

DEVENIR INORGANIQUE

Par Teresa de LAURETIS

« Tout ce qui est vivant meurt pour des raisons internes, faisant retour à l'inorganique ».

(Freud, *Au-delà du principe de plaisir*)

« Tout ce qui peut devenir objet de notre perception interne est virtuel, comme l'image donnée par le trajet des rayons lumineux dans la longue-vue ».

(Freud, *L'interprétation du rêve*)

Sorti en 1999, le film *eXistenZ* de Cronenberg est une réflexion sur les « nouvelles technologies » de l'ère postmoderne : les technologies de l'information et de la communication, les biotechnologies ainsi que les nouveaux médias interactifs¹. Il s'agit d'une réflexion au double sens d'une spéculation (théorie) et d'une spécularisation (*techné*) des effets que ces technologies produisent dans la réalité humaine, l'imaginaire social et les fantasmes des individus. Sous l'apparence de la science fiction – simple prétexte puisque les temps lointains de la science fiction se rapprochent de plus en plus du présent de l'écriture –, le film relate, formellement et thématiquement, l'histoire de son (notre) présent. Il nous présente le cinéma sous son double aspect de réalité virtuelle et de *biotechnologie*.

Le *novum* science-fictionnel d'*eXistenZ*, l'interface entre la psyché humaine et certains dispositifs bioélectroniques, est une sorte d'analogue de la notion freudienne de pulsion (*Trieb*). Le *Trieb* est conçu comme une entité connectant le mental et le somatique, une entité qui se présente comme l'interface de l'esprit et du corps produisant ainsi une troisième catégorie conceptuelle, la psyché humaine, et donc la réalité psychique humaine. En interfaçant la psyché humaine avec certains dispositifs bioélectroniques, *eXistenZ* met en scène une connexion entre l'humain et le technologique qui fait de la réalité humaine une réalité virtuelle. Le but de ma lecture conjointe du film de Cronenberg et de la théorie freudienne des pulsions

1. Ce texte a été publié dans *Critical Inquiry*, n° 29, été 2003, pp. 547-570.

est double : par delà la lumière qu'ils projettent chacun l'un sur l'autre et la nouvelle pertinence que le film confère, de nos jours, à la conception impopulaire que Freud se faisait de l'imperfectibilité humaine, je voudrais retrouver le doute persistant de Freud sur la nature de la réalité humaine et m'en servir pour penser le monde dans lequel nous vivons.

Depuis la fin du XIX^e siècle, les philosophes et les économistes ont associé la modernité, la production capitaliste et le développement technologique à un procès de « destruction créatrice ». Dans son mouvement, qui se scinde en *Eros* et en pulsion de mort, le *Trieb* freudien peut prendre place dans cette généalogie : *Eros*, la pulsion de vie tendant à préserver la substance vivante et à lier les individus afin de créer des organismes supérieurs, les familles et les nations, est lui-même inextricablement lié à une force psychique contraire, le *Todestrieb*, la pulsion tendant à disjoindre et à dissoudre tous les agrégats psychiques, sociaux ou organiques. Ainsi, pour Freud, la vie humaine elle-même est gouvernée par un procès de création et de destruction. Dire que la conception de Freud était marquée par la mentalité ou l'*épistémè* de son époque ne constitue pas une nouveauté. C'est en effet sur cette base que des commentateurs et des praticiens récents de la psychanalyse ont rejeté la théorie des pulsions en tant qu'elle était embourbée dans un « biologisme » darwinien ou lamarckien qui la rendait désuète et inadaptée à notre époque.

Il faut cependant remarquer, avec John Fletcher, que « les deux théoriciens qui ont élaboré une critique véhémement et systématique du biologisme erroné de la théorie psychanalytique classique, Jean Laplanche et Jacques Lacan, conservent tous deux un concept de pulsion ; tous deux élaborent en effet de nouvelles théories de la pulsion, non comme une expression du corps et de ses besoins, mais comme la conséquence des relations signifiantes qui existent entre le sujet et l'autre (quelles que soient les différences qui existent par ailleurs entre ces nouvelles théories) »². Je suggère, pour aller plus loin, que si nous considérons la notion freudienne de pulsion dans une perspective généalogique foucaldienne et que nous choisissons, pour point de départ de cette généalogie, l'allégorie de la destruction créatrice dans la postmodernité qui est celle de Cronenberg, nous trouverons confirmation que la pulsion n'est pas une entité biologique mais une entité psychique, un effet des « relations signifiantes entre le sujet et l'autre ». C'est la nature de cet « autre » que je voudrais repenser en rapport avec le film de Cronenberg.

Pour expliquer le rythme extraordinaire de la croissance économique et de l'expansion non inflationniste aux USA durant les années 1990, qui coïncidait avec l'émergence d'une « nouvelle économie » alimentée par les innovations technologiques, les économistes ont repris, en Occident, la

2. John Fletcher, « Introduction à Jean Laplanche », *Essays on Otherness*, Londres, Routledge, 1999, p. 22.

théorie du capital développée par Joseph Schumpeter, expatrié autrichien et ancien professeur à Harvard. Voici, par exemple, une déclaration faite par Alan Greenspan, président de la réserve fédérale américaine, en novembre 1999 : « L'économie américaine est, plus qu'aucune autre, victime de ce que l'éminent professeur d'Harvard Joseph Schumpeter a appelé, il y a de nombreuses années, 'la destruction créatrice', le procès continu par lequel les technologies émergentes écartent les anciennes. Le niveau de vie augmente lorsque les revenus créés par les équipements productifs employant d'anciennes technologies de plus en plus obsolètes sont rassemblés pour financer le capital nouvellement produit qui incorpore des technologies de pointe »³.

Dans la théorie de Schumpeter, l'innovation est la force motrice du capitalisme : selon lui, ce n'est pas le travail en tant que tel qui produit la valeur économique, mais de nouvelles technologies, de nouvelles formes de marchandises, de produits et de services, de nouvelles formes d'organisation des affaires, comme les fusions ou l'ouverture de nouveaux marchés. Les innovations sont donc à la fois responsables des progrès du capitalisme et de ses instabilités, comme le montrent les « cycles économiques » périodiques : de manière schématique, les périodes d'expansion économique sont stimulées par les nouvelles technologies (par exemple les machines à vapeur et à charbon ainsi que le chemin de fer au milieu du XIX^e siècle, ou les automobiles et l'électricité au début du XX^e siècle). Mais lorsque ces innovations deviennent la norme, l'expansion s'essouffle et elle est suivie d'une période de récession ou d'une crise durant laquelle l'économie se contracte jusqu'à ce que, un nombre variable d'années après, une autre innovation déclenche une nouvelle vague d'expansion et qu'un nouveau cycle recommence⁴.

Contrairement à la théorie de Marx, la figure centrale de ce procès n'est pas le travailleur mais l'entrepreneur, l'individu décidé à se créer un empire et désireux de mettre tout le monde au tapis, au prix souvent d'une grande hostilité sociale (une figure incarnée, pour de nombreuses personnes, par Bill Gates au début des procès intentés à Microsoft pour monopole, procès connus par certains sous le nom de Microsquish) ; il est superflu de dire que Schumpeter était en faveur des monopoles. En introduisant de nouvelles technologies, de nouveaux produits et de nouvelles méthodes de production, les entrepreneurs ou les innovateurs économiques enclenchent un procès de « destruction créatrice » qui force les entreprises existantes à s'adapter ou à périr, avec les conséquences qui s'ensuivent : la perte d'emploi,

3. Cette déclaration, datée du 8 septembre 1999 est citée in Sharon Reier, « Schumpeter : The Prophet of Bust and Boom », *International Herald Tribune*, 10-11 juin 2000, p. 17.

4. Joseph Schumpeter, *Business Cycles: A theoretical, Historical and Statistical Analysis of the Capitalist Process* (1939), New York et Londres, McGraw Hill, 1964.

la nécessité pour les travailleurs de se recycler et ainsi de suite⁵. L'expression « destruction créatrice » s'est largement répandue sur les marchés à la fin des années 1990⁶. Si je la reprends, ce n'est ni pour l'élégance classique de l'oxymoron, ni pour son illustre généalogie chez Nietzsche, Marx et Engels⁷ : sur l'écran de mon esprit, cette expression fait apparaître une autre série de liens interdisciplinaires. (Est-ce une pure coïncidence que le titre du film ait la structure morphologique du mot allemand ?)

DIE DESTRUKTION ALS URSACHE DES WERDENS

« La destruction comme cause du devenir » : tel était le titre d'un article publié en 1912 dans le premier journal psychanalytique fondé par Sigmund Freud et édité par Carl Gustav Jung⁸. L'article, ignoré ou rejeté à l'époque par toute la communauté psychanalytique, finit par être reconnu, huit ans après, par Freud lui-même, qui le cite dans *Au-delà du principe de plaisir* comme ayant anticipé « toute une partie » de ses propres spéculations sur la pulsion de mort⁹.

