

TIMOTHY LEARY

TIMOTHY LEARY

TECHNIQUES DU CHAOS

« Il semble évident depuis plusieurs milliers d'années que la nature intrinsèque de l'univers est une complexité extrême, un désordre inexplicable, une splendeur confuse et mystérieuse connue sous le nom de Chaos...

La théorie du chaos permet de prendre conscience de la tâche qui est la nôtre : comprendre, apprécier et glorifier la nature merveilleuse de l'univers tout entier, y compris le paradoxe délirant de notre cerveau. »

Disparu en 1996, Timothy Leary est surtout connu pour avoir été le chantre du LSD, mais il a été l'un des penseurs les plus originaux de l'Amérique contemporaine.

Traduit de l'anglais (États-Unis) par Lise-Éliane Pomier et Lamia Darragi

N° 22

Couverture : Pascal - Dessins : Pierre Dreyer

L'ESPRIT FRAPPEUR

10 F - ISBN : 2-84405-044-1



10 FRANCS

TIMOTHY LEARY • TECHNIQUES DU CHAOS

TECHNIQUES DU CHAOS



L'ESPRIT FRAPPEUR

Timothy Leary

**TECHNIQUES
DU CHAOS**

L'ESPRIT FRAPPEUR



L'Esprit frappeur n° 22

Timothy Leary
Techniques du Chaos



Les textes et illustrations proposés dans cette édition sont extraits de
Chaos et cyberculture paru aux éditions du Lézard en 1996.

© 1994 Timothy Leary

© 1996, NSP, pour la traduction française

© 1998, L'Esprit Frappeur (NSP) pour la présente édition

ISBN : 2-84405-044-1

SOMMAIRE

Cybernétique : les techniques du Chaos	
Ordinateurs et liberté...	5
Les sauts quantiques, votre Macintosh, et vous...	13
Contre-cultures	
Le cyberpunk, pilote du réel...	29
Les cultures électroniques...	43
Le cybersexe	
Vous avez dit aphrodisiaque?	55
L'érotisme numérique...	73





CAROLYN FERRIS

CYBERNÉTIQUE : LES TECHNIQUES DU CHAOS

Ordinateurs & liberté

IL FUT UN TEMPS... l'information était entreposée dans des unités centrales onéreuses appelées « livres enlumines » (des Bibles pour la plupart) et jalousement gardées dans le palais d'un duc ou d'un évêque. Seules pouvaient y accéder des personnes autorisées, des hackers retirés du monde appelés « moines ». Puis, en 1456, Johannes Gutenberg invente une machine de la plus grande importance : la presse à caractères mobiles. Ce système de traitement de l'information pouvait produire à la chaîne un article peu coûteux et portable qui s'est rapidement introduit dans les foyers : le Livre Personnel.

L'ordinateur a connu cette même situation sociopolitique. Jalousement gardées par des prêtres-techniciens privilégiés, les unités centrales qui régissaient la société étaient l'apanage des gouvernements et des grandes entreprises. Le citoyen moyen, soudain jeté dans l'illettrisme électronique et l'impuissance numérique, s'est bien sûr senti menacé.



Le monopole de l'unité centrale



Mon premier contact avec les ordinateurs remonte à 1950. J'étais alors directeur du service de recherche psychologique à la Kaiser Foundation. En accord avec les principes de la psychologie humaniste, notre objectif était de libérer l'individu du joug des médecins, des spécialistes, des institutions et des interprétations diagnostico-thématiques. Nous avons donc posé aux sujets bon nombre de questions appelant des réponses par oui ou non avant de leur remettre le résultat des questionnaires sous forme de profils et d'indices.

Fondées sur des informations tangibles plutôt que sur des catégories interprétatives, nos recherches se prêtaient à merveille à l'analyse informatique. Régulièrement, nous transmettions d'énormes quantités de données à la salle des ordinateurs de la Kaiser Foundation, où d'énigmatiques techniciens convertissaient nos chiffres en indices. Les ordinateurs étaient donc utiles mais distants et guère accessibles. Je m'en méfiais parce que je les considérais comme des machines qui ne feraient qu'accroître la dépendance des individus par rapport aux experts.

En 1960, je suis devenu directeur du programme de recherches sur les drogues psychédéliques, à Harvard. Le but de cette entreprise était également humaniste. Il s'agissait d'apprendre aux gens à s'administrer des drogues psychotropes afin de libérer leur psyché sans l'aide des médecins ou des institutions. Nous avons aussi recours

aux ordinateurs pour répertorier les réponses aux questionnaires sur les expériences sous influence, mais je ne voyais aucun moyen de mettre ce pouvoir impressionnant à la portée des individus. Aujourd'hui, je sais que nos recherches sur les psychédéliques et la contre-culture de la drogue elle-même préparaient le terrain à l'ère du PC. C'est effectivement un brillant spécialiste du LSD, John Lilly, qui, en 1972, a écrit *Programming and Meta-Programming in the Human Bio-Computer*, une thèse sur le cerveau en tant que système de traitement de l'information. En désamorçant provisoirement les circuits de protection de l'esprit, les psychédéliques donnent un aperçu du fonctionnement chaotique du cerveau. Je veux parler de l'extraordinaire accélération des images, de la détérioration des perceptions analogiques, de la multiplication des programmes cérébraux incohérents.

Les sept millions d'Américains ayant fait l'expérience des capacités potentielles du cerveau grâce au LSD ont sûrement préparé la voie à la société de l'informatique. Ce n'est pas un hasard si le mot « LSD » est apparu deux fois dans l'article du magazine *Time* consacré à Steve Jobs, car c'est lui et Stephen Wozniak qui ont donné naissance à une nouvelle culture en connectant le cerveau au PC.

De l'émancipation



L'invention du PC est aussi importante que la naissance de l'imprimerie. Tout comme le Livre Personnel a assuré la transition entre la société

féodale et l'ère industrielle, l'ordinateur a permis à l'individu de survivre et d'évoluer dans l'ère de l'information. Afin de franchir cette étape déroutante et angoissante, il est nécessaire de faire un retour en arrière et d'examiner la mutation enclenchée par Gutenberg. La religion était à l'époque le ciment de la société féodale. Il ne faut donc pas s'étonner si les premiers Livres Personnels étaient des Bibles. Une fois le marché religieux saturé, les chefs d'entreprise se sont demandé ce qu'ils pourraient bien faire d'autre avec ce nouveau produit. Sont donc apparus les ouvrages de grammaire et les livres traitant des jeux. Il est amusant de remarquer que le deuxième livre imprimé en anglais avec pour sujet les échecs – jeu qui, avec ses cavaliers, ses fous, ses rois et ses reines était devenu le Pac Man de la société féodale. La transition que nous vivons actuellement suit le même déroulement. Puisque l'argent est le ciment de l'ère industrielle, les premières bibles informatiques ont été, quoi de plus normal, des tableurs. Vinrent ensuite les traitements de texte et les jeux.

L'histoire de l'évolution de l'homme est celle de l'innovation technologique. Les machines onéreuses nécessitant de grands efforts collectifs pour fonctionner deviennent généralement un outil de répression sociale brandi par l'État. Les clochers. Les galères. Les canons. Les tanks. Mais les outils qui peuvent être possédés et utilisés à l'échelle individuelle entraînent inévitablement des révolutions démocratiques. La dague de bronze. L'arbalète. La

montre de gousset. L'automobile. C'est le concept de l'émanicipation par l'autonomie. « Le pouvoir au peuple » signifie en fait que les gens disposent de technologies personnelles. DIY. Do it yourself.

Évolution/révolution



Le graphisme numérique est en train de tisser un lien entre le cerveau et l'ordinateur. Dans son évolution physiologique, notre corps a noué des relations symbiotiques avec des nuées de bactéries indispensables à notre survie. De la même manière, notre cerveau crée des liens de symbiose neuro-électronique avec l'ordinateur. Il est important à ce stade de distinguer symbiose et accoutumance. Notre corps peut s'accoutumer à certaines molécules, comme celles de l'héroïne, par exemple, et notre cerveau peut s'accoutumer à des signaux électriques – ceux émis par la télé. Comme nous l'avons signalé, le corps humain a aussi besoin de vivre en symbiose avec certains organismes unicellulaires. À ce stade de l'évolution humaine, de plus en plus de personnes établissent des relations interactives de dépendance réciproque avec leur micro. Et à un moment donné, l'individu devient « accro » et incapable de vivre sans l'échange continu de signaux électriques entre son CP (cerveau personnel) et son PC. Les implications politiques sont intéressantes. Dans un avenir proche, plus de vingt millions d'Américains utiliseront leur ordinateur pour établir des contacts interactifs avec

d'autres habitants du cyberspace. Ces individus disposeront d'une intelligence qualitativement différente de celle des utilisateurs de formes statiques de traitement de la pensée. Aux États-Unis, cette différence creuse déjà un fossé entre les générations, c'est-à-dire entre les espèces. Après Gutenberg, les Livres Personnels ont généré un niveau de raisonnement individuel qui a métamorphosé la société. Une transformation encore plus radicale de l'intelligence humaine aura lieu lorsque les nouveaux appareils numériques permettront aux individus de communiquer entre eux sans limites ni frontières.

La fin de l'innocence ?



Nous nous trouvons indubitablement à un de ces tournants génétiques que l'histoire des primates a si souvent connus. Les membres de l'espèce humaine qui vivront en symbiose avec l'ordinateur se distingueront par une très grande intelligence et se rassembleront en des lieux où l'accès aux logiciels de traitement de l'information sera encouragé.

De nouvelles associations d'individus reliés par ordinateur verront sûrement le jour. Des réseaux encourageront les échanges libres et rapides d'informations. Les périphériques évolueront, passant du clavier actuellement martyrisé à l'interaction neurophysiologique. Le maître mot est, bien sûr, « interaction ». Les logiciels interactifs ont un pouvoir grisant parce qu'ils déposèdent de leurs privilèges

les professionnels de l'information qui prospéraient durant l'ère industrielle. À cette époque, les guildes, les syndicats et les associations monopolisaient jalousement le flot de l'information. Aujourd'hui, éducateurs, enseignants, professeurs, consultants, psychothérapeutes, bibliothécaires, dirigeants, journalistes, éditorialistes, écrivains, syndicats et médecins sont tous menacés.

Prédire l'émergence de sociétés post-industrielles très diverses n'a rien d'abracadabrant. L'alphabétisation sera presque universelle aux États-Unis et dans les démocraties occidentales. Les autres nations du monde, en particulier les pays totalitaires, seront peuplées d'analphabètes de l'électronique, selon la volonté de leurs gouvernements. Actuellement, au moins la moitié des États membres des Nations unies interdisent ou limitent l'équipement personnel en matériel informatique. Et mieux ils discerneront les conséquences entraînées par la possession d'un PC, plus ils imposeront de lois restrictives. Si nous tenons à notre liberté, nous devons faire en sorte que le droit de posséder du matériel informatique soit aussi inaliénable que la liberté d'expression garantie par la Constitution.



Les sauts quantiques, votre Macintosh, et vous

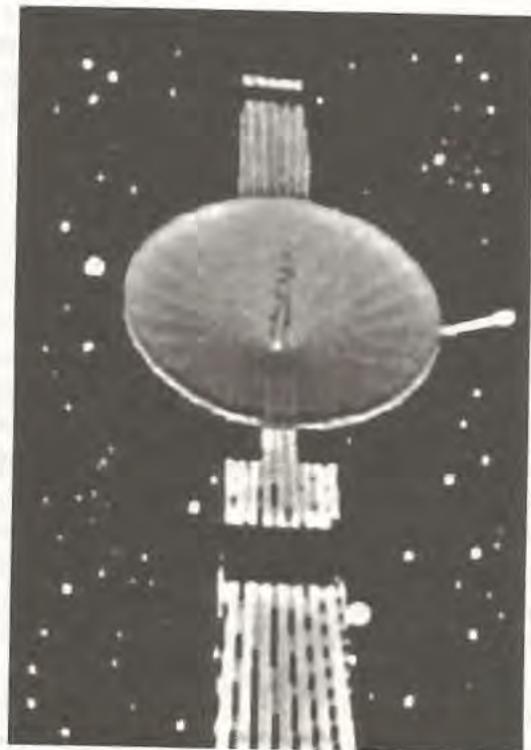
CRAIE : roche sédimentaire calcaire, blanchâtre et tendre composée en majorité de coquilles de foraminifères.

QUANTUM : quantité d'une chose; unité d'énergie indivisible; particule caractérisant les interactions fondamentales d'un type particulier.

SAUT QUANTIQUE : tout changement soudain ou pas en avant, en particulier dans le domaine de la connaissance ou de l'information.

CHAOS : état premier de l'univers et du cerveau humain.

ORDINATEUR PERSONNEL : machine numérique philosophique permettant à l'individu de communiquer à l'époque de l'information quantique.



ANDY FRITH

L'univers convivial des bits et des octets



La réalité tangible est écrite en BASIC. Telle est la grande découverte philosophique du XX^e siècle, faite par des spécialistes de physique nucléaire et quantique vers 1900. Il semble que nous habitons un univers composé d'un petit nombre de particules de matière et d'information qui tourbillonnent en nuées chaotiques et qui, parfois, s'assemblent en configurations temporaires géométriquement logiques.

Impliquant des concepts aussi immuables que la masse, la force, l'impulsion et l'inertie, le tout uni dans un manichéisme opposant le bien au mal, la gravité à la légèreté, l'entropie à l'évolution, l'univers newtonien a produit des notions aussi pieuses que la conservation de l'énergie. Ce monde à la General Motors, si fiable, terne et prévisible,

s'est vu transformé par Einstein et Planck en des écrans quantiques chatoyants et numériques.

En 1989, nous évoluons dans une réalité dont Niels Bohr et Werner Heisenberg ne pouvaient que rêver et que Marshall McLuhan a prédite. L'univers qu'ils décrivent dans leurs équations psychédélicques est une super unité centrale constellée de processeurs ayant des sous-programmes et de la ROM temporaire, des macros appelées galaxies ou étoiles, des minis désignées par le terme « planètes », des micros nommés organismes, des métamicros connus sous le nom de molécules, atomes ou particules et, enfin, des micros baptisés Macintosh. Il est donc logique que le grand défi technologique du XX^e siècle ait été de produire un appareil peu coûteux qui rendrait « convivial » notre univers chaotique, qui nous permettrait de numériser, archiver, traiter et reproduire les sous-programmes qui constituent nos réalités personnelles. Murmurez le mot Einstein, posez délicatement la main sur votre souris et faites-lui une caresse empreinte d'admiration. Votre modeste, loyal et dévoué Mac est une star de l'évolution ! C'est peut-être même un progrès aussi important que la main devenue préhensile, le passage de la levrette à la position du missionnaire, la création de la Ford Model-T, l'invention de l'imprimerie ! Il vous intègre à une espèce nouvelle – post-industrielle, post-biologique, post-humaine – parce que votre humble VM (Volks-Mac) vous permet de penser et d'agir en termes de déplacements d'électrons. Il vous donne la possibilité de surfer sur l'océan

chaotique post-newtonien, de penser et de communiquer dans la *lingua franca* de l'univers, le dialecte binaire des galaxies et des atomes. La lumière.

