

HABITER L'INHABITABLE

(un destin improbable de la réalité virtuelle)

Avoir *lieu*, ce n'es pas avoir une parternité, une racine, un lieu de naissance certifié dans la terre et le sang, c'est donner lieu *au nouveau*.

Et le nouveau, c'est justement le deuil de la territorialité.

(Bernard Stiegler)

Ceux qui campent chaque jour plus loin du lieu de leur naissance, ceux qui tirent chaque jour leur barque sur d'autres rives, savent mieux chaque jour le cours des choses illisibles; et remontant les fleuves vers leur source, entre les vertes apparences, ils sont gagnés soudain de cet éclat sévère où toute langue perd ses armes.

(Saint-John Perse)

1 - HABITER LA TECHNICITE

1 - 1 LA PREVISION

Il s'agira, dans un premier temps, de rester au degré d'une incomplétude de la pensée qui ne cesse de se compléter, traversée par la hantise de son impersonnalité, une finitude débordée du sens. Le mécanisme est improbable, et il est dans cette improbabilité même. Quelque chose, de quelque manière que ce soit, n'a décidément pas été programmé, ici ou là.

La nature techno-logique de la pensée n'a peut-être pas encore été pensée, l'absence d'une nature stable et définie, l'absence d'un sol sur lequel se reposer et ne plus penser. Nous sommes pressés. Alors faudrait-il peut-être encore, ici ou là et à nouveau, revenir au cœur des choses, fatale ignorance. Non pas de quelques objets disposés et comme à portée de main, mais du sentiment vif et fulgurant qui, l'instant d'après, est à peine présent. Il donnait la présence, sûr. Il accordait quelque chose, nous qui sommes privés de tout.

Il faut alors chercher, retrouver la trace improbable - jamais encore elle n'a eu lieu, personne n'a pu encore lui donner de nom. La filer. La faire croître, mais sans excès. Ni plus ni moins. Montrer cette trace et garder toujours en mémoire le caractère performatif de toute monstration qui dit : ici et là, et à présent. Etre paralysé et se mouvoir pourtant, effectuer quelques mouvements imperceptibles, quelques déplacements comme chez Beckett, et espérer que deux doigts qui se frottent, un genou qui bouge un tout petit peu, une nuque qui vibre, cela peut produire, par ricochet, quelque chose de nouveau.

La pensée n'est peut-être *que* techno-logique, mais sans restriction. Peut-être même que la finitude ne peut être *que* techno-logique, ceci sans obligation. De sorte que le techno-logique ne saurait s'identifier au calculable, au régime trop certain de ce qui préforme le monde à ses catégories propres. Sa destination est toute autre.

Il y aurait dans tout cela des petites machineries, des agencements plus ou moins complexes et aux parties plus ou moins distinguées, des motricités impromptues, des brusques mouvements inopinés, des lents glissements qui ne s'annoncent pas, des courbures gauches, d'émouvantes maladresses.

Le fonctionnement par toutes petites parties n'est pas, pour la pensée, quelque chose de contingent. Particulière et localisée, elle aménage des espaces et des passages d'intensités entre ces petits bouts. *La-fluance* c'est le regard fragmenté du destinataire qui fragmente à son tour en mille éclats l'ensemble plus grand qui n'existe pas. Chaque texte particulier appartiendrait à un texte plus grand qui lui-même... et ainsi de suite - il n'y a pas à revenir sur cette idée qui occulte le techno-logique de la pensée.

Mais ce n'est pas un hasard non plus si le travail qui tente ici de s'exposer est un fragment préparatoire. Il anticipe, en ce sens, ce qui viendra après, et sans l'intégrer, il en fait pourtant part. Le mécanisme utilisé est celui de l'avancement, il devance ce qu'il devrait dire dès à présent, et donc qu'il ne dit pas, plongé qu'il est dans le passé.

Le non-dit du fragment n'est qu'une posture, tout comme son appartenance à un ensemble plus grand - dont le nom affecté est doctorat, c'est

un bien joli prétexte. Le fragment qui brise le miroir, sans qu'on puisse déterminer l'instant même de l'éclat, le temps du bris.

Dans *Hélas pour moi*, l'éditeur Abraham Klimt cherche les pages manquantes d'un livre peut-être perdu, le fragment d'un récit, celui d'une femme et d'un homme, d'une séparation, d'une reconquête - si ce mot n'avait pas une telle connotation territoriale -, d'un différend. Ce fragment fait-il partie d'un ensemble perdu ou anticipe-t-il son appartenance à un ensemble à venir? Et pourquoi le fragment serait-il, en ce sens, fragment? Est-il donc le produit d'un fragmenter? Qu'est-ce donc que ce fait de la fragmentation? Le fragment vient-il après le temps ou bien le donne-t-il?

« Le morceau d'une chose qui a été brisée en éclats. Ce qui est resté d'un livre ou d'un poème perdu. Morceau d'un livre, d'un ouvrage qui n'est point encore terminé ou qui n'a pu l'être. »¹ Telle est la définition classique du fragment, elle met en scène le temps, et le fragment dont il est ici question, - puisqu'il ne peut être question que d'un fragment, jamais de fragment *en personne* -, manque encore d'autres fragments pour établir ses explications et ses raisonnements. Il lui manque des appuis, lui dont nous ne saurions faire que le récit, produisant à notre tour un fragment, mais indirect celui-là.