L'auteur de cet article était Sabina Spielrein, une ancienne étudiante et patiente de Jung, qui entretenait également une relation amoureuse avec lui et sollicita l'aide de Freud pour y mettre un terme. Elle poursuivit une correspondance intense avec les deux analystes, faisant en quelque sorte office de médiateur dans leur relation professionnelle, qui se détériorait déjà et finirait par s'achever définitivement avec le schisme théorique que l'on connaît bien. L'article en question fut tout d'abord présenté en 1911 au cours d'une des réunions qui se tenaient dans la maison de Freud le mercredi soir, réunion à laquelle ce dernier avait personnellement invité Sabina Spielrein. Freud, qui était déjà suspicieux à l'égard des positions théoriques de Jung, crut que l'article présentait *ses propres* vues : après tout, une jeune femme qui avait été traitée pour schizophrénie et qui était tombée amoureuse de son analyste pouvait difficilement proposer une idée qui lui soit propre. Freud s'excusa plus tard auprès de Spielrein, mais lorsque la question de la publication de l'article vint à se poser, il exprima des réserves qui visaient apparemment le travail de Jung. Celui-ci, qui était l'éditeur du

5. Joseph Schumpeter, *Capitalism, Socialism and Democracy* (1942), New York, Harper and Row, 1975, pp. 81-86. Sur le rôle de l'entrepreneur, voir pp. 132-144.

6. Là encore, Alan Greenspan, témoignant devant le comité économique du Congrès, en 1999, remarquait « l'évidente accélération du processus de *destruction créatrice* qui a accompagné le développement de ces innovations et s'est reflété dans le transfert de capital qui s'est opéré entre les technologies dépassées et ces nouvelles technologies de pointe » – comme le microprocesseur, le laser, les fibres optiques et autres technologies de l'information (S. Reier, Schumpeter..., *op. cit.*, p.17 ; les italiques sont de moi). L'expression est déjà réapparue au moins dans une œuvre de critique littéraire écrite par un professeur de Harvard, Philip Fisher, *Still the New World : American Literature in a Culture of Creative Destruction*, Cambridge, Harvard University Press, 1999, p. 13. Je dois cette référence à Ulla Haselstein.

7. Comme Carlo Freccero l'a fait remarquer lors d'une version antérieure de cet article présentée à la conférence sur les « New Technologies of Gender » organisée par l'*Institute for Humanities Research* de l'Université de Californie, Santa Cruz.

8. Sabina Spielrein, « Die Destruktion als Ursache des Werdens », *Jahrbuch für psychoanalytische und psychopathologische Forschungen* 4, 1912, pp. 465-503. Fondé en 1908, cinq volumes du *Jahrbuch* parurent (1908-1913) et la publication cessa après la rupture entre Freud et Jung qui survint en 1912.

9. S. Freud, *Œuvres complètes*, Paris, PUF, 2006, tome XV, p. 328.

Jahrbuch, fut très content de rabaisser le travail d'une ancienne conquête ennuyeuse et publia l'article dans une version profondément remaniée.

Coincée entre ces deux hommes en conflit œdipien, Spielrein ne se fit jamais un nom dans la théorie psychanalytique, bien qu'elle fût docteur en médecine, psychanalyste active et analyste aguerrie (de Jean Piaget entre autres) et auteur d'articles importants sur la créativité féminine et le symbolisme du langage, parmi lesquels se trouve un article sur le développement du langage chez l'enfant qui anticipait les arguments avancés plus tard par Mélanie Klein et Julia Kristeva¹⁰. Elle finit par se marier avec un médecin juif, eut deux enfants et retourna en Union soviétique en 1923, où elle créa et dirigea une clinique pour enfants jusqu'à ce que Staline bannisse la psychanalyse en 1936. À partir de cette date, on sait peu de choses de sa vie, mais il est fort probable qu'elle soit morte au cours de l'Holocauste¹¹. Elle n'a jamais eu de chance. De nos jours, elle n'est connue que comme un produit supplémentaire de l'ancienne technologie du genre. Pourtant, l'idée esquissée dans cet article n'est pas seulement celle de Jung, comme Freud l'avait suspecté, et il s'avère qu'elle a été centrale dans la conception tardive de la pulsion de mort freudienne et qu'elle peut encore, comme nous le verrons, avoir une influence sur les nouvelles technologies du genre contemporaines.

« La destruction comme cause du devenir » soutient que la pulsion instinctive pour la préservation de l'espèce, le désir de procréer ou de donner naissance (*das Werden* : devenir ou être généré), contient une impulsion destructrice : « L'instinct de procréation comporte même, du point de vue psychologique, et conséquemment aux données de la biologie, deux composantes antagonistes, et il constitue donc, autant qu'un instinct de vie, un instinct de destruction »¹². Tout le monde fit la sourde oreille, y compris Freud qui, dès 1905, dans les *Trois essais sur la théorie sexuelle*¹³, avait parlé

10. Voir Aldo Carotenuto, *A secret Symmetry: Sabina Spielrein between Jung and Freud*, traduit par Arno Pomerans et al., New York, Pantheon Books, 1982, pp. 191-195, traduction française in *Sabina Spielrein entre Freud et Jung*, Paris, Aubier, 1981, pp. 73 sqq.

11. Après avoir obtenu son diplôme de médecine à Zurich et « interrompu ses rapports avec Jung, elle va à Vienne d'octobre 1911 à mars 1912. Puis, en Allemagne, elle séjourne à Berlin et à Munich. Plus tard, elle retourne en Suisse, et vit à Lausanne, Château d'Oex et Genève jusqu'en 1923. Elle décide alors de retourner en Russie et pose sa candidature à la Société russe de psychanalyse, candidature qui est acceptée à l'automne de cette même année. Elle s'installe aussitôt dans sa ville natale, Rostov, où ses traces se perdent en 1937, année où son nom est encore dans l'annuaire des analystes de l'association russe », Carotenuto, *A secret Symmetry*, op. cit., p. 191, traduction citée p. 72. Après que la psychanalyste a été bannie d'Union soviétique en 1936, à l'apogée du stalinisme, Carotenuto rapporte que l'*International Journal of Psycho-Analysis* s'abstient de faire mention de cette mise au ban et se borne à retirer de son tableau les noms des analystes russes ; la même chose se produisit plus tard pour les pays où la psychanalyse avait été déclarée hors-la-loi ou pratiquement réduite au silence, comme en Italie et en Allemagne, Carotenuto, *A secret Symmetry*, op. cit., pp. 207 et 237, traduction citée pp. 76 et 85). Sur l'assassinat probable de Sabina Spielrein par les nazis, voir Francesca Molino « Sabina Spielrein, la paziente » in Carotenuto, *A secret Symmetry*, op. cit., p. 265 [ce texte n'est pas traduit dans l'édition française].

12. Sabina Spielrein, « Die Destruktion als Ursache des Werdens », op. cit., p. 503, cité dans Carotenuto, *A secret Symmetry*, op. cit., p. 142, traduction française p. 256. Une entrée de son journal en date du 24 (23) octobre 1910, durant la période de son amour passionné pour Jung, porte le texte suivant : « En ce moment, je dois me mettre une compresse froide sur le front, tant ma violente passion me rend fiévreuse. Seigneur, je voudrais au moins pouvoir me reposer la nuit, afin de rassembler les forces nécessaires au commencement de mon nouveau travail, 'de l'instinct de mort' ! », cité dans Carotenuto, *A secret Symmetry*, op. cit., p. 33, traduction citée p. 173.

13. S. Freud, *Œuvres complètes*, Paris, PUF, 2006, tome VI, p. 91 : « Le sadisme correspondrait alors à une composante agressive de la pulsion sexuelle devenue autonome, poussée à l'extrême et amenée par déplacement en position principale ».

d'une composante agressive ou destructrice de la pulsion sexuelle dont la manifestation excessive est le sadisme, mais qui n'était pas encore prêt à accepter l'idée d'un instinct destructeur à côté des deux classes de pulsions qui, comme il le croyait à cette période de sa théorie, constituaient la vie psychique, à savoir les pulsions sexuelles (*Sexualtriebe*) et les pulsions auto-conservatrices ou pulsions du Moi (*Ich-Triebe*)¹⁴. Ce n'est qu'après la Grande guerre, lorsqu'il eut l'occasion d'observer des phénomènes de répétition traumatique, que Freud commença à théoriser un autre instinct, la pulsion de mort, qui se manifestait dans ce qu'il appelait la compulsion de répétition, c'est-à-dire dans une tendance générale de la vie psychique à répéter des événements et des fantasmes déplaisants en dépit ou même à l'encontre de la règle du principe de plaisir.

JENSEITS DES LUSTPRINZIPS

Au-delà du principe de plaisir est le titre que donna Freud au texte métapsychologique fort spéculatif dans lequel il exposa pour la première fois sa théorie d'une pulsion destructrice et autodestructrice indépendante de l'érotisme en tant que tel, mais pas de la libido. Il remplaçait ainsi l'ancienne opposition entre les pulsions sexuelles et les pulsions auto-conservatrices ou pulsions du Moi par une nouvelle opposition entre « des pulsions de vie (*Eros*) et des pulsions de mort »¹⁵ ; toutes deux sont présentes dans le Moi et sont soutenues par la même énergie psychique, la libido. *Eros* est le terme que Freud emprunte à Platon pour désigner « la pulsion à conserver la substance vivante, à la rassembler en unités de plus en plus grandes », de la fusion de deux cellules germinales différentes et de l'union de deux organismes unicellulaires à la reproduction sexuée des animaux supérieurs et à la formation d'unités sociales comme les familles, les tribus, les nations et même les mouvements sociaux. Freud pensait qu'avec cette « pulsion de vie », était à l'œuvre, de façon simultanée, « une autre pulsion, opposée à elle, qui tend à dissoudre ces unités et à les ramener à l'état inorganique des primes origines »¹⁶. Cette dernière pulsion est la pulsion de mort, qui est tout d'abord une pulsion autodestructrice, une tendance de la vie psychique de l'individu à revenir à un état de quiétude instinctuelle ou à une absence totale de tension ; Freud compare cet état à celui d'une matière inorganique et, dans un de ces élans discursifs dont il est coutumier, au nirvana.

