

L'enthousiasme conjuratoire (un affect dans les discours du virtuel)

GRÉGORY CHATONSKY

Publié en 1995, Extraits (p. 7-40)

[...]

2. L'INÉLUCTABLE IMMERSION

« Le cyberspace était partout où je regardais — au-dessus, en dessous et derrière moi. Je n'étais pas simplement un observateur, j'étais à l'intérieur! »

Qu'est-ce que la « réalité virtuelle » ? Telle est la question. Et il y a tout lieu de croire que ce n'est pas une question arbitraire. Qu'est-ce que la « réalité virtuelle » ? Voilà sans aucun doute la première question qui vient à l'esprit lorsque l'on se penche sur cette technologie. Si cette interrogation semble la plus simple et la plus évidente de toutes, elle recèle pourtant de nombreux pièges. Son apparente clarté, son imposante évidence mêmes constituent à elles seules un véritable questionnement. Pourquoi est-ce la recherche d'une définition qui constitue la première exigence ? Pour quelles raisons arrive-t-elle avant toute autre ? Est-ce bien elle qui rend possible ce qui suivra ?

La **définition** délimite des frontières en termes négatifs et positifs. Spécification et distinction, elle dit ce qu'est la « réalité virtuelle » et ce qu'elle n'est pas, avec quoi il ne faut pas la confondre. Elle ouvre une contrée et par là même une étendue dans laquelle nous pourrions, ensuite, cheminer. L'entreprise paraît pour le moins élémentaire. Caractériser la « réalité virtuelle » reviendrait à cerner un champ technologique en décomposant ses différents éléments techniques. On pourrait ensuite « philosopher » et discuter des applications aux domaines variés, de ce qui les relie, des enjeux et des problèmes qui ne manqueraient pas de se poser. Une telle dissertation serait autorisée par le signalement préliminaire de la « réalité virtuelle » qui remonterait aux premières conditions de possibilités objectives du mot. Avant de parcourir le fleuve de la « réalité virtuelle » il conviendrait d'aller à sa source, pour ne pas se tromper de courant et d'écluse, de conséquences.

Nous pourrions dès à présent entreprendre une telle démarche. Mais ce serait là une mise en route décidée à la va-vite dont nous ne mesurons pas encore toutes les conséquences. La définition engage en effet tout ce qui se passera par la suite, elle est un préambule qui détermine la substance de la discussion, elle a une puissante valeur introductive. De plus si au premier abord elle se donne comme quelque chose d'évident et qui va de soi, elle peut contenir des présupposés qui seront étouffés dans l'œuf s'ils ne sont pas dès à présent expliqués¹. En dernier lieu la définition forge un

certain ordre temporel en s'octroyant le droit de précéder tout autre raisonnement. Elle tente de résorber le temps dans lequel nous arrivent certaines phrases, formules ou idées. En précédant, la définition prévient et peut-être même évite la manière dont la question de la « réalité virtuelle » arrive. La prévention consiste



à aller au-devant de quelque chose pour le détourner, à venir le premier, à agir ou à faire avant qu'un autre agisse ou fasse, bref à anticiper. La prévention se distingue de la venue, car

elle est soumise à un désir de maîtrise du temps à venir. Le régime judiciaire de ce terme appliqué aux présents discours mériterait une analyse approfondie².

Comment la « réalité virtuelle » nous arrive-t-elle ? Comment ça nous arrive-t-il ? Mais qu'est-ce que ce « ça » ? A vrai dire ce serait encore aller bien vite en besogne que de supposer que la « réalité virtuelle » est uniquement une technologie et qu'il s'agit de la définir en ces seuls termes, comme nous l'avions déjà présumé sans vraiment y penser. Est-il pourtant contestable qu'elle soit une technologie ? En posant une telle question ne supprimons-nous pas le sol solide sur lequel nous avons cru déjà nous reposer ?

Dans la question « comment ça nous arrive ? », il y a le « ça », c'est-à-dire l'objet « réalité virtuelle », mais il y a aussi le « nous » qu'on a bien vite fait d'oublier. Il y a même plus, une étroite complexion entre le « ça » et le « nous ». Antérieure à la définition de la « réalité virtuelle » qui délimite un territoire en croyant exposer ce qu'elle est en elle-même ; la formule « réalité virtuelle » a des bords et des contours. En effet le néophyte qui ne sait pas précisément ce qu'elle est, ressent déjà du sens en elle, il aperçoit une silhouette à laquelle nous devons prêter attention. S'il n'est pas facile de savoir au sujet de quoi l'on phrase (...) il est indubitable qu'« on phrase », ne serait-ce que pour le savoir³, et c'est cette silhouette que la définition tente de résorber en essayant de faire oublier ce qu'elle est, quoi qu'on y fasse : un regard qui conjugue le « ça » et le « nous ». Si la définition prétend être objective et arriver avant toute chose, elle risque de devenir axiomatique,

structurels au sens où la définition elle-même se présuppose. Exiger que l'on donne une définition c'est présupposer qu'une description complète doit être donnée, c'est-à-dire substituer à la formule « réalité virtuelle » qui survient tel un événement, une formule type qui appartient au régime définitionnel. De sorte qu'on n'introduit dans le discours que des termes pris comme objets d'un métalangage par l'établissement de descriptions définies. Et ce métalangage, parce qu'il est un type de discours et qu'il ne peut prétendre à être le discours comme tel, demande à son tour : comment définir la définition ? Cette récession sans fin dans l'ordre logique ne peut être barrée que par le recours à une décision ou à une convention dans l'ordre prescriptif. On revient ainsi à des phrases qui surviennent tels des événements — inexplicables, arbitraires et surprenants. La procession de ces phrases prend la place de la précession interminable de la définition.

3. Article « prévention », Littre, Cap, 1971.

4. Jean-François Lyotard, *Le Différend*, Minuit, 1988, p. 107.

autoritaire, indiscutable et par là même de se transformer en croyance. Or il s'agit de rester dans la question, de demander la question, c'est-à-dire de faire surgir son horizon, de la poser, de se forcer à pénétrer dans l'horizon de ce questionner⁵. Il s'agit pour nous d'appréhender cette silhouette diffuse de la « réalité virtuelle », ce sens dérobé à la définition qui fait question. C'est par son intermédiaire que nous éviterons un subjectivisme ou un objectivisme outranciers, c'est aussi grâce à elle que nous pourrions connaître la « réalité virtuelle ».

