

Jacques ARÈNES

Où est passée notre réalité* ?

Les leurres du virtuel

"Tout paraissait se répéter. La réalité ressemblait à l'un de ces coffrets chinois : une infinité de boîtes contenant d'autres boîtes."(1) Le monde du virtuel se présente avec ses leurres et ses masques, et concrétise cette logique de l'expérience comme seule réalité. Dans ces jeux virtuels, proposés sur le Web(2), chacun peut rentrer en interaction avec l'autre, en créant ses propres personnages, comme les MUD (Multiple User Dungeon) issus de l'univers du jeu de rôle à la mythologie peuplée d'elfes, de gnomes, et d'épées magiques. Ces techniques d'immersion dans un univers virtuel amènent à se retrouver dans une résonance affective que Nietzsche aurait qualifiée "d'émotion dionysiaque" où l'on "agit désormais comme si l'on était vraiment entré dans un autre corps, dans un autre personnage"(3).

Ainsi, le film eXistenZ, de David Cronenberg approche la question fondamentale de la perte de la réalité. Il peint l'emboîtement des réalités informatiques virtuelles, dans lesquelles se débattent les solitudes jointes de joueurs impénitents. Une jeune femme mène le jeu. Elle est créatrice d'un jeu interactif dans lequel chacun entre en se branchant par le biais d'une sorte de cordon ombilical vivant et d'une interface - tout aussi vivante ressemblant un peu à un placenta - avec le programme lui-même. Un jeune homme Paris, vaguement amoureux, la suit, et doit s'initier - on songe à une initiation toxicomane - au monde du jeu. Il se fait lui-même percer, dans le dos, l'orifice qui permettra la communication avec la machine. Le nouvel organe douloureux et sensible est, à la fois, blessure et évocation d'un organe sexuel insolite, porteur de volupté. Dans une atmosphère régressive de demi-sommeil, et par un rituel aux allures de prise de produit psychédélique, ils plongent tous deux dans le jeu. Les univers se succèdent et s'emboîtent. Tout semble permis, puisqu'il s'agit d'un jeu. On abat ainsi un serveur de restaurant parce que la logique du jeu semble l'avoir indiqué. Les imaginaires biologique et technique s'enchevêtrent : les pistolets sont fabriqués à partir de viscères et d'os de repas asiatiques aux aspects gélatineux, et l'usine dans lequel se passe une partie de l'action semble un abattoir futuriste, ou, au contraire, une usine d'équarrissage appartenant à un passé ancien reconvertie au besoin du futur. Il s'agit de construire de la vie, de bricoler de la technique avec de la vie, de mélanger l'humain avec le reste du vivant, et le vivant avec l'informatique.

[...]Ainsi Osmose, le monde virtuel créé par l'artiste canadienne Char Davies. Un harnachement assez lourd permet de capter le moindre des gestes de l'expérimentateur qui est muni d'écrans stéréoscopiques et d'écouteurs. Les déplacements sont guidés par la respiration, comme pour les plongeurs, et le fait de se pencher en avant ou en arrière. Le voyageur d'Osmose plane alors dans l'espace intersidéral, il traverse "des couches de codes informatiques semblables à des nuages, puis des vents de mots et de phrases", et s'introduit dans un monde de tendre communion. Vous descendez vers l'étang par de profondes expirations. Vous croisez de nouveau en chemin un vol de lucioles (ou peut-être sont-ce des esprits ?) d'où émanent d'étranges sonorités de clochettes lointaines. Tournant la tête, vous les regardez s'éloigner vers la forêt tandis que vous parviennent, atténués par la distance, des échos rémanents de sonnailles célestes.(4) Le monde d'Osmose est positionné à l'opposé de l'idéologie machiste implicite de beaucoup de jeux vidéos. Sa douceur, son aspect symbiotique instillent doucement une expérience sensorielle puissante. Le fantasme sous-jacent à ce parcours initiatique suppose qu'il est possible de vraiment s'engager dans une expérience virtuelle totale, et de pouvoir produire in fine de la réalité. Et même, pourquoi pas, un jour changer d'identité complètement, devenir une

femme quand on est un homme, s'engager plus encore en faisant l'amour par monde virtuel interposé avec les capteurs et stimulateurs tactiles ad hoc.