Alors que, dans l'essai théorique métapsychologique intitulé *Au-delà du principe de plaisir* (1920), Freud souligne le caractère autodestructeur

14. Freud l'admet dans *Le Malaise dans la culture* (1930) : « Je me souviens de ma propre défense lorsque l'idée de pulsion de destruction émergea pour la première fois dans la littérature psychanalytique et combien de temps il me fallut pour y être réceptif » (*Œuvres complètes*, Paris, PUF, 1994, tome XVIII, p. 306).

15. S. Freud, *Œuvres complètes*, Paris, PUF, 2006, tome XV, p. 335.

16. S. Freud, *Œuvres complètes*, tome XVIII, *op. cit.*, p. 304 (traduction modifiée).

de la pulsion de mort, orientée vers l'intérieur, il met l'accent, dans ses œuvres tardives à caractère sociologique ou populaire, sur ses manifestations orientées vers l'extérieur. Dans *Le Malaise dans la culture*, il affirme par exemple : « L'hypothèse de la pulsion de mort ou de destruction a rencontré de la résistance même dans les milieux analytiques [...] je reconnais que nous avons toujours eu sous les yeux dans le sadisme et le masochisme les manifestations, fortement alliées avec de l'érotisme, de la pulsion de destruction orientée vers l'extérieur et vers l'intérieur, mais je ne comprends plus que nous ayons pu omettre de voir l'ubiquité de l'agression et de la destruction non érotiques et négliger de lui accorder la place qui lui revient dans l'interprétation de la vie. (Quant à la soif de destruction tournée vers l'intérieur, elle se dérobe la plupart du temps à la perception, lorsqu'elle n'est pas teintée d'érotisme). Je me souviens de ma propre défense lorsque l'idée de la pulsion de destruction émergea pour la première fois dans la littérature psychanalytique et combien de temps il me fallut pour y être réceptif ... [et il conclut] Pour tout ce qui va suivre, j'adopterai donc le point de vue selon lequel le penchant à l'agression est une prédisposition originelle et autonome de l'homme, et je reviendrai à l'idée que la culture trouve en elle son obstacle le plus fort »¹⁷.

De tels propos ont suscité une confusion compréhensible, puisqu'ils semblent mettre le seul *Eros* du côté de ce qui est sexuel et encourager une fausse équivalence entre *Eros* et sexualité alors que, comme l'a montré Jean Laplanche, la pulsion de mort est en dernier ressort la reconfiguration de la force radicale de dé-liaison que Freud avait tout d'abord associée à la pulsion sexuelle¹⁸. Bref, la pulsion de mort ne doit pas être assimilée à l'agression comme volonté de vaincre et de détruire les autres, mais avant tout à la pulsion inconsciente visant notre propre mort. Il s'agit d'une tendance de la vie psychique à faire retour à un état de quiétude instinctuelle qui n'est pas simplement la mort de l'organisme physique, comme lorsque le corps devient cadavre, mais un état dans lequel le niveau d'excitation présent dans l'appareil psychique tend vers

17. S. Freud, *Œuvres complètes*, tome XVIII, *op. cit.*, pp. 305-308. Voir également les *Nouvelles conférences d'introduction à la psychanalyse* (1933) et l'*Abrégé de psychanalyse* (1938). Freud revient sur l'élaboration théorique de la pulsion de mort dans *Le moi et le ça* (1923) ainsi que dans « Le problème économique du masochisme » (1924). Cependant il avait, dès 1909, distingué nettement sa conception de la notion d'*Agressionsbetrieb* dans la sexualité masculine, qui est celle d'Alfred Adler : « Il m'a fallu depuis établir aussi une 'pulsion d'agression' qui ne coïncide pas avec celle d'Adler. Je préfère l'appeler 'pulsion de destruction' ou 'pulsion de mort' » (« Analyse de la phobie d'un garçon de cinq ans », in *Œuvres Complètes*, Paris, PUF, 1998, tome IX, p. 123).

18. Jean Laplanche, *Vie et mort en psychanalyse*, Paris, Flammarion, 1970, p. 211 : « L'énergie de la pulsion sexuelle, on le sait, a été dénommée 'libido'. Né d'un souci formaliste de symétrie, le terme de 'destrudo', proposé jadis pour désigner l'énergie de la pulsion de mort, n'a pas survécu plus d'un jour. C'est que la pulsion de mort n'a pas d'énergie propre. Son énergie, c'est la libido. Ou, pour mieux dire, la pulsion de mort est l'âme même, le principe constitutif, de la circulation libidinale ». Introduisant une traduction anglaise récente de Jean Laplanche, John Fletcher montre que « la distinction entre les pulsions de vie et de mort prend place au sein du champ de la sexualité. La lecture que fait Jean Laplanche des transformations de la conception freudienne des pulsions forme ce qu'il appelle un étrange chiasme dans lequel la sexualité, associée jusque-là au processus primaire, à la tendance à la dé-liaison et à la fragmentation opposée au Moi, à la liaison et au processus secondaire, passe dans son opposé après la formulation du narcissisme et de la pulsion de vie comme *Eros*. À ce moment, le concept de pulsion de mort apparaît également comme la réaffirmation de la dé-liaison, de la répétition-compulsion, du déchaînement de toutes les tensions par opposition à l'*Eros* lié et liant. » (J. Laplanche, *Essays on Otherness*, Londres, Routledge, 1999, pp. 33-34).

zéro ou est réduit à zéro. La pulsion de mort est une force psychique dont le travail consiste dans la dé-liaison des énergies psychiques, les détachant à la fois du Moi et des objets (les autres) et poussant à la décharge de toutes les tensions pour atteindre un niveau zéro ou pour atteindre un état d'inertie¹⁹. Lorsqu'elle est dirigée vers l'extérieur, vers les objets/autres, la pulsion destructrice est donc une manifestation secondaire d'une pulsion de mort primitivement autodestructrice.

Nous ne sommes donc qu'à moitié surpris d'apprendre que Freud objecte, en 1911, à Sabina Spielrein qu'elle « veut subordonner le matériel psychologique à des points de vue *biologiques* », comme il le dit dans une lettre à Jung, ajoutant qu'une dépendance vis-à-vis de la biologie « est autant à rejeter que la dépendance philosophique, physiologique ou de l'anatomie du cerveau »²⁰. Cela peut bien sûr nous étonner, puisque Freud a lui-même souvent recours à des métaphores et à des analogies qui tournent autour de la biologie, opérant ainsi un « dépassement catégorique des découpages épistémologiques »²¹. Pourtant, nous ne sommes pas étonnés, car l'intuition la plus importante de Freud et son effort constant ont consisté à définir une nouvelle catégorie conceptuelle – le psychique – et un nouveau domaine théorique – la métapsychologie ou la théorie psychanalytique – qui soient justement formellement distincts de la « philosophie, la physiologie, ou de l'anatomie du cerveau ». C'est en fait à partir de cet autre domaine – la métapsychologie – qu'il revient à la biologie dans *Au-delà du principe de plaisir*, afin de poser dans cet au-delà « ce qui est le plus 'pulsionnel' dans la pulsion », sa tendance vers zéro et vers l'abolition de toute pulsion.

« Comme s'il y avait, chez Freud, la perception plus ou moins obscure d'une nécessité de réfuter toute interprétation vitaliste, d'ébranler dans ses fondements la vie avec sa consistance, son adaptation et, pour tout dire, son instinctualité – dont nous avons noté combien elle était problématique chez l'être humain. Et pour cela, reporter – c'est bien sûr le paradoxe – la mort au niveau même de la biologie, comme un instinct »²².

19. Voilà comment Freud renverse l'opinion commune sur la vie et la mort : « Il advint un jour que les propriétés du vivant furent éveillées dans la matière non douée de vie par une force agissante encore totalement irréprésentable. C'était peut-être un processus d'un modèle analogue à cet autre qui plus tard a fait apparaître la conscience dans une certaine couche de la matière vivante. La tension apparue alors dans la substance jusque-là non douée de vie chercha à se niveler ; la première pulsion était donnée, celle de faire retour au sans vie. », *Œuvres Complètes*, tome XV, *op. cit.*, p. 310.

20. S. Freud, C. G. Jung, *Correspondance 1906-1914*, Gallimard, 1992, pp. 589-590.

21. Jean Laplanche, *Vie et mort en psychanalyste*, *op. cit.*, p. 210. Voir aussi pp. 180 et 186 : « Dans cette grande fresque métapsychologique, métaphysique et métabiologique » que représente *Au-delà du principe de plaisir*, « une hypothèse [...] est présentée sans retenue, avec des arguments de tout ordre, fréquemment empruntés à des domaines extérieurs à la clinique psychanalytique, appelant à la rescousse biologie, philosophie, mythologie ».

22. *Ibid.*, p. 209. Voir également p. 100 : le « principe d'inertie neuronique qui va devenir, dans la suite de la pensée freudienne, le principe de plaisir, n'est pas un principe de vie et [...] n'a même rien à voir avec le fonctionnement vital [...] Ce modèle d'une évacuation complète de l'énergie psychique, c'est au niveau des représentations seulement, et non pas dans le fonctionnement d'un organisme vivant, qu'il est découvert ».