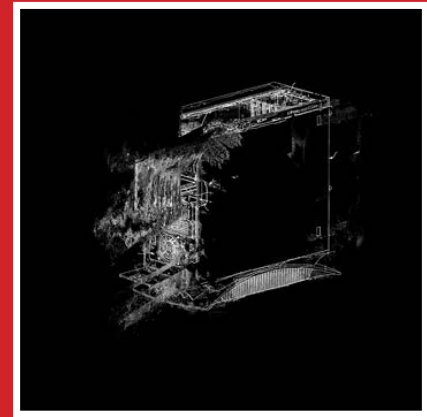
Nous nommerons cette silhouette, cette signification questionnante et la manière dont ça nous arrive, « **phénomène R.V.** ». C'est le phénomène qui permet la connaissance de la « réalité virtuelle », car si cette dernière établit, comme le pensait Kant, un rapport entre une représentation et un objet, le phénomène lui-même est à la jointure du sujet et de l'objet. Dans le cas où cette solidarité entre le pôle subjectif et le pôle objectif serait oubliée, alors soit nous deviendrions déraisonnables, soit nous croirions toucher la « réalité virtuelle » en elle-même. Dans les deux cas il s'agirait d'une absurdité « qui survole le fil conducteur de l'expérience, cherche des principes affranchis de la pierre de touche de l'expérience et qui se flatterait de concevoir l'inconcevable⁶ ». Si l'on fait du concept quelque chose d'intuitif, si l'on fait de l'intuition quelque chose qui pense en cherchant la garantie de quelques fondations a priori, on passe tout simplement à côté de la « réalité virtuelle ». Comment se fait-il dès lors que le néophyte, sans même avoir sous la main une définition précise de la « réalité virtuelle », puisse pourtant y entendre quelque chose ? Quel est cet autre sens ? Comment cela est-il arrivé ? La réponse semble par trop évidente pour apporter quelques fruits : le novice connaît la « réalité virtuelle » par les médias, mais n'oublions pas que « pour la pensée, le connu restera toujours la véritable zone de danger : car le connu répand l'apparence de l'inoffensif et du facile. Celle-ci nous fait glisser par-dessus ce qui est proprement digne d'être mis en question⁷ ».

2.1. UNE THÉORIE MÉDIATIQUE

Les médias ne cessent de parler de cette fameuse « réalité virtuelle ». Tous les mois un nouvel article, une nouvelle émission voient le jour. Devons-nous prêter la moindre attention à ce phénomène ? N'est-ce pas là un événement fortuit et pour le moins anecdotique, si ce n'est vulgaire, que nous devons dépasser ? Ce serait là une grave erreur, car quelque chose d'extrêmement important arrête notre regard : **la médiatisation excède largement la diffusion concrète de la « réalité virtuelle »**. Très peu de personnes ont expérimenté cette technologie, par contre tout le monde en a entendu parler. Nous ne voulons pas

dire par là que la « réalité virtuelle » n'existe pas et qu'elle est une simple invention médiatique. Nous désirons indiquer qu'un décalage saisissant a lieu entre la profusion des discours et la rareté des expériences. Il se pourrait bien que ce décalage fasse partie de la question posée par le « phénomène R.V. ». Enfin il serait artificiel de vouloir résorber cette différence en expliquant que la « réalité virtuelle » est pour demain et que les médias annoncent la bonne nouvelle. Nous devons traiter ce phénomène comme il se présente aujourd'hui à nous sans faire confiance à des extrapolations qui peuvent toujours être illusoire ou même mensongères.

Ce contraste entre la médiatisation et la propagation doit nous mener à intégrer dans la délimitation du « phénomène R.V. » une bonne part de discours médiatique, c'est-à-dire de représentation. En effet la « réalité virtuelle » a une image médiatique avant d'avoir ses propres images. Cette représentation, qui devance le phénomène en s'y projetant, confisque ce que nous pourrions prendre pour le « propre » de la définition. Elle va même jusqu'à remettre en cause l'idée que la « réalité virtuelle » ait quelque « propre » que ce soit. L'abondance médiatique est un langage qui ne sert pas à signifier, mais à désigner, tant et si bien que le mot rive à la chose n'est plus qu'une formule pétrifiée⁸. Cette prose affecte tout aussi bien le langage que l'objet. La formule « réalité virtuelle » traite l'objet technologique comme une instance abstraite puisque par cette formule on ne désigne pas un instrument technique déterminé, on indique une tendance, une ambiance, une époque, un mouvement général doté de signes et d'indications. C'est un véritable jeu de pistes qui débouchera sur la réalisation concrète de la « réalité virtuelle ». Et ce sont justement les médias qui préparent à cette concrétion en diffusant le message. Par cet astucieux cercle vicieux, la « réalité virtuelle » comme objet ne sera et n'a jamais été que ce qu'est le mot qui la désigne. Finalement la formule devient impénétrable, elle acquiert une vigueur, une force d'adhésion et de répulsion qui l'assimile à son extrême opposé, **l'incantation**. Ce ne sont pas les discours médiatiques qui précèdent le « phénomène R.V. » en y projetant de mensongères significations qui seraient tout simplement étrangères au phénomène et qu'il serait possible de réformer en distinguant les mots des faits, c'est le phénomène qui ne cesse de se devancer en différant sa figure. La différence de cette figure est la silhouette que le néophyte aperçoit, le « phénomène R. V. ». Les médias ne seront donc pas appréhendés comme étant autonomes de la « réalité virtuelle », comme de simples discours en sus à prendre ou à laisser, mais comme une partie du « phénomène R. V. », un élément de ce qui nous arrive aujourd'hui et qu'il nous faut activement prendre en compte. Dans les proclamations médiatiques, il y a déjà tout un monde de sens qu'il nous faut approcher. Elles ne sont pas de simples transmetteurs d'informations neutres. Ce sont des discours avec leur affectivité, leur tension, leur rythme, leur facilité et tour de langage, leur rapidité aussi.



Chatonsky G., *Deep generative image models using a lacanian pyramid of adversarial network*. (2015)

1. Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p. 140.

2. Ces présupposés ne sont pas seulement particuliers à tel ou tel domaine de définition, ils sont aussi

5. Martin Heidegger, *Introduction à la Métaphysique*, Gallimard, 1989, p. 13.

6. Emmanuel Kant, *Anthropologie du point de vue pragmatique*, trad. M. Foucault, Vrin, 1964, § 52.

7. Martin Heidegger, *Qu'appelle-t-on penser ?*, PUF collection Epiméthée, 1959, p. 156.

8. Max Horkheimer et Theodor W. Adorno, *La Dialectique de la Raison*, Gallimard, 1989, p. 173.

Si les médias reconnaissent qu'il est « difficile de définir ce qu'est un monde virtuel (...), pour la simple raison que cette technologie n'en est qu'à ses balbutiements », ils prédisent pourtant que cette « technologie va révolutionner notre avenir⁹ » et surenchérisent en proclamant à haute voix : « attention ! loisirs, médecine, Défense, Bourse, tout le monde y passera¹⁰ ». Il ne s'agit pas là de notifications, la « réalité virtuelle » n'ayant pas encore eu lieu, mais de prédictions qui promulguent et qui constituent son lieu de séjour. L'omniprésence de telles formules dans les médias déjà signalés ses limites ? En prétendant prédire un avenir enthousiasmant à partir de simples « balbutiements », cette nouvelle forme de positivisme tient-elle compte des désillusions, des blessures

N'y a-t-il pas quelque chose d'absurde dans l'annonce de cette immersion massive et inéluctable ? Peut-on créer un positivisme technologique lorsque celui, industriel, du siècle passé nous a déjà signalé ses limites ? En prétendant prédire un avenir enthousiasmant à partir de simples « balbutiements », cette nouvelle forme de positivisme tient-elle compte des désillusions, des blessures

9. Génération 4, *Dossiers mondes virtuels*, 1992, pp. 127-139.

10. *Le Nouvel Économiste*, 26 février 1992.