Le philosophe Michel Henry a des mots très durs pour ce summum de la simulation de la vie qu'est l'érotique virtuelle, assimilée au mal absolu. "Mais quand plus rien ne distingue le vrai du faux, c'est une ère nouvelle qui commence, un temps dangereux. Celui du mensonge non pas épisodique et ponctuel mais systématique, permanent, efficace, ontologique, et qui ne peut être perçu comme tel. [...] Mais ce temps du mensonge qui n'est plus ne peut plus être perçu comme tel, c'est celui de la folie. Car la folie n'est rien d'autre que l'impossibilité de dissocier l'apparence de la réalité. [...] Dans la cabine érotique quand celui qui veut étreindre une femme, éprouver sa vie là où cette vie s'éprouve elle-même, en son Soi vivant, quand celui-là n'étreint que le vide, l'Absence pure, le mal radical : PERSONNE".(5) Ces propos soulèvent une question essentielle : qui peut affirmer n'avoir jamais eu cette sensation d'étreindre le vide, masque grimaçant de la mort, dans des moments d'overdose télévisuelle ou de jeux vidéo ? Les heures passées devant l'écran ont à la fois donné l'illusion du plein, de l'anesthésie béate du bain sensoriel, et plongent parfois, au bout du compte dans le vide de l'image qui n'a rien comblé. S'échapper du monde virtuel peut s'avérer difficile, et le risque est grand de ne pas revenir. Et si toute notre existence n'était que jeu ? Comme dans un gigantesque jeu d'arcades dans lequel même la mort finale faisait partie d'une simulation issue de notre désir d'expérimentation ? Et si, à l'inverse, le jeu était sérieux ? Les protagonistes d'eXistenZ échappent plusieurs fois à des situations dangereuses emboîtées les unes dans les autres. Comme des rêveurs tentant de se réveiller et, n'y arrivant pas, ils émergent à chaque fois dans une illusion nouvelle. Enfin, ils croient être arrivés à bon port et sortent du jeu. Cependant, un commando terroriste anti-jeux se manifeste et recommence le massacre. La dernière image dépeint le regard angoissé d'un joueur braqué par un pistolet qui va incessamment le descendre : "Est-ce qu'on est encore dans le jeu ?" [...]

Faire semblant d'habiter l'autre, et meilleur, univers

Douglas Copland relate, dans Génération X, le vague ennui de jeunes adultes nés dans les années 60 ou 70 et qui passent leur temps à essayer de déguerpir de la réalité sirupeuse qui leur est proposée, réalité clean et sans épaisseur du rêve américain qui s'est endormi dans la ouate. Les trois postadolescents, Dag, Claire, et le narrateur se protègent de la solitude en se racontant des histoires un peu folles, un peu destroy à perdre haleine, et en imaginant des petites provocations minables. Le plus important est pourtant de recréer la réalité pour la rendre plus présentable, moins stupidement étrangère : "C'est pour ça, nous le savons, que nous avons tout plaqué pour venir dans le désert - pour nous raconter des histoires et faire de nos vies des romans qui tiennent la route."(6)

Passer son temps à grimer la réalité, à la tagger pour lui restituer un aspect acceptable, à la violenter un peu pour la rendre un peu moins fade. Et larguer la fausse stabilité d'avant, quand on faisait semblant d'avancer en équilibre : "Nous suivions des impulsions qui nous faisaient confondre shopping et créativité, avaler des tranquillisants et croire que louer une vidéo le samedi soir était un but dans l'existence. Mais aujourd'hui que nous vivons ici dans le désert, tout va beaucoup, beaucoup mieux."(7)

Le désert, lieu projectif par excellence, contrée pouvant se peupler d'autres récits que ceux qui sont imposés par le consensus mou et angoissé. Pour que la vie soit un roman, pour qu'enfin elle soit plus réelle, on se raconte à perdre haleine. "Et nous nous raconterons nos histoires du soir sous le soleil brûlant et vibrant à côté de parcelles vides où se dresseraient à jamais, dans

des univers bifurqués, les élégantes résidences du désert de vedettes cinématographiques..."