La physique quantique met au point un appareil philosophique



La suite d'événements qui nous a élevés à ce nouveau statut génétique d'*Homo sapiens electronicus* a été mise en branle au début du siècle. Les physiciens ont de tout temps été chargés de classer la nature de la réalité. Ce sont donc Einstein, Planck, Heisenberg, Bohr et bien d'autres qui ont compris que les unités d'énergie ou de matière étaient des particules subatomiques virevoltant en formations de probabilités off-on, 0-1, yin-yang en révolution constante.

Einstein et les spécialistes de la physique quantique ont numérisé notre univers, réduit nos réalités solides en milliers de pixels. Au début, personne ne comprenait ce qu'ils racontaient. Ils présentaient leurs théories inquiétantes sous forme d'équations complexes écrites à la craie sur un tableau noir. Ces grands physiciens pensaient et communiquaient par l'intermédiaire d'un outil néolithique : le bâton de craie. Le paradoxe est le suivant : Einstein et ses brillants collègues ne pouvaient pas expérimenter, manipuler ou communiquer à un niveau électronique et quantique. D'une certaine manière, c'étaient des savants idiots, capables de produire des équations sur le chaos et la relativité mais pas d'entretenir des cyberrelations avec

d'autres personnes. Imaginez Max Planck, avec sa craie comme moyen de communication, devant un jeu d'arcade! Il comprendrait tout de suite que les *bips* de Centipede et les *blings* de Space Invaders reproduisent le mouvement des particules qu'il essayait de représenter sur son tableau noir.

Pensez un peu à l'adaptation qui s'impose, aux migraines. L'univers décrit par Einstein et ses collègues est inconnu et terrifiant. Chaotique. La physique des quanta est carrément un trip sous acide! Elle pose comme principe un univers hallucinatoire digne d'*Alice au Pays des merveilles* où tout se transforme en permanence. Comme l'ont dit Heisenberg et Jimi Hendrix, « rien n'est plus certain que l'incertitude ». La matière, c'est de l'énergie. L'énergie, c'est de la matière à différents stades d'accélération. Les particules se dissolvent en ondes. Il n'y a ni haut ni bas dans un film quadri-dimensionnel. Tout dépend de votre position, c'est-à-dire de votre approche des mondes réels de la théorie du chaos.

En 1910, l'appareil que l'on appelle « Univers » n'était pas convivial et il n'existait aucun manuel de l'utilisateur. Il n'est pas étonnant que superstition et sentiment d'impuissance aient régné. Les enfants du monde mécanique et solide du début du siècle ne pouvaient pas plus comprendre Einstein que la reine Victoria léviter ou les poissons lire et écrire en anglais. Rien de plus normal. Les évêques catholiques et les théologiens abstinents qui ont deviné combien les idées d'Einstein étaient perturbantes et révolutionnaires l'ont qualifié de démoniaque et d'immoral. Rétrospec-

tivement, on comprend que les soixante-quinze premières années de notre siècle ont servi à préparer, entraîner et initier les êtres humains à penser, à agir et à communiquer en langage quantique, numérique. La tradition veut que cette tâche soit confiée aux professionnels de la communication à l'échelle tribale : les artistes, les fantaisistes, les acteurs. Lorsque les philosophes grecs ont imaginé les notions d'humanisme, d'individualité et de liberté, ce sont les peintres et les sculpteurs athéniens qui en ont produit les logos commerciaux, les statues de Vénus aux courbes généreuses, du malicieux Mercure et des autres dieux libidineux et nus de l'Olympe.

Quand le monothéisme chrétien et musulman, féodal et contraire à la nature humaine a pris le relais, ce sont les moines « exaltés » et les peintres qui ont produit l'art commercial du Moyen Âge. Dieu, représenté comme un roi barbu enveloppé dans des mètres de tissu. Des Vierges, des Saints sanguinolents, des Christ sur la croix, tous cloués aux murs et souffrant le martyr. Ces logos publicitaires étaient bien sûr indispensables pour persuader les serfs de se soumettre au Seigneur Tout-Puissant. Il est certain qu'on ne peut pas diriger un royaume ou un empire avec des évêques, des papes, des cardinaux, des abbés et des chanceliers de l'Échiquier se baladant allégrement les fesses à l'air comme les panthéistes athéniens. Quant à la Renaissance, période de renouveau de l'humanisme, elle a préparé les Européens à l'ère industrielle. Lorsque Gutenberg a inventé

la presse à caractères mobiles, il a fallu encourager les individus à lire et à écrire et les initier au « Do it yourself » !

Et hop, les vêtements ont disparu ! Michel-Ange a érigé dans le jardin principal de Florence la statue d'un David nu comme un ver. Pourquoi David ? Parce que c'est le jeune punk qui a tenu tête à Goliath, le Rambo tueur à gages embauché par les Philistins. Grâce à cette perspective historique, on constate que le XX^e siècle (1900-1994) a donné lieu à plusieurs mouvements artistiques, littéraires et musicaux ayant tous le même objectif : enlever les vêtements et les uniformes ; dissoudre notre foi aveugle dans les structures statiques ; détruire l'inflexibilité de la culture industrielle ; nous préparer à faire face aux paradoxes, aux états de conscience modifiés, aux définitions multidimensionnelles de la nature ; rendre notre réalité quantique confortable, vivable, agréable ; nous habituer aux électrons qui se promènent sur nos moniteurs. La radio. Le télégraphe. La télévision. L'ordinateur.

L'art numérique ! DIY !



L'art moderne a engendré diverses écoles qui ont représenté la réalité de manière subjective et relativiste. Les impressionnistes ont eu recours à des points de couleur et à des touches aléatoires, transformant la matière en une réflexion d'ondes lumineuses. Quant à Seurat et aux pointillistes, ils sont allés jusqu'à peindre en pixels.

L'expressionnisme nous a donné une réalité quantique presque entièrement spontanée. Do it yourself ! Les cubistes ont représenté des objets banals sous différents angles de vue pour faire ressortir la structure géométrique sous-jacente de la matière, illustrant ainsi les nouvelles sciences physiques. Le dadaïsme et le collage ont fractionné la réalité en bits et en octets. Pour ce qui est du surréalisme, il a produit une fausse réalité, lisse comme du plastique, que Sony devait ensuite perfectionner. À Tokyo, j'ai entendu des anthropologues électroniques affirmer que « Persistance de la mémoire » de Dali (tableau représentant des montres qui fondent) était à l'origine de la culture japonaise moderne qui – personne n'osera le nier – est éminemment surréaliste. Le pop art, la publicité et le design industriel eurent tôt fait de reprendre ces expériences avant-gardistes et DIY de l'esthétisme. La société apprenait alors à vivre avec les perspectives changeantes des pixels évoquant l'univers prédit par les équations des physiciens. Aujourd'hui, Coca-Cola a pour logo une image de synthèse représentant la tête de Max Headroom, ce qui prouve que les États-Unis se sont parfaitement adaptés à l'univers des quanta.

La LAO ou littérature assistée par ordinateur



La littérature anglaise a connu les mêmes tendances. La prochaine fois que vous utiliserez votre Mac, témoignez votre gratitude à Emerson, Stein, Yeats, Pound, Huxley, Beckett, Orwell, Burroughs, Gysin – ils ont

tous contribué aux réformes sociales, politiques et religieuses, ils ont favorisé la subjectivité et la reprogrammation innovatrice des réalités chaotiques.

C'est à James Joyce que nous devons l'œuvre littéraire la plus influente de cette période. Dans *Ulysse* et *Finnegans Wake*, il a décomposé la structure grammaticale du langage en octets de pensée. Joyce n'était pas seulement un écrivain, c'était aussi un traitement de texte, un proto-hacker qui réduisait les idées à des unités fondamentales avant de les grouper en combinaisons illimitées. Il a programmé la réalité en utilisant son propre Basic, une linguistique quantique qui lui a permis d'assembler des pensées en motifs répétitifs et contrapuntiques. (Le fait d'être à moitié aveugle et complètement dyslexique l'a sûrement aidé.)

Imaginez ce que Joyce aurait pu créer avec MS Word, un logiciel graphique sur CD-Rom ou une base de données moderne ! En fait, il est inutile d'essayer – il s'est très bien sorti d'affaire en utilisant son propre « cerviciel ».

Le jazz



L'interprétation pré-informatique la plus efficace de l'art numéro-quantique allait se traduire par des ondes sonores spontanées, cool, subjectives et improvisées produites par un petit groupe de musiciens noirs. Le jazz a miné les valeurs linéaires et les styles non interactifs de l'ère industrielle qui exigeait régularité, fiabilité, prévisibilité et conformité.

L'improvisation et l'individualité syncopée n'ont pas leur place sur une chaîne de montage newtonienne; si nous sommes entrés dans l'ère quantique post-industrielle en dansant le boogie, c'est grâce aux Afro-Américains qui n'ont jamais entièrement adhéré à la culture industrielle. Inutile de préciser que les moralisateurs ont d'instinct qualifié le jazz de mouvement chaotique, dépravé et vaguement blasphématoire.

La radio



L'invention de l'appareil électronique convivial appelé « radio » a été le facteur déterminant qui a assuré la transition entre la société industrielle et l'ère de l'information quantique. La radiodiffusion est la transmission de signaux audibles sous forme d'ondes électromagnétiques. Elle nous donne la possibilité de conditionner et de transmettre des idées sous forme numérique.

Le gouvernement, l'armée et les entreprises ont été les premiers utilisateurs de la radio, mais en une génération, la Radio Personnelle a permis aux individus de se mettre à l'écoute de diverses réalités.

En apprenant à sélectionner les stations radio, John Smith a fait un premier pas vers l'ère de l'information. Dès 1936, Amos 'n' Andy et le swing préparaient l'être humain à la magie de la communication électro-quantique ainsi qu'au bourrage de crâne orchestré par les politiciens.

La réalité apparaît sur les écrans



L'étape suivante a été décisive. Les raies de lumière traversant le celluloïd ont projeté sur les écrans des images plus vraies que nature et produit des réalités nouvelles qui ont transformé la pensée et la communication de manière radicale. Les informaticiens ont aussi fait un grand pas en avant lorsqu'ils ont décidé d'afficher les données sur des écrans, au détriment du papier imprimé. Et c'est le film muet qui a rendu possible cette innovation. Ce n'est probablement pas un hasard si, dans les années 80, IBM a choisi de mettre en scène l'adorable, l'irrésistible Charlot dans ses publicités.

La prochaine fois que vous poserez votre regard halluciné sur votre moniteur allumé, dédiez une pensée à Charlie Chaplin. C'est lui qui, le premier, a habitué notre espèce aux images, aux impulsions électriques, à la réalité quantique prenant vie sur nos écrans.

Les électrons s'installent dans nos foyers



La Deuxième Guerre mondiale a été le premier conflit high-tech mené sur les écrans électroniques des radars et des sonars. La victoire des alliés a été possible en grande partie grâce à Alan Turing, père de l'intelligence artificielle, qui a utilisé des ordinateurs préhistoriques pour décoder les messages secrets des Allemands. Dès la fin de la guerre, ces nouvelles technologies sont devenues accessibles aux civils. Une génération

d'accros de la télé ne peut tout simplement pas comprendre à quel point la psychologie humaine a été modifiée par le tube cathodique.

L'Américain moyen passe plus de temps à regarder la télé qu'à pratiquer une quelconque activité sociale. Les pixels qui dansent sur l'écran représentent sa réalité centrale. Il passe plus de temps à regarder passivement des électrons qu'à contempler les gens qu'il aime, à consulter un livre ou à examiner tout autre aspect de la réalité matérielle. Ça, c'est de la métaphysique appliquée! La réalité électronique est plus réelle que le monde physique! C'est un grand progrès de l'évolution, comparable à notre passage de l'océan au rivage, quand la terre et l'air sont soudain devenus plus réels que l'eau aux anciens poissons que nous sommes.

Television et passivité



La première génération d'enfants de la télé a produit une nation de « vidiots » : des amibes passives étalées devant l'écran nourricier et se gavant d'informations numériques. De gigantesques réseaux contrôlaient les ondes, diffusant des publicités et des messages politiques. Les témoins perspicaces ont compris que la société cauchemardesque dépeinte par Orwell était trop optimiste. Dans 1984, l'État totalitaire utilise la télévision pour épier les citoyens. Ce qui arrive actuellement est pire : les citoyens s'alignent docilement et volontaire-

ment devant la boîte à endoctrinement et ils se délectent des messages et des images servis en technicolor par *Newspeak*. Prophète visionnaire, Marshall McLuhan a bien appréhendé la situation. Il a dit : « Le médium constitue le message. » La pourriture transmise par l'écran n'a aucune importance. Cela ne peut que changer et s'améliorer. Le point essentiel est que les individus reçoivent des signaux par l'intermédiaire de l'écran. McLuhan savait que les technologies électroniques allaient créer un nouveau langage global quand le moment viendrait, c'est-à-dire quand la société serait prête à franchir le pas, à faire le saut quantique.

Ordinateur et passivité



De la même façon, les premiers utilisateurs d'ordinateurs n'ont pas compris la nature de la révolution quantique. Les dirigeants n'ont vu dans l'ordinateur qu'une *Invaluable Business Machine* [Inestimable Machine à Fric (IBM)] qui permettait simplement d'améliorer le rendement en remplaçant le travail manuel. Et nous autres, comprenant dans les années 60 que l'ordinateur donnerait au pouvoir les moyens de mieux nous manipuler et nous contrôler, avons craint et exécré l'informatique.

Influencés par un instinct paranoïaque de préservation, certains sociologues ont même insinué que cette phobie de la communication électronique, touchant des millions de

lecteurs cultivés et libéraux, avait été délibérément provoquée par les *Counter Intelligence Authorities* [Autorités de l'Anti-Intelligence (CIA)], désireuses de préserver leur mainmise sur l'individu en cultivant largement l'illettrisme électronique.