11. Le *Cybertron* de VRE et du Cyber Event Group, présenté à Paris lors de *Voyages Virtuels* les 10, 11 et 12 décembre 1994, est exemplaire de l'aspect superficiellement spectaculaire de la « réalité virtuelle » : un visio-casque et une manette de jeu branchés sur une station Silicon Graphics, permet à l'opérateur de se déplacer dans un univers tridimensionnel très sommaire. La sensation d'immersion est, prétendument, accentuée par l'utilisation de l'une de ces sphères métalliques, le gyroscope, que l'on retrouve dans les foires foraines et qui permettent au joueur de tourbillonner sur lui-même. Malgré le fait que l'immersion proprioceptive soit déficiente puisque les déplacements de la sphère ne sont pas coordonnés avec l'immersion visuelle, les promoteurs du projet n'hésitent pas à affirmer que « les mouvements du gyroscope donnent [à l'opérateur] l'illusion d'être en état d'apesanteur ». Il est intéressant de remarquer que la déception se mêle à une immersion imaginaire puisque selon la brochure publicitaire il s'agit là d'« une nouvelle expérience » et d'« une nouvelle aventure ». On explique la déception par le fait que « le Cyberspace n'en est qu'à ses débuts », et que « le *Cybertron* nous offre dès aujourd'hui l'opportunité de nous immerger dans ce média de l'avenir ». Par une telle stratégie où l'on s'excuse du manque de réalisme de l'expérience en la différant dans l'avenir tout en expliquant que cette différence est visible à partir de la déficience même des systèmes actuels, on rentre dans une logique de la confiance et de la croyance. On peut penser que l'utilisateur est déçu tandis que le spectateur qui regarde cet impressionnant système est convaincu, jusqu'au moment où il fera lui-même l'expérience. L'argument final de la brochure publicitaire ne réside-t-il pas dans le fait que des « moniteurs extérieurs permettent à l'audience de voir la scène à travers les yeux du joueur » ? L'immersion est ici un effet publicitaire et textuel qui a besoin du soutien de la déception puisque cette dernière permet de prolonger l'effet immersif dans l'avenir à l'infini, de lui accorder une puissance plus grande parce qu'il est différé. L'absence d'expérience est, ici comme ailleurs, mise en scène.

de ce siècle et des bouleversements qu'elle induit dans notre conception de l'histoire et de l'avenir ? Comment peut-on faire preuve de tant d'assurance quant au futur qui est un type de temporalité pour le moins fragile ? Comment peut-on faire confiance à de simples balbutiements ? Si les médias utilisent fréquemment cette dernière notion, c'est qu'il s'agit d'un vice de prononciation où l'articulation des mots se fait de manière hésitante et imparfaite. Dans l'Émile, Rousseau avait déjà remarqué que cette parole mal articulée pouvait soit être due à l'âge (enfance ou vieillesse), soit à une émotion. Dans le premier cas il s'agit d'un bégaiement, une maladie convulsive des organes vocaux, qui consiste en un empêchement de prononcer certaines syllabes et une répétition saccadée de certaines autres. Le bredouillement qui est lié à l'émotion consiste à rouler les paroles les unes sur les autres et à les confondre. Mais balbutier signifie aussi parler sur quelque sujet confusément sans en avoir une connaissance suffisante¹². Ne se pourrait-il pas que le « balbutiement » ne s'applique pas tant à la « réalité virtuelle » qu'aux médias eux-mêmes ? N'est-ce pas eux qui prononcent mal, pris entre la jeunesse des technologies du virtuel et leur propre vieillesse ? Lorsque les médias balbutient à propos de cette technique, n'est-ce pas une hésitation liée à leur propre statut ?

Finalement nous avions adopté une mauvaise piste. En voulant commencer par l'analyse des discours médiatiques, nous nous sommes retrouvés devant des opinions bien faciles à défaire et sans grand intérêt. L'annonce de l'immersion massive dans la « réalité virtuelle » n'est-ce pas un maigre subterfuge afin de palper le spectateur, pour le concerner et finalement pour vendre un produit, puisqu'avec les médias il s'agit de cela ? Avec cette technologie balbutiante, les médias auraient trouvé un sujet assez souple, c'est-à-dire assez inconsistant, pour leur permettre de répondre à une certaine demande d'informations de leurs auditeurs potentiels. Le balbutiement de la « réalité virtuelle » médiatiquement narrée n'est-il pas là le stade ultime d'une **réification** déjà dénoncée par l'école de Francfort ? Paradoxalement c'est grâce à son évanescence matérielle que la « réalité virtuelle » est présentée comme un fait de société majeur. C'est son absence ou la pauvreté de sa présence qui permet aux harangues médiatiques de se déployer librement sans être freinées par quelque objet que ce soit. Il y a là un déséquilibre entre le sujet et l'objet qui ne peut pas être une base solide pour constituer la connaissance du « phénomène R.V. ». Détournons-nous donc de ces discours et allons voir du côté des théoriciens, nous y trouverons peut-être une réflexion plus approfondie et équitable qui ne s'enthousiasmera pas à la va-vite.

Tout comme les médias, ces doctrines alimentent avec soin le sentiment d'une « **immersion totale**¹³ », massive et inéluctable

12. Articles « Balbutier », « Balbutiement », *Littre*, Cap, 1971, p. 427.

13. Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p. 196.

puisqu'il l'écran n'est plus « une fenêtre à travers laquelle on peut voir un monde virtuel », comme le pensait Sutherland en 1965, « mais un endroit dans lequel on pourrait pénétrer¹⁴ ». D'ailleurs la définition même des « mondes virtuels » intègre la notion d'immersion puisqu'il s'agit là d'un « espace artificiel, entièrement produit par l'ordinateur, dans lequel l'utilisateur est visuellement et acoustiquement immergé par l'intermédiaire de divers dispositifs¹⁵ ». Si connaître c'est se défaire de certaines opinions vulgaires, dans le cas présent nous aurions affaire à un bien étrange type de connaissance. Certains imitent l'inéluctabilité annoncée par les médias en expliquant que « la réalité virtuelle ne peut plus être arrêtée, même si nous décidons tout bien considéré, que ce serait la meilleure chose à faire¹⁶ » ; d'autres prédisent que les « réalités virtuelles » pourraient « résoudre de nombreux problèmes en matière d'énergie, de santé, de productivité et d'environnement. Elles renforceront la sécurité dans le nucléaire, feront évoluer l'industrie minière, amélioreront la productivité, réduiront les frais de transport, apporteront de nouvelles industries et susciteront de nouveaux marchés (...) Nous pourrions modeler un monde sain, énergétique et sécurisé¹⁷ ». Quelle perspective enthousiasmante ! La « réalité virtuelle » aurait beau exister, ces conclusions théoriques semblent pour le moins démesurées et utopiques, voire dangereuses. Elles ont comme un arrière-goût de déjà vu. Nous cherchions quelques idées pour nous orienter positivement et nous voilà bien dépourvus : à notre grand étonnement, les théoriciens du virtuel semblent nous proposer les mêmes logiques intellectuelles que l'industrie médiatique.

