

Séminaire « Désir et technologies – Destins du désir, devenirs de l'amateur : adolescence, subjectivations, addictions, dans le contexte des industries culturelles »

Séance du 17/01/08

Sous le titre « Jeu, écriture et objets techniques : naissance de l'expérience et des processus de subjectivation », Mathilde Girard a introduit le séminaire en mettant en évidence la double orientation qu'il propose - orientation politique et orientation thérapeutique -, à partir d'une réflexion sur les modalités subjectives par lesquelles nous rencontrons des objets, des supports. Ces expériences de la subjectivité peuvent être élaboratives, créatrices, ou au contraire addictives, destructrices.

L'exposé s'est présenté sous forme d'un retour sur des points essentiels à une réflexion sur le jeu : ainsi, dans la théorisation de la psychanalyse, le jeu de l'enfant doit être rapporté à un moment d'absence de la mère qui inaugure l'activité ludique et fantasmatique du « fort/da » suivant les développements de Freud dans « Au delà du principe de plaisir » (1920). Avec *l'espace transitionnel*, Winnicott a fait évoluer la notion de jeu vers l'activité de jouer (playing), déterminante de l'expérimentation du monde extérieur par l'enfant.

L'objet du jeu, « créé-trouvé » dit Winnicott, est un objet de substitution, un objet transitoire et de transition. C'est en somme un *pharmakon*, au sens où Derrida le saisit, suivant ses différentes occurrences dans le texte de Platon (*Phèdre*, *Timée*, essentiellement) : le remède et le poison, la substance, en tant qu'elle s'ouvre à un éventail d'usages et de mésusages possibles. Le *pharmakon*, les *pharmaka*, ce sont autant les jeux, les pratiques magiques, que les pratiques de la mémoire (*hypomnèsis*), l'écriture. Jeu et écriture procèdent du même mouvement de « rupture généalogique », d'éloignement de la vérité du *logos*. Jeu et écriture relèvent aussi du champ de l'expérience, des expérimentations par

lesquelles un sujet accuse ce passage « d'une logique (anamnésique) de la filiation à des pratiques (hypomnésiques) de l'alliance ».

Benjamin nommait ces expériences - de jeu, des drogues, des techniques - , « expériences de seuil ». Elles supposent une certaine géographie et le glissement d'un état à un autre. L'enfance (reconstruite, retrouvée) est le foyer où convergent ces expériences qui sont les vestiges des « rites de passage » pour Benjamin. Si la guerre moderne de 14-18 a laissé les hommes « pauvres en expérience » transmissible, il revient à l'enfant, aux multiples gestes et involutions créatrices qu'il occasionne dans ses jeux, de trouver les formes d'un avenir de l'expérience.

La suite du séminaire, et sans doute l'intervention prochaine de Bernard Stiegler nous permettra d'avancer sur l'actualité de ces questions : quand l'époque (modernité, capitalisme, société hyper-industrielle) semble toucher au désir et aux possibilités de l'expérience.