L'histoire se complique lorsque des pionniers appartenant à la contre-culture montrent le bout de leur nez. Adiant la perspicacité et l'audace des beats, hippies, acidheads, rockers, hackers, cyberpunks et autres visionnaires de l'électronique, ils ont assailli Silicon Valley et mis au point l'Ordinateur Personnel. L'ère de l'information est née en 1976, non pas dans une ville industrielle polluée comme Bethlehem, Pennsylvanie, mais dans une humble étable (garage) de l'ensoleillée et postindustrielle Silicon Valley. Le PC a été inventé par deux barbus aux cheveux longs, Saint Stephen le Majeur et Saint Steven le Mineur. Et afin de filer cette métaphore biblique, l'enfant prodige a été baptisé Apple, comme le fruit de l'arbre de la Connaissance ! Car la pomme est à la source du péché originel commis par Ève, à savoir penser par elle-même !

Le PC a déclenché une série de conflits dans l'éternelle rivalité socio-politique entre le pouvoir de l'État et la liberté de pensée de l'individu. Éperonnés par des cow-boys de l'info comme Socrate et Platon, les PC athéniens n'ont-ils pas repoussé les unités centrales des Spartes et des Perses ? Et la presse à caractères mobiles n'a-t-elle pas contribué à renverser le pouvoir théocratique de la papauté

et à disséminer la Déclaration d'Indépendance? Le degré de liberté au sein d'une nation n'est-il pas mesuré par le pourcentage d'individus possédant un PC?

Le rôle de l'homme libre dans l'ère informatique



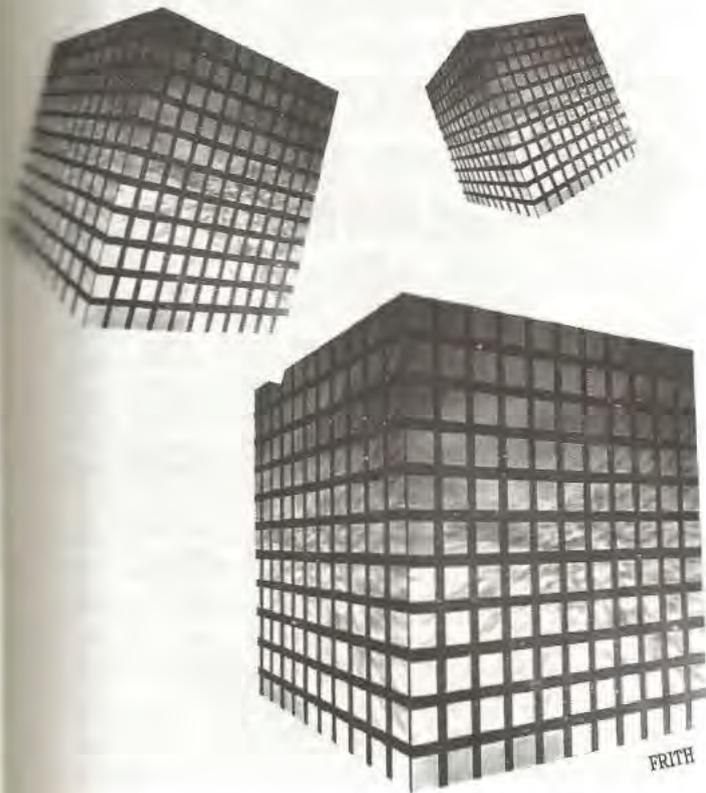
Ceux qui aiment à penser par eux-mêmes (appelons-les « hommes libres ») considèrent les ordinateurs comme des machines à penser. Le terme « machine » englobe tout appareil que les individus utilisent chez eux dans un but ludique, éducatif ou pratique. Quelles sont les applications d'une machine à penser? L'enrichissement personnel? L'acquisition de connaissances? Les contacts interactifs entre amis? Les jeux de réflexion? La gymnastique mentale? Les loisirs intelligents?

Non, l'homme libre ne met pas son esprit au service de l'État soviétique ou de l'*International Bureaucracy Machine*TM. Il fait tout simplement ce qui plaît à sa sensibilité d'Américain. Dans l'ancienne civilisation industrielle, nous étions des travailleurs; dans l'ère de l'information, nous sommes des hommes libres. Et plus nous accroîtrons notre liberté, mieux nous communiquerons.

Les possesseurs de PC sont en train de découvrir que le cerveau :

- est l'organe suprême du plaisir et de la conscience;
- représente cent milliards de circuits intégrés dont le seul rêve est d'être initialisés, lancés, stimulés et programmés;

- attend patiemment l'apparition de logiciels qui fassent honneur à son formidable potentiel et qui lui permettent des liaisons inter-réseaux avec d'autres cerveaux.



Les avatars du cyberpunk



Les cyberpunks tirent profit de toutes les données disponibles pour penser par eux-mêmes. Vous savez bien qui ils sont. À tous les stades de l'histoire, on peut citer des noms, ou des légendes qui ont pour héros des individus obstinés, inventifs, qui n'hésitent pas à explorer des mondes futurs, à découvrir des informations inédites, et à proposer à leurs congénères de les guider vers la prochaine étape.

À l'évidence, les aventuriers de notre temps combinent au courage et à la curiosité une confiance illimitée en eux-mêmes. Il semble que ces trois caractéristiques soient indispensables pour quiconque prétend se poser en guide de l'espèce, autrement dit en philosophe de la contre-culture. Le prototype du cyberpunk, dans la civilisation antique du monde occidental, c'est Prométhée, ce visionnaire de la technologie qui a « subtilisé » le feu aux dieux pour le donner aux hommes. Prométhée a également transmis aux membres de son fonds génétique un certain nombre de sciences et de techniques. Selon la version officielle de la légende, le personnage a été banni hors de sa tribu et condamné à être torturé jusqu'à la mort pour avoir divulgué des secrets interdits. Selon une autre version (officieuse) du mythe, Prométhée (alias le Joueur de flûte) a utilisé ses talents pour quitter le navire communautaire avant le naufrage, emmenant avec lui quelques élus parmi les plus doués. Dans le Nouveau Monde, la figure de substitution

de Prométhée est le Quetzalcoatl, dieu de la Végétation, mage high-tech qui a donné aux hommes la culture du maïs, le calendrier, la sculpture érotique, la flûte indienne, les arts et les sciences. Il fut banni par le « gouverneur » de l'époque, divinité de la guerre, qui avait pour nom Tezcatlipoca.

Les hommes de la race des cybers sont désignés par de charmants vocables tels que réfractaires, non-conformistes, indépendants, francs-tireurs, fauteurs de trouble, insurgés, fantaisistes, excentriques, iconoclastes, idéalistes, solitaires ou Monsieur Je-sais-tout. Avant Gorbatchev, les Soviétiques les traitaient de voyous. Les organisations religieuses les ont toujours appelés hérétiques. Les bureaucrates les qualifient de dissidents, de traîtres, ou pire encore. Naguère, même les gens les plus sensés les considéraient comme des fous. Rien n'empêche de les voir autrement : intelligents, créatifs, entreprenants, imaginatifs, audacieux, ingénieux, inventifs, talentueux, brillants... Dans les sociétés tribale, féodale et industrielle qui se sont succédé, les impératifs logiques de la survie du groupe étaient le conformisme et la dépendance. Pour être un « bon serf », ou un « bon vassal », il fallait être obéissant. Un bon ouvrier, ou un bon patron, devait être fiable. On n'acceptait de laisser la parole aux non-conformistes que lorsque la conjoncture, en général pour contrer la concurrence, exigeait changement ou innovation. Dans la cyberculture du XXI^e siècle, toute entière tournée vers l'information et la communication, la créativité et la prééminence de l'esprit deviendront

primordiales. Le monde sera dynamique, complexe et diversifié, trop étroitement impliqué dans les immédiatetés de la communication quantique moderne pour permettre l'immobilisme intellectuel ou la dépendance morale. Les « gentils », dans la société cybernétique, sont les gens intelligents qui savent penser par eux-mêmes. Ceux qui posent problème, au contraire, sont ceux qui ne savent qu'obéir, qui ne contestent jamais l'autorité, qui n'ont pour objectif que de protéger leur tranquillité, qui préfèrent le compromis au raisonnement personnel. Les Japonais qui réfléchissent, s'inquiètent du fait que leur culture de soumission a besoin d'une pensée « ronin », maintenant que la génération d'après-guerre prend les choses en main.

Cyberpunk chez les Soviétiques



La nouvelle génération de Soviétiques, après la dernière guerre, a compris qu'il lui fallait changer de tactique pour affronter l'âge de l'information.

Sous Gorbatchev, la bureaucratie s'est assouplie, et ce nouvel espace de liberté a permis l'éclosion d'une certaine pensée dissidente, innovante. Aleksander Yakolev, membre du Politburo et stratège de la glasnost, décrit la réforme en ces termes : « Fondamentalement, nous parlons de gouvernement personnel. Nous arrivons à un tournant de la civilisation : les citoyens deviennent capables de se gouverner eux-mêmes et de porter un jugement sur ceux qui possèdent la connaissance et le pouvoir. Si nous parlons

de gouvernement ou de profit personnels, d'autonomie, d'auto-ceci ou d'auto-cela, ce n'est pas un hasard. Il s'agit bel et bien de décentraliser le pouvoir. »

Le cyberpunk, le pilote dont la pensée est claire et créative et qui sait utiliser les capacités de son cerveau aussi bien que les outils numériques, est le nouveau héros des temps modernes : Homo sapiens sapiens cyberneticus.

L'origine du mot « cyber »



Le terme cybernétique vient du mot grec *kubernētēs*, qui signifie « pilote ». L'étymologie grecque est très significative, dans la mesure où elle reflète une tradition socratique et platonicienne d'indépendance et d'individualisme, issue selon toute vraisemblance de facteurs géographiques. Les fières petites cités grecques, protégées de l'invasion des peuples d'Asie par des massifs montagneux, occupaient pour la plupart des presqu'îles ouvertes sur la Méditerranée.

Les Grecs de l'Antiquité étaient des marins hardis et pleins de ressource. Naviguer sur les Sept Mers sans cartes et sans instruments les obligeait à faire marcher leur cerveau. C'est sans doute cette périlleuse liberté sur les mers qui a conduit cette race de navigateurs à défendre, une fois à terre, les valeurs de la démocratie et de la liberté d'expression et de pensée. Les cyberpunks d'Athènes, autrement dit les pilotes, prenaient leurs décisions tout seuls. Pour les mêmes raisons, l'humanisme des religions hellé-

niques met l'accent sur la liberté, la joie païenne, la célébration de la vie et la pensée spéculative. Il est intéressant de comparer les religions polythéistes de la Grèce antique à l'austère moralité du judaïsme monothéiste, aux polarités dogmatiques arabo-persanes et à l'autorité impériale de la culture romano-chrétienne.

Le concept de gouverneur chez les Romains



Du mot grec *kubernetés*, on est passé au latin *gubernator*. Or, le verbe *gubernare* signifie contrôler les actes ou les comportements, diriger, exercer le pouvoir souverain, régler, contraindre, bref, gouverner. Le concept des Romains nous amène bien loin de la notion grecque de « pilote ».

On remarquera que le verbe anglais *to steer*, tenir le gouvernail, vient du mot latin *stare*, se tenir, qui a donné en français toute une famille de mots folichons tels que station, statique, statistiques, stable, statue, institut, état, prostitution, restitution ou constitution.

Les pilotes cyberpunks remplacent les contrôleurs gouvernementaux



Le mot cybernétique a été forgé en 1948 par Norbert Weiner, qui a écrit ceci : « Nous avons décidé d'appeler cybernétique – formé sur un mot grec qui signifie timonier (*sic*) – le champ de la théorie du contrôle et de la communication, qu'il s'agisse de la machine

ou de l'animal. » Le terme a été redéfini depuis comme « l'étude du processus de commande et de communication chez les êtres vivants, dans les machines, et les systèmes sociologiques et économiques » (*Petit Larousse*). Le « cybernéticien » est un spécialiste de cette science. Une interprétation plus inquiétante définit la cybernétique comme « l'étude des mécanismes de commande des êtres humains et leur remplacement par des systèmes mécaniques ou électroniques ».

On notera la façon dont Weiner et les philologues romains ont corrompu le sens de « cyber ». Le mot grec « pilote », celui qui montre la voie, est devenu « gouverneur », « directeur », celui qui gouverne, qui dirige. C'est le barreur, le timonier, qui choisit et maintient le cap à notre place.

Nous allons de nouveau libérer ce joli mot, lui rendre sa signification « poétique » c'est-à-dire créatrice, en faire le symbole de l'organisation autonome, aussi bien pour des systèmes de dimensions et de nature variables que pour des êtres humains, des sociétés et des atomes.

Un droit de naissance imprescriptible, la maîtrise du langage



Les distinctions de sens entre les étymons grec et latin sont significatives des cultures dans lesquelles ils ont pu fonctionner. En France, la philosophie a récemment insisté sur les rapports entre la sémiotique du langage et le comportement individuel et social. Les travaux de Michel Foucault, en particulier,

portent sur « l'archéologie du savoir », sur l'évolution et le rôle de la langue. Orwell, Wittgenstein et McLuhan sont du même avis. Supprimer les moyens d'exprimer son opposition revient à supprimer la notion même d'opposition. « Quand on ne sait pas parler, force est de se taire. »

À la lumière de cette interprétation, la différence entre le mot grec « pilote » et le mot latin « gouverneur » apparaît comme une manipulation sémantique très significative, et la souplesse garantie par l'ordinateur numérique aux représentations symboliques devient une étonnante promesse de liberté.

**Sommes-nous des « pilotes » plein d'ingéniosité
ou bien des « contrôleurs » consciencieux ?**



Le mot « gouvernétique » renvoie à une attitude de soumission à l'autorité. Les pilotes, ceux qui naviguent sur les Sept Mers ou dans le ciel, doivent constamment adapter leur course aux circonstances extérieures. Ils sont obligés de tenir compte en permanence d'une foule d'informations en retour qui provoquent la réaction adéquate. Dynamiques. En éveil. Vivants.

Le timonier, au contraire, se contente d'obéir aux ordres. Les Romains, ne l'oublions pas, étaient des bâtisseurs, des constructeurs de route, des administrateurs. Il fallait bien des gens pour conduire les galères et les chars. Les imposantes légions romaines avaient besoin d'être encadrées. Le concept hellénique du navigateur libre et solitaire était

un îlot d'humanisme sur un océan de totalitarisme forcené. À l'orient (le passé), on trouvait des royaumes autoritaires et centralisés. Les gouverneurs successifs de l'Iran, depuis le roi de Perse Cyrus jusqu'au shah et aux ayatollahs des temps modernes, constituent un parfait exemple de cette tendance. De l'autre côté, vers ce que nous appellerons l'occident (l'avenir), les Grecs se trouvaient face à un concept extrêmement pesant intitulé Empire romain. Les souverains et les papes du Saint Empire n'ont pas manqué d'illustrer à leur tour le stade ultime du contrôle institutionnel. La présence d'une main ferme sur le cabestan signifie stabilité, continuité, permanence. Maintenir le cap. La créativité, l'imagination et le changement ne sont pas habituellement encouragés.