Autre univers inventé, élégant, raffiné, coucher du soleil et dégradé de couleur, un autre univers car "[...] ici, nous ne faisons que manger un panier-repas sur une terre si nue - l'équivalent d'un blanc à la fin d'un chapitre -, une terre si vide que tout objet sur sa peau chaude et attente devient objet d'ironie. Et ici, sous le grand soleil blanc, je regarde pour finir Dag et Claire faire semblant d'habiter l'autre, et meilleur, univers."(8)

L'initiation d'une forte minorité des générations d'adolescents ou de jeunes adultes à différentes drogues illicites, procède, à mon sens, de ce questionnement de la réalité. Les années qui viennent nous diront si nous avons affaire à un phénomène qui prend encore de l'accroissement, mais il est d'ores et déjà possible d'affirmer que l'expérimentation du cannabis s'installe massivement comme une étape initiatique vécue par une partie de la jeunesse et faisant ainsi partie du paysage.(9) La consommation de cannabis est nettement plus élevée chez les 15-19 ans, qu'en 1993. Cet état de fait correspond à une tendance à l'accroissement de la consommation des substances illicites en France, au Canada et au Québec.(10) Cette période de réorganisation postérieure à l'enfance est abordée, de nos jours sur le modèle de l'expérimentation : l'identité personnelle continue à s'y construire corrélativement à l'identité sociale, et s'élabore un être ensemble principalement acquis dans la sociabilité amicale. Le modèle antérieur de l'identification - fondé sur la transmission entre génération de statuts et de valeurs quasi à l'identique - fait place à ce modèle d'expérimentation "où la définition de soi, comme le statut auquel cette définition doit correspondre, se construisent au gré de diverses expériences sociales, tout au long d'un processus itératif, fait d'essais et d'erreurs, jusqu'à parvenir à une définition de soi qui soit à la fois satisfaisante sur le plan de la self-esteem et crédible aux yeux des acteurs institutionnels."(11)

"L'individu incertain"(12), est le modèle prégnant dans les générations de jeunes adultes, dont la place n'est pas fixée a priori et qui, sur le modèle compétitif de l'entrepreneur ou du sportif doit gagner et inventer son lieu d'existence. Les substances psychoactives (les drogues licites ou illicites), deviennent aide et support de cette expérimentation de soi, notamment dans cette période de l'adolescence et de la "jeunesse", et constituent "le raccourci chimique [utilisé] pour fabriquer de l'individualité, un moyen artificiel de multiplication de soi."(13)

Multiplication de soi, moi éclaté qui élargit ainsi l'univers de la perception. Éclatement aussi des produits utilisés "cliniciens et épidémiologistes font le même constat : moins celui d'une augmentation des consommations [...] que celui de la diversité des produits et des usages (usages doux de drogues dures, usages durs de drogues douces) et de la polyconsommation."(14)

Polyconsommation qui ne concerne pas d'ailleurs seulement les produits illicites mais modifie la perception globale de la réalité. [...]

La réalité, plus horrible que la fiction ?

Sortir de la bulle devient alors parfois dangereux. Et si la réalité se révélait pire que la pire des inventions ? Philip Kindred Dick, un des maîtres de la science fiction et aussi un très grand écrivain, déjà évoqué plus haut à propos de Blade Runner, fut un grand consommateur de drogues créatrices de réalité, et en particulier de LSD. Le thème de la reconnaissance de la "vraie" réalité, et de l'emboîtement de réalités multiples foisonne dans son œuvre. Dans Le maître du haut château(15) la réalité est celle d'un monde où les Allemands et les Japonais ont gagné la seconde guerre mondiale. Les États-Unis sont devenus japonais, et l'Europe demeure

sous domination allemande. Cependant, existe quelque part un écrivain génial - le maître du haut château - qui élabore une œuvre dans laquelle les alliés ont gagné la guerre. Quelques résistants se prennent d'un fol espoir à l'idée que cette réalité, si vraie, produite par la fiction - qui est la réalité du lecteur - puisse sauver le monde de la domination fasciste. Le lecteur est saisi de vertige par le sentiment de faire partie d'une fiction d'un monde d'oppression. De plus, ce texte percute le lecteur du vingtième siècle, en cela que le monde fictionnel semble infiltré de réalité, et la réalité possède des zones dures et tangibles mais aussi des trouées de fiction, des contrées d'irréel. Rien ne demeure stable, et le sol n'est jamais complètement ferme.

Derrière tout cela, apparaît la grande question : "Pourvu que notre réalité ne soit pas un labyrinthe qui débouche sur l'horreur ?" Horreur que notre siècle a connue : le fait que ce livre de Philip Kindred Dick prenne pour postulat l'issue de la seconde guerre mondiale n'est pas neutre. L'Holocauste a sans doute fait basculer le statut de la réalité. Car cette réalité-là est quasiment impossible à imaginer, elle paraît plus irréelle qu'une fiction, inélaborable, d'où la difficulté du devoir de mémoire. Après Hiroshima, après Auschwitz, l'horreur inimaginable est toujours possible, et le néant n'est pas loin.