Opposée au règne du Moi dominé par les principes de plaisir et de réalité ainsi qu'à l'ordre vital gouverné par le pouvoir liant d'Éros, la pulsion de mort est le dernier avatar de la sexualité, l'agent de la dé-liaison, de la négativité, de l'inconscient et de la résistance à la cohérence du Moi qui fut la pierre angulaire et la découverte de la psychanalyse.

Si l'on fait retour à la théorie de la création destructrice du capital propre à Schumpeter, on ne peut manquer de remarquer, tout en tenant compte des champs disciplinaires différents, sa ressemblance avec la théorie freudienne et, plus encore, avec l'idée de la « destruction comme cause du devenir » qui est celle de Spielrein. Cela n'est guère étonnant puisqu'elles s'enracinent dans un même environnement épistémologique, à l'apogée de la culture d'un empire, juste avant la chute.

Schumpeter (1883-1950) et Freud (1856-1939) sont nés en Moravie, une région de la République Tchèque qui faisait à l'époque partie de l'empire Austro-hongrois. Ils ont tous deux étudié à l'Université de Vienne avec une génération et vingt-cinq années de différence : Schumpeter commença à enseigner l'économie à l'âge de vingt-six ans et obtint rapidement une chaire à l'Université de Graz ; Freud fit seulement, à trente ans, des conférences de neuropathologie sans rémunération et, comme il était juif, on ne lui proposa jamais une chaire. En 1909, Freud fit son seul et unique voyage en Amérique, invité par l'Université de Clark à Worcester dans le Massachusetts ; Schumpeter fut professeur invité à l'Université Columbia de New York en 1915 lorsque la première guerre mondiale éclata. Il revint à Vienne après la fin de la guerre et fut ministre des finances de la nouvelle république autrichienne de 1918 à 1919, tandis que Freud rédigeait *Au-delà du principe de plaisir*. Freud a fondé l'Association internationale de psychanalyse (1910), Schumpeter, une banque (en 1921 ; elle fit faillite à cause de l'inflation en 1924). En 1932, Schumpeter accepta un poste de professeur permanent à Harvard et fit ses adieux à l'Autriche ; Freud quitta Vienne pour Londres seulement en 1938, échappant de peu à l'occupation nazie, et mourut l'année suivante, en 1939, alors que le livre de Schumpeter sur les cycles économiques paraissait aux États-Unis.

Il se peut qu'une part de leurs différences de personnalité et de situation sociale se retrouve dans leurs théories. À l'insistance positive de Schumpeter sur la destruction *créatrice*, produite par l'innovation technologique dans le progrès du capitalisme vers le bien-être social, correspondent en contrepoint la vision plus sombre de l'âme humaine qui est celle de Freud (*Seele* est le synonyme qu'il utilise pour désigner la psyché)

et le malaise inhérent à la culture²³. Tandis que Schumpeter croyait que le capitalisme fonctionnait par cycles alternatifs et apportait le progrès social et une plus grande prospérité (qui conduirait finalement, pensait-il, à sa transformation en socialisme), les pulsions de vie et de mort agissent simultanément et de concert dans des procès contingents et non linéaires de fusion ou de scission²⁴. Ainsi, il n'y a aucun progrès dans le destin des pulsions qui sont, Freud insiste sur ce point, strictement « conservatrices » ; et si l'on estime que les destructions du capitalisme sont créatrices, la pulsion de mort est, quant à elle, définitivement entropique.

Ceci étant, en dépit de leurs directions divergentes, les ressemblances entre les deux théories sont remarquables²⁵. Il est sans doute intéressant de se demander dans quelle mesure Schumpeter a pu être influencé par son compatriote viennois ou s'il a pu un jour jeter un œil sur l'article de Sabina Spielrein. Mais ma question est différente : si la théorie de la destruction créatrice de Schumpeter est si pertinente pour comprendre la conjoncture économique actuelle et ce que l'on appelle notre nouvelle économie, nous pouvons nous demander si la théorie plus sombre de Freud sur la tendance psychique vers l'inorganique est également intéressante pour comprendre notre environnement technologique et éventuellement utile pour comprendre les nouveaux produits culturels tels que le genre, la sexualité et leurs représentations. C'est ainsi que nous parvenons au troisième lien.

23. Dans *Le Malaise dans la culture* (*Das Unbehagen in der Kultur*), Freud écrit que les êtres sociaux sont dotés « d'une très forte part de penchant à l'agression », de la même manière qu'ils participent aux grâces d'*Eros*, qu'ils aspirent à l'amour, à l'amitié et à la communauté. « En conséquence de quoi, le prochain n'est pas seulement pour lui une aide et un objet sexuel possibles, mais aussi une tentation, celle de satisfaire sur lui son agression, d'exploiter sans dédommagement sa force de travail, de l'utiliser sexuellement sans son consentement, de s'approprier ce qu'il possède, de l'humilier, de lui causer des douleurs, de le martyriser et de le tuer » (*Œuvres complètes*, tome XVIII, *op. cit.*, pp. 297-298). Cet état de choses ne changerait pas plus avec l'abolition de la propriété privée et la mort du capitalisme qu'avec la libération complète de la vie sexuelle, comme le proclamait le communisme utopique primitif ; car l'agressivité « n'a pas été créée par la propriété [...] elle se montre dès la chambre des enfants, à peine la propriété a-t-elle abandonné sa forme originelle, anale », (*op. cit.*, p. 300).

24. Voir S. Freud « Le problème économique du masochisme », *Œuvres complètes*, Paris, PUF, 1992, tome XVII, pp. 9-23.

25. L'opinion de Schumpeter selon laquelle « le fonctionnement de l'organisme économique » (*Business Cycles*, *op. cit.*, p. 1) est à la fois déterminé par des facteurs internes et par des facteurs externes est comparable à la conception freudienne du fonctionnement de l'appareil psychique humain comme étant constitué par et composé de stimuli internes et externes (les premiers étant les pulsions). Tandis que, à la suite de la Grande Guerre, les névroses de guerre de ses patients et les symptômes de compulsion de répétition qui leur sont liés conduisaient Freud à postuler une pulsion de mort (*Au-delà du principe de plaisir*), Schumpeter compare la question de savoir dans quelles circonstances le système économique « produirait par son propre fonctionnement des booms, des crises ou des dépressions » à celle de savoir « pourquoi la mort surviendrait, en l'absence de lésions, du seul fait du fonctionnement de l'organisme humain » (*ibid.*, p. 12). Qui plus est, la présence ou l'absence de fluctuations au sein du procès économique et le rôle de « l'équilibre » dans le système économique tels qu'ils sont décrits par Schumpeter (« Equilibrium and the Theoretical Norm of Economic Quantities », dans le chapitre 2 de *Business Cycles*) rappellent fortement la définition « économique » du principe de plaisir en termes de quantités de stimulation et de décharge, comme principe de constance ou tendance entropique vers zéro, dans l'appareil psychique tel qu'il est conçu systématiquement dans la première topique (voir le chapitre 7 de *L'Interprétation du rêve*, *Œuvres complètes*, Paris, PUF, 2004, tome IV, pp. 561-677). Chez Freud, la métaphore économique n'est jamais plus manifeste que dans la curieuse analogie qu'il trouve pour décrire le travail du rêve : « Il est fort possible qu'une pensée du jour joue pour le rêve le rôle de l'entrepreneur ; mais l'entrepreneur qui, comme on dit, a l'idée et est poussé à la transposer en acte, ne peut pourtant rien faire sans capital ; il a besoin d'un capitaliste qui subviene aux dépenses, et ce capitaliste qui fait face à la dépense psychique pour le rêve est, chaque fois et indiscutablement ... un souhait provenant de l'inconscient » (*ibid.*, p. 615).

« LORSQUE CESSE L'EXISTENCE ET QUE DÉBUTE EXISTENZTM »²⁶

eXistenZTM est le nom d'un jeu, d'un système de jeu virtuel, en réalité, qui a lieu dans un futur science-fictionnel rapproché et qui est un proche parent – à une ou deux générations près – des jeux vidéos interactifs actuels²⁷. Ce jeu se joue en communauté en se « branchant » ou se connectant via un « bioport », prise greffée chirurgicalement à la base de la moelle épinière, à un module de jeu qui est relié à d'autres et commandé par un module maître. Les modules sont à la fois électroniques et organiques : composés de matière vivante et munis, comme on l'apprend, de micro-capteurs faits de tissus animaux génétiquement modifiés, ils sont brevetés sous le nom de cellules de jeu en MétaChair²⁸.

La cellule est un objet surdéterminé : portail vers la réalité virtuelle qui ne requiert ni *hardware*, ni ordinateur, ni écran, il s'agit, au sens le plus littéral du terme, d'un *software* – doux au toucher, frémissant, ayant l'apparence extérieur de la chair et ressemblant à un organe vivant grotesque qui suggère un utérus avec des tétines et des mamelons. Il se connecte au bioport grâce à un « long fil translucide qui [semble] rempli d'un fluide transparent et visqueux. Le câble [est] noueux comme du tissu musculaire et des vaisseaux bleus et rouges [affleurent] à sa surface »²⁹. Grâce à ce connecteur, nommé OmbiCâble, le jeu est directement téléchargé dans le corps des joueurs à travers le bioport que chacun d'entre eux porte à la base de sa colonne vertébrale. Fait de plastique malléable et d'un assemblage luisant de circuits électroniques, le bioport est décrit dans la novélisation comme une « merveille de biotechnologie conçue pour se fondre dans la chair de son hôte humain »³⁰.