Peut-être devons-nous alors suivre une autre démarche en décryptant les différentes sentences médiatiques et théoriques, c'est-à-dire en essayant de les apercevoir, avec du recul, tels des symptômes de causes cachées qu'ils ne sont pas à même d'explicitier. « Ce qu'il faut, c'est que vous ayez l'esprit alerte et étonné au moment précis où les jugements les plus courants, voire de soi-disant expériences, s'imposent à vous inopinément¹⁸ ». Si ces idées et si cette expérience technologique s'appliquent aussi unanimement et hégémoniquement à la « réalité virtuelle », ce n'est peut-être pas par hasard. Il nous faudra donc comprendre pourquoi et comment un ensemble théorico-médiatique se forme aujourd'hui en semblant rompre avec l'opposition traditionnelle entre les opinions intellectuelles et les croyances vulgaires, et en quoi ces opinions peuvent nous permettre de cerner le « phénomène R.V. ». De

14. *Ibidem*, p. 142.

15. Carnet de la Revue Virtuelle n° 1, *Définitions*, Centre Georges Pompidou, avril 1992, p. 2.

16. Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p. 10.

17. Marvin Minsky, *Toward a Remotely-Manned Energy and Production Economy*, M.I.T., Artificial Intelligence Labortary, AI Memo n° 544, septembre 1979.

18. Martin Heidegger, *Introduction à la Métaphysique*, Gallimard, 1989, p. 24.

quels objets ces visions sont-elles le symptôme ? Si c'est « le retraitement [qu'il est évènement¹⁹ », alors nous pourrions nous interroger pour comprendre ce que cachent ces discours, et leurs incohérences mêmes pourront jouer un rôle de signal symptomatique dont il faudra tenir le meilleur compte.

2.2. UNE HISTOIRE INÉLUCTABLE

La caractéristique la plus frappante du « phénomène R.V. » — compris dans sa dimension théorique et médiatique — réside dans le dit de son « **inéluctabilité** ». Ainsi, il a beau ne pas être là, il est déjà là étant donné qu'on nous assure qu'il arrivera de toute manière. Dans de nombreux articles, on retrouve cette formule aux allures canoniques : « dans un proche avenir²⁰ ». En expliquant qu'on

ne saurait se dégager de la prochaine « réalité virtuelle », les médias, tout comme les théoriciens, rapprochent sa présence de nous, mais d'une manière fictive dans l'ordre du discours. Ils créent un avenir qui a recours à l'imagination, puisque pour que ces discours soient vraisemblables encore faut-il pouvoir, dans le texte et seulement en lui, « imaginer une télévision qui n'aurait pas de bords », « imaginer que l'on puisse s'immerger dans le monde artificiel et l'explorer vraiment²¹ ». Imaginer : il faut former des images avant de les voir afin de rétablir l'équilibre entre les discours et les données de l'expérience ; on peut à l'occasion utiliser l'expérience présente, la télévision par exemple, mais négativement. Si cette inéluctabilité est présentée par les médias comme un fait évident dont la seule explication est le rythme du développement technologique et économique, le mérite des théoriciens consiste à rechercher les raisons précises de cet inévitable enthousiasme.

Les signes de la prochaine « réalité virtuelle » seraient déjà à l'œuvre. Il suffirait de décrypter ces quelques balbutiements, « ces signes creusés dans la glaise²² » pour les mettre en perspective et les aménager. Fait étrange, l'absence de la « réalité virtuelle » ne serait que momentanée et ne pourrait en aucun cas invalider sa possibilité à venir, disons même sa nécessité. Le ressort profond de cette logique de l'apparition réside dans le fait que le passage de la possibilité à l'éventualité et de l'éventualité à l'effectivité est assuré d'avance, comme s'il allait de soi parce qu'il relève d'une nécessité d'essence et non d'une alternative empirique. Les consoles de jeux, les moniteurs et télévisions sur lesquels on les branchent, tous les moyens de communication, toutes les techniques des plus modernes ou plus anciennes seraient les signes avant-coureurs d'une nouvelle ère

19. Martin Heidegger, *Qu'appelle-t-on penser ?*, PUF collection Epiméthée, 1959, p. 27.

20. L'avenir de la communication et de la création culturelle : les artifices de l'intelligence artificielle, *Le Monde*, 30 janvier 1992, p. 24.

21. Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, pp. 6-7.

22. Pierre Lévy, *Les Technologies de l'intelligence*, La Découverte, 1990, p. 132.

historique dont les technologies du virtuel seraient l'expression la plus flagrante. « En deux siècles, photographie, cinéma, téléphone, informatique, vidéo et télévision ont bouleversé nos comportements ; demain, les procédures interactives et les réalités virtuelles modifieront davantage encore notre rapport au monde, aux autres et à nous-mêmes. La période qui s'est ouverte depuis l'apparition du cinéma et de la télévision ne faisait que préparer le terrain à la phase actuelle, qui semble devoir être celle du réagencement général des compétences, des savoirs, des modes de transmission des connaissances²³ ».

Non seulement la « réalité virtuelle » ne serait pas une technique quelconque, puisqu'elle condenserait, résumerait toutes les techniques particulières et le fil conducteur qui orientait leur développement ; mais encore elle permettrait de construire une certaine logique de l'évènement, où les bouleversements passés sont compris comme de simples prémisses à un chambardement radical et à venir qui, seul, leur accorde du sens en clôturant l'histoire dont elles sont le fruit. Et si « les imprimés et la radio racontent ; [si] le théâtre et le cinéma montrent, le cyberspace emmène²⁴ ». On pourrait simplement dire : « ce n'était encore rien, le meilleur est pour demain ». Par cette formule naïve nous comprenons que, technologie singulière et porte-drapeau de la technique en son entier, la « réalité virtuelle » hésite entre l'objet particulier et la généralité d'un mot ou d'un concept. Si elle dépasse les techniques particulières en leur donnant rétrospectivement sens, paradoxalement cela signifie qu'elle est elle-même dépassée par ces techniques puisqu'elle n'est que le produit de leur histoire. La « réalité virtuelle » détermine autant qu'elle est déterminée. Et si « l'informatique concentre et potentialise [effectivement] tous les systèmes idéaux de contrôle qui la précédaient : langues, numérations, idéographies, alphabets, horloges, machines logiques²⁵ », alors nous serions à la veille d'un grand bouleversement dont la source est profonde. Il y a en ce point un creux étonnant, presque une contradiction dans la temporalité qu'une telle réduction des événements entraîne, puisque la « réalité virtuelle » est aussi bien comprise comme ce coup du futur qui résume et concentre le passé — la signification vient après les faits —, que comme la forme explicite d'une logique qui avait déjà permis dans le passé la dynamique du développement des techniques — la signification arrive avant les faits, elle relève de l'origine —. On pourrait penser que la « réalité virtuelle » se précède en quelque sorte, qu'elle existe avant d'apparaître, que son lieu est antérieur à sa présence, qu'elle n'est pas là où on l'attendait, qu'elle est creusée du dedans. C'est là une bien étrange situation, puisqu'on ne sait pas si cette technologie vient du passé ou si elle arrive par le futur. A-t-elle déjà eu lieu dans le retrait sans être explicitement révélée ou sa brusque nouveauté accorde-t-elle une signification, par

23. *Le Monde*, 30 janvier 1992.

24. Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p. 207.

25. Pierre Lévy, *La Machine Univers*, La Découverte, 1987, p. 39.

contrescrou, à ce qui avait eu lieu auparavant d'une manière tout à fait contingente ? La nature de son balbutiement reste pour le moins obscure.