Dans *Au bout du labyrinthe*, un groupe d'explorateurs de l'espace affronte une réalité capricieuse, changeante, hallucinatoire. Ils se rendent compte peu à peu que cette réalité est tissée de la trame de leurs désirs. Au bout du labyrinthe, ils se réveillent et se retrouvent dans une réalité épouvantable : un vaisseau en perdition dans l'espace dont ils sont les occupants, avec comme seule distraction en attendant la mort, la possibilité, en se plongeant dans une forme de léthargie, de créer de nouveaux univers qui sont des leurres et des passe-temps. "[Dans nos rêves précédents], c'était peut-être terrible mais... au moins il y avait de l'espoir."(16)

Marc Augé, dans ses exercices d'ethno-fiction, élabore un diagnostic de notre régime de production de la fiction. Il évoque avec humour la série américaine du temps de la guerre froide nommée *Les Envahisseurs*. Ces envahisseurs venus de l'espace ont pour objectif de conquérir la planète. Ils mettent en œuvre à cette fin une entreprise de substitution progressive, par un clone de l'espace, de chacun des êtres humains. Seuls quelques détails, en particulier la forme du petit doigt, permettent de distinguer un envahisseur d'un être humain "normal". Seul David Vincent, un détective prophète a eu la révélation de cette guerre souterraine, et se heurte à l'incompréhension de l'ensemble de ses amis et de l'autorité.

Marc Augé utilise la métaphore des envahisseurs pour évoquer l'invasion des images, et plus généralement le nouveau régime de fiction de la société postmoderne, qui prend l'allure d'une colonisation d'autant plus dangereuse qu'elle prend l'apparence de la réalité. Il existe, selon lui, dans toute culture un équilibre subtil entre un imaginaire individuel, espace du rêve-éveillé - de la fantaisie éveillée selon Freud -, un imaginaire collectif lieu d'élaboration de mythes fondateurs, et un pôle de création et de fictions, de narrations et d'épopées. Auparavant ces trois pôles interagissaient. L'imaginaire collectif nourrit l'imaginaire individuel, qui en rétroaction inspire les mythes collectifs. Ainsi, certains indiens du Venezuela, quand ils reviennent de transes chamaniques, livrent des récits de la cité des dieux qui ressemblent étonnement à une Caracas transfigurée. "Une ville hypermoderne dans laquelle circulent des voitures ou des avions, silencieux, automatiques ; les biens de consommation y sont surabondants, les rues larges et éclairées, les immeubles hauts et lumineux."(17) Ces récits se nourrissent de quelques photos de journaux, de voyages rapides, effectués pour des raisons sanitaires dans la capitale, d'émissions de radio captées. Primitivement, un équilibre demeure, une richesse de circulation fonctionne ainsi entre les trois pôles de l'imaginaire.

Dans la société occidentale actuelle, les pôles de l'imaginaire seraient déséquilibrés. La fiction anonyme envahit tout, et l'auteur disparaît. L'imaginaire collectif, quant à lui est complètement écrasé, rabattu sur la fiction, et tous les mythes de toutes les cultures sont relativisés dans la même bienveillance fictionnelle. Aucune histoire fondatrice à laquelle toute une génération puisse croire. La production fictionnelle se révèle une mère archaïque nourrissant anonymement tous ses enfants.

Un imaginaire sans sujet

Même dans la sphère de la musique, la virtualisation fait aussi son chemin. La musique virtuelle - numérisée - ne possède pas, ainsi que l'image virtuelle, d'équivalent physique, elle se déploie dans l'infini des séquences numériques. La musique techno se développe ainsi autour d'un pot commun de musiques numérisées dans lequel l'enregistrement n'existe plus. "Chaque acteur du collectif prélève de la matière sonore sur un flux en circulation dans un vaste réseau technosocial. Cette matière est mélangée, arrangée, transformée, puis réinjectée sous forme de pièce "originale" au flot de musique numérique en circulation."(18) Plus de créateur, plus d'interprétation, mais des événements produits par des communautés parfois éphémères de musiciens, ou de DJs.(19) Une forme d'intelligence collective, et en même temps de culture très personnelle se met en place. "La cyberculture est fractale.(20) Chacun de ses sous-ensembles laisse apparaître une forme semblable à celle de sa configuration globale."