La mise en scène explicite du corps comme chair, comme une couche de récepteurs sensoriels où les stimuli externes et les organes internes interagissent à travers des orifices naturels ou prothétiques, est un thème récurrent dans les films de Cronenberg. Qu'ils soient produits intentionnellement (comme dans ce film) ou qu'ils surviennent violemment par une soudaine irruption dans un corps qui ne s'y attend pas (comme dans son premier

26. La phrase provient de la quatrième de couverture d'une édition à grande diffusion, le genre de livres que l'on trouve sur les rayons des supermarchés et dans les aéroports. Sur la première de couverture, on peut lire : « *eXistenZ* – Un film déjà classique écrit et réalisé par David Cronenberg – avec Jennifer Jason Leigh, Jude Law, Willem Dafoe et Ian Holm – novélisation par Christopher Priest d'après un scénario original de David Cronenberg ». Ni un scénario, ni une nouvelle, mais une *novélisation*, c'est un nouveau genre de fiction qui est lui-même le produit d'une nouvelle technologie de marketing cinématographique. Lorsque nous indiquons une pagination nous nous référons à la traduction française de ce texte, Christopher Priest, *eXistenZTM*, d'après un scénario original de David Cronenberg, traduit de l'anglais par Thomas Bauduret, Denoël, 1999. Lorsque la pagination n'est pas indiquée, les citations proviennent des dialogues du film.

27. Pour une histoire critique de la recherche d'entreprise sur les technologies de réalité virtuelle et les environnements virtuels dans le cadre de l'armée, du divertissement et des universités, voir Ken Hillis, *Digital Sensations : Space, Identity and Embodiment in Virtual Reality*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1999.

28. Christopher Priest, *eXistenZTM*, op. cit., p. 26.

29. *Ibid.*, p. 26.

30. *Ibid.*, p. 27.

film commercial, *Frissons* [1975]), ces orifices – des prises, des trous ou des plaies béantes dans des parties du corps auxquelles on ne s’attendait pas (l’abdomen dans *Vidéodrome* [1982], l’aisselle dans *Rage* [1976]) – sont à la fois des réceptacles dans lesquels on insert quelque chose (la vidéocassette dans *Vidéodrome*) et des ouvertures qui libèrent quelque chose (le dard mortel dans *Rage*) ; on ne peut manquer de remarquer la relation de ces orifices avec la sexualité, relation qui va de l’allusion voilée à la mise en scène explicite. Dans *eXistenZ*, le bioport est en même temps un réceptacle et une ouverture, une prise et un port ; il s’agit d’un conduit à double sens, interactif, vivant et de la zone la plus ouvertement érogène du corps³¹.

Son statut de zone érogène est mis en évidence tout au long du film, de l’excitation sensuelle manifeste d’Allegra lorsqu’elle caresse sa cellule à la scène dans laquelle Ted est équipé d’un bioport – à mi-chemin entre le rite d’initiation et le viol. Le bioport, comme cela apparaît clairement dans la scène sexuelle entre les deux personnages principaux, a repris les fonctions érogènes de l’anus et du vagin, dont il ne constitue pas une métaphore mais un remplaçant qui fait signe vers une nouvelle économie du corps humain. Sans bioport, le sexe n’est pas viable, les sens sont engourdis, tout comme l’imagination, et la vie est tout bonnement ennuyeuse. Je vais essayer de montrer comment cette nouvelle économie sexuelle, rendue possible par les innovations technologiques, correspond à une certaine économie du genre et jusqu’à quel point la notion de destruction créatrice peut s’y appliquer. Il me faut, pour ce faire, traverser l’architecture complexe du film.

*eXistenZ*TM est un jeu de sexe et un jeu de mort. Le film commence juste avant le début d’un « séminaire » qui se tient dans une église de campagne déconsacrée, quelque part en Amérique du Nord, où *Antenna Research* lance son nouveau produit « révolutionnaire » *eXistenZ*TM et fait une étude de marché auprès d’un parterre de volontaires, tous fans de jeux vidéo. Pour cette occasion toute spéciale, le « séminaire » est dirigé par la conceptrice du jeu, Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh) annoncée comme la plus grande conceptrice de jeux au monde. Elle est présente, avec sa propre « cellule maîtresse », le prototype du jeu. Elle va le télécharger dans le corps des joueurs, qui vont se retrouver tous ensemble dans le jeu. Lorsque les participants du séminaire tressaillent d’impatience, frissonnent d’excitation et tombent à genoux à la vue de la « déesse des cellules de jeu », le spectateur du film comprend que cette figure d’une nouvelle technologie du divertissement, la conceptrice vedette, a remplacé la diva d’opéra et la vedette du

31. Les zones érogènes sont définies comme « toute région du revêtement cutané-muqueux susceptible d’être le siège d’une excitation de type sexuel. De façon plus spécifique (...) zone orale, anale, uréthro-génitale, mamelon », J. Laplanche et J.-B. Pontalis, *Vocabulaire de Psychanalyse*, Paris, PUF, 2004, p. 512. Si la totalité du corps, y compris tous les organes internes, peut fonctionner comme une zone érogène, Laplanche ajoute que ce sont les soins maternels qui « en se polarisant sur certaines régions corporelles contribuent à les définir comme zones érogènes, zones d’échange qui appellent et provoquent l’excitation pour ensuite la reproduire de façon autonome par stimulation interne » (*Vie et mort en psychanalyse*, op. cit., p. 77).

rock ou du cinéma comme objet d'enthousiasme et d'identification. Ted Pikul (Jude Law), un jeune cadre qui fait son apprentissage chez *Antenna Research*, lui a été affecté comme agent de sécurité afin de protéger le bien le plus précieux de la compagnie : non seulement la conceptrice du jeu, mais aussi le prototype de cellule de jeu qu'elle transporte avec elle.

Évidemment, à peine *eXistenZ*TM a-t-il été lancé qu'un jeune homme présent dans l'assistance tente d'assassiner la conceptrice vedette : il hurle « Mort à la démonsse Allegra Geller ! » – un slogan qui court tout au long du film tel un *leitmotiv* – et lui tire dans l'épaule alors qu'elle est branchée au jeu, endommageant par là même sa cellule³². Ted la sauve courageusement et ils s'enfuient tous deux à bord de la limousine Land Rover d'Allegra. À partir de ce moment, ils sont des fugitifs et s'enfoncent de plus en plus profondément dans la structure imbriquée du jeu. Ils s'arrêtent dans un hôtel où Allegra amadoue Ted, qui accepte, à contrecœur, d'être équipé d'un bioport à la station-service du coin afin de l'aider à tester son jeu. Le propriétaire de la station-service, nommé Gas (Willem Dafoe), est un chasseur de prime décidé à tuer Allegra et à détruire son jeu. Il installe un bioport défectueux qui fait tout sauter dès que Ted se branche à la cellule. Ted réussit à tuer Gas avant que ce dernier ne tue Allegra et ils reprennent leur route de nuit jusqu'à atteindre un refuge sûr, une ancienne station de ski, où des scientifiques d'*Antenna Research* réparent la cellule d'Allegra et le bioport de Ted.

Enfin connectés au jeu, ils entrent dans un environnement virtuel qui ressemble à un magasin de jeux vidéo qu'a connu Allegra durant son adolescence ; son propriétaire insiste pour qu'ils essaient le dernier jeu produit par *Cortical Systematics*, une version miniature de la cellule qu'Allegra a conçue pour *eXistenZ*TM. Le propriétaire du magasin de jeux est bien sûr un personnage qui appartient à *eXistenZ*TM (Cronenberg fait cyniquement dire à Allegra qui est visiblement déçue : « Il est bâclé comme personnage, son texte est approximatif, et son articulation ! ») et les deux microcellules qu'il leur donne sont des coupons d'entrée dans un autre monde virtuel qui se situe dans l'environnement virtuel d'*eXistenZ*TM, qui est imbriqué dans son espace virtuel. Les microcellules produites par *Cortical Systematics* sont si petites qu'elles peuvent être branchées directement sur le bioport sans OmbiCâble et, dès lors qu'elles sont insérées, elles agissent comme de puissants aphrodisiaques. La scène sexuelle onirique qu'elles provoquent sera suivie de la mort à la fois sous la forme traditionnelle du meurtre fanatique et de l'assassinat politique par des commandos et sous la forme de la destruction créatrice propre à la nouvelle technologie. Après cette scène

32. Comme le rapporte l'article du *Herald Tribune* cité plus haut, une personne interrogée a déclaré : « Le capitalisme est toujours en mouvement et, quelque part en Californie, il y a un jeune garçon qui planifie la chute de Bill Gates » (S. Reier, Schumpeter..., *op. cit.*, p. 18).

torride, le magasin de jeux virtuel se dissipe et Allegra ainsi que Ted se rematérialisent à un autre niveau d'*eXistenZ*TM.

