

Le monde à l'image de l'homme

Un monde à terre, un monde fatigué, un monde usé mais un monde ressuscité ! Un monde prit entre plusieurs feux (du terrorisme à la crise sanitaire), entre plusieurs temps (de celui de la vie à celui de la technologie), les pieds enchaînés dans un passé illusoire mais le regard tout entier, tourné vers l'avenir, vers son devenir. Un Monde qui ne cesse de se regarder dans le miroir en quête d'une identité liquide, à jamais vacillante, à jamais définie... en quête permanente d'auteurs. Le Monde est à lui seul l'incarnation des vicissitudes de notre société contemporaine en pleines métamorphoses identitaires, pris dans un tourbillon technologique et dans les mirages de la virtualité, s'interrogeant sur ce que c'est qu'être humain à l'heure où la machine semble prendre tous les pouvoirs. Qu'est-ce que signifie encore « être humain » quand on s'adresse à des robots dotés d'une IA ? Qu'est-ce que le beau, le vrai, le bien, quand on passe la moitié de sa journée à exister dans un écran, à se réinventer dans des images factices ?

Pour autant, être technophobe ne servirait à rien, car on sait très bien qu'en terme de découvertes technoscientifiques, on « ne fait jamais machine arrière » et ce n'est pas dans un rejet ou une dénonciation de la technique inscrite au creuset de notre vie qu'il faut se tourner, mais plutôt vers une nouvelle définition de l'homme métamorphosé ou transformé par ses usages numériques. C'est donc bien une quête identitaire qui se joue. Et du résultat de cette quête dépendra notre avenir, car nul avenir n'est envisageable sans la connaissance du passé.

Aussi, nous faut-il revenir à l'antique oracle delphique : gnothi seauton (connais-toi toi-même) et nous tourner vers le Monde : connais-toi toi-même Monde ; et nous tourner vers nous-même : connais-toi toi-même homme du XXI^e siècle. C'est de la réponse à cette question que dépend tout avenir.

Vingt-deux arcanes du tarot (jeu apparu en Italie dès le XV^e siècle) totalement réinventées, reflètent cet ancrage dans la tradition. Mais un jeu gravé sur des miroirs (réalisé sur de l'aluminium poli) qui invitent le spectateur à une double expérience : il s'interroge sur son identité et en même temps sur son avenir : en entrant dans l'œuvre (qui est installé comme une salle de théâtre où la magie opère), le spectateur est invité à toucher des pièces de puzzle assemblées en un grand mur. Ces différentes pièces composent une musique et, par l'effet d'un algorithme, elles renvoient à un

choix d'arcanes : ça y est ! le tarot est tiré. Le spectateur se trouve alors au centre d'un demi-cercle composé par ces cartes-miroir, comme s'il se trouve au cœur de lui-même, un centre duquel advient une nouvelle naissance (comme une nouvelle identité). Le tirage lui est alors révélé, ainsi qu'aux autres témoins qui observent cette scène. Un oracle lui est révélé, imprimé sur une feuille, c'est le résultat de son tirage comme ce qu'on peut trouver sur des fortune cookies.

Cette mise en scène est donc une métaphore de notre société contemporaine où l'homme devient tout-puissant, se fait l'étalon-mètre de toute chose, selon le bon mot de Protagoras et où tout mystère, toute mystique se trouve anéantie par le pouvoir de la technique. Mais, est-ce que l'identité est réductible à un algorithme ? Est-ce que l'avenir est prédictible par une machine ? Avons-nous épuisé tous les mystères qui encerclent la vie et l'humanité ? Est-ce que le Monde a dit son dernier mot ?

Elsa Godart

Philosophe, psychanalyste,

Directrice de recherche à l'université Gustave-Eiffel