Partant à la recherche des causes de la « réalité virtuelle », nous ne savons plus vraiment si elle est un motif ou une conséquence étant entendu qu'elle est présentée comme **un aboutissement**. Cette dernière notion est équivoque, elle indique tout aussi bien la fin que l'origine, parce qu'elle est le résultat de quelque chose qui est contenu de quelque manière en elle. L'aboutissement construit le mouvement d'une finalité qui, comme nous le comprenons, est inscrit sur une temporalité qui ne saurait pas être chronologique. L'aboutissement est la révélation de l'origine par la fin, car si elle touche par un bout c'est en terminant autre part, mêlant le passé à ce qui vient, elle résout « le jadis de l'aurore dans le futur de » avenir²⁶ ». L'aboutissement signifie non seulement arriver à bout de quelque chose, mais aussi ce qui vient à supputation, fin aussi bien que commencement. Mais par quel bout, celui du début, celui de la fin ? Dans l'étymologie de ce terme, il y a quelque chose qui frappe et qui pousse, quelque chose qui effectue un coup de force. Cette structure amphibologique démontre finalement que l'aboutissement est une borne, une limite qui reprend en charge ce qui a été et qui vient à terme²⁷.

En ce point, le bénéfice d'une démarche théorique consiste à ne pas rester collé à la vitre de la nouveauté, comme certains médias, béatement fascinés par la « réalité virtuelle : [cette] ère nouvelle²⁸ », à ne pas présenter les choses à travers l'unique filtre de la rupture à venir, car si **une nouvelle ère** commence c'est que **l'histoire**, découpée en phases et en strates, est logiquement causée. Avec la « réalité virtuelle » nous avons bien affaire à un balbutiement dont il faut saisir le caractère répétitif et compulsif. On aurait tort de croire qu'elle balbutie à cause de sa seule jeunesse, il y a en elle quelque chose de la vieillesse et de l'ancien. Cette technologie est vieille, sa mémoire commence à faire défaut et c'est pour cette raison que sa langue commence à fourcher, que son expression est en retrait. C'est aussi pour cela que les théoriciens du virtuel tentent de retrouver sa mémoire et son langage perdus en restituant la « réalité virtuelle » dans une perspective historique, c'est-à-dire dans un certain espace qui la rendrait enfin intelligible, et avec elle les autres techniques. Paradoxalement « l'avenir du cyberspace est peut — être réservé à ceux qui comprennent le passé²⁹ », elle n'est donc pas une « absolue nouveauté » qui resterait impensable, elle « plonge de profondes racines dans la culture occidentale³⁰ ».

26. Martin Heidegger, *Chemins qui ne mènent nulle part*, Gallimard, 1990, p. 267.

27. *Littre*, Article « Aboutir », Cap, 1971, pp. 25-26 - Articles « Aboutissement » et « Bouter ». Dictionnaire Étymologique et historique du français, Larousse, 1993

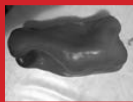
28. *Bulletin du Crédit Suisse*, juillet-août 1994.

29. Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p. 297.

30. Pierre Lévy, *La Machine Univers*, La Découverte,

En fin de compte l'avenir dont nous parlons n'est rendu possible qu'à la mesure d'un passé très ancien. Là encore ce sont les deux pôles extrêmes du temps - jeunesse et vieillesse, origine et fin — qui sont liés et l'on peut finalement penser avec Heidegger que le « verrouillage du passé et [la] ligature de l'avenir ne suppriment pas le maintien, mais lui ôtent la possibilité de passer du pas-encore au ne-plus, la possibilité de s'écouler. Verrouillé et ligaturé des deux côtés, le maintenant s'engorge dans son arrêt durable, et dans son engorgement, il se dilate. Privé de la possibilité de passer, il ne lui reste qu'à persévérer - il doit nécessairement rester à l'arrêt³¹ » et ainsi le présent de la « réalité virtuelle » est arrêté et différé.

Mais il nous faut aller encore plus loin, car, il s'agit là d'« une grande structure sous-jacente [qui] singularise l'Occident (...) Elle est un des secrets de son histoire ». Quant à la « réalité virtuelle » ce « n'est que la manifestation technique de cette configuration souterraine³² ». En recherchant les raisons de cette technologie, nous parvenons en dernier lieu à un plan méta-historique qui la dépasse et qui la rend pourtant possible. C'est là le fil conducteur qui permet d'ouvrir l'horizon de l'histoire en tant que celui-ci est compréhensible et peut rendre ses raisons. Cette méta-historicité réconcilie l'origine avec la fin, en les dépassant toutes deux. De cette manière nous remontons, comme cela avait déjà été le cas avec la définition, à une source et nous construisons un système ou, comme on voudra, une philosophie de l'histoire



cumulative qui met en œuvre un « futur ancien » et un « ancien futur ». Cette conjonction est bien connue en philosophie, elle est même une de ses formes récurrentes et elle peut apparaître comme une nécessité permettant de répondre à la complexité du temps et de l'histoire. Comme l'expliquait Heidegger « tout questionner essentiel de la philosophie demeure nécessairement inactuel. Et ceci, ou bien parce que la philosophie se trouve jetée loin en avant de son propre aujourd'hui, ou bien encore parce qu'elle re-lie l'aujourd'hui à son « ayant-été » ancien et originaire. Dans tous les cas la philosophie reste un savoir qui non seulement ne se laisse pas rendre actuel, mais dont il faut bien plutôt dire l'inverse : qu'il subordonne l'actualité à sa mesure³³ ». Dans le cas présent, les deux pôles temporels ne peuvent être reliés qu'à la mesure d'un plan qui les motive en les transcendant.

Ainsi Pierre Lévy institue un plan **méta-historique** fondé sur la recherche du contrôle.

1987, p. 8. Dans cet ouvrage l'auteur ne parle pas explicitement de la « réalité virtuelle » mais de l'ordinateur, qu'il désigne par la formule de « machine universelle ». Une profonde relation lie cette machine à la « réalité virtuelle ».

31. Martin Heidegger, *Les Concepts Fondamentaux de la Métaphysique*, Gallimard, 1992, p. 192.

32. Pierre Lévy, *La Machine Univers*, La Découverte, 1987, p. 71.

33. Martin Heidegger, *Introduction à la Métaphysique*, Gallimard, 1989, p. 20.

C'est cette recherche éperdue qui aurait motivé toutes les évolutions majeures que ce soit dans les domaines politique, économique, scientifique ou même artistique. L'être humain serait en quête d'un sentiment de contrôle croissant et la figure essentielle qui assurerait la réalisation de cette pulsion serait la technique. L'auteur s'inscrit lui-même dans cet horizon et s'y replace sans recul critique puisqu'il construit une histoire systématique en évitant de penser tous les événements qui ne sauraient se réduire au système et disparaître en lui. L'événement et la nouveauté inattendue sont tous les deux soumis à une réduction systématique. On prétend mettre au grand jour les motivations dernières de l'histoire, mais en obliant qu'on le fait toujours après-coup, on rêve d'exposer les raisons antérieures véritables qui ont déchaîné certaines conséquences. On inverse le temps, car en déplaçant sa pensée, en oubliant qu'elle est postérieure et qu'elle pourrait tout à fait n'avoir affaire qu'à une reconstruction artificielle quand elle se penche avec jubilation sur ce qu'elle croit être du sens ; on la met au début, on la fait remonter — les causes, les conséquences —, on oublie qu'une pensée est toujours singulière, attachée à un corps, à une contrée, à une époque et à des préjugés. On pose cette pensée hors de soi, on l'exproprie. Par un tel effet de style, par une telle pose affectée, on croit parvenir peut-être à donner du sérieux au texte et pourquoi pas à lui accorder une certaine autorité qui emportera la conviction de chacun. Le philosophe arrive finalement à des considérations pour le moins contestables, fantaisistes, simplistes et univoques en expliquant, par exemple, que les œuvres de William Turner sont les conséquences directes de la thermodynamique du siècle dernier.