Ce nouvel emplacement est une sorte d'usine d'assemblage où un tapis roulant transporte des fragments de corps de reptiles ou d'amphibiens mutants vers différents postes de travail. Dans chaque poste de travail, un ouvrier sélectionne les parties qui sont encore reliées à des portions de système nerveux, les enveloppe dans du papier brun et les expédie pour qu'elles soient réassemblées dans des « cartes mères »³³. On apprend alors que cette usine s'appelle « la Truiterie », un lieu où *Cortical Systematics* élève des reptiles mutants pour leur système nerveux qui est « à la base des logiciels des cellules de jeu »³⁴. *Cortical Systematics* est donc l'environnement virtuel qui correspond à *Antenna Research* et, de même que celui qui veut assassiner Allegra dans ce qui est supposé être le monde réel appartient à un groupe de fondamentalistes fanatiques nommés les anti-eXistenZialistes, qui considèrent que jouer est un mal et qu'Allegra est une démons, de même, dans le jeu, un groupe de personnes, qui se nomment « les réalistes », projettent de saboter la production de jeux de *Cortical Systematics*. Ils ont infiltré l'usine de la Truiterie comme ouvriers, mais ils ont également un commerce parallèle : prenant pour couverture le restaurant chinois de l'usine, dans lequel les morceaux inutilisés des reptiles mutants sont cuisinés, les réalistes recyclent avec créativité les os usagers des animaux « pour la fabrication d'armes indétectables et hypoallergéniques », à l'instar de l'arme de poing, ou « pistolet-cadavre », qui a servi à faire feu sur Allegra au début du film.

Lorsqu'il se trouve à l'usine d'assemblage, Ted constate, surpris, que ses mains se déplacent adroitement sur son plan de travail et qu'il joue parfaitement le rôle de travailleur manuel que le jeu a écrit pour lui à ce niveau. Puis, suivant les indications étranges que lui donne un autre ouvrier, un autre personnage du jeu nommé Yevgeny Nourish, il se retrouve dans le restaurant chinois à dévorer avec plaisir des salamandres mutantes sautées et à tuer le serveur avec autant d'enthousiasme – poussé par une pulsion aussi irrésistible que la pulsion sexuelle qui les avait submergés, lui et Allegra, quelque temps auparavant. Il réalise alors que son principal rôle dans ce jeu est celui d'un agent/tueur associé au groupe de Nourish, les réalistes, et qu'il est par conséquent un ennemi d'Allegra. À ce moment, le jeu se révèle être un jeu d'espionnage industriel, de vol de systèmes de jeu et de capitaux d'entreprise, un jeu de chasseurs de têtes et d'employés passant d'une entreprise à une autre. Tout comme le monde réel, pourriez-vous

33. Christopher Priest, *eXistenZ*TM, op. cit., p. 131.

34. *Ibid.*, p. 159.

dire³⁵. Le jeu s'achève en revenant au point de départ, avec Ted, l'ancien protecteur, qui endosse maintenant le rôle de l'assassin, et Allegra – qui a toujours su, car, après tout, c'est elle la conceptrice vedette – qui gagne finalement la partie en tuant Ted. *eXistenZ*TM est un jeu de sexe et un jeu de mort. Mais le film *eXistenZ* n'est pas terminé.

Le plan suivant nous montre à nouveau l'église de campagne avec tous les personnages assis – y compris Ted et Allegra – connectés au jeu et sur le point d'en sortir. Les appareils à réalité virtuelle qu'ils portent ne sont pas constitués de cellules et d'OmbiCâbles, mais de casques plus traditionnels équipés de capteurs électroniques et reliés aux modules de jeu par des fils ordinaires. Nous y regardons à deux fois et puis nous réalisons lentement : le film dont nous sommes les spectateurs s'ouvrait avec le lancement d'*eXistenZ*TM, mais, à notre insu, toutes les personnes que nous avions vues étaient déjà connectées à un autre jeu en cours, *transCendenZ*TM, produit par PilgrImage³⁶.

Après le triomphe d'Allegra, qui demande : « J'ai gagné ? », et la fin d'*eXistenZ*TM, le film passe directement à la scène actuelle dans laquelle *transCendenZ*TM est sur le point de se terminer. Les personnages que nous avons vus dans *eXistenZ*TM apparaissent comme des « gens normaux » qui ont joué à *transCendenZ*TM, y compris le dirigeant réaliste, Yevgeny Nourish, dont on apprend à présent qu'il est le véritable concepteur vedette... de *transCendenZ*TM. Et, dans un revirement épouvantable, Allegra et Ted, qui forment un couple bien assorti dans la « vraie vie », s'avèrent en fait être les anti-eXistenZialistes fanatiques qui punissent et assassinent Nourish « pour avoir déformé la réalité de manière si efficace ». Le film s'achève alors qu'ils sont en train de sortir de l'église, mais il ne s'achève pas avant que la question préjudicielle ait été posée : Sommes nous encore dans le jeu ? Existe-t-il une réalité en dehors du jeu ? En d'autres termes, est-ce Alice qui rêvait du Roi Rouge ou ce dernier qui rêvait d'Alice ?

Dans ce film, comme il l'avait déjà fait dans *M. Butterfly*, Cronenberg déploie à nouveau la structure de la mise en abîme, que le cinéma a empruntée à l'art dramatique, de Shakespeare et Calderón, à Pirandello et

35. Et pourtant, il en va de même dans la science fiction. Dans un détail discret mais explicite de la mise en scène (le sac de *fast-food* sur lequel on peut lire « Perky Pat's », dans la scène de l'hôtel), Cronenberg fait clairement référence à la nouvelle de Philip K. Dick intitulée *Les trois stigmates de Palmer Eldritch* (1964) comme à une source oblique du film. Je suis reconnaissante à Earl Jackson Jr. de m'avoir signalé ce point et de m'avoir fait réfléchir à la question de savoir si, dans le film de Cronenberg, « l'indication d'un dialogue avec la nouvelle de Dick est un geste en direction des aspects gnostiques de la technologie de la réalité virtuelle » (communication personnelle, 5 avril 2000). Malgré les nombreuses affinités thématiques qui existent entre le film et la nouvelle (par exemple, le caractère médiatisé du fantasme, une critique sociale acérée des besoins et des désirs produits par le commerce, une conscience aiguë du pouvoir qu'ont les médias audiovisuels de façonner les identifications des téléspectateurs, et le parallèle entre la dilatation du temps qui est induite par la drogue et celle qui est induite par le jeu en réalité virtuelle), le film de Cronenberg me semble très éloigné de toute quête de la vérité spirituelle et fermement ancré dans une compréhension matérialiste, si ce n'est rationaliste, de la vie contemporaine ; une conception dans laquelle la chair et l'intellect, la matière et l'esprit, l'existence et la transcendance s'affrontent sans victoire finale.

36. Il me semble que l'accentuation de l'orthographe des mots dans le film (« X majuscule, Z majuscule » pour *eXistenZ* ; « C majuscule, Z majuscule » pour *transCendenZ*, « P majuscule, I majuscule » pour *PilgrImage*) est destinée à railler les noms du style « .com » des entreprises et des nouveaux produits technologiques comme le iMac.

David Hwang³⁷. Mais Cronenberg surenchérit ici dans la construction en miroir d'un jeu qui se trouve dans un jeu, qui lui-même se trouve dans un jeu et dont l'ordre d'imbrication est interminable et finalement indécidable. Nous voyons Ted et Allegra dans *eXistenZ*TM et nous apprenons qu'ils étaient dans *transCendenZ*TM, puis nous les voyons sur le point de quitter l'église alors qu'ils sont peut-être dans un autre jeu en réalité virtuelle, lequel est de toute façon imbriqué dans un film. La réalité est dissipée à au moins quatre reprises et elle est plus que jamais insaisissable.

Pourtant, le film reflète la structure de la réalité sous au moins un aspect. Tout comme Schumpeter, les conceptions courantes de la réalité économique soutiennent que l'innovation technologique ne remplace pas simplement l'ancien par du neuf, mais pousse l'ancien à s'adapter ou à se transformer. C'est ce que fait Cronenberg à sa manière. Tandis que l'architecture de l'intrigue du film, tout comme un dessin d'Escher, peut être élaborée au moyen d'une technologie ancienne et moderniste de la construction narrative, les liens qui existent entre les niveaux d'imbrication de la mise en abîme reflètent la nouvelle technologie digitale postmoderne : le passage d'un niveau du jeu à un autre n'est pas sériel mais digital. Par exemple, lorsque Ted met *eXistenZ*TM en pause dans le restaurant chinois, se méfiant de l'ordre de meurtre inscrit dans la microcellule de *Cortical Systematics* – qui, vous vous en souvenez, est un jeu imbriqué dans *eXisteZ*TM –, Allegra et lui ne se rematérialisent pas dans le magasin de jeux où ils ont été connectés à la microcellule, mais se retrouvent dans le club de ski où ils ont été connectés à la cellule d'Allegra et sont entrés dans *eXistenZ*TM. En d'autres termes, ils ne repassent pas par tous les niveaux du jeu de manière sérielle, les uns après les autres, mais ils sautent directement au point de départ du jeu (ou à ce que nous croyons tel) comme cela se passe avec un CD³⁸.

La permanence des vieilles valeurs sociales, sous une forme adaptée et transformée par l'impact des innovations technologiques, est assurément un trait caractéristique de notre « réalité » qui apparaît dans l'usage que l'on fait des biotechnologies pour servir la fin séculaire de la reproduction de l'espèce à une époque où la classe blanche dominante semble pour certains une espèce menacée ; la recherche dans le domaine de la procréation assis-

37. Sur la structure de mise en abîme dans le film de Cronenberg intitulé *M. Butterfly*, voir Teresa de Lauretis, « Popular Culture, Public and Private Fantasies : Femininity and Fetishism in David Cronenberg's *M. Butterfly* », *Signs. Journal of Women in Culture and Society*, 24.2, hiver 1999, pp. 303-334.