Le cyberpunk, pilote de l'espèce



Le terme cybernaute nous permet de remonter aux origines et de rendre aux plus compétents le rôle de « pilote » au vrai sens du terme. Le mot, de même que cyberpunk, de connotation plus moderne, renvoie à la personnalisation (et donc à la popularisation) des technologies de la connaissance et de l'information et à la revalorisation de la pensée individuelle.

D'après McLuhan et Foucault, lorsqu'on change le langage, on change la société. À leur exemple, je suggère que le terme cybernaute désigne un nouvel idéal pour l'espèce humaine, et un nouvel ordre social. « Cyberpunk »,

on en conviendra, est d'utilisation plus délicate. Comme toutes les innovations linguistiques, il doit être manié avec une certaine dose d'humour. C'est un jalon, une minigrenade signifiante jetée par-dessus les barricades du langage pour désigner, peut-être temporairement, les individus astucieux et brillants qui récupèrent les technologies du savoir au profit de leurs objectifs, de leur plaisir ou de leurs intérêts et de leur développement personnel.

Les cyberpunks, ce sont les imaginatifs, les écrivains inventifs, les peintres novateurs, les réalisateurs à risque, les compositeurs iconoclastes, les comédiens sans complexes, les artistes expressionnistes, les scientifiques sans tabous, les technocréatifs, les hackers raffinés, les adeptes de Prolog, les dissidents cognitifs, les magiciens de la vidéo, les pilotes des neurones, les explorateurs multimédia, tous les chevaliers sans peur et sans reproche qui s'aventurent dans des domaines de pensée inédits ou mal connus. Les contre-cultures sont parfois tolérées par les princes qui nous gouvernent. Il arrive, à force d'insolence mesurée et de patience tranquille, qu'elles contaminent les institutions de leur originalité. Mais elles ne sont pas considérées par le pouvoir autrement que comme des phénomènes intérimaires. Le plus souvent, elles sont frappées d'interdiction.

La légende du ronin

Le ronin est une figure métaphorique fondée sur un mot japonais qui signifie « samouraï sans maître ». Dès le VIII^e siècle, le mot était traduit par « celui qui part » et désignait les gens qui abandonnaient leur caste ou leur fonction désignée, le samouraï qui quittait le service de son seigneur féodal pour mener seul sa destinée.

L'Occident présente des exemples tout à fait comparables. L'origine du terme free lance remonte au temps des Croisades, époque où un grand nombre de chevaliers se sont trouvés séparés de leur seigneur. Restés fidèles au code de la chevalerie, ils n'en devenaient pas moins des « lances libres », des lances à louer.

Les grands espaces de l'Ouest américain étaient propices au phénomène ronin. « Maverick », dérivé d'un mot texan qui signifie « bœuf non marqué », désigne un aventurier sans attaches et sans autre loi que la sienne.

Mot de passe : PPTMCA

War Games est un signal quantique, un film sur la technologie des ordinateurs et sur l'évolution de l'humanité, qui illustre et condamne la récupération abusive des moyens de la connaissance par le pouvoir en place. C'est un hymne à l'indépen-



dance et au talent des cyberpunks qui font marcher leur intelligence et qui n'hésitent pas à innover à l'intérieur d'un système statique. Le capitaine, avec l'aide de sa femme, utilise des méthodes high-tech pour cultiver des plantes interdites neuro-actives. Il prend seul une décision qui fait capoter la troisième Guerre mondiale. Il suit par deux fois le mot d'ordre codé des cyberpunks, PPTMCA : *Pense Par Toi-Même, Conteste l'Autorité*.

Le cyberkid incarné par Matthew Broderick n'est pas moins courageux, acharné, créatif et brillant que son aîné. Lorsqu'il apparaît pour la première fois à l'écran, il est en train de se mesurer avec brio à un jeu vidéo. C'est un enfant du siècle électronique. En retard en classe, il se trouve confronté aux manifestations classiques de l'autorité : le professeur punit et humilie ce nouveau Tom Sawyer et l'envoie dans le bureau du proviseur. C'est là que le gamin astucieux découvre le code d'accès aux fichiers de l'école. De retour chez lui, il entre dans le système grâce à son PC et modifie – en mieux – les notes qui figurent sur son livret scolaire. PPTMCA. À un moment crucial de l'intrigue, il court à la bibliothèque pour faire des recherches sur un physicien, parcourir des journaux scientifiques et visionner des microfilms, non pas pour obéir au système, mais pour mener à bien la quête de son propre Graal. On notera aussi les nouvelles implications qui se posent en matière d'éthique et de légalité. Ni le capitaine ni le jeune homme ne commettent un acte de violence physique ou un vol de biens

matériels. Le capitaine traite des données informatiques et prend une décision personnelle. Le jeune garçon interprété par Matthew réorganise des électrons stockés dans une puce. Ils cherchent à être libres, et non à exercer un pouvoir sur d'autres.

Le cyberpunk comme modèle pour le XXI^e siècle



La tradition de l'individu, homme ou femme, qui pense par lui-même remonte à la nuit des temps. Notre étiquette même, *Homo sapiens*, ne signifie-t-elle pas que notre spécificité est précisément la connaissance ? Notre rôle est de penser, en latin *computare*. D'où l'on peut déduire que les divers stades qui ont précédé notre époque moderne n'étaient que des phases larvaires, préparatoires. Après la phase insectoïde de soumission au fonds génétique, la chrysalide s'est ouverte sur un être humain capable de penser par lui-même. Aujourd'hui, à l'âge de l'information, sommes-nous prêts à assumer la fonction pour laquelle nous sommes faits ?





ANDY FRITH

Les cultures électroniques



Il faut oser le mot, et que chacun, ami ou ennemi, en soit conscient, nous sommes en train de passer le flambeau à une nouvelle génération. (J.F.Kennedy, discours d'investiture, 1960.) Pour la toute première fois, à l'occasion de cette déclaration passionnée, le chef d'une super-puissance ou d'un empire utilisait ce maître-mot : *génération*. J.F.K. venait d'inventer, au sens propre, une nouvelle espèce. Les rédacteurs du discours, qui ont suggéré au président, en 1960, cette image olympique du « flambeau », avaient-ils deviné ce qui allait se passer ? Avaient-ils compris que les deux décennies suivantes aboutiraient, pour la première fois dans l'Histoire, à une prise de pouvoir économique et politique par la « culture des jeunes » ?

Dans les années 50, les enfants du baby-boom étaient occupés à tourner les boutons d'un nouveau générateur de réalité électronique, appelé télévision [...]. Ils passaient en général un maximum de temps à la maison, sous la surveillance attentive de leurs parents, qui avaient soigneusement potassé l'ouvrage du Docteur Benjamin Spock, *Common Sense Guide to Child Care (Bien élever son enfant)*.

La phrase-clé de la théorie de Spock (nous autres parents considérons son livre comme la Bible) était celle-ci : « Traitez vos enfants comme des personnes. » Cette bombe pacifique a explosé au bon moment, à l'heure où le pays connaissait l'euphorie et la prospérité de l'après-

guerre. Le Plan Marshall attribuait des milliards de dollars au programme d'aide à nos anciens ennemis. Au lieu de les accabler, nous nous offrons le luxe de les traiter comme des brebis égarées devenues des bandits, et de les remettre dans le droit chemin. Nous leur tendions la main, pour les encourager à reconquérir la confiance qu'ils avaient perdue. Les disciples de Spock ont été les premiers parents à honorer et à servir leurs enfants, à les aider à gagner leur indépendance à leurs dépens. Impossible de sous-estimer l'importance de cet événement. Les baby-boomers constituent la première génération de consommateurs électroniques. Avant même leur dixième année, ils avaient entraîné leur cerveau à traiter plus de réalités par minute que leurs grands-parents ne pouvaient en gérer en un an.

L'importance de la culture familiale

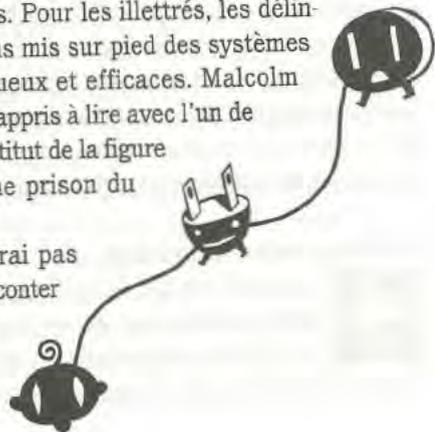


L'apparition de la télévision en noir et blanc, en 1950, marque l'avènement de la culture électronique. Soudain, les êtres humains se voyaient offrir les outils et les moyens nécessaires pour faire marcher leur cerveau et reprogrammer leur esprit. La situation est celle-ci : les circuits du langage sont imprimés chez l'enfant entre 3 et 8 ans. Les moyens de communication présents au foyer ne peuvent pas manquer de formater le cerveau de ces enfants. Les linguistes et les psychologues (Noam Chomsky, Piaget) ont démontré que les structures du langage étaient définitivement acquises pendant cette

brève période de vulnérabilité. Ce qui signifie que les vecteurs domestiques disponibles formatent une fois pour toutes les circuits de la pensée (*i.e.* le cerveau gauche). Le re-formatage ne peut intervenir que selon un schéma capable de reproduire la « culture familiale ». Si les parents ne lisent pas, s'il n'y a pas de livres, de revues ou de journaux dans la maison, les enfants souffrent d'un grave handicap lorsqu'ils entrent (parfois à reculons) dans l'enseignement secondaire. La plupart des professeurs compétents ont d'ailleurs bien compris le problème et s'efforcent de rendre la classe accueillante et sympa.

On comprend bien aussi les implications de ces carences lorsqu'il s'agit de reformater (en cas d'apprentissage tardif de la lecture, par exemple). Les groupes ou les personnes qui souhaitent changer sont obligés de recourir à des vecteurs différents. Pour les illettrés, les délinquants, nous avons mis sur pied des systèmes de soutien affectueux et efficaces. Malcolm X, par exemple, a appris à lire avec l'un de ses gardiens, substitut de la figure du père, dans une prison du Massachusetts.

Je ne vous ferai pas l'injure de vous raconter la suite!



Les étapes de la civilisation



Lorsque je passe en revue mes soixante-dix ans et plus de bons et loyaux services envers ma charge de Promoteur du Changement et de Rapporteur de l'Évolution, une constatation aveuglante me vient à l'esprit. L'espèce humaine, au cours des sept dernières décennies, a appris à surfer sur les vagues encéphaliques de manière plus large, plus rapide et plus complexe qu'elle ne l'avait fait pendant vingt-cinq millénaires. Combien de générations (tribales) entre l'apparition de l'art pariétal et les fresques monumentales des grandes dynasties pharaoniques (3 200 avant J.-C.)? Environ 1 500. Combien de générations (féodales) entre les pyramides et la cathédrale Notre-Dame, la peinture à l'huile et la vulgarisation du livre? Environ 320. Combien de générations entre le premier livre imprimé en série (le premier médium domestique) et la radio, le téléphone, l'électrophone, le cinéma des années 50? Environ 23. Combien de générations entre les débuts passifs de la télévision en noir et blanc et la multiplication des chaînes, l'invention du multimédia et de l'ordinateur interactif? 3.

Le nouveau concept de génération



Chacune des générations qui ont suivi l'année 1950 équivaut à une ère ou à une période entières de l'Histoire conforme à l'ordre ancien. Chacune d'elles a acquis des outils d'expression et de communication

plus performants que la précédente. Pour la première fois, nous sommes à même de comprendre les mécanismes de l'évolution en matière de langage et de technologie. L'évolution du cerveau humain a finalement atteint son rythme optimum. Les outils changent si vite que tous les quinze ou vingt ans, la nouvelle génération constitue une nouvelle espèce. Chaque étape de la culture de l'humanité définit l'évolution de ses principes invariants en ce qui concerne le langage et les vecteurs de la connaissance. Ces langages et ces vecteurs font que la culture peut rester passive et immuable, ou au contraire évoluer activement.

Les cultures statiques s'abritent derrière des structures linguistiques intégrées, qui s'opposent au changement comme autant de boucliers d'acier. Leur langue véhiculaire n'est qu'une répétition des mêmes schémas et des mêmes formules apprises par cœur. Elles glorifient la mort comme une étape vers la vie éternelle, séjour idyllique dans des communautés bien closes appelées paradis. Pas question non plus que la langue se laisse envahir, infester, bâtar-diser par d'autres langues.

Pour illustrer l'importance du langage dans la solidarité culturelle, deux exemples me viennent à l'esprit. Celui de la *fatwa* lancée par des ayatollahs iraniens avec une prime de 5 millions de dollars sur la « tête » de l'écrivain Salman Rushdie, qui avait eu le front d'employer quelques mots tabous dans un roman publié dans la lointaine Angleterre. Ou encore celui de ces chrétiens extrémistes

qui prétendaient imposer le créationnisme dans des écoles subventionnées par les impôts publics.

Les cultures ne sont susceptibles d'évoluer que lorsque leur langage possède les caractéristiques suivantes :

1. Décourager la répétition et le par-cœur.
2. Stimuler le changement et le progrès par le biais de l'humour, de la contre-culture irrespectueuse, du chaos...
3. Encourager le métissage avec d'autres langues et d'autres cultures.

Les langages féodaux n'avaient ni de mots, ni de graphiques encourageants, tolérants ou même mentionnant l'idée d'évolution durant la vie terrestre. Le Dieu mâle tout-puissant crée et contrôle. Le ciel est la destination. Le chaos, la complexité sont diabolisés, tabous. Les concepteurs techno-mécaniques de l'âge industriel (1500-1950) publièrent des textes, des manuels et des guides définissant l'évolution en termes d'une lutte pour le pouvoir de type Newton-Darwin-Gordon Liddy : la lutte pour la vie au bénéfice du plus brutal et par le livre.

L'âge de l'information (1950-2010)



À l'âge de l'information, l'évolution se définit en termes de capacités cérébrales :

- La capacité de faire marcher son cerveau
- La capacité de reformater et de reformuler ses propres circuits cérébraux

- La capacité de recevoir, de traiter et d'envoyer des messages à la vitesse de la lumière
- La capacité de communiquer en mode multimédia ; d'inventer des dictionnaires et des grammaires audio-graphiques

En 1995, le réseau domestique d'appareils multimédia bon marché, dans la plupart des foyers, unira l'ordinateur, la télévision, le magnétoscope, le fax, le lecteur de CD, le téléphone, etc. en un vaste complexe numérique domestique. Les capacités du cerveau n'ont guère changé d'un siècle à l'autre pendant toute la durée de la civilisation féodale. À l'âge industriel, des machines comme le téléphone ou la radio ont mis plusieurs décennies à concerner monsieur Tout-le-Monde. Mais l'explosion des capacités cérébrales oblige à scinder la culture électronique des années 40 à 95 en dates de naissance par plusieurs générations distinctes.