La fictionnalisation atteint le reportage télévisuel, dont certains, bidonnés, pour être plus vrais que natures, sont joués avec de vrais acteurs. À l'opposé, la fiction prend elle-même des allures de reportage, comme cette littérature "coup de poing" présentée dans certaines collections littéraires pour adolescents où est, par exemple, présentée une journée dans la vie d'un "toxico" avec overdose en direct... Il ne s'agit pas de copier le réel, mais de le transformer. La fiction se propose d'ailleurs de nous faire vivre cette transformation, "entreprise relativement légère lorsqu'elle se contente de diffuser une musique d'ambiance dans un supermarché ou dans les couloirs du métro de Barcelone (donnant ainsi de temps à autre au promeneur le sentiment de marcher à grand pas, sur il ne sait quel écran, vers la conclusion heureuse du film en Technicolor), elle se fait plus ambitieuse quand elle entreprend de modéliser selon ses critères les formes de la ville." Comme ce projet, confié à Disney Corporation, de l'aménagement d'une zone de loisir au cœur de Central Parc, à New York, "sorte d'immense container qui comprendra cent appartements et sera couvert par dix écrans, un par étage, et une multitude d'affiches lumineuses. Mais le plus remarquable dans ce projet, c'est qu'il installe en pleine ville, comme une composante normale de celle-ci, le monde de Superman - lui-même conçu initialement comme une imitation de la ville, une fiction dans la ville fictive."

Jeux de miroirs, où les fictions se renvoient l'une à l'autre, où le monde se pare d'une nouvelle réalité entièrement créée. Bien entendu, et cela n'est pas nouveau, toute réalité est en partie fantasmée, hallucinée. Le débat se situe, pour ce qui concerne les hallucinations et les fictions modernes, sur la possibilité même de partager un monde commun, ou, au contraire, de s'installer dans une bulle imaginaire autarcique. L'imaginaire peut être fécond, s'il se nourrit et nourrit une dimension collective, toujours présente dans la démarche freudienne, s'il s'ouvre à un espace symbolique cher aux structuralistes, s'il ne devient pas enfermant. Le praticien du rêve-éveillé en psychanalyse que je suis est attentif aux ouvertures et aux fermetures de l'imaginaire. Telle personne semblera disposer de ressources imaginaires assez riches, et ne pourra enclencher un véritable partage à propos de cet imaginaire. Débuter un rêve-éveillé en séance s'avère alors problématique. Parfois le clivage entre la fiction et l'imaginaire personnels d'un côté et l'univers social de l'autre, est tellement important, qu'il est impossible de

communiquer à l'autre cet imaginaire. L'imaginaire au sens large - je pourrais dire le monde sensoriel des images et des sons, des sensations en général - se déploie parfois comme un bain amniotique dans lequel l'adolescent, ou l'adulte restent plongés, comme en perfusion. Il s'agit alors d'un imaginaire prothétique. Prenons l'exemple de la très familière intégration de la quotidienne télévision dans nos habitudes journalières. "Pour beaucoup, elle est le principe organisateur du temps, chaque jour, chaque semaine, chaque année. Comme toute liturgie, elle annonce les offices de la semaine." Elle rend le service d'une forme de religion domestique avec ses dieux personnels et pourtant partagés. Elle comble un vide, et occupe curieusement le terrain, au point que ce terrain donne le vertige quand il n'est plus occupé.

Et de nouveau la mort

Cette plongée dans le labyrinthe fictionnel se joue aussi contre l'angoisse du vide, et surtout celle de la mort. Selon l'historien Carlo Ginzburg, l'expérience de la mort est "la matrice de tous les récits possibles". Comme la Shéhérazade des Mille et une nuit qui élabore des récits à l'infini car elle sait que quand elle s'arrêtera, le roi la fera exécuter "Par Allah, je ne la tuerai pas avant d'avoir entendu la fin de l'Histoire." Contrairement à l'affirmation de Freud, je pense que l'inconscient contient des représentations de la mort, et des idées autour du néant et du non-être. Le refoulement social massif de la question de la mort a lancé notre monde dans cette course fictionnelle pour fuir le néant. Les néo-réalités prolifèrent et, pendant ce temps là, la question du corps, du corps vieillissant, du corps voué à la mort et à la putréfaction est escamotée. Dans J'ai horreur de l'amour (1997), la réalisatrice Laurence Ferreira Barbosa narre l'été d'une jeune femme médecin dans un Paris déserté. Elle s'affronte à des soucis basculant constamment de la comédie à la tragédie dans une curieuse ambiance d'étrangeté ou d'irréalité. Le spectateur ne connaît pas le sentiment de cette jeune femme grave et souriante qui semble s'éprendre d'un acteur hypocondriaque, dont elle découvre peu à peu l'étendue du délire. Mais elle découvre plus sûrement son attirance passionnée pour une jeune sidéen délicat et attentionné. Entre le vrai malade et le faux, le spectateur se demande quel est le plus à plaindre, d'autant plus que celui qui meurt à la fin du film est le malade mental, alors que le sidéen semble très vivant et désireux de vivre. Deux spectres animent la pellicule : la mort et la solitude ; et la mort elle-même secrète la troublante irréalité dans laquelle se meurt la jeune médecin. Les vivants, parfois comme des pantins, souvent comme des enfants graves demeurent sans mot face à cette question. Laurent, le jeune sidéen : "Je me demande ce que je dois faire pour accueillir la mort... On ne nous l'a pas appris. Comment accueillir la mort ? Vous pensez que c'est le médecin qui va l'accueillir à ma place ? Dans le temps qui me reste, je ne sais pas ce que je dois faire. Le mieux c'est le pari de Dieu, il y a des jours où ça marche..."