38. À travers la voix de la conceptrice de jeux, Cronenberg montre que la manière dont les « changements de réalité » ou le passage entre les environnements virtuels sont effectués dans le jeu se réfère en fait à des techniques de montage cinématographique qui reflètent différents niveaux de la technologie du film : « Il peut y avoir des coupes brusques, de lents fondus, des morphings scintillants », explique Allegra. Le livre comporte une liste plus complète : « Il peut débiter par une plongée brutale, discontinue pour que tu sois prêt à réagir instantanément. C'est surtout le cas avec les jeux d'arts martiaux ou d'aventures, où il faut explorer et conquérir un territoire. On trouve aussi des fondus très lents (...) Puis tu peux aussi tomber sur des morphings scintillants. Ou sur des inserts latéraux (...). Tous les créateurs font quelque chose de différent, qui correspond à leur style. Moi, je préfère les fondus enchaînés » (Ch. Priest, *eXistenZ*TM, op. cit., p. 107).

tée est une autre forme adaptative de ce biopouvoir – que Foucault voyait à l'œuvre au cours des deux siècles derniers – destiné à assurer la suprématie de la classe bourgeoise. Le film de Cronenberg fait explicitement référence à la réalité économique dans laquelle les nouvelles biotechnologies et les nouvelles technologies de la communication produisent des transformations au sein des organismes animaux et humains afin de servir ce vieux but vénéré du capitalisme : faire de l'argent.

Il montre de la même manière que les rôles désuets de l'homme et de la femme coexistent avec une nouvelle économie du genre : dans *eXistenZ*TM, Allegra est la conceptrice, l'entrepreneur qui réussit, le cerveau qui dirige le jeu tandis que Ted est le stagiaire de bas étage qui n'est pas initié aux mystères de l'entreprise, qui est inhibé par l'absence de bioport et qui ne connaît rien à la jouissance sexuelle que procure la cellule. Elle contrôle totalement l'action narrative, dont Ted est sans le savoir un personnage, et elle gagne le jeu en le tuant avec une indifférence pour l'amour et la romance qui est très peu féminine ; comme le sexe sans engagement, il faut jouer à son jeu avec « un ami ». Pourtant, comme dans la vieille économie du genre, la relation solipsiste et autoérotique d'Allegra à sa propre cellule est représentée comme une relation maternelle (elle s'y réfère en disant : « Mon bébé » et il s'agit d'une fille car, lorsque la cellule est endommagée, Allegra gémit : « Mon bébé a subi un terrible choc à l'Église, elle est peut-être en train d'appeler à l'aide maintenant, ici même ... il se peut qu'elle reste handicapée à vie ! »). Puis, à la fin de *transCendenZ*TM, Allegra est la partenaire fidèle et dévouée de Ted qui, comme une petite femme, se blottit dans ses bras et rêve de devenir une conceptrice vedette ; tandis que Ted ressent de son côté le besoin de dire à tout le monde qu'« Allegra ne sauterait pas au cou d'un garde de sécurité, sauf s'il s'agit de moi ». Son intérêt de propriétaire pour « sa » femme est celui de quelqu'un qui réalise un placement de bon père de famille dans la vieille économie du genre.

Mais qu'en est-il de la nouvelle économie sexuelle du corps humain représentée par le bioport ? La notion de bioport n'est pas nouvelle dans le domaine de la science fiction. Du livre de Samuel Delany, *Nova* (1969), au récent *Matrix* (1999), les corps humains sont équipés de prises, placées à leur poignet ou à la base de leur moelle épinière, et le corps est la première source d'énergie³⁹. De même, lorsque Ted demande où sont les piles qui alimentent la cellule de jeu, Cronenberg fait un clin d'œil au genre en faisant répondre à Allegra : « C'est toi qui produit l'énergie. Ton corps, ton système nerveux, ton métabolisme. Si tu es fatigué, si tu as un passage à vide, ça ne

39. Le bohémien surnommé « la Souris » se connecte au cyborg Olga pour contrôler l'une des vannes du vaisseau spatial « directement à partir des impulsions nerveuses qui proviennent de son corps » (S. R. Delany, *Nova*, New York, Bantam, 1969, p. 35).

peut pas marcher »⁴⁰. Cependant, dans le film de Cronenberg, l'énergie du corps humain est une énergie spécifiquement sexuelle ou psychique et le bioport a investi les fonctions érogènes de l'anus et du vagin. La scène de l'initiation de Ted constitue un moment révélateur parmi d'autres : après qu'il a été équipé d'un bioport, Allegra pulvérise un lubrifiant en disant : « Les bioports neufs sont souvent un peu trop étroits, je ne voudrais pas te faire mal ». Le lubrifiant, un aérosol de DW-40, porte la mention EXE-60 ce qui est un jeu de mot visuel pour signifier qu'il s'agit d'un lubrifiant pour *software*, pour un fichier exécutable.

Renversant l'ancienne économie du corps, le bioport est un réceptacle pour la cellule qui est un organe sexuel externe génétiquement créé : pénis lorsqu'elle est directement insérée, utérus/vagin lorsqu'elle est branchée à quelque chose grâce à l'OmbiCâble. Puisque tout le monde peut acquérir un bioport – que ce soit légalement, avec un « modèle industriel standard », ou illégalement, en s'arrêtant rapidement dans une station-service –, l'anatomie n'est vraiment plus un destin. À la peur masculine désuète de Ted (« Je meurs d'envie de jouer à tes jeux », dit-il, « mais j'ai une phobie de la pénétration »), Allegra répond : « Cela se fait partout, c'est comme se faire percer l'oreille ». Semblable aux piercings dans le plaisir prothétique non généré qu'ils procurent, le bioport annule et évide toutes nos identités sexuelles courantes : mâle, femelle, hétérosexuel, homosexuel, gay, lesbien, bisexuel, transsexuel, transgenre et *queer*.

Pourtant, là encore, la nouvelle économie sexuelle n'a pas éliminé l'ancienne économie, décrite par Freud au siècle dernier, dans laquelle la peau, la bouche et en particulier la succion sont aussi importantes pour la vie érotique que les zones génitales à présent remplacées par le bioport. Au contraire, l'ancienne économie du corps fournit toujours le « logiciel » du corps sexué. Car la sexualité, pour Cronenberg comme pour Freud, n'est pas une fonction anatomique ou biologique, mais un produit du fantasme⁴¹. Le film montre que la pulsion sexuelle ne s'origine pas dans le corps physique en tant que tel, mais dans la structure psychique du fantasme et que, par conséquent, le désir ne se soutient qu'au moyen du fantasme : « Ici, il ne se passe rien », déclare Allegra après que Ted a mis le jeu en mode pause, « on est en sécurité, c'est l'ennui ». Une fois revenus sur le lit, au club de ski, la

40. Le clin d'œil est un signe de reconnaissance du genre de la part d'un réalisateur qui doit ses grands succès commerciaux au genre du film populaire de science-fiction, alors que tous ses films tirés de sources « littéraires », comme *le Festin Nu*, *M. Butterfly* ou *Crash* ont autant déplu au public qu'ils ont ravi les critiques. Néanmoins, la reconnaissance ironise sur la naïveté du genre, comme dans le choix du nom des modules de jeu, cellules de jeu en *MétaChair* (*MetaFlesh Game-Pod*) qui renvoie aux cosses (*Pods*) dans *L'invasion des profanateurs de sépultures* (*Invasion of the Body Snatchers*).

41. Comme le soulignent Laplanche et Pontalis, le fantasme trouve son origine aux premiers stades de la formation du moi, dans la « disjonction entre l'apaisement du besoin (*Befriedigung*) et l'accomplissement du désir (*Wunscherfüllung*), entre les deux temps de l'expérience réelle et de sa reviviscence hallucinatoire, entre l'objet qui comble [l'objet réel, le lait] et le signe qui inscrit à la fois l'objet et son absence [l'objet perdu, le sein] ». L'autoérotisme est né à ce « moment mythique » – mythique, c'est-à-dire « plus abstrait que datable puisqu'il est toujours renouvelé » – où la sexualité « se détache de tout objet naturel, se voit livrée au fantasme et par là même se crée comme sexualité. » (J. Laplanche et J.-B. Pontalis, *Fantasme originaire, fantasme des origines, origines du fantasme*, Paris, Hachette, 1985, pp. 90 et 92-93).

cellule inactive placée entre eux tel un bébé mort-né, tel un objet de désir désinvesti, l'existence leur paraît ennuyeuse. Ted rallume alors la cellule en actionnant le mamelon « Marche » et ils repartent à l'élevage de truites.

Avec le *novum* science-fictionnel⁴² du bioport, tout comme avec les autres orifices qui, dans beaucoup de ses autres films, s'ouvrent avidement dans des parties du corps humains auxquelles on ne s'attendait pas, Cronenberg semble reconfigurer la conception psychanalytique selon laquelle toute partie, tout organe, toute activité ou toute fonction du corps peut acquérir une valeur érogène ; mais, comme le remarquent Laplanche et Pontalis : « Dans tous les cas, la fonction ne sert que d'appui, l'ingestion des aliments tenant lieu par exemple de modèle à l'incorporation fantasmatique. Modelée sur la fonction, la sexualité est tout entière dans sa différence d'avec la fonction ; en ce sens, son prototype n'est pas la succion mais le suçotement, ce moment où [...] le but et la source prennent leur autonomie par rapport à l'alimentation du système digestif »⁴³. Nous pourrions également dire : ce moment où cesse l'existence et où *eXistenZ* débute.