Panorama des cultures et des contre-cultures électroniques



Sachant que les capacités du cerveau augmentent de façon exponentielle, nous pouvons situer avec précision la date de naissance des cultures post-mécaniques. Les Américains qui avaient à peu près trois ans en 1950 sont les primitifs de la culture électronique. Dès l'enfance, ils se sont assis devant la télé, et ils ont appris à se servir d'un écran. Appelons-les « Ike-a-raison-Demande-à-Beaver ». Il arrive aussi que l'on désigne leurs parents par le mot « conformiste ».

Ils étaient contents. Mais ils n'étaient pas gais. Leur existence tristounette réclamait forcément un antidote – la contre-culture qui survient traditionnellement au moment de la brève révélation socio/sexuelle communément appelée adolescence.

Les Beats! Les Hipsters! Les rebelles! Ils fumaient de l'herbe et méprisaient les drogues dures. Ils fustigeaient la télévision. Ils étaient honteusement cultivés. Ils écrivaient une poésie novatrice et de la prose poétique, et vouaient un culte fervent au jazz hyper-branché afro-américain. Ils expérimentaient une sexualité sans tabou. Il est important de savoir que les Beats appartiennent à une génération antérieure à celle des Beavers.

Dans les années 40, alors que les premiers avaient entre 3 et 8 ans, ils n'avaient à leur disposition que la radio, le cinéma, les disques, les livres.

Les baby-boomers (ils étaient 76 millions), ceux qui suivaient avec application les mésaventures de Bcaver, sont devenus un peu plus tard les hippies des années 60. Des consommateurs aisés, confiants, honteusement gâtés, qui passaient leur temps avec les moyens du bord, radio et télévision, à militer avec Bob Dylan ou à planer avec les Beatles, ne pas écouter les chansons de papa et à régler la luminosité de leur télé couleur.

La génération Nintendo des années 80 constitue les premiers pionniers des cybernautes. Ils ont été les premiers à zapper à travers le miroir d'Alice, et à modifier les schémas

électroniques, de l'autre côté de l'écran. Ils vont évoluer dans le cyberspace, l'environnement électronique du XXI^e siècle.

La folie millénariste (l'arrivée du chaos)



Les quinze prochaines années incontrôlables (1995-2010) seront marquées par l'explosion de ce nouveau pouvoir du cerveau. Les derniers vestiges de nos vieux systèmes centralisés issus des civilisations féodales et industrielles sont en train de s'écrouler. Le XXI^e siècle verra fleurir une nouvelle culture à l'échelle mondiale, un univers peuplé de nouvelles espèces respectueuses de l'individualité, de la complexité et des possibilités de l'homme, des êtres immortels capables de communiquer à la vitesse de la lumière et d'inventer les moyens de leur réanimation.



ÉVOLUTION DES CONTRE-CULTURES

Beatniks

(1950 - 1965)

HUMEUR :

Calmé, comptant sur les autres.

ÉROTISME-ESTHÉTIQUE :

Artiste, cultivé, dans le vent, intéressé par la poésie, les drogues, le jazz.

ATTITUDE :

Sarcastique, cynique.

TECHNIQUE MENTALE :

Technique peu développée mais explorateurs psychédéliques primitifs.

POINT DE VUE

INTELLECTUEL :

Bien informé, sceptique, astucieux.

QUOTIENT HUMAIN :

Tolérant racialement et sur les droits des homosexuels mais souvent machiste.

POLITIQUE :

Bohème, contre les pouvoirs établis.

VUE COSMIQUE :

Pessimisme romantique, cosmologie bouddhiste.

Hippies

(1965 - 1975)

HUMEUR :

Béate.

ÉROTISME-ESTHÉTIQUE :

Terre à terre, excité sexuellement, axé sur l'amour libre, cannabis, LSD, acide.

ATTITUDE :

Pacifique, idéaliste.

TECHNIQUE MENTALE :

Psychédélique mais contre la haute technologie.

POINT DE VUE

INTELLECTUEL :

Croit tout savoir, anti-intellectuel.

QUOTIENT HUMAIN :

Machiste, parfois sexiste mais socialement tolérant et ayant la vision du village global.

POLITIQUE :

Sans classe sociale, irrévérencieux, passif, activiste à l'occasion.

VUE COSMIQUE :

Accepte la nature chaotique de l'univers mais à travers la passivité hindoue, non scientifique, enclin à l'occulte, intuitif.

ÉVOLUTION DES CONTRE-CULTURES

Cyberpunks

(1975 - 1990)

HUMEUR :

Mélancolique, dans le vent mais flegmatique.

ÉROTISME-ESTHÉTIQUE :

Cuir et grunge, tatouages, piercing, drogues dures, psychédéliques, drogues chics. Différentes formes de rock, du métal jusqu'au rap.

ATTITUDE :

Furieux, cynique, se sent sous-estimé par ses aînés.

TECHNIQUE MENTALE :

Technique électronique sophistiquée

POINT DE VUE

INTELLECTUEL :

Informé, ayant l'esprit ouvert, irrévérencieux, submergé par les signaux électroniques.

QUOTIENT HUMAIN :

Non-sexiste, écologique, vision globale.

POLITIQUE :

Détaché, sceptique.

VUE COSMIQUE :

Pessimiste, mais accroché à un esprit secret.

Nouvelle race

(1990 - 2005)

HUMEUR :

Alerte, joyeuse.

ÉROTISME-ESTHÉTIQUE :

Invention d'un style personnel, électrique, préfère la techno et la musique d'ambiance.

ATTITUDE :

Confiance en soi.

TECHNIQUE MENTALE :

Psychédélique, très haute technologie, drogues chics, cerveaux électroniques, Internet.

POINT DE VUE

INTELLECTUEL :

Informé, ayant l'esprit ouvert, irrévérencieux.

QUOTIENT HUMAIN :

Non-sexiste, écologique, vision globale.

POLITIQUE :

Sans attache, individualiste, opportuniste zen.

VUE COSMIQUE :

Acceptation de la complexité, volonté d'être un « concepteur du chaos ».



LE CYBERSEXE

Vous avez dit

« aphrodisiaque » ?

DÈS MON PLUS JEUNE ÂGE, après avoir comparé la routine familiale aux aventures héroïques que je lisais dans les livres, j'ai conclu que les quêtes étaient indispensables à une vie digne de ce nom. Il faut se mettre à la recherche de Saint-Graal fantasmagoriques pour sauver l'humanité.

Durant mon enfance, je rêvais de devenir un guerrier, un explorateur, un scientifique de génie, un grand sage. Mais en pleine adolescence, j'ai découvert une nouvelle gageure. Le sexe. C'est alors que je me suis heurté au grand paradoxe de la condition masculine : je ne maîtrisais pas parfaitement mes érections. Même si le sexe contribue incontestablement au bonheur, il semble que de nombreux hommes partagent avec moi cette déficience.

Il y a d'abord eu le problème des érections dont je n'avais pas besoin. La terrible gêne provoquée par une excitation intempestive dans un contexte social. L'impossibilité de se lever et de traverser la pièce à cause de ce truc qui n'en fait qu'à sa tête.

Ensuite est apparu le problème de réussir. S'adonner à des préliminaires sauvages. Défaire le soutien-gorge. Enlever la petite culotte. Trouver une position sur le siège avant de la voiture (un vrai parcours du combattant!). La braguette. Le préservatif. Le souffle saccadé. L'angoisse (« t'es sûr qu'on est seul? »). La pénétration. Oh! Qu'est-il arrivé à mon engin? Cette interaction entre l'esprit consentant et le corps récalcitrant est soudain devenue une question cruciale. Et dans les années 30 puritaines, il n'existait aucun mode d'emploi expliquant le fonctionnement de cet équipement complexe.

En consultant un dictionnaire, j'ai découvert qu'une chose appelée « aphrodisiaque » améliorait les performances sexuelles. J'ai couru à la bibliothèque pour feuilleter toutes les encyclopédies que j'ai trouvées. En vain. Pas la moindre allusion aux aphrodisiaques. Comme c'est bizarre. Pas un traître mot sur un sujet de cette importance?

Bah, ce devait être une autre caractéristique mystérieuse et inexpliquée des adultes. Lindbergh avait survolé l'Atlantique. L'homme avait conquis le pôle Sud. Mais nous étions incapables de maîtriser l'organe le plus important de notre corps. C'était donc ça « l'antagonisme entre le corps et l'esprit » dont parlaient les philosophes? Je pris la résolution d'archiver ces données en vue d'une étude ultérieure. Après avoir contribué à la victoire de la Deuxième Guerre mondiale et obtenu mon baccalauréat, j'ai décidé de devenir psychologue. Cette profession semblait détenir

la clé du mystère. Si j'arrivais à comprendre mon propre esprit, à penser clairement et à ne pas être victime de mes émotions, j'arriverais alors à appréhender toutes les facettes de la vie.

Dès 1950, le sexe n'était plus un problème. Je vivais dans une banlieue, j'étais marié, heureux, productif et domestiqué. Mes érections ne manquaient jamais de répondre à l'appel.

La quête pour une potion magique à Harvard



En 1960, année magique, j'ai aménagé à Cambridge, dans le Massachusetts, pour me joindre aux chercheurs de Harvard. Ma vie sexuelle avait changé. À 40 ans, je redécouvrais grâce au célibat les émotions, les frissons et les débordements des amours. À cette époque, ma sexualité était – comment dire? – très élitiste et sélective. Je ne ressentais plus cette envie incessante d'adolescent de sauter sur tout corps chaud et bien disposé qui passait dans les parages. Une aventure d'une nuit était soit une jouissance soit un bide, selon mes sentiments envers ma partenaire, mon état d'esprit et ma période de chaleur.

Afin de m'informer, j'ai lu abondamment sur ce sujet et j'ai discuté avec des amis psychiatres, psychologues et médecins. J'ai appris que la sexualité masculine n'a rien d'un automatisme machiste, que c'était au contraire un phénomène extrêmement complexe et subtil. Plus des deux

tiers des hommes âgés de 35 ans et plus affirment avoir une maîtrise imparfaite de leur désir. Les hommes semblent soumis à des cycles, des rythmes et toutes sortes de sensibilités qui sont généralement attribuées au « sexe faible ». Les scientifiques s'accordent à dire que la plupart des types qui se vantent d'avoir une virilité à toute épreuve sont soit des menteurs, soit des êtres trop primitifs et grossiers pour apprécier l'exquise complexité de l'interaction érotique dans notre monde postindustriel en révolution constante.

Nous étions donc en présence d'un phénomène social très intéressant. Les psychologues des années 60 avaient tendance à croire que le bellicisme, l'agressivité, la paranoïa et le sadisme qui empoisonnaient la société résultaient souvent d'une frustration sexuelle. C'est Freud qui a fait germer cette idée. Wilhelm Reich l'a portée à sa conclusion politique logique. Faire l'amour, c'est renoncer allégrement à tout contrôle pour prendre du plaisir. Moins on fait l'amour, plus on ressent un besoin irrépressible de contrôler.

Prenons l'exemple d'un mordu du contrôle comme J. Edgar Hoover. Vous aviez là un « drag queen » septuagénaire qui prenait son pied en établissant des dossiers sur les mœurs sexuelles de ses rivaux politiques. Il y a eu aussi Richard Nixon, que personne n'osera accuser d'avoir fait preuve de tendres sentiments érotiques. Au printemps de 1960, j'ai conclu que s'il existait un aphrodisiaque efficace et sans danger, les problèmes psychologiques et sociaux

dont souffre notre espèce seraient immédiatement résolus. J'ai donc assiégé la bibliothèque médicale de Harvard avec une équipe de collègues. Nous avons épluché les bibliographies et les microfilms afin de trouver des données sur les drogues aphrodisiaques et nous avons découvert une énorme littérature traitant de ce sujet. Les racines de mandragore sont apparemment le premier stimulant sexuel qu'ait connu l'humanité. La Bible cite cette plante deux fois, Pythagore la « préconisait » et Machiavel s'en est inspiré pour écrire une comédie.

Toutes les civilisations ont eu recours à la chair et aux organes d'animaux « au sang chaud ». Virgile mentionne l'hippomanès, morceau de chair provenant du front d'un poulain. Au Moyen Âge, les Européens se délectaient régulièrement des pénis de cerf, de taureau, de bœuf ou de bouc. L'ambre gris, matière extraite des entrailles des baleines, était employé par Madame du Barry, courtisane royale, et par James Boswell, curieux impénitent. Quant au musc, il a toujours été le produit préféré des explorateurs de l'érotisme ; il en était de même, bien sûr, pour les coquillages, en particulier les huîtres et les moules. Le fugu, poisson dont les viscères contiennent un poison mortel, est encore utilisé par des amants japonais pleins d'espoir et cette quête dangereuse en tue plus de cinq cents par an.

Tous les textes que j'ai lus assurent que les cantharides, ou mouches d'Espagne, constituent « un aphrodisiaque puissant et terrible ». Une surdose provoque des

démangeaisons et des irritations au niveau des organes génitaux.

Au fil des siècles, le royaume végétal a été mis à sac par des ambitieux du sexe. De nombreuses personnes pensent que le satyrion, plante mythique mentionnée par les Grecs et les Romains, n'était rien d'autre que le bon vieux cannabis. Il y a aussi les truffes et les champignons. Le yage d'Amérique du Sud. Les racines de kava kava des mers du Sud. La damania. La gelée royale et certains pollens. Et, bien sûr, la coca. Les Péruviens précolombiens représentaient des scènes pornographiques sur des pots de céramique utilisés pour préparer la neige des Andes. La cocaïne est-elle un aphrodisiaque ? La plupart des érudits dans ce domaine affirment que « on commence par triquer mais on a tôt fait de déblander. »

Casanova, lui, attribuait ses performances hors du commun aux œufs crus. Des siècles durant, la corne de rhinocéros, puissante, dure et dressée vers le ciel, a enflammé l'imagination des aventuriers de l'érection perdue. De nos jours, les dix grammes de poudre de corne de rhinocéros atteignent les 700 dollars en Orient. Les restaurants de Hong Kong acceptent d'en saupoudrer vos plats pour une somme qui viendra gonfler votre addition. Les recherches que j'ai effectuées dans la bibliothèque médicale de Harvard m'ont prouvé que je n'étais pas le seul à m'intéresser à la question. De tout temps, des êtres humains intelligents, riches, ambitieux et tout simplement chauds-lapins

se sont livrés à cette quête du Graal alchimique – le vrai aphrodisiaque. Et que propose donc la science moderne pour contribuer à cette noble quête ? Rien. Nada. Que dalle.

