer le sujet. Les techniques sont des modalités d'actualisation possible de l'action d'emprise, déterminant le faire et modifiant le sujet du faire (selon une expérience technesthésique). Les technologies du numérique transforment sans doute notre appréhension psychique du monde ; elles transforment aussi bien nos postures et comportements en ce qui concerne nos déterminations sociales et, ce faisant, comme le propose Edmond Couchot, reculent sans doute la subjectivité du sujet sans pour autant le faire disparaître, proposant de nouvelles hybridations entre sujet-ON et sujet-JE. Mais celles-ci sont d'abord sociales et culturelles. « L'usage des techniques façonne chacun selon un modèle perceptif partagé par tous – un habitus commun sur lequel s'élabore une culture et dont l'art se nourrit » (Couchot, 1998 : 9). Par ailleurs, L'individu est aussi bien pris dans les réseaux signifiants de valeurs sociales et de symboles qui y définissent sa place. Que se passe-t-il lorsque ceux-ci sont remis à des systèmes socio-numériques ?

*Chute libre* (*Nosedive*, saison 3, épisode 1, 21 octobre 2016 sur Netflix, réalisation Joe Wright, scénario Charlie Brooker, 1 h 03 min.) présente la vie ordinaire de Lucie dans une société où chacun.e est évalué.e en permanence, noté.e via les réseaux sociaux en fonction des *posts*, et où chacun.e évalue aussi tou.te.s les autres. Ces notes ont un impact sur la vie réelle, sur ce que l'on est en droit d'obtenir (quel appartement ou quel moyen de transport louer), sur le statut social ; elles font office à la fois de richesse économique et symbolique. Lacie est à 4,2 (sur 5) et cherche à augmenter sa note ; ce sont des catastrophes en cascades qui vont orchestrer sa « chute libre » sous forme d'une note descendante. Pourtant Lacie fait tout pour avoir l'air positive et méritante (sourires, *likes* envoyés à d'autres, etc.) *Chute libre* conte ainsi la course à la reconnaissance par l'image estimée selon le dispositif des réseaux sociaux (*likes*, nombre d'abonnés) - ceux-ci entraînant une transformation de soi ... en une image (espérée conforme à ce qui pourrait être approuvé par l'opinion sociale). *Chute libre* montre qu'il n'y a pas d'emprise sans maîtrise, mais que ce jeu se joue sur une autre scène, en l'image, qui a ses lois propres et notamment un système de circulation entre emprise et maîtrise réglant une construction de soi instable. *Chute libre* montre aussi que ce système est d'abord social, que l'emprise peut se jouer sur un « faire société ». Pour nous, spectateurs d'aujourd'hui, la chute de Lucie la rapproche de notre contexte d'existence ; pourtant, sa déchéance, son désespoir, le rejet dont elle est victime, et la boue qui peu à peu la recouvre, nous font pitié, comme si sortir d'un système pourtant aussi synthétique, simpliste et arbitraire, s'avérait finalement regrettable. *Chute libre* nous donne le sentiment ambivalent de l'horreur et de l'attrait de ce système de notations social par l'image en valorisant la propreté lisse (claire et convenue) et la facilité (superficielle) du sujet-ON.

## MORT ET DESTRUCTION

### Pulsion de mort et programme de mort

« Au-delà du principe de plaisir » marque un tournant dans les écrits de Freud avec la mise en scène de la « contrainte de répétition » qui oblige, selon Laplanche et Pontalis, à repenser la pulsion d'emprise : « la genèse du sadisme est décrite comme une dérivation vers l'objet de la pulsion de mort qui originellement vise à détruire le sujet lui-même » ; la pulsion de mort est donc repoussée du Moi vers l'extérieur (par la libido narcissique), l'emprise en est une forme (au service de la pulsion sexuelle) (Laplanche et Pontalis, 1988 : 365). Cependant, comme le remarquent les auteurs et notamment Jean Laplanche dans *Vie et mort en psychanalyse*, si la pulsion de mort se conçoit assez bien avec la notion de destruction (dirigée vers un objet extérieur ou secondairement retourné sur le Moi comme dans le masochisme), il est assez difficile de l'appréhender comme « discordance élémentaire » interne au Moi, comme réduction à zéro des tensions vitales (tendance à l'anorganique) -sinon conçue comme destruction d'un objet internalisé, dans le deuil par exemple (Laplanche, 1970 : 13). Paradoxalement, lorsque la pulsion de mort apparaît comme l'une des deux grandes tendances de l'appareil psychique, avec les pulsions de vie, l'emprise devient conçue comme une dérivation secondaire finalisée sur la destruction d'un objet – à moins d'imaginer que cet objet est interne. Mais que devient alors la dynamique de la pulsion ?