Cette notion de **contrôle** est exacerbée dans de nombreuses recherches technologiques. Ainsi au Media Lab Christopher Schmandt et Eric Hulteen, qui travaillaient sur la supervision de Bolt, combinèrent un écran mural, un périphérique de saisie gestuelle (par pointage du doigt) et un système de commande vocale pour réaliser un prototype connu depuis sous le nom de sa commande verbo-gestuelle générique : Mets ça là. L'opérateur était assis sur une chaise, face à l'écran sur lequel était affiché un paysage maritime de synthèse. Il lui suffisait de pointer un objet à l'écran et de dire : « mets ça », puis de pointer un autre endroit et de dire : « là ». Le plaisir provient de la contemplation de sa propre puissance et de l'adéquation entre les ordres et leur réalisation synthétique. Il faut que la machine fonctionne parfaitement, qu'elle réponde exactement aux injonctions de l'opérateur, c'est-à-dire qu'elle soit réactive. Les chercheurs d'A.T.R., et leurs collègues du Laboratoire de Perception Visuelle de N.T.T., espèrent mettre au point, sous peu, des systèmes qui permettraient de coupler un outil de construction graphique à un dispositif de reconnaissance vocale, et « ainsi des incantations du type « arrondis, élargis, arrête, resserre, à la ligne, arrête » pourraient inciter le moteur de réalité à sculpter l'image que les utilisateurs ont à l'esprit³⁴ ». Le contrôle et la maîtrise donnent à

34. Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p. 247. C'est nous qui soulignons.

lire le rêve d'une puissance divine, créatrice de mondes et soumettant ces derniers à l'esprit et à ses incantations magiques. De sorte que des chercheurs telle que Brenda Laurel se prêtent à imaginer ce qui serait réalisable dans un futur proche. Ils s'y prêtent parce que c'est en rêvant de la sorte que leurs recherches avancent : « Donne-moi une matinée d'avril dans un champ », dit-elle, et le gris se transforma en un rayon de soleil matinal. On pouvait voir des taches de ciel azuré à travers une forêt de bouleaux. On entendit le gazouillis des oiseaux et le murmure des ruisseaux. « Hum... enlève la forêt de bouleaux », continua Brenda, « Mets le pré au bord d'une falaise surplombant une petite baie couleur émeraude. Plus vert ! Des moutons³⁵ ! ». La reconnaissance vocale permet en ce cas de réaliser la parole de dieu, la création de mondes par des mots comme dans La Genèse et la monstration devient une création où l'on « fait venir non seulement la chose, mais le monde, ou plus exactement [on] fait jouer la différence entre chose et monde³⁶ ».

On s'interroge dès lors pour connaître ce qui force donc certains « à passer par cette même typographie en noir et blanc qui a véhiculé nos réflexions depuis Gutenberg ? Il semble évident que notre vieil alphabet risque ne plus être à la hauteur pour longtemps (...) Au lieu de lire un livre de gauche à droite et de haut en bas, nous pourrions peut-être entrer et nous promener à l'intérieur de son espace de connaissances. Cette représentation sophistiquée des problèmes et de leurs solutions potentielles va introduire des problématiques tellement complexes que ceux qui en sont chargés ne pourront les résoudre que par une totale immersion physique et intellectuelle dans cette représentation du monde dans laquelle ils devront effectivement vivre. Chaque jour serait consacré à l'exploration du problème dans son environnement spatial, à sa compréhension et à la recherche d'une solution par des moyens à la fois physiques et intellectuels³⁷ ». Tout comme Pierre Lévy, Myron Krueger met ici en scène **la fin de l'écriture et son achèvement**. Elle disparaîtrait parce qu'elle ne serait plus efficace, parce qu'elle ne correspondrait plus aux



temps du développement et de l'accroissement qui permettent « d'effectuer plusieurs essais avant de décider (...), [d'] exprimer ses propres décisions [et d'] exercer son jugement³⁸ ». Or cette mise en scène est double parce qu'elle se fait par l'écriture elle-même, c'est l'écriture mourante qui exprime sa propre fin. Si l'on y regarde de plus près, on remarque que les médias aussi mettent en scène leur propre mort par l'intermédiaire de cette technologie. Ne disent-ils pas finalement qu'elle viendra les remplacer ? N'est-ce pas un stratagème pour se rendre vivant après-coup, car si on peut mourir c'est encore qu'on est bien en vie ?

La détermination historique principale serait la technique elle-même, ainsi chaque évolution est comprise comme une de ses images et en reparcourant en sens inverse le fil de ces méta-

phores nous pourrions, nous chuchotant, retrouver l'original qui donnera sens à l'histoire. Par là, certains lient la fin à l'origine, l'aboutissement au terme et l'art du XXème siècle se laisse apprivoiser comme une phase transitoire, avec tout ce que la notion de transition peut avoir d'amphibologique. On fait « comme si l'exacerbation de la présence physique de l'artiste ou de son modèle [l'auteur fait ici référence à l'action painting, au dripping, à l'abstraction lyrique] était destinée à prolonger encore un peu un monde voué à

le déclin ; comme s'il ne s'agissait que des derniers feux d'une époque révolue ; comme si quelque cycle millénaire prenait fin et bouclait sur son origine : couronnée d'ocre jaune sur la paroi d'une caverne, la main d'un homme préhistorique³⁹ ».

Il y a là une tendance remarquable : comprendre notre présent, ou le peu qui en reste, comme une transition qui boucle sur son origine. Comment peuton boucler, c'est-à-dire finir, sur l'origine ? Cette dernière n'est-elle pas au début ? Par là on tente de cacher que le présent ne se laisse pas saisir aisément à deux mains puisque « la durée au sens de l'écoulement perpétuel du temps, cela veut dire le « maintenant et maintenant et maintenant ». Nous nous fermons à ce bruit sourd (inquiétant, paralysant) que fait en se déroulant la série des « maintenant » (...) Le « durer » du « durant » avale pour ainsi dire la série des « maintenant » qui s'écoule, et il devient un unique maintenant dilaté qui lui-même ne coule pas, mais est arrêté⁴⁰ ». Et la boucle qui retourne et détourne le fil de la temporalité est le symptôme de cette difficile pulsion : comprendre le présent. Si on laissait ce présent dans son idiotie singulière, nous serions agacés, ce serait une situation désagréable, disons même angoissante, car, selon certains, « il n'y a pas d'événements heureux, ce sont toujours des catastrophes. Mais pour exorciser le nouveau, il y a deux moyens : soit conjurer par un système d'information sans informations,

38. Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p. 91.