Non seulement la littérature médicale actuelle ne traite d'aucun aphrodisiaque, mais il semble qu'aucune recherche ne soit menée sur ce sujet de tout premier ordre. C'est bien étrange. Voilà un médicament qui guérirait nos maux psychologiques et somatiques, et un voile brumeux le dissimule.

Quand j'ai essayé d'en discuter avec des amis de la faculté médicale, ils sont restés muets comme des carpes. Finalement, un ami endocrinologue m'a donné cette explication :

« Écoute, Timothy, les aphrodisiaques sont un sujet tabou. Si un scientifique, qu'il soit américain ou russe, demandait une subvention pour faire des recherches dans ce domaine, sa réputation serait fichue. On le prendrait pour un farfelu.

– Mais c'est un super projet d'étude, ai-je protesté. Le premier qui découvrira un aphrodisiaque efficace sera le sauveur de l'humanité et se fera un tas d'argent.

– C'est hors de question. Nous savons tous que si une équipe de psychopharmacologues géniaux se mettait au travail, elle découvrirait un aphrodisiaque en un an. Ça arrivera. Un jour, quelqu'un recevra un prix Nobel et gagnera des milliards de dollars en commercialisant un aphrodisiaque. Mais on est en 1958. Eisenhower est président et Khrouchtchev secrétaire général. Et puis il y a le problème

de la surpopulation. Notre civilisation n'est pas prête à accepter qu'un médicament pousse les hommes à se balader avec une gaule permanente. On vient à peine de mettre au point un vaccin contre la polio, bon sang. Reviens dans vingt ans, on aura peut-être découvert un vaccin contre les pannes sexuelles. »

Aucun doute ne subsistait. Un tabou social s'érigait contre une pilule qui permettrait aux hommes de maîtriser parfaitement leur précieux équipement. Ça me dépassait. Si votre voiture démarrait quand ça lui chante, vous la feriez réparer sans attendre. Si votre poste de télévision était lunatique et s'éteignait tout seul, vous prendriez les mesures nécessaires pour reprendre les choses en main. Cette réticence est devenue évidente lorsque des amis m'ont emmené voir un spectacle X dans la Reeperbahn de Hambourg, en Allemagne. L'un de mes guides était éditorialiste au journal *Der Spiegel*, et l'autre était un grand psychiatre. Le spectacle m'a époustouflé. Carrément de la baise en direct, sur scène ! J'ai été très impressionné par un jeune Suédois qui bandait comme un taureau. Il a commencé par honorer une rousse fougueuse qui enlaçait sa taille de ses jambes, puis il a besogné une petite brune allongée sur un canapé qui l'a accueilli les bras ouverts, et ensuite, il s'est envoyé la blonde pulpeuse qui lui tendait un postérieur frétilant.

Vingt minutes durant, ce jeune athlète a conservé un parfait contrôle de lui-même – devant deux cents specta-

teurs ! Il aurait mérité une médaille olympique pour ce record ! « Ce type a une vigueur impressionnante », ai-je dit à mes hôtes allemands. Ils ont réagi sur un ton dédaigneux et blasé propre aux Hambourgeois. « C'est du faux, a fait l'éditorialiste. Il a dû prendre une drogue quelconque. » Le psychiatre a manifesté son approbation d'un geste de la main destiné à clore la discussion. Mais j'ai sauté sur mes pieds. « Quelle drogue ? ai-je hurlé. Comment ça s'appelle ? Où est-ce que je peux en trouver ? »

Mur de silence. Mes amis ne voulaient pas admettre que le sujet les intéressait.

L'effet aphrodisiaque des psychédéliques



En août 1960, au bord d'une piscine du Mexique, j'ai mangé des champignons hallucinogènes et découvert la capacité des drogues psychédéliques à reprogrammer le cerveau.

Je me suis dépêché de retourner à Harvard et, avec Frank Barron, j'ai mis sur pied le programme de recherches sur les drogues psychédéliques. Aldous Huxley, Alan Watts et Allen Ginsberg étaient nos conseillers. Nous avons réuni trente des meilleurs chercheurs dans ce domaine. Nous allions métamorphoser la nature humaine. Nous ressentions la même chose qu'Oppenheimer quand il a fait exploser sa bombe à Alamogordo, sauf que l'énergie nucléaire libérée par les psychédéliques restait à l'intérieur de la tête.

Les deux années suivantes, nous avons étudié les réactions au LSD de mille sujets et nous avons découvert que la réussite d'une séance sous psychédéliques dépendait du cadre et de l'ambiance. Le cadre, c'est votre disposition d'esprit, votre état psychologique. Assurez-vous de connaître parfaitement vos attentes, parce que c'est ce que vous obtiendrez. L'ambiance, c'est l'environnement. Si vous vous trouvez dans un endroit angoissant, vous serez angoissé. Si vous êtes dans un endroit magnifique, votre expérience le sera aussi. Nos séances à Harvard étaient orientées vers la découverte de soi et se déroulaient en groupe. Ni le cadre ni l'ambiance ne favorisaient donc les expériences sexuelles.

Richard Alpert, un collègue qui allait ensuite devenir le grand sage Baba Ram Dass, était bien plus branché. Il a vite fait de comprendre que si l'ambiance (et les attentes) était érotique, et si le cadre était sa chambre à coucher, les psychédéliques devenaient alors de puissants aphrodisiaques. Je tire mon chapeau à l'astucieux Ram Dass pour cette découverte capitale. Il m'avait incontestablement devancé. Un jour, il est venu me voir et m'a dit :

[Baba Ram Dass] – Tout ce truc sur l'exploration intérieure, c'est génial. C'est vrai, on peut accéder à nos circuits cérébraux et transformer notre esprit. Mais il est temps de voir les choses en face, Timothy. On est en train de stimuler l'organe sexuel le plus puissant de l'univers : le cerveau!

D'autres personnes sont venues à Harvard pour nous faire part de ce secret. Gerald Heard, philosophe. Allen Ginsberg, poète de la Beat Generation. Alan Watts, grand sage bouddhiste. Neil Cassady, héros de la folk western. Nous venions de redécouvrir ce que les philosophes, les poètes, les mystiques, les musiciens et les hédonistes savaient depuis des siècles : la marijuana, le haschich, les champignons, le LSD provoquent de puissantes expériences sensorielles.

Pendant les vingt années qui ont suivi, j'ai fait comme tout le monde : j'ai exacerbé mon plaisir sensoriel et acquis les techniques de l'érotisme. Tout devenait source de plaisir esthétique, érotique, etc. Les effets se limitaient au cerveau. En apprenant à y accéder, on enrichissait sa vie sexuelle au-delà des rêves les plus fous. Mais la maîtrise de ce fameux morceau de chair restait problématique. Nous étions capables d'explorer les recoins du cerveau. Parfait! Mais pourquoi l'homme ne pouvait-il pas contrôler son pénis comme les autres membres de son corps?

Rencontre médicale du troisième type



Un soir de 1983, j'ai dîné en compagnie d'un ami qui travaillait à l'Institut neuropsychiatrique de UCLA. Au cours de notre conversation, il a mentionné qu'une découverte d'importance se profilait dans le domaine de l'érection. Selon lui, une équipe de chercheurs de la Stanford University mettait au point

une substance qui permettrait de contrôler les érections! Le principe actif utilisé s'appelait le yohimbe.

C'était une découverte historique! Finies l'incertitude masculine, la cruauté, la guerre! On aurait enfin mieux à faire que de regarder la télé! Mon ami a ajouté que la Southern California Sexual Dysfunction Clinic procédait à des expériences sur ce médicament. J'ai donc pris rendez-vous avec le médecin qui s'en chargeait. Si ce comprimé miracle existait, je tenais à l'essayer et à contribuer à la recherche scientifique pour en faire bénéficier le grand public. Dans la salle d'attente du Cedar Sinai Medical Center, huit vieillards étaient affalés sur des chaises, fixant le sol d'un regard morne. Certains avaient des béquilles.

Deux des cacochymes avaient la bave aux lèvres. L'infirmière m'a accueilli cordialement et m'a demandé de remplir un formulaire. « Je suis ici pour discuter de la recherche sur les aphrodisiaques avec le médecin », lui ai-je fait remarquer. Elle m'a souri d'un air compatissant, m'a dit qu'elle comprenait, mais si je voulais bien remplir le formulaire tout de même... J'ai donc obtempéré.

Quelques minutes plus tard, un aide-soignant d'une quarantaine d'années aussi élégant qu'un coiffeur pour dames m'a prié de le suivre. Je lui ai expliqué que je désirais m'entretenir avec le médecin à propos de ses recherches. Il m'a adressé un sourire complice et m'a demandé si je voulais bien me soumettre à quelques tests. J'étais sur le point de lui dire de tout laisser tomber mais je me suis rendu

compte que c'était l'occasion ou jamais de découvrir ce qui se tramait dans ce domaine-là de la médecine. J'ai aussi compris que le médecin ne me donnerait rien si je ne faisais pas ces tests.

Il y a d'abord eu les grands classiques : prise de sang et analyse des urines. Puis, on est passé à un test digne d'un savant fou. L'aide-soignant m'a patiemment expliqué qu'il devait vérifier si l'afflux de sang vers mon équipement était puissant et régulier. Il a donc posé des électrodes à l'extrémité et à la base de mon engin ainsi qu'au niveau d'une artère de ma jambe avant de tendre l'oreille. BOUM... BOUM... BOUM! Les pulsations de mon flux sanguin emplissaient la pièce comme l'auraient fait celles d'un étalon! Ça ressemblait à la section rythmique d'un groupe de rock heavy-metal. L'aide-soignant fit un signe de tête approbateur. Puis il m'a fait courir sur place. Les percussions ont pris de l'ampleur. Boum... da, da... BOUM!

Pendant ce temps, je lui expliquais que mes érections étaient régulières mais parfois imprévisibles. Et puis je ne voulais qu'une chose : le comprimé! L'aide-soignant était très compréhensif :

« Vous expliquerez tout ça au docteur », m'a-t-il dit.

Le médecin était aussi très cordial et compréhensif. Il a évité de répondre à mes questions sur les aphrodisiaques et s'est contenté de m'expliquer combien ce domaine était complexe – l'esprit, le cerveau, les hormones, le système circulatoire, les phobies, les répressions, les maladies

vénéériennes, l'herpès, le sida, l'abus d'alcool et de drogues, la lassitude, le surmenage, les problèmes de couple, l'hérédité, les traumatismes de l'enfance, le fétichisme, les angoisses, la ménopause.

C'est alors qu'il m'est venu à l'esprit que ce centre médical, censé étudier l'excitation sexuelle, était l'endroit le plus antiseptique, le plus déshumanisé, le plus froid que j'aie jamais connu. Je sentais mes réserves de désir s'amoindrir à une vitesse folle. J'étais entré dans ce lieu sans problème d'érection mais je risquais fort d'en sortir accablé. Cet endroit donnerait à Casanova l'envie de faire vœu de chasteté. Je me sentais comme une starlette ambitieuse qui se déshabille devant le producteur, le directeur du casting, le scénariste, le réalisateur et le cousin de la concierge. Après s'être donnée toute cette peine, elle décroche un rôle dans un film de seconde zone qui l'oblige à séjourner en plein Sahara sous une tente fouettée par le vent. Je me demandais donc qui je devais me taper pour sortir de ce mauvais film sur le dysfonctionnement sexuel.

Le médecin ne voulait rien savoir. Il a insisté pour que je mette la fréquence de mes érections à l'épreuve. Vous rentrez chez vous avec un gadget que vous connectez à votre engin avant de vous coucher afin d'évaluer le nombre et la puissance de vos érections nocturnes. Je lui ai expliqué que j'en avais tout le temps. « Écoutez, il vous suffit d'appeler ma femme. Elle se réfère à l'échelle de Richter chaque nuit. »

Un infirmier m'a confié le pinomètre, présenté dans une mallette de transport. Tous les vieillards de la salle d'attente m'ont regardé d'un air triste alors que je repartais la mallette sous le bras. Intriguée, ma femme était impatiente de me voir essayer ce gadget. Nous sous sommes précipités dans la chambre à coucher et avons découvert des bandes Velcro, des électrodes reliées à des instruments de mesure, un chronomètre. C'était si érotiquement SF que, malgré moi, j'ai eu une érection. Ma femme a applaudi.

« Ce truc est génial ! s'est-elle exclamée.

– Hé, attention, tu vas fausser les résultats.

– Sublime, a-t-elle murmuré.

– Dis, tout ce qu'on est en train de faire est enregistré !

– Vive la science ! », a-t-elle conclu.

Nous avons fini par casser la machine. Les électrodes se sont détachées. Un câble a fondu. Le chrono a poussé son dernier soupir. Les instruments de mesures ont viré au rouge avant de rendre l'âme. « Fabuleux ! » dis-je.

Le lundi suivant, j'ai rapporté l'épave au centre médical. Me sentant coupable, j'ai essayé d'expliquer à l'aide-soignant ce qui était arrivé. Il m'a adressé un regard noir. Quand je lui ai demandé de me donner le fameux aphrodisiaque, il s'est contenté de me prendre rendez-vous avec le médecin. Ce week-end-là, ma femme et moi avons pris des champignons hallucinogènes et nous avons passé de très bons moments. Je me suis présenté, le lundi matin, au Cedar Sinai Medical Center.

Les vieillards étaient encore dans la salle d'attente. J'ai couru voir l'aide-soignant pour lui raconter mon orgie du week-end. Il m'a jeté un regard glacial. J'ai parlé des merveilleux effets des psychédéliques au médecin, mais il ne m'a pas paru impressionné. Une fois de plus, je l'ai prié de me donner l'aphrodisiaque qu'il testait. Il en a catégoriquement nié l'existence. Sa position était claire : si vous n'avez pas de problèmes circulatoires que la médecine traditionnelle puisse guérir, votre contrôle pénien est l'affaire de votre psychiatre, de votre rabbin, curé ou pasteur.

Une lueur d'espoir



La nouvelle que nous attendions tous fut annoncée en août 1984. Des physiologistes de la Stanford University ont officiellement annoncé qu'ils avaient mis au point un puissant aphrodisiaque extrait de l'écorce du yohimbe, un arbre d'Afrique occidentale. Les tests effectués sur les rats étaient « sensationnels ». Il semblait que les rongeurs – pris au dépourvu mais enchantés – avaient cinquante érections de l'heure. Cinquante fois plus que la normale!

Les chercheurs ont annoncé qu'ils étaient prêts à effectuer des tests sur l'homme. Cette déclaration a provoqué un enthousiasme que l'on pouvait prévoir. Un porte-parole du Stanford Medical News Bureau a affirmé que le sujet « avait bénéficié de bien plus de médiatisation que la plupart des rapports concernant les progrès de la médecine ».

