

Fenêtre sur le monde inférieur Jonas Lismont

Vingt pour cent de l'humanité possède déjà un *iPhone* ou bien un *Smartphone* inspiré du *iPhone*. Comment un tel instrument put-il devenir l'un des paramètres principaux de la culture humaine actuelle ? Et qu'elles en sont les conséquences ?

Le 9 septembre, la firme américaine *Apple* présenta ses nouveaux *Smartphones* : *iPhone 6* et « *iPhone 6 plus* ». Cette annonce n'est pas seulement d'intérêt pour les dilettantes en technologie : elle est globalement déterminante sur les plans économiques et culturels, car les produits d'*Apple* ont, chez les consommateurs, un succès gigantesque et une influence qui n'est pas moindre sur d'autres fabricants de *Smartphones*. Selon des estimations sérieuses, *Apple* a vendu mondialement plus de 500 millions d'*iPhones* et doit encore en fournir 200 millions en plus l'année qui vient.

Tout à fait dans la philosophie du *Bauhaus*, l'*iPhone* est aussi bien un outil innovateur du quotidien qu'un petit chef-d'œuvre instrumental, à la fois esthétique et fonctionnel. Steve Jobs, le fondateur d'*Apple*, avec une rare attention, voulut mettre en forme les moindres détails de l'instrument, de la même façon que le réalise sinon seulement de grands artistes. Ce soin autour de l'esthétique, il ne l'a pas seulement mis à profit sur le matériel, mais plus encore sur les aspects virtuels de l'instrument. Dans ce sens le *iPhone* est devenu la première fenêtre sur le monde électronique-informatique, lequel aurait la vertu de s'adapter aussi bien que possible au monde humain. La surface tout simplement stylisée de l'utilisateur permet à chacun d'entrer en contact et de fréquenter les vastes potentialités de ce monde véritablement étranger, sans être ingénieur ou informaticien. La transition entre le monde sensible naturel et le monde électrique sous-naturel se déroule sans accroc. L'élément particulier de cette fenêtre sur le monde sous-naturel c'est qu'elle ne s'adresse pas seulement à notre sens de la vue, mais au contraire aussi au sens du toucher. Les écrans tactiles offrent pour ainsi dire la possibilité de toucher le monde sous-naturel. Habituellement le sens du toucher est le *sens par excellence*¹ pour le monde sensible matériel : si l'on veut s'assurer qu'une chose à une existence matérielle, alors on essaye de la saisir, de la toucher. Si sur ce phénomène du toucher d'un monde sous-naturel, sinon invisible et intouchable, on veut examiner plus précisément les choses, on remarque bientôt que c'est un toucher très pauvre, un attouchement que l'on ne ressent pas réellement. Car c'est déjà sous le doigt que repose le paradoxe total de cet instrument : ce monde des potentialités incroyables, de la complexité et des promesses, apparaît purement et simplement en tant que plaque de plastique. Pourtant l'impression peut se préciser : je touche ce monde. De ce fait, il ne peut plus être distingué de mon monde quotidien.

La fusion esthétique et sensible de la nature et de la sous-nature, mais aussi le fait que la majorité des êtres humains passent toujours plus de temps d'âme dans ce monde virtuel, sont des symptômes d'une humanité qui, en partie déjà, a glissé dans ce monde sous-naturel. Le danger existe que l'individu ne soit pas capable d'apprécier correctement ce nouveau monde et développe le sentiment que celui-ci appartienne nonobstant à la nature, qu'il soit même amical pour l'être humain et que l'être humain doive s'y adapter. Le groupe de musique électronique français « *Daft Punk* », dont deux membres apparaissent toujours en public sous le déguisement d'hommes-robots — avec un casque futuriste sur la tête — a fourni dans son album *bestseller* « *Random Access Memories* » de 2013, une image expressive d'un tel être humain. Dans les morceaux « *Within* » et « *Touch* », nous rencontrons la mélancolie tragique d'un être humain, qui s'est perdu dans la sous-nature. Dans « *Touch* » un être se demande ce qu'il était autrefois, où il fallait véritablement aller. Probablement que cet être était autrefois humain mais à présent il continue de vivre éternellement dans la machine. Il se rappelle une époque où il pouvait encore toucher et où ces attouchements éveillaient encore en lui des images. Il veut retrouver ce toucher de la réalité, aspire ardemment à ce pays natal oublié rempli de couleurs, de touchers et avant tout aussi d'amour.

¹ En français dans le texte. *ndt*

Pourtant c'est en vain : à la fin du morceau, l'être se trouve désespéré d'être replacé dans l'état de robot.

La sous-nature est arrivée parmi les êtres humains. Nous vivons quotidiennement avec elle et dans elle. L'humanité semble apparemment saluer cela avec enthousiasme. Pourtant l'enthousiasme est beaucoup plus grand, si l'on comprend ce monde sous-naturel non pas comme un but terrestre, mais au contraire comme un phénomène d'accompagnement nécessaire d'un autre monde, dans lequel l'être humain ne peut pas devenir un robot, mais au contraire un être connaissant. À la différence de la sous-nature ce monde de la connaissance de l'esprit doit être créé avec des vertus qui proviennent de la simple liberté humaine. Nous les êtres humains, nous ne devrions pas douter et penser que nous eussions peu de vertus² pour créer cette sphère de la supra-nature : elle nous est déjà bien proche, il nous faut seulement l'épier correctement. Dans ce monde de la connaissance de l'esprit seulement l'être humain se retrouvera³. Mais il est délicat et peut facilement disparaître, sitôt que nous dirigeons un regard trop figé sur les phénomènes de la supra-nature.

Das Goetheanm, n°43/2014.

(Traduction Daniel Kmiecik)

² Et aussi **forces ou énergies**, seraient possibles aussi ici. *ndt*

³ Voir Rudolf Steiner **GA 26**, dernière lettre « *De la nature à la sous-nature* ». *nda* [Voir aussi les commentaires de Lucio Russo sur les maximes anthroposophiques : ultime maxime ; disponible en français auprès du traducteur : daniel.kmiecik@dbmail.com *ndt*]