39. Pierre Lévy, *La Machine Univers*, La Découverte, 1988, p. 53. C'est nous qui soulignons soigneusement.

40. Martin Heidegger, *Les Concepts Fondamentaux de la Métaphysique*, Gallimard, 1992, p. 190.

37. Myron Krueger, *Artificial Reality*, 1983.

soit l'intégrer au système de l'information⁴¹. Le présent incompris est obscène, c'est-à-dire, selon l'étymologie, sur le devant (ob) de la scène. On ne parvient pas à le mettre en scène, à l'établir sur la scène de la rationalité, car il y est déjà de fait, il est sur-représenté. Voilà, selon Hegel, «le côté négatif de ce spectacle du changement [qui] provoque notre tristesse. Il est déprimant de savoir que tant de splendeur, tant de belle vitalité a dû périr et que nous marchons au milieu des ruines. Le plus noble et le plus beau fut arraché par l'histoire : les passions humaines l'ont ruiné. Tout semble voué à la disparition, rien ne demeure⁴²». Au sentiment de l'inévitable perte répond l'organisation d'une histoire inéluctable qui se présente comme une marche systématique et rationnelle en même temps qu'elle fait de cela le contenu même de sa réflexion. Cette tendance organisatrice exclut les autres commentaires et devient hégémonique malgré elle. Il y a en celle-ci quelque chose de la conjuration face au nouveau qui consiste à en faire, jusqu'aux limites de la redondance, l'essentiel du message narratif, au risque de donner au système d'information la vocation de tourbillonner et de se détruire lui-même. Le contrôle systématique et l'hégémonie du discours se conjuguent puisqu'ici la temporalité choisie est celle d'un système, d'une clôture, d'une fin qui n'admet pas la finitude.

L'étrange mélange de rupture éclatante et de conséquences lointaines produit l'affect d'un inéluctable causal qu'on ne saurait être à même de contrer. Le fait qu'il touche à tous les domaines — la culture, la science, l'art, la vie, le sujet — est une preuve de son caractère massif et réel. Il implique logiquement le rêve d'une totalisation. «Ne doit-il pas [en effet] y avoir une progression continue et un développement qui soient manifestes, mais dans un sens plus élevé que celui que l'on a cru ? (...) Il y a éternellement un effort orienté ! Personne n'est seul, quel que soit son âge, nous bâtissons toujours sur ce qui nous a précédé, et ce que nous faisons ne sera que la base de l'avenir, ne prétend à rien d'autre que cela — voilà ce que dit l'analogie de la nature, le modèle parlant de Dieu dans toutes ses œuvres ! et il en est manifestement de même dans le genre humain ! L'Égyptien ne pouvait exister sans l'Oriental, le Grec bâtit sur l'un et sur l'autre, le Romain s'éleva sur les épaules du monde entier — il y a véritablement progression continue, développement suivi, dût l'individu ne pas y gagner ! Le monde se dirige vers quelque chose de grand ! devient ce dont l'histoire superficielle se vante si orgueilleusement et ce qu'elle montre si peu — le théâtre d'une intention directrice sur terre ! même si nous ne devions pas voir l'intention derrière, théâtre de la Divinité, même aperçue seulement à travers les ouvertures et les ruines de quelques

scènes isolées⁴³. S'il y avait la moindre brèche ou la plus infime fêlure dans le système, on pourrait s'y engouffrer et déconstruire cette logique de l'inévitable. L'enchaînement rationnel des causes et des effets exige une structure à l'infini qui ne peut admettre nulle limitation à sa construction, même si cette restriction était minime. Dans la totalisation historique rien ne peut être négligé, nul élément ne peut être laissé de côté. Comme dans le cas du régime définitionnel, la récession est infinie. Imaginez «une Intelligence qui, pour un moment donné, connaîtrait toutes les forces dont la nature est animée et la situation respective des êtres qui la composent, si par ailleurs elle était assez vaste pour soumettre ses données à l'analyse, embrasserait dans la même formule les mouvements des plus grands corps de l'univers et ceux du plus léger atome : rien ne serait incertain pour elle, et l'avenir, comme le passé, serait présent à ses yeux⁴⁴», voilà quel est le principe d'une structure inéluctable de l'histoire. Cette structure causale

laplacienne n'admet pas les «à distance» dans le temps. Si le passé agit sur le futur, il ne peut le faire que par l'intermédiaire du présent. Autrement dit, les événements du présent sont uniquement déterminés par les événements du temps qui le précède «immédiatement», ils sont complètement déterminés par eux, ils sont donc parfaitement intelligibles. L'ombre peut disparaître.

C'est en ce sens que selon Pierre Lévy l'inéluctable est historiquement déterminé, «l'historiel serait alors l'histoire de la prise de pouvoir du calcul sur le transcendantal, la temporalité au fil de laquelle les opérations se retournent sur ce qui leur donne sens, une altération radicale de la structure intime de l'historicité⁴⁵». L'image significative de la prise de pouvoir est le symptôme de l'étrange conjugaison entre la rupture et l'inéluctable, c'est-à-dire entre l'avenir et l'ancien. La «réalité virtuelle» et l'informatique feraient part d'une structure latente qui arriverait à son point de maturation et qui après la veille, s'éveillerait et prendrait le dessus sur des structures qui étaient depuis longtemps déjà en sursis, car «ce qui dort, cela est, d'une curieuse façon, absent et pourtant là⁴⁶». Si on aime les couples, comme celui du sommeil et de la veille, on s'interroge rarement sur cet instant où l'individu s'enfonce dans le **sommeil**, sur ce qui a forcé la signification de l'histoire à s'accomplir dans le retrait. Car ce passage n'est ni sommeil ni veille ni rassemblement et recueil, mais un instant qui nous fait franchir un seuil. Or l'histoire que certains construisent autour du virtuel élimine ce franchissement et préfère l'image d'une gestation dont nous verrions aujourd'hui les premiers embryons. Ces

embryons annonceraient une ère post-historique mettant un terme à l'histoire elle-même. On est bien obligé d'imaginer deux modalités d'histoires qui existeraient côte à côte, mais qui n'avanceraient pas à la même vitesse. L'histoire de la signification — ce qui rend raison des événements — serait toujours en avance sur l'histoire concrète — les événements contingents —. Finalement cette distinction classique indique que l'histoire de la signification peut, un jour ou l'autre, prendre le dessus sur l'histoire contingente et exige que cette dernière se soumette à son régime et la somme de disparaître dans une «fin de l'histoire». Ce serait là le début d'une concordance véritable et immédiate — sans réflexion — entre les concepts et les phénomènes. Le premier type d'histoire avance à grands pas, tandis que l'histoire événementielle est statique, elle n'est qu'une succession contingente et c'est pour cette raison qu'elle doit disparaître au profit de «son» sens. À ce titre «la R.V. représente (...) une occasion unique dans l'histoire⁴⁷».