Mais comment pouvons-nous expliquer le fait que les fantasmes présents dans *eXistenZ* ne sont pas seulement des fantasmes érotiques, mais bien plus souvent des désirs de mort ? Du point de départ du jeu, lorsque l'un des joueurs tente de tuer la conceptrice, aux multiples assassinats de personnages, d'animaux et de personnes humaines, il y a moins de fantasmes de création que de fantasmes de destruction. Considérons par exemple le thème de la mort, qui parcourt le film parallèlement au thème du sexe. La cellule de jeu d'Allegra, le véritable cœur d'*eXistenZ*TM, est sans cesse malade ; au départ, c'est à cause d'une blessure causée par une dent humaine ; ensuite, elle est contaminée, explose et finit par « mourir ». Le bioport de Ted est infecté en permanence : l'infection est terminale et létale à partir du moment où il est installé par Gas, le chasseur de primes, jusqu'au moment où Allegra, faisant semblant de le soigner avec un « résonateur sporicide », y place en fait un détonateur qu'elle activera plus tard en appuyant sur une télécommande. Si, dans ces exemples, la maladie et la mort sont les effets d'une pulsion destructrice ou sadique, d'un désir de meurtre intentionnel et même prémédité, la « terrible envie » que ressent Allegra de se connecter à une cellule malade à l'usine fait signe vers un désir autodestructeur, une pulsion tendant à sa propre mort que nous devons comprendre comme une pulsion inconsciente. Ce désir de mort constitue ce qu'ils trouvent dans le jeu et qu'ils ramènent dans ce qui semble être la réalité. Nous en revenons

42. Darko Suvin, « SF and the Novum », in *The Technological Imagination : Theories and Fictions*, édité par Teresa de Lauretis, Andreas Huyssen et Kathleen Woodward, Madison, Coda Press, 1980, p. 142 : « Un *novum* ou une innovation cognitive est un phénomène total ou une relation totale qui provient de l'auteur et qui implique les normes de réalité du lecteur. Il ne fait pas de doute que toute métaphore poétique est un *novum* quoique le cri de ralliement de la fiction en prose moderne soit de trouver de nouvelles perspectives sur l'homme. Cependant, malgré les affinités profondes qui existent entre la science-fiction valable et la poésie ou la nouvelle fiction réaliste, j'entends par 'total' une nouveauté qui induit un changement dans tout l'univers du récit ».

43. J. Laplanche et J.-B. Pontalis, *Fantasme originaire, fantasme des origines, origines du fantasme*, op. cit., p. 94.

ainsi à la pulsion de mort freudienne et au commentaire de Laplanche : « Comme s'il y avait, chez Freud, la perception plus ou moins obscure d'une nécessité de réfuter toute interprétation vitaliste, d'ébranler dans ses fondements la vie avec sa consistance, son adaptation et, pour tout dire, son instinctualité [...] Et pour cela, reporter – c'est bien sûr le paradoxe – la mort au niveau même de la biologie, comme un instinct »⁴⁴.

Il y a un paradoxe similaire dans le film de Cronenberg, *eXistenZ* détache la sexualité de la nature, de l'anatomie, du genre, de la reproduction et de la force liante d'*Eros*, mais il la restitue en même temps au corps, au biologique par l'intermédiaire de la technologie du *bioport* ; il la lui restitue sous la forme de tissus nerveux mutants, d'organes sexuels malades et de zones érogènes définitivement infectées – bref : il restitue au corps la pulsion sexuelle comme pulsion de mort. Que ce soit à des fins de gain financier ou à des fins de haine religieuse fondamentaliste, l'exploitation de la vie organique animale par les technologies de la communication, du divertissement ou par les biotechnologies produit ironiquement une pulsion tendant à l'inorganique. Le film semble dire que cette destruction créatrice ne conduit pas à un bien-être social plus grand et à une meilleure communauté humaine, mais qu'il conduit plutôt à une dé-liaison de la communauté humaine, à une tendance entropique, désertotisée, à la destruction mutuelle et à l'autodestruction, à un degré zéro ou à un stade d'inertie d'une société dans laquelle des groupes opposés ou des forces antagonistes s'annulent réciproquement.

Le sexe et la mort sont les forces motrices dans le « monde réel » diégétique du fanatisme moral et il en va de même dans le jeu *eXistenZ™*, dont l'expérience immersive et interactive crée un genre de réalité psychique collective pour partie écrite, pour partie construite pas les fantasmes conscients et inconscients des joueurs. Les affinités qui existent entre ce jeu et la réalité non immersive et pourtant virtuelle du cinéma sont signalées par Cronenberg à des moments clefs du film⁴⁵, mais elles sont explicites dans le double sens du titre, et évidentes dans le positionnement des joueurs assis, corps immobiles, tandis que toute l'activité a lieu dans les perceptions internes (« Tout ce qui peut devenir objet de notre perception interne est virtuel, comme l'image donnée par le trajet des rayons lumineux dans la longue-vue »⁴⁶). Tout comme le dispositif cinématographique, le nouveau médium de la réalité virtuelle anticipe, guide et construit à l'avance les réponses, les projections et les identifications affectives des spectateurs. Mais, comme le réalisateur, le concepteur de jeux ne contrôle pas en dernière instance la production fantasmatique du public : les fantasmes individuels

44. Jean Laplanche, *Vie et mort en psychanalyse*, op. cit., p. 209.

45. Voir la note 37, par exemple.

46. S. Freud, *Œuvres complètes*, tome IV, op. cit., p. 666.

réalisés psychiquement en réponse aux fantasmes publics produisent à chaque fois un effet de réalité différent.

« La réalité psychique », écrivait Freud au début du siècle dernier dans *L'Interprétation du rêve*, « est une forme d'existence particulière qui ne doit pas être confondue avec la réalité matérielle »⁴⁷. Mais, malgré son insistance sur la spécificité de la réalité psychique comme un domaine mental distinct à la fois de la réalité matérielle des phénomènes ou des événements observables et de la réalité psychologique du Moi conscient, de la réalité de nos pensées et de nos sentiments, Freud, comme nous le savons, n'a jamais été en mesure d'abandonner l'idée selon laquelle la réalité physique du corps devait *quelque part* déterminer la psyché. À la fin du siècle, avec l'essor de l'Internet, de la nouvelle économie globale et la chute du mur de Berlin, la croyance en une réalité matérielle s'est affaiblie au point de sembler se perdre. Exactement cent ans après *L'Interprétation du rêve* de Freud, le film *eXistenZ* de Cronenberg reconnaît cette perte⁴⁸. Tandis que Freud pouvait affirmer que « tout ce qui est vivant meurt pour des raisons *internes*, faisant retour à l'inorganique »⁴⁹, la perspective que le film nous ouvre est un devenir inorganique sans retour.

Dans la postmodernité selon *eXistenZ*, il n'y a pas de retour à la nature, pas de recours possible à une réalité objective ou métaphysique qui puisse étayer notre existence. Le réel s'est effacé sous la représentation, il est hors de prise. La réalité est tout à fait virtuelle, elle est un jeu de miroirs et de structures discursives : la masse visqueuse de viscères, de spores et de jets de sang qui éclaboussent l'écran mental du joueur et du spectateur est elle-même un effet de réalité virtuelle. Excepté bien sûr pour le chien, le seul personnage qui ne soit pas un humain dans le film et pour lequel un os est un os qui est un os : existence est *eXistenZ* qui est *eXistenZ™*, un produit commercial déposé. Les technologies sociales de la virtualité, avec leurs signifiants imaginaires incarnés, sont les modes de production de notre pulsion de mort à l'œuvre.

Il y a quelque chose d'irrésistible dans cette manière de lire le film, une négativité qui contrebalance les affirmations optimistes sur les potentialités infinies de la technologie à une époque où la technologie est le synonyme de capitalisme globalisé – irrépessible, inévitable, terrifiant mais excitant dans ses créations comme dans ses destructions. Un peu comme l'instinct de procréation pour Sabina Spielrein. De nos jours, en Occident, la procréation est une option, ce qui n'est pas le cas de la technologie. Le fait qu'on ne la considère plus comme un instinct inné et une force naturelle

47. *Ibid.*, p. 675.

48. Bien qu'il ait été publié en 1900, le livre de Freud intitulé *L'Interprétation du rêve* était achevé en 1899. Le film *eXistenZ* est sorti en 1999.

49. S. Freud, *Œuvres complètes*, tome XV, *op. cit.*, p. 310.

est en grande partie dû à Freud, qui a été le premier à séparer la sexualité de la reproduction et le *Trieb* de l'instinct. Mais il est resté ambivalent : le doute persistait et s'obscurcissait lors même que le monde s'assombrissait vers la fin de sa vie.

Moi aussi, je suis ambivalente. En accord avec ma lecture du film de Cronenberg et contre elle, je veux retrouver le doute de Freud selon lequel il existerait une réalité matérielle au-delà de notre volonté de savoir, une réalité matérielle qui est « autre », au sens où, comme le *Trieb*, elle ne nous est jamais accessible qu'à travers ses effets psychiques qui sont eux-mêmes, en grande partie, matériels et incarnés. Alors que le monde s'assombrit à nouveau, j'en reviens à la conception freudienne d'une pulsion de mort inconsciente parce qu'elle véhicule le sens et la force de quelque chose qui, au sein de la réalité humaine, résiste à l'articulation discursive et à la diplomatie politique, une altérité qui hante le rêve d'un monde commun. ■

Traduction D. WITTMANN