Les puritains n'ont pas tardé à réagir. Un certain Daniel S. Greenberg, éditeur de *Science and Government Report*, s'est plaint du fait que « par rapport aux domaines fondamentaux que la science s'évertue de comprendre, la recherche sur le yohimbe est relativement superficielle ». Grand tartufe devant l'Éternel, M. Greensberg a affirmé que cet intérêt porté au bonheur dénotait passion, vanité et sybaritisme – contrairement aux satellites envoyés dans l'espace pour étudier la planète Mars.

Cet essai a été largement diffusé – même dans le *Los Angeles Times*, d'ordinaire si pondéré. Le but de cet article était de ridiculiser la recherche et de décourager ceux qui voudraient la poursuivre. Une fois de plus, la politique de la sénilité a prévalu. Si un comité scientifique recommandait le financement de la recherche sur les aphrodisiaques, la Moral Majority et les politiciens d'extrême-droite se mobiliseraient. Si un grand laboratoire pharmaceutique décidait de commercialiser une substance stimulant la sensualité –, imaginez la fureur! Les moralistes auraient alors un autre péché à dénoncer! On voterait des lois! Les agents des Stups pourraient s'acharner contre un autre crime inoffensif. Pensez au marché noir qui se développerait. Les campus universitaires. Les soirées entre yuppies. Même les maisons de retraite seraient pleines d'animation. Une drogue underground inédite? Quelle personne normale et saine n'aurait pas envie d'essayer une nouvelle potion d'amour?



L'érotisme numérique

Une jeune femme prénommée Vicki est seule dans sa chambre à coucher. Elle est assise au bord d'une chaise, les jambes écartées. Elle fixe intensément l'écran de l'ordinateur posé sur le bureau. Vicki est une cyberpunk novice. Elle est en train d'utiliser un appareil électronique pour son propre plaisir, sans autorisation institutionnelle ou gouvernementale. En ce moment, les yeux de Vicki suivent les lettres qui apparaissent sur l'écran. Elle rougit sous le coup de l'émotion. Sa respiration est bruyante. Elle s'installe dans une position plus confortable sans quitter des yeux les lettres qui s'agitent sur l'écran comme des spermatozoïdes. Soudain, les mots cessent d'apparaître.

Vicki sourit. De la main droite, elle se met à taper des lettres sur le clavier qui est devant elle. Vicki en mode montant. Les mots de Vicki s'affichent sur le moniteur :

ÉMETTRE

OH RON... MES BAUDS S'EMBALLENT QUAND ON SE CONNECTE.
 TU TRANSMETS SI BIEN ! ET TES TRANSFERTS SONT TELLEMENT BONS !
 OOOH, TU ES SI COMPATIBLE - PASSONS EN ÉMULATION DE
 TERMINAL... J'ADORE TON GROS ET PUISSANT MATÉRIEL (OU ?)
 JE VEUX APPLIQUER DES OCTETS D'AMOUR SUR TON CLAVIER ET
 GLISSER TON JOYSTICK DANS MON FLOPPY. DIS-MOI COMMENT TU
 VEUX QUE JE TRAITE TES DONNÉES. APPUIE SUR « ENTRÉE » ET JE
 LANCERAI MA FONCTION « FUSIONNER » ! OOOH ! MON DISQUE
 DUR SATURE ! MON SYSTÈME YA SE PLANTER !

Les cyberréseaux



Vicki utilise son Macintosh pour lancer et programmer les circuits érotiques de son cerveau. Par le biais d'un modem, son ordinateur est connecté à l'Amiga de Ron, un homme qu'elle n'a jamais rencontré. Qu'elle n'a jamais vu en chair et en os.

Vicki et Ron se sont connus grâce à un réseau informatique. Ils ont d'abord échangé quelques platitudes lors d'une conférence virtuelle accessible au public sur « Le terrorisme de la CIA au Nicaragua ». Ayant découvert qu'ils partageaient les mêmes points de vue, ils ont décidé de bavarder sur leur ligne privée – en tête à tête pour échanger des signaux électroniques sur leurs propres ordinateurs.

Et puis une chose en a entraîné une autre, comme il est fréquent dans les conversations entre un homme et femme. Dans un premier temps, ils ont plaisanté et flirté. Puis ils se sont mis à sortir ensemble de manière virtuelle. Ils commençaient par choisir un film, ensuite un restaurant, avant de saisir leur commande. Et tout en attendant qu'on les serve, ils discutaient de leur séance de cinéma. Puis, quand leur sortie imaginaire commence à tirer à sa fin :



Sans perdre une minute, Vicki saisit :



L'étape suivante était prévisible. Ils se sont laissés entraîner. Vicki a mis un compact-disc dans la chaîne. Ron a allumé le feu. Lentement, timidement, ils ont commencé à afficher sur les moniteurs leurs fantasmes sexuels, des descriptions détaillées de préliminaires, des suggestions coquines sur ce qu'ils aimeraient faire à l'autre et ce que chacun aimerait que l'autre lui fasse. Comme la plupart des enfants de l'informatique, ils sont intelligents, imaginatifs et très timides mais à cet instant-là, ils s'enhardissent.

Ouf! En un quart d'heure de cyberaphrodisia, ils avaient créé l'aventure sexuelle la plus romantique, raffinée, riche et impudique que l'on puisse imaginer. C'était de la cybernudité, des cyberfantasmes, de la cyberpornographie. L'imagination, la création d'images dans le cerveau, a pris une forme électronique. Le moniteur s'est transformé en médiateur de leur soirée chaude, fantastique, cyberérotique.

L'aspect zen de la cyberbaise



Ron et Vicki ont eu recours aux capacités de l'électronique moderne pour baiser virtuellement. En d'autres termes, ils ont relié leur système nerveux par le biais de signaux transmis d'un ordinateur à l'autre par l'intermédiaire de leur ligne téléphonique. Ces

amants ont ainsi intégré un réseau érotique en pleine expansion. Ils font maintenant partie de ceux qui ont découvert le cybersexe. La raison en est simple : un moniteur possède le pouvoir hypnotique d'induire des états de conscience modifiés. La communication par l'intermédiaire d'un PC donne accès à davantage de circuits cérébraux que le contact physique. Tout simplement parce que le cerveau et l'ordinateur fonctionnent de la même manière. Leur langage est constitué d'impulsions électriques, de lumière.

La relation entre le corps et l'esprit



Je suis sûr que nous voulons tous exacerber les plaisirs merveilleux que nous apporte le contact de chairs douces, de membranes soyeuses. De tendres mains. Des doigts doux et baladeurs. Des lèvres humides. Des cuisses douces et galbées. Des monts de satin et des protubérances saillantes.

Personne n'insinue que l'épidermique soit passé de mode. On ne cessera jamais d'embrasser, de câliner, de lécher, de mordiller, de sentir, de murmurer, de sucer, de plaisanter, de fumer, de gémir de plaisir, de caresser, de mordre, de pénétrer et d'échanger les délicieuses meurtrissures de l'amour. Mais, si agréables qu'ils soient, les contacts physiques existent uniquement grâce au cerveau. Nous identifions la douceur, le goût, le parfum et la suavité intime de notre partenaire par le biais de signaux électriques captés par nos neurones et programmés par notre « cerviciel ».

Le sexe quantique



Sans le savoir, ceux qui utilisent des signaux informatiques pour susciter le désir ont projeté l'humanité dans la sexualité interactive, le sexe quantique... le cyberpiéd... le coït évolutif... l'informaniaque. Lotus 2-3-4. Electronic arts. Secousses radio? Broderbund? Après tout, le Commodore est à la tête d'une flotte d'appareils de plaisir!

Nous savons, depuis des années, que les gens qui communiquent en modulant et en démodulant atteignent des seuils d'intimité insoupçonnés. Cette évolution a surpris tout le monde. Les chroniqueurs, les psychologues pop, les pasteurs libéraux et les moralisateurs conservateurs n'ont cessé de crier gare : l'ordinateur allait nous déshumaniser, nous aliéner. Ces professionnels des médias ont commis une fâcheuse erreur caractéristique des conservateurs : ils ont tenté de comprendre et d'expliquer l'avenir en se fondant sur le passé. Bureaucrates et dirigeants, les yeux fixés sur des rétroviseurs, assimilent l'ordinateur à une machine. Un produit métallique de l'ère industrielle. Asexué. Dur. Mis à part certains travestis décadents aux cheveux teints, vêtus de cuir et traînant dans les bas quartiers de banlieues en déclin, excepté les fans de musiciens excentriques et techno-punks allant de Lou Reed, Talking Heads et Devo à Pornos for Pyros, Babes in Toyland, Pearl Jam, Ministry et White Zombie, hormis ces gens-là, disions-nous, personne ne penserait à utiliser des machines ayant des roulements

à billes, des câbles de transmission et des parties métalliques fumantes pour améliorer la qualité des expériences sexuelles et romantiques.

Le cerveau est l'organe suprême du plaisir



Mais l'ordinateur n'est pas une machine. C'est un circuit secondaire du cerveau électronique. C'est un système de communication interpersonnelle, un cybertéléphone.

Réfléchissons quelques instants : le cerveau n'a ni yeux, ni oreilles, ni lèvres pulpeuses, ni cuisses fortes. C'est un puissant processeur intégré à la boîte crânienne qui l'abrite. Il en est de même pour l'ordinateur, dont le puissant processeur est protégé par un boîtier métallique.

Le cerveau, comme l'ordinateur, reçoit, traite et émet des « idées » sous forme de signaux électriques on/off. N'oublions pas que le cerveau est l'organe suprême du plaisir. Et le PC, quand on sait l'exploiter, est un fabuleux organe neurosexuel.

Lorsque deux personnes se connectent par le biais de leurs ordinateurs, leurs cerveaux « mis à nu » entrent en contact. Directement. Ils passent outre tous les outils complexes qu'impliquent les relations physiques – porte-jarretelles, chambres à coucher, braguettes, soutiens-gorge, préservatifs, parties corporelles. Votre langue électronique peut glisser le long de câbles téléphoniques vers de tendres récepteurs roses sans que rien ne vienne entraver sa route.

De l'embarrassante complexité de l'épiderme



Imaginons que Ron et Vicki se soient rencontrés lors d'une réunion quelconque. Ils sortent ensemble, commencent par aller au café, puis dans un bar. Ensuite viennent les dîners et les séances de cinéma.

Les balbutiements de l'intimité – prendre la main de l'autre, lui faire du pied sous la table. Quelle tenue choisir ? Les questions classiques. On va chez moi ou chez toi ?

Puis entre en scène le grand jeu de la séduction. Les petits tracas des personnes dont les performances sexuelles ne dépassent pas la moyenne.

Il pense : J'y vais maintenant ?

Elle se demande : Il va me prendre pour une salope si j'y mets la main ?

— Est-elle intelligente ? Suffisamment jolie ? Je vais pouvoir bander ? Elle aime transmettre ou recevoir ?

— 300, 1 200 ou 2 400 bauds ?

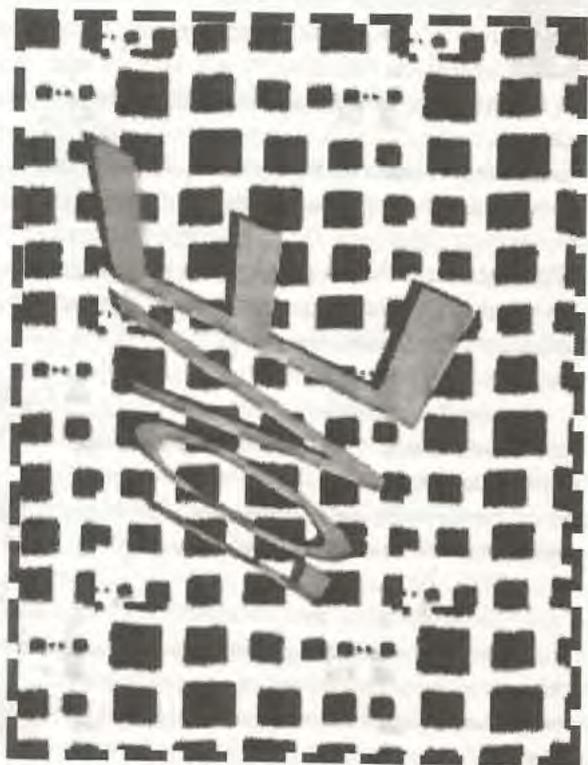
— Pur 32 bits ?

— Est-il assez branché ? Trop branché ? Suffisamment mignon ? Va-t-il pouvoir bander ? Il est capable de me faire démarrer comme j'aime ? Et après tout, qui c'est ce type ?

— Et après tout, qui c'est cette nano ?

— Tracas, soucis, tracas.





ANDY FRITH

Le télésexe favorise le jeu d'esprit



Les préliminaires numériques permettent à deux personnes de commencer à se faire la cour d'une manière merveilleusement naturelle.

Que vient faire l'adjectif « naturelle » dans la description d'une communication par ordinateurs interposés ? En fait, il s'avère que presque toutes les espèces animales ont mis au point un système de séduction à longue distance pour préparer l'éventuel rapport sexuel « en direct » avec tout ce que cela comporte de sueur, d'agitation et d'éjaculation. Les insectes télécommuniquent leur désir sexuel avec un raffinement étonnant. Le petit criquet qui joue du violon avec ses ailes par les chaudes nuits d'été annonce à ces dames comment il aimerait les rendre heureuses. Le « chaud grillon » s'adresse directement au cerveau des belles de son quartier. Les parfums chimiques (ou phéromones) d'une chienne en chaleur constituent un message téléphonique renseignant les chiens libidineux à des kilomètres, comment sent la jeune salope excitée, à quoi elle ressemble, quel est son goût.

Les oiseaux et les abeilles s'y adonnent aussi



Le chant des oiseaux a pour fonction de susciter le désir. À un moment de l'année, au printemps en général, le corps du mâle est assailli par la testostérone, hormone sexuelle mâle. Il se met donc à chanter. Il envoie un message amoureux à longue distance

qui est capté par toutes les femelles des environs. Ce chant initialise les circuits érotiques du cerveau de l'oiselle. Elle se met soudain à penser combien il serait agréable d'avoir à ses côtés un beau mâle qui lui mordillerait le cou, qui caresserait ses douces plumes de ses ailes habiles, qui poserait sur le sien son corps chaud, puissant et musclé, qui la pénétrerait de son dur modem et qui lui donnerait les sensations que son cerveau lui dit que toutes ses semblables doivent connaître quand vient le printemps.