Pour quelles raisons le thème déjà ancien d'une «fin de l'histoire» revient-il avec enthousiasme dans les théories du virtuel ? En quoi les nouvelles technologies entraînent-elles «non pas la fin de l'aventure humaine, mais son entrée dans un rythme nouveau qui ne serait plus celui de l'histoire⁴⁸» ? Qu'y a-t-il d'acceptable pour certains dans l'hypothèse d'une histoire n'en finissant jamais ? Cette illusion qui saisit souvent les hommes est due au fait que si ce qui détermine la «réalité virtuelle» est aussi compris comme ce qui définit le mouvement complet de l'histoire, alors la «réalité virtuelle» venant exprimer plus directement cette chose verra s'éteindre la dynamique et l'effort historique. Ces derniers n'auront plus lieu d'être, parce qu'ils seront réalisés. C'est uniquement grâce à l'idée de finalité que l'on peut rendre compte de pareille manière d'une raison historique, on explique le sens des événements en les transformant en objet. La finalité permet de rendre des comptes, mais il y a aussi en elle la clôture, ce qui termine, la cessation du mouvement qu'elle tente de saisir. Là encore, remarquons que des polarités temporelles distinctes se trouvent liées : c'est au moment où quelque chose commence «vraiment» qu'il n'a plus lieu d'être. La vie de la logique historique est aussi la mort de l'histoire.

Pour résumer, le «phénomène R.V.» a différentes spécificités au niveau historique et temporel. On le présente tout aussi bien comme une brutale rupture que comme une source profonde s'écoulant paisiblement et logiquement. Il relie l'avenir au passé, on pourrait même dire, pour être plus incisif, qu'il effectue une relecture du temps et que cette exégèse n'est pas comprise comme telle, mais comme un élément à part entière de ce qui est lu. On peut donc parler d'interprétation performative, c'est-à-dire d'une interprétation qui transforme cela même qu'elle interprète. La «réalité virtuelle» est une immersion massive, car elle se présente comme touchant

tout le monde d'une manière définitive, brutale et complète. Elle est inéluctable, il faut donc se faire une raison et attendre. Elle clôture le système historique dont elle est le fruit, il s'agit par là de la comprendre comme une finalité et une origine. La «réalité virtuelle» entretient un rapport très étroit avec ce qui donne sens à l'histoire, elle est pour ainsi dire son identique et c'est elle qui l'achève, dans le double sens du terme. Une étude plus approfondie serait à même de démontrer qu'un lien étroit unit les théories du virtuel aux philosophies classiques de l'histoire. Cette relation traverse la ligne de séparation entre le concept de destin comme force impersonnelle ayant déterminé à l'avance le cours général des événements et contre laquelle l'intervention humaine reste impuissante, et l'idée de providence comme puissance personnelle et bienveillante qui oriente l'histoire humaine de façon ascendante et lui donne une signification réconfortante. Entre la tragédie grecque et la tradition chrétienne du progrès, le sens de l'histoire du virtuel s'impose comme «l'aube où nous appareillons sous l'ancienne et primitive lumière dans la mémoire obscure des dieux et du destin⁴⁹».

Ce qui est vrai au niveau temporel l'est aussi au niveau géographique, puisque Pierre Lévy va jusqu'à penser que l'occident, de par son plan sous-jacent, a une vocation universelle et doit naturellement régner sur l'ensemble de la planète. Il s'agit là de raturer, puisqu'on ne peut les détruire, les différences qui troublent la démarche de systématisation et de totalisation. Auto-justification permanente, la réflexion ne s'embarrasse pas ici des limites posées par l'expérience, seuls valent son propre rythme et sa propre démonstration. On pourrait penser que le processus de concentration et de condensation qui permet une telle analyse repose sur une simple lecture à rebours de l'histoire, grâce à laquelle chaque événement passé se trouve jugé et analysé à l'aune d'un avenir qu'on a arbitrairement sélectionné. De sorte que, miraculeusement, on re-trouverait des traces du futur dans le passé, mais ce ne serait là qu'un cercle vicieux que Valéry avait déjà dénoncé en expliquant que «l'Histoire est le produit le plus dangereux que la chimie de l'intellect ait élaboré. Ses propriétés sont bien connues. Il fait rêver, il enivre les peuples, leur engendre de faux souvenirs, exagère leurs réflexes, entretient leurs vieilles plaies, les tourmente dans leur repos, les conduit au délire des grandeurs ou à celui de la persécution (...) L'Histoire justifie ce que l'on veut. Elle n'enseigne rigoureusement rien, car elle contient tout et donne des exemples de tout. Que de livres furent écrits qui se nommaient : La Leçon de ceci, les Enseignements de cela (...) Rien de plus ridicule à lire après les événements qui ont suivi les événements que ces livres interprétaient dans le sens de l'avenir. Dans l'état actuel du monde, le danger de se laisser séduire à l'Histoire est plus grand que jamais il ne fut⁵⁰». Le raisonnement semble au premier abord consistant, il n'est en fait qu'une inconsistante utopie où l'on

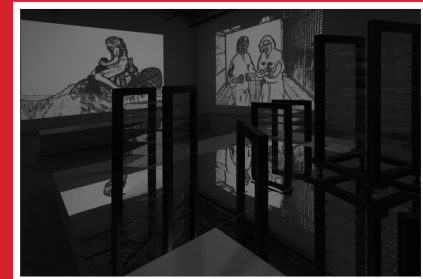
rêve plus qu'on ne pense. Mais ce rêve témoignerait de la propension des hommes à parler «de la précipitation infinie dans laquelle nous jette un sentiment eschatologique de l'avenir. Imminence, un monde va finir, fatalement, au moment où, disions-nous encore à l'instant, les choses toujours ne font que commencer : depuis quelques millénaires à peine et ce fut hier⁵¹». Le rêve du temps, d'un autre temps, s'élance dans un avenir qui a été maîtrisé et anticipé grâce à la prétendue compréhension de sa causalité.

[...]

[La suite du texte est disponible en ligne : chatonsky.net/files/pdf/conjuration.pdf]



Chatonsky G., *Télofossiles II*, Sirois, D., Caochangdi Beijing (2015)



Chatonsky G., *Memories Center*, Sirois, D., Centre Clark, Montréal (2015)

41. Pierre Nora, *Le Retour de l'événement in Faire de l'histoire*, ouvrage publié sous la direction de J. Le Goff et P. Nora, Gallimard, 1974, tome I, pp. 295-300. C'est nous qui soulignons.

42. Hegel, *La Raison dans l'histoire* (1830), «L'histoire philosophique», tr. K. Papaïoanou, collection 10-18, Plon, 1965, p. 54.

43. Herber, *Une autre Philosophie de l'histoire* (1774), trad. M. Rouché, 1ère section, Aubier Montaigne, 1964, pp. 189-191.

44. Alexandre Kojève, *L'idée de déterminisme dans la physique classique et dans la physique moderne*, Librairie Générale Française, 1990, p. 48.

45. Pierre Lévy, *La Machine Univers*, La Découverte, 1988, p. 218.

46. Martin Heidegger, *Les Concepts Fondamentaux de la Métaphysique*, Gallimard, 1992, p. 99.

47. Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p. 41.

48. Pierre Lévy, *Les Technologies de l'intelligence*, Découverte, 1990, p. 131.

49. Pierre Boutang, *Ontologie du secret*, PUF, 1973, p. 263.

50. Paul Valéry, *Regards sur le monde actuel* (1931), Bibliothèque de la Pléiade, Gallimard, 1960, tome II, p. 935.

51. Jacques Derrida, *Pour la première fois dans l'histoire de l'humanité in Politiques de l'amitié*, Galilée, 1994, p. 301.