Michel de M'Uzan choisit de ne pas parler de « pulsion de mort » mais d'oppositions fonctionnelles (principe de constance, principe d'inertie) et économiques. Il considère la valeur dynamique de la mort comme travail (dans lequel sujet peut se positionner de différentes façons, par clivage mélancolique ou par déni potentiellement créateur par exemple), au « service de la vie » : « Programme de mort » ou « programme de vie » depuis une « dalle identitaire » en direction du sujet psychosexuel (de M'Uzan, 2005 : 143). L'emprise pourrait ainsi être conçue comme une dérivation secondaire vers l'extérieur de ce qui peut être travaillé en soi (maîtrise).

Le temps « auto » de la destruction n'existerait-il ainsi que coextensivement à la vie, qu'à partir d'elle et pas en amont ? Telle pensée économique de notre fonctionnement psychique est sans doute difficile à accepter, puisque l'inconscient ignore la mort et que le conscient y met en péril sa logique et l'emprise par le savoir. - L'un des espoirs les plus fous de l'humain réside, justement, à séparer le « programme de vie » et le « programme de mort », à les détisser et à donner préséance définitive au premier sur le second, ... et à obtenir l'immortalité. Les technologies du numérique, par les fabuleuses capacités, hyper humaines, dont elles témoignent héritent à leur tour de la charge de cet espoir ; les fictions en sont riches.

### **Le double – *Bientôt de retour***

Afin de remplacer son compagnon, Ash, qui vient de décéder, Martha fait appel à une société qui, ayant collecté les données de la personne via les réseaux sociaux (ses goûts, ses loisirs, ses façons d'écrire, etc.) pourra lui offrir le service de simuler une communication avec son compagnon ; c'est bientôt l'enregistrement de sa voix, de sa façon de parler, de ses choix de mots etc. qui, gérés par intelligence artificielle, seront orchestrés en discussions téléphoniques, puis les données concernant son corps, son image, ses comportements lui fourniront le double synthétique de Ash. *Bientôt de retour* (*Be Right Back*, saison 2 épisode 1, 11 février 2013 sur Channel 4, réalisation Owen Harris, scénario Charlie Brooker, 48 min.) traite certes de l'évitement du travail de deuil par remplacement de l'objet perdu par un double, mais aussi du fantasme de pouvoir définir l'humain à partir de ses données, de mettre le vivant en algorithmes dont les données sont fournies par nos usages d'internet et en particulier des réseaux sociaux. *Bientôt de retour* suggère que si nous n'avons pas d'emprise-maîtrise sur la mort, au moins avons-nous une emprise sur la machine via nos savoirs technoscientifiques qui, elle, en aurait sur la mort ; il suggère aussi que la circulation de nos données renvoie à qui nous sommes et à ce que nous sommes. Que l'individu, finalement, n'est peut-être rien d'autre que ces données pourvu qu'elles soient intelligemment programmées pour une interactivité et une générativité du rendu. Le double, potentiel vital de l'humain recréé par la machine, préfigure aussi bien la mort, une mort en acte dans le fantasme de résolution du sujet en ses données. Si l'être humain se résout en ses données, si elles vivent déjà dans les réseaux sociaux, il devient un objet manipulable, probablement plus intéressant que l'humain à son origine – ou tout au moins tout aussi intéressant, puisqu'au final, comme le pose Jean Baudrillard, il n'y a plus ni vrai ni faux, ni original, ni copie dans un monde de simulation (Baudrillard, 1981). Pourtant, *Bientôt de retour* suggère que dans un monde d'égalité entre les produits, entre le sujet (aimé) et l'objet fabriqué (son double synthétique), dont le signe de l'équation est justement la relation à l'objet (d'amour), signée par le refus de la perte, la victoire d'une certaine emprise sur la mort oblige aussi bien à renoncer à l'économie de la vie du sujet travaillé par le « négatif » (Green, 2011)<sup>1</sup>. Tout se passe alors comme si le travail du négatif était délégué par Martha aux algorithmes chargés de lui recréer l'objet auquel elle ne peut pas renoncer et donc d'instaurer une négation de la mort (celle de Ash, mais aussi la mort propre dans l'évitement du conflit interne) – aligner le sujet-JE sous le sujet-ON. Le spectateur accompagne un semblant de logique linéaire dans la voie d'un désir de double pour Martha ; il retrouve dans la suite du scénario chaque erreur de cette logique dans les non-résistances du Ash synthétique.