Étonnante découverte sur la neurotumescence



Fernando Nottebohm et ses collègues de la Rockefeller University ont fait une découverte qui « ébranle les connaissances traditionnelles que l'on a du cerveau... Chez les oiseaux, les cellules nerveuses traversent des cycles géants de naissance et de mort... Lors des modifications hormonales, l'anatomie du cerveau se transforme. La partie spécifique du lobe frontal qui gère le chant se tuméfie au printemps et son volume diminue de moitié à l'automne... De plus, les canaris qui chantent le mieux présentent des régions cérébrales spécifiques d'un volume plus important que les canaris les moins doués. »

En d'autres termes, le cerveau est un organe sexuel turgescent, comme le pénis ou le vagin. Le cerveau érotique est activé par des signaux compatibles. Et les oiseaux champions du *bel canto* développent de plus gros cerveaux ! Quelle publicité pour le sexe quantique !

Le sexe par téléphone



La télécommunication des messages sexuels est devenue une technique de séduction classique dans les sociétés industrielles et urbaines où garçons et filles n'ont plus l'occasion de se rencontrer sur le parvis de l'église ou lors de la fête du village. Comment les mômes des villes apprennent-ils à se connaître, à tester leurs affinités ? Ils ont recours au téléphone, ce qui constitue une étape inévitable de l'évolution humaine. Ce ne fait qu'apporter une dimension nouvelle aux conversations téléphoniques entre deux jeunes de sexe opposé. Le modem stimule directement les circuits de nos cerveaux.

La cybernétique du cerveau adolescent



À la puberté s'éveillent de nouveaux circuits cérébraux. Le corps humain subit une transformation soudaine, presque aussi spectaculaire que la métamorphose de la chenille en papillon. Toutes sortes de nouvelles bosses et protubérances apparaissent sur le corps nubile.

Les seins commencent à poindre et aspirent à être caressés. Chez le garçon, le petit pénis à l'état larvaire se transforme en un tube rouge gonflé de désir inassouvi. De nouveaux circuits cérébraux se mettent en route et inondent le corps d'hormones impétueuses et autres sécrétions glandulaires. L'adolescent devient obnubilé par le sexe. Les psychologues affirment qu'un jeune pense

au sexe plusieurs fois par heure. Des érections involontaires mettent la solidité des jeans à l'épreuve. Des vagues de désir déferlent dans le corps des jeunes filles – qui hurlent quand elles aperçoivent une star du rock et se pâment devant les posters de beaux et ténébreux acteurs.

Soyons francs, les adolescents sont souvent maladroits, grossiers et insensibles aux désirs des autres. Sous le coup d'une passion indomptable, ils s'emmêlent les pinceaux et se révèlent incapables de ménager leur partenaire.

C'est là qu'interviennent les préliminaires électroniques.

Préliminaires électroniques et cyberbaise



Les adolescents utilisent tous les recours possibles pour stimuler et canaliser leurs impulsions sexuelles. Les garçons se plongent dans la lecture de magazines tels que *Hustler* et laissent les photos et les textes emballer leur imagination. Quant aux filles, elles dévorent les journaux qui parlent de stars du rock et du cinéma. Les photos activent les « zones érogènes » tumescents de leur cerveau. Vous n'avez pas oublié les oiseaux de l'histoire précédente ?

Les moralisateurs condamnent les plaisirs solitaires et tentent d'éradiquer les publications érotico-esthétiques que les gens utilisent pour stimuler leur imagination et les zones érogènes de leur cerveau. La Moral Majority pousse les superettes à bannir *Penthouse*, *Playboy* et *Hustler* de leurs rayons.

L'érotisme auriculaire au confessionnal



Lorsque j'étais adolescent, dans les noires années 30, les ouvrages d'éducation sexuelle nous mettaient en garde contre la masturbation : elle provoque nervosité, dépression et lésions cérébrales irréversibles. L'Église catholique s'entêtait à anéantir le plaisir sexuel et à empêcher les zones érogènes de mon cerveau de s'enfler. Je n'oublierai jamais les entretiens saugrenus du confessionnal.

Agenouillé dans le sombre isolement, je murmurais des paroles qui traversaient la grille et tombaient dans une oreille invisible :

« Pardonnez-moi, mon Père, car des pensées impures m'ont traversé l'esprit.

– Quelles pensées impures, mon fils ?

– J'ai rêvé que je faisais l'amour à ma cousine Margaret parce qu'elle a des genoux potelés, à l'épouse du Dr O'Brien parce que c'est une blonde avec des gros nichons, à Clara Bow, à toutes les chanteuses du chœur de la Radio City Rockettes, à une fille que j'ai aperçue dans le bus...

– Il suffit, mon fils, dit Père Cavanaugh en soupirant. As-tu lu des livres ou des magazines qui font offense à Dieu ?

– Oui, mon père. *Spicy Detective*. *Spicy Adventure*. *Spicy Western*. *Film Fun*. *Captain Billy's Whiz Bang Joke Book*. *Atlantic City Bathing Beauties*. *Hollywood Starlets*.

– Ça suffit, ça suffit, hurle le prêtre troublé. De tels livres et magazines mènent au péché. Tu dois les détruire.

– Oui, mon Père.

– Tu feras un acte de contrition. Et pour ta pénitence, tu réciteras cinq "Notre Père" et cinq "Je vous salue Marie". »

Ce rituel qui consiste à échanger des paroles murmurées n'a pas empêché les zones érogènes de mon cerveau de se développer. Autant essayer d'empêcher la testostérone de faire chanter les oiseaux !

Les confessions étaient entendues par des prêtres qui manquaient de distraction ou qui étaient torturés par le sexe parce qu'ils ne disposaient d'aucun autre contact érotique. Apparemment, ils prenaient leur pied. D'une certaine manière, nous – pécheurs agenouillés dans le sombre confessionnal – faisons du sexe auriculaire aux bons Pères en murmurant nos petits secrets cochons à leur oreille chaude, ouverte et tremblante.

De nos jours, les adolescents passent des heures à plaisanter et à flirter au téléphone parce qu'il s'agit d'un moyen sûr et serein d'explorer l'érotisme sans avoir à se colleter avec diverses difficultés. Les jeunes se stimulent mutuellement l'imagination, ils découvrent et expérimentent les signaux érotiques.

Les cybervamps : les call-girls par téléphone



Les publicités pour le téléphone rose qui apparaissent au dos des magazines comme *Hustler* sont une étape supplémentaire vers l'art et la science de la sexualité cérébrale.

Sandi vous invite à l'appeler :

« Dis-moi des choses cochonnes pendant que je me caresse les seins ! Je veux jouir avec tes fantasmes. »

Anale Annabelle vous fait des promesses :

« J'écarterais les jambes et je me donnerai entièrement à toi, mon grand. »

« Supplie-moi, vous ordonne Maîtresse Kate. Je sais ce que tu mérites. »

« Jouis avec moi ! Je suis chaude, je mouille, je t'attends ! » murmure Lisa.

Échange immoral d'électrons ?



Peut-être avez-vous le sentiment que tout cela est un peu grivois. Peut-être estimez-vous que le téléphone rose est une aide à la masturbation pour les personnes seules qui n'ont que peu d'amour-propre. Mais peut-être pas.

Les moralistes et les rabat-joie veulent créer en nous un sentiment de culpabilité. Les bureaucrates bioniques sont immanquablement offensés si nous avons recours à une technologie d'une manière frivole, hédoniste et *dillettante*. Si les Télécom mettent des téléphones à notre disposition, c'est pour nous aider à devenir de bons citoyens et nous permettre d'appeler à la maison pendant les vacances.

En fait, un savant apprentissage aux connections neurophoniques peut vous transformer en maître incontesté de la télébase.

Une base de données érotiques



Les archives de notre cerveau contiennent le souvenir électrique de nos premières passions amoureuses. Pourquoi ne pourrions-nous pas y accéder, les activer et les savourer autant de fois que nous en avons envie ? L'astuce est la suivante : vous apprenez à formater votre cerveau pour recevoir des signaux sensoriels qui stimulent les souvenirs les plus chauds de vos seize ans. Vous pouvez soit utiliser le téléphone rose, soit le faire avec quelqu'un que vous connaissez. Vous demandez à cette personne de vous susurrer les noms et les messages codés de vos premiers béguins. Les chants de votre période de rut. Vous vous surprenez alors à initialiser les circuits de votre adolescence. Vous serez en train de faire une expérience neurolinguistique. Une régression temporelle. Vous aurez « ordonné » à votre cerveau d'accroître ses zones érogènes. La bonne nouvelle, c'est que votre cerveau répond avec zèle. Il (votre cerveau) ne demande qu'à être stimulé, ouvert, caressé, branché par un esprit confiant.

Le cerveau déteste l'ennui. Si vous ne lui proposez rien d'autre que la réalité routinière, il va pousser un soupir et vous tourner le dos, comme le ferait un partenaire délaissé.

Pour de nombreuses personnes, le cybersexe – le fait d'utiliser un téléphone ou un PC pour stimuler le cerveau – est bien plus pratique que de courir dans tous les sens comme un robot excité, de se dépêtrer des vêtements qu'il

faut enlever et remettre, de partager son lit avec des étrangers. À moins d'être incroyablement calme et maître de vous-même, il est difficile, lors d'un premier rendez-vous, d'expliquer à votre partenaire comment enflammer votre imagination tout en essayant de déterminer les signaux qui activent son cerveau.

Les jeux de simulation érotique



Le cybersexe constitue un moyen simple d'explorer ce nouveau domaine qu'englobent les relations cybersexuelles. Le PC permet d'effectuer des simulations, de faire « comme si ». Les jeux de ce genre caracolent en tête des ventes. Grâce aux simulations de vol, vous vous exercez à décoller et à atterrir. Aux commandes d'un sous-marin, vous prenez part à la Bataille de l'Atlantique Nord. Et si vous faites « comme si » vous étiez à Wall Street, vous endossez le costume d'un « golden boy ». Si les simulations de guerre ne choquent personne, pourquoi ne pourrions-nous pas simuler le jeu le plus important de tous ? Pourquoi vous retenir de vous connecter au cerveau de votre partenaire ? Et lui murmurer des mots doux au Cerveau-ROM ? Insérer votre disquette dans son « cerviciel » pour lui dire tout bas ce qu'elle rêve d'entendre ?

Simulation : vous vivez encore chez vos parents et vous flirtez avec votre copine du lycée ! Et tout en profitant de l'absence de vos parents en folâtrant tout nu dans la salle de jeux de votre cervelet, rendez-vous les honneurs que

vous méritez. Vous êtes un pionnier de la neurosexualité! Vous êtes le premier de votre espèce à utiliser votre merveilleux cerveau comme un organe sexuel. Sans l'ombre d'un sentiment de culpabilité. Plein d'une saine curiosité. Et du désir de satisfaire votre cyberpartenaire.

Le cybersexe correspond à l'exploitation de puissants instruments de traitement de la pensée et de la communication pour effectuer la tâche la plus importante de ce stade de l'évolution humaine.

Vous êtes en train d'apprendre à utiliser votre tête, à prendre en main la programmation de votre cerveau que l'ennui racornit. Vous surfez sur vos propres ondes cérébrales.

Il se pourrait bien que le cybersexe et la cervobaise soient porteurs de liberté et d'édification. Si vous n'utilisez pas votre tête pour votre propre plaisir, votre divertissement, votre culture et votre épanouissement, qui le fera?



ANDY FRITH



ANDY FRITH

Timothy Leary, disparu en 1996, est l'auteur d'au moins une douzaine de livres aux États-Unis. Grand ami de William Burroughs, connu comme le pape de l'acide (LSD 25), il fut surtout l'un des penseurs le plus originaux de l'Amérique contemporaine.



ANDY FRITH



RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

Cybernétique : les techniques du Chaos

Ordinateurs et libertés a été publié initialement dans *Digital Deli*, sous la direction de Steve Ditlea (New York, Workman Publishing CO., 1984).

Les sauts quantiques, votre Macintosh et vous est extrait de « Quantum Jumps, Your Commodore and You » et « The role of the Free Agent in Computer Culture », publiés dans le *Guide to Computer Living* (octobre et novembre 1986).

Contre-cultures

Le cyberpunk, pilote du réel a paru initialement dans *Mississippi Review* (1988)

Les cultures électroniques est extrait de « Hear Me Hear Me : How Home Media Designs Cultural Evolution », publié dans *Creem* (avril 1993)

Le cybersexe

Vous avez dit aphrodisiaque ? a été publié une première fois dans *Chic* (novembre 1985) et reproduit dans *Timothy's Leary's Greatest Hits* (1990)

L'érotisme numérique a paru initialement dans *Hustler* (février 1985) et reproduit dans *Timothy Leary's Greatest Hits* (1990).

L'ESPRIT FRAPPEUR



« L'esprit frappeur est étoilant et rieur »
Georges Henein.

1. **BOB BLACK**, Travailler, moi ? Jamais !
2. **CIRC**, Cannabis : Lettre ouverte aux législateurs.
3. **COLLECTIF FTP**, Petit dico des drogues.
4. **MEHDI BA**, Rwanda 1994, un génocide français.
5. **CARLO M. CIPOLLA**, Le poivre, moteur de l'histoire.
6. **THÉOPHILE GAUTIER**, Le Club des Hachichins suivi de La Pipe d'opium.
7. **PERLINE**, Tout nucléaire : une exception française.
8. **ALBERT HOFMANN**, Voyage acide, naissance du LSD.
9. **MICHEL SITBON**, Plaidoyer pour les sans-papiers.
10. **VÉRONIQUE BOTTE-HALLÉE**, Le Désir hors la loi.
11. **ROBERT CHESNAIS**, SDF, truands et assassins dans le Paris du Roi-Soleil.
12. **GÉRARD DE NERVAL**, Histoire du calife Hakem.
13. **JASPER BECKER**, Famine en Corée du Nord.
14. **ÉLISABETH STUTZ**, Irma, femme du Chiapas, entre révolte et vie quotidienne.
15. **MOHAMED MRABET** et **PAUL BOWLES**, M'haschich.
16. **ÉNÉRAGÉS ANONYMES**, Interdit d'interdire.
17. **HANS MAGNUS ENZENSBERGER**, Chicago-ballade.
18. **ANTONIO ESCOHOTADO**, Ivresses dans l'Histoire.
19. **SOPHIE BADREAU**, Chômeuse ! L'exclusion au quotidien.
20. **BELLA & ROGER BELBÉOCH**, Sortir du nucléaire c'est possible...
21. **MICHEL GOMEZ**, Mai 68 au jour le jour.
22. **TIMOTHY LEARY**, Techniques du chaos.
23. **CIRC**, Cannabis : Nous plaçons coupables.
24. **PIERRE JOSEPH PROUDHON**, Lettre à Karl Marx.