

## ANTHROPOGENIE GENERALE

### PREMIERE PARTIE - LES BASES

### ABSTRACT

## Chapitre 7 – LES EFFETS DE CHAMP

Aucun élément (physique, logique, sémiotiques) n'est perçu seul. Tout objet ou signe interagit avec d'autres objets ou signes. Homo voit, touche, entend, goûte, flaire, imagine, fantasme dans des champs.

Entre tous les types d'élément il existe des tensions, des attractions, des répulsions, des interactions, dont les effets (les résultats) sont appelés des effets de champ.

- Les effets de champs gravitationnels, électriques, magnétiques nous sont familiers, mais ne sont pas traités dans *Anthropogénie* (ils ne concernent pas la constitution d'Homo).
- Ce qui intéresse l'auteur ce sont les effets de champs perceptivo-moteur (entre éléments physiques, comme dans la caresse par exemple) et les effets de champ logico-sémiotiques (entre éléments logiques et sémiotiques, comme dans l'humour, le sourire).

Le résultat de ces effets de champs peut être : une stabilité (effets statiques), un mouvement (effets cinétiques), une force (effets dynamiques), quelque chose d'instable (effets excités).

C'est dans le domaine des effets de champs excités (instables, inter-stables, indéfinissables) que les différences entre Homo et l'animal sont les plus nettes. L'animal les évitent, alors qu'Homo les cultive, les apprécie, les développe, et les entretient notamment dans les domaines de l'art, des fantasmes, de l'imaginaire, de la sexualité.

La sexualité d'Homo offre un exemple exceptionnellement clair où les stimuli-signaux (propres au monde animal) et les signes (propres à Homo) interagissent de manière si étroite, que l'on peut parler à son propos de « stimuli-signes », et même d'« effets de champ » en général.

L'auteur s'intéresse également au rôle des effets de champs dans les fantasmes et l'imaginaire.

- Dans les fantasmes, le **régime fantasmatique** apparaît lorsque les effets de champ deviennent prépondérants, et l'emportent sur le **régime objectal** (où les opérations techniques et cognitives dominent). L'auteur parcourt ici huit types de fantasmes, et leurs caractéristiques.
- Dans l'imaginaire, le fantasme s'ajoute à l'imagination (l'imagination saisit l'imaginé sans fantasme). Dans l'imaginaire, les effets de champ dominent et donnent lieu par exemple à : (1) La rêverie, (2) La création artistique majeure, où les effets de champ deviennent parfois si puissants qu'ils en deviennent le véritable thème, (3) La création scientifique, politique, religieuse (partiellement au moins).

Les effets de champ (perceptivo-moteurs et logico-sémiotiques) sont (à des degrés divers) des signes (c'est-à-dire des thématiseurs *purs* thématissant d'autres segments, et se limitant à cette thématisation),