## **JEU ET EMPRISE**

---

<sup>1</sup> Nous remercions les participants présents lors de notre conférence, notamment Daniel Bonnet et Emmanuel Diet pour avoir indiqué cette référence, importante pour notre pensée, du travail du négatif chez Green.

## L'art comme acquisition culturelle

Le jeu de l'enfant, que Freud exemplifie et analyse à partir du *Fort-Da* dans « Au-delà du principe de plaisir », est également associé, entre autres, à la pulsion d'emprise. A la merci des départs et retours de sa mère, le petit enfant de l'exemple, considéré comme « de gentil caractère », trouve plaisir en répétant l'événement (qui pourrait bien être déplaisant) sous une forme décalée, par le biais d'une action sur la bobine (qu'il jette au loin ou fait revenir vers lui). Emprise sur quoi ? Pas directement sur l'objet-même ni sur l'événement (les départs et retours de la mère) mais sur l'excitation pulsionnelle que l'enfant maîtrise. L'emprise est une maîtrise. Elle sert aussi de véhicule à la haine : Freud y voit aussi une bravade, une vengeance en se liant aux pulsions sexuelles. « Naît ainsi, à l'égard de l'objet, cet amour au noyau de meurtre, prototype de tout amour, qui habite au plus intime la pulsion de mort » (Gantheret, 1988 : 112). L'auteur y perçoit deux objets et deux tâches : celle de maîtriser la source interne, pulsionnelle, même si l'excitation est liée à un événement extérieur de mise en danger du Moi ; celle d'une emprise sur l'objet fondamentalement impossible car toujours de substitution.

En même temps, ce décalage peut être fécond si y est conservée une part d'attention (et peut-être réciproquement de déni). Le jeu existe si le sujet a conscience au moins pour une part qu'il s'agit d'un jeu, et qu'il prend acte de différences dans la répétition entre l'événement vécu et l'action entreprise ou entre les différentes phases en devenir du jeu. Il s'agirait là, selon Freud à partir du *Fort-Da*, d'une acquisition culturelle de l'homme. Nous pourrions y déceler aussi les premiers éléments d'une élaboration (Duparc, 1998) qui conjoint le retour régressif aux représentations d'actions dans l'acte même répété et une certaine abstraction capable d'extirper de l'événement une formulation symbolique. Certes, l'expérience ne va pas sans un « reste » : « la symbolisation refoule dans son processus même de structuration ce qu'elle symbolise », mais ce « reste » (« les traces mnésiques de l'état originare vécu par l'enfant ») peut connaître différents traitements (Roussillon, 1988 : 101). L'élaboration est l'un d'eux, mis en relation par Freud (à propos du protiste), rappelle René Roussillon, avec un regroupement organisationnel collectif (cellulaire, dans son exemple, mais dont un autre exemple est donné avec la foule).