Incomplet, incomplétude, restons à la frontière de cette dissemblance.

Dans la mise en scène du texte général, qui n'existe pas (encore), le fragment dont nous voudrions parler est particulier, plus particulier encore que

tous les autres. Nous pourrions dire qu'il en est la motivation, la fin aussi bien que l'origine, puisque c'est ce fragment qui nous questionne et nous pousse ainsi à nous interroger. Mais ce serait encore trop dire, ce ne serait qu'une courbure par trop ajustée pour témoigner de l'imperfection qui se déploie. Le motif est « ce qui pousse à faire une chose » et en même temps un « terme de musique, [la] phrase mélodique »², c'est-à-dire ce qui débute et ce qui englobe les particularités, les mots, les notes, ce qui les prédestine aussi à appartenir à un ensemble. Mais bien sûr ce n'est pas si simple entre les parties (les rouages) et l'ensemble (la machine), tout s'inverse, commençant par ce par quoi on désirerait finir et finissant par ce par quoi ou aurait dû commencer, ne parvenant jamais à finir ou à démentir la dette contractée à l'égard d'une question, celle-ci fut-elle quelconque ou naïve.

La parcelle ne s'avoue que dans ses ratures. Le programmatique est l'improbable parce qu'il ouvre et ne peut jamais s'assurer de son avenir³.

¹ Article « Fragment », *Littré*, p. 2612, Le Cap, 1971

² Article « Motif », *Littré*, p. 4013, Le Cap, 1971

³ Une relation forte relie le programmatique au parcellaire, et c'est en ce sens qu'il faut tenter de comprendre les incompréhensions provoquées par la cybernétique. Celle-ci est dite, par certains, réductionniste parce qu'elle semble effectivement au premier abord décomposer et recomposer, de manière plus ou moins légitime. Or la cybernétique, qu'on le veuille ou non, produit toute une machinerie informatique qui n'est pas soumise à ce principe réducteur parce qu'elle entre en interaction avec l'être humain d'une façon pour le moins surprenante. De quelle manière la cybernétique, qui est pour beaucoup la phase ultime de l'Arraînement dans son expression techno-scientifique, peut-elle pourtant agencer du parcellaire, du fragmentaire, et ceci dans un

sens très radical, est une question, une tension qui mériterait d'être posée à la lumière des derniers avancements informatiques.

1 - 2 L'INDETERMINATION

Aux côtés de ce fragment parcellaire, deux autres fragments: le premier sur la panne et sur la question de l'instrumentalité, l'autre à propos d'un déplacement de la sentence heideggerienne, « l'essence de la technique n'est rien de technique », vers l'horizon techno-logique. On entendra à travers les lignes qui suivent les liens qui unissent ces trois fragments autour d'un projet, improbable, imprévisible et inadéquat, d'une approche singulière des technologies et de ce qui aujourd'hui se donne par la dite réalité virtuelle.

Cette notion, traditionnellement oxymorique, a déjà donné lieu à un travail, *l'enthousiasme conjuratoire, un affect dans les discours du « virtuel »*. Nous avons tenté de pister une urgence indéterminée de la réalité virtuelle, sans pour autant la traquer mais plutôt en tentant de lui laisser une place, la pensée fut-elle déjà commencée. L'urgence indéterminée déterminait en ce sens toute notre recherche, son caractère flou, gauche, envahissant, puisqu'on ne savait pas par quel bout la prendre, constituait le mode d'approche que nous avons adopté, ou plutôt qui s'était imposé de lui-même, nous ne l'avions laissé que s'épanouir. Cette urgence restait parfaitement indéterminée car si elle insistait sur le temps, elle n'ouvrait pas pour autant un horizon dans lequel il aurait fallu s'engouffrer, l'urgence laissait alors place à l'indétermination, et n'était donc pas une simple réaction.

L'appartenance de la dite « réalité virtuelle » à un ensemble plus grand nommé « nouvelles technologies » avait déjà été soulignée, comme le fait qu'elle en constituait peut-être le fragment le plus symptomatique d'une certaine

tendance généralisée, tel un signe de l'avenir depuis le fond disloqué du passé. Quelque chose permettait de faire le passage entre l'« affreusement ancien » et cet à venir, une monstruosité, qui faisait trembler la valeur des signes, des symboles et des repères. La tendance était toute aussi indéterminée, on la ressentait sans même pouvoir la définir ni la cerner. Il fallait en rester là pour ne pas réduire, identifier, réajuster, se retrouver.

La pensée était alors fragmentée, le papier n'était pas son support, l'écran, le copier-coller, l'interstice de 640 et 480 pixels, le fenêtrage multiplié, constituaient les marques de son travail effectif. L'impression n'était qu'une formalité. Il aurait sans aucun doute préféré l'hypertexte, une note en bas d'une page blanche, une note qui aurait fait plusieurs pages et qui se serait opposée à l'exergue.

Et là encore la réalité virtuelle, avec son petit nom si symptomatique, retentissait. Edmond Couchot expliquait qu'il s'agissait d'un « espace artificiel produit par l'ordinateur dans lequel l'utilisateur est visuellement et acoustiquement immergé par l'intermédiaire de divers dispositifs. »⁴ L'urgence indéterminée nous prévenait : il fallait faire attention à une atmosphère ambiante qui régnait autour de ce phénomène technologique, ne pas la prendre pour quelque chose d'