Les retrouvailles avec le réel sont parfois souhaitées dans une anxiété fiévreuse. Elles sont souvent concomitantes avec la réconciliation avec notre finitude, avec l'acceptation du corps vieillissant, du réel de la mort, comme Anne, à la fin de son analyse : "Avant, je fonctionnais à côté, je fonctionnais comme un enfant. Avec des valeurs qui n'étaient pas réelles. J'étais dans la toute puissance et je n'avais plus de repères. Je ne connaissais pas non plus l'idée de la mort. J'avais tout ce côté artificiel. Mais j'aimais bien ce jeu, et je savais au fond de moi que ce n'était pas la bonne solution. Le réveil a été douloureux. Maintenant je suis plus proche des autres, plus dans la réalité, mais en même temps je m'écoute plus moi-même. Je m'éloigne de mes fantasmes, et c'est comme si je voyais plus de choses. Cela a une incidence très concrète ; mon champ de vision s'élargit, et je regarde plus haut quand je me promène dans la rue : avant, je regardais par terre, maintenant je me surprends à repérer des détails sur le toit des immeubles".

* Extraits de La recherche de soi, Desclée de Brouwer, Paris, 2000.

- (1) Paul Auster, L'invention de la solitude, op. cit., p. 145.
- (2) Le World Wide Web est une partie de l'Internet, comme le courrier électronique en est une autre.
- (3) La naissance de la tragédie, Paris, Gallimard, 1949, p. 61.
- (4) Pierre Lévy, Cyberculture, rapport au conseil de l'Europe, Paris, Odile Jacob, 1997, p. 46.
- (5) C'est moi la vérité, Paris, Seuil, 1996, p. 343-344.
- (6) Génération X, Paris, 10/18, Robert Laffont, 1993, p. 18.
- (7) Ibid., p. 23.
- (8) Ibid., p. 28.
- (9) Jacques Arènes, Marie-Pierre Janvrin, François Baudier, Baromètre Santé Jeunes 97/98, Vanves, CFES, 1998.
- (10) Marie Choquet, Pierre-André Michaud, Jean-Yves Frappier, " Les adolescents et leur santé : repères épidémiologiques. ", In La santé des adolescents. Approches, soins, prévention, Lausanne : Payot ; Paris : Doin, Montréal : Presses de l'Université de Montréal, 1997, p. 65-80.
- (11) Olivier Galland, " Qu'est-ce que la jeunesse ? ", in L'allongement de la jeunesse, Cavalli A. et Galland O. Actes Sud, 1993, p. 37.
- (12) Alain Ehrenberg, L'individu incertain, op. cit., p. 351.
- (13) Ibid., p. 37.
- (14) Ibid., p. 132.
- (15) Paris, J'ai Lu, 1996.
- (16) Le livre de Poche, 1972, p. 213.
- (17) La guerre des rêves, op. cit., p. 35.
- (18) Pierre Lévy, " Le son de la cyberculture ", in Cyberculture, op. cit., p.169.
- (19) Disc Jockeys
- (20) En mathématiques, les formes fractales locales ont la même structure que l'ensemble.
- (21) La guerre des rêves, op. cit., p. 171.
- (22) Le rêve-éveillé est un " outil ", utilisé en psychanalyse pour laisser venir la libre association autour d'images intérieures.
- (23) Le sabbat des sorcières, Paris, Gallimard, 1992.