## Culture en dispositifs socionumériques – *Quinze Millions de mérites*

Or, le jeu, tout en s'articulant à un système social peut ouvrir à une voie élaborative ou bien échouer dans le traitement du reste. *Quinze Millions de mérites* (*Fifteen, Million Merits*, saison 1, épisode 2, 11 décembre 2011 sur Channel 4, réalisation Euros Lyn, scénario Charlie Brooker) met en scène une société où chacun.e vit isolé dans une chambre aux murs d'écrans géants sinon dans une pièce collective où les ouvrier.e.s pédalent pour alimenter en énergie l'ensemble du système et gagner quelques « mérites » permettant de s'alimenter (mal), en visionnant des diffusions type « jeux télévisés » consistant soit à tourner en ridicule les personnes en surpoids (qui ne peuvent plus pédaler et composent la classe la plus basse), soit à élire les meilleurs talents de celles et ceux qui ont eu la chance de se présenter au concours. Le héros, « Bing » Madsen, ayant hérité des « mérites » de son frère décédé, offre à une autre ouvrière, Abi Khan, qui chante joliment, l'accès au concours. Elle se retrouve devant un public d'avatars grossièrement figurés, représentant les internautes votant... la foule ne présente pas une domination par concordance des désirs meurtriers comme dans *Haine virtuelle*, mais par le comptage des votes, un peu comme pour *Chute libre* mais ici les votants font bien foule, rassemblée en un seul lieu, déléguée aux avatars (quand elle était figurée, on s'en souvient, par l'essaim d'abeilles dans *Haine virtuelle*). *Quinze Millions de mérites* soulève la question du jeu dans les réseaux sociaux. Les héros ne se laissent pas prendre à l'illusion du jeu et font bien la différence d'avec leur triste réalité ; le jeu est même un moyen pour améliorer leur condition, sortir de leur classe d'ouvrier.e.s pour devenir des stars – et il s'agit bien de repenser une articulation entre principe de plaisir et principe de réalité. Mais les héros découvrent que le jeu n'est qu'une autre scène, qui compose le cœur de la société, celle qui est alimentée par l'énergie des ouvriers et qui décide du sort et de la répartition des individus et les transforme en images sur les écrans (en fait de star, Abi Khan deviendra, par choix des votants, actrice pornographique) : le rêve est rabattu sur la réalité qui elle-même en conserve ses coordonnées d'image. Comme si le système de simulacre était ici en abyme, mais à chaque fois écranique signant le sujet-On et sans aucune place pour un sujet-JE (qui se serait exprimé par son talent) – le spectateur en fait les frais de la surprise dystopique et de

l'enfermement lorsque, tout à la fin, au moment de l'accession sociale brillante de « Bing » (devenu influenceur), la baie vitrée de son appartement ouvre sur ce qui n'est sans doute qu'une image – comme celle de nos écrans ? Le jeu ici n'est pas acquisition culturelle mais culture artificielle et emprise généralisée sur soi par le jeu fait société en réseaux.

## Conclusion

Roger Dorey propose de parler de « relation d'emprise » plutôt que d'emprise, c'est-à-dire un « mode très singulier d'interactions entre deux sujets, qui ne se réduit pas à l'activité d'une seule tendance mais correspond à un agencement complexe de la relation à l'autre, dont la dynamique pulsionnelle reste entièrement à préciser » (qui peut prendre différentes colorations : appropriation, domination, marque) (Dorey, 1981 : 117). L'emprise selon l'auteur renverrait ici à une visée de réduction de toute altérité (en ramenant l'autre au statut d'objet entièrement assimilable, dans une problématique perverse ou dans une problématique obsessionnelle). C'est le désir de l'autre (échappant par sa nature à toute saisie possible) qui est visé. Que devient cette relation d'emprise si elle se joue entre des sujets-objets mis sur le même plan d'égalité que leurs propres images et alimentés par les désirs déqualifiés de chacun.e et de tou.te.s ? Que devient-elle si elle est déléguée à des dispositifs qui prennent en charge l'acte, la représentation et la mesure de la valeur, l'identité de l'humain, la convergence des votes et la loi ? Comment y comprendre le jeu du négatif à l'œuvre ?

Face à cette impossible saisie, les quatre exemples fictionnels cités nous ont fait part du leurre de maîtriser les données, avec, à la clef, une possible destruction du « reste », leurre appuyé par la force du nombre, elle-même tissée sur les actions de l'ensemble constitué, fait foule. Le dispositif des réseaux socionumériques y demeure prégnant, analogon d'un essaim robotisé dans *Haine virtuelle*, mesure de la valorisation sociale (de l'image circulante et arrêtée dans une note) dans *Chute libre*, collecte de données supposée restituer l'humain dans *Bientôt de retour*, fonctionnement ludosocial dans *Quinze millions de mérites*. Le sujet-ON de l'expérience technesthésique fondée sur le dispositif de réseaux socionumérique prétend laisser de la place à ce à quoi il s'articule : le sujet-JE des internautes votant, de chacun.e travaillant son image, de l'objet aimé, de l'individu en ses capacités (travail, talent). Il semble toutefois que ces sujet-JE se retrouvent pris dans l'anonymisation et l'automatisation d'une foule faite dispositif programmatique (ou programmé avec l'essaim), de celle d'une logique mathématique d'évaluation, de l'échec du traitement du négatif (exactement l'inverse de ce qui était visé), de l'autoalimentation d'une société-jeu - Un dispositif fondé sur sa dimension technique mais aussi étayé sur les ressorts psychiques déclinant les définitions de l'emprise faite domination absolue (et meurtrière), interdépendance de soi et de l'Autre fait société (dans le cercle dystopique de l'emprise et de la maîtrise), négation de la finitude aux relents de mort et fascination du double, mise en abyme du jeu et de la réalité faisant de l'humain un individu pris (prisonnier) sans la liberté d'inventer la dimension artistique qui pourrait nourrir sa maîtrise nouvelle. Mais, bien entendu, il ne s'agit là que de fictions dont la part de vérité n'a d'égal que la prise de conscience et la réflexion qu'elles inaugurent.

## Bibliographie

- BAUDRILLARD, Jean (1981), *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 225 p.
- COUCHOT, Edmond (1998), *La technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes, ed. Jaqueline Chambon, 271p.
- CROCE, Cécile (2004), *Psychanalyse de l'art symboliste pictural. L'art, une erosgraphie*, col. L'or d'Atalante, Champ Vallon, Seyssel, 2004, 297 p.
- CROCE, Cécile (2015), *Performance et psychanalyse. Expérimenter et (de)signer nos vies ; suivi de Le Moi en jeu*, préfaces de B. Lafargue et de G. Ostermann, col. Mouvement des savoirs, L'Harmattan, 225 p.
- CROCE, Cécile (2019), « Hang the DJ : Esthétiques écraniques et Dystopies du Moi », *Humanités et tournant numérique. Discours et créativité*, (M. Mohsen Zerai dir.), ed. Association Image, Savoirs et Communication culturelle, Université de Sfax, Tunisie, p.31-45.
- DE M'UZAN, Michel (2005), *Aux confins de l'identité*, Connaissance de l'inconscient, Paris, nrf Gallimard, 174 p.

- DOREY, Roger (1981), « La relation d'emprise », *L'emprise*, Nouvelle Revue de psychanalyse, N° 24, automne, Paris, Gallimard, p. 117-140.
- DUPARC, François (1998), *L'élaboration en psychanalyse*, Bordeaux, L'esprit du temps, 298 p.
- FOUCAULT, Michel (1966), *Les mots et les choses. Une archéologie des sciences humaines*. Paris, Gallimard, 400 p.
- FREUD, Sigmund (1986), *Le délire et les rêves dans la Gradiva de W. Jensen (1907)*, Folio Essais, Paris, Gallimard, traduction Paul Arbex et Rose-Marie Zeitlin, 272 p.
- FREUD, Sigmund (1968), « Pulsions et destins des pulsions » (1915), *Métopsychoanalyse*, Folio Essais, Paris, Gallimard, traduction Jean Laplanche et J.B. Pontalis, p.11-43.
- FREUD, Sigmund (1981), « Au-delà du principe de plaisir » (1920), *Essais de psychanalyse*, pbp, Paris, Payot., traduction Jean Laplanche et J.B. Pontalis, p.41-115.
- FREUD, Sigmund (1981), « Psychologie des foules et analyse du Moi » (1921), *Essais de psychanalyse*, pbp, Paris, Payot, traduction Pierre Cotet, André Bourguignon, Janine Altonnian, Odile Bourguignon, Alain Rauzy, p. 117-217.
- GANTHERET, François (1981), « De l'emprise à la pulsion d'emprise », *L'emprise*, Nouvelle Revue de psychanalyse, N° 24, automne 1981, Paris, Gallimard, p. 103-116.
- GREEN, André, (2011), *Le travail du négatif*, Paris, Ed de Minuit, 450 p.
- LAFARGUE, Bernard (2004), « L'esthétique au risque de l'œuvre polémique de l'art », *Philosophique* 7/2004, p. 79-96.
- LAPLANCHE, Jean (1970), *Vie et mort en psychanalyse*, Champs, Paris, Flammarion, 318 p.
- LAPLANCHE, Jean, PONTALIS, Jean-Bertrand (1967, 1988), « Pulsions d'emprise », *Vocabulaire de la psychanalyse*, Paris, PUF, p. 364-367.
- MAUSS, Marcel (1950, 2006), « Techniques du corps », *Sociologie et anthropologie*, Quadrige, Paris, PUF, p. 363-386.
- ROUSSILLON, René (1988) « Négation, négativisme, négativité : les destins du reste dans la pensée de S. Freud de 1918 à 1925 », *Pouvoirs du négatif dans la psychanalyse et la culture*, (Murielle Gagnebin et Jean Guillaumin, dir.), L'Or d'Atalante, Seyssel, Champ Vallon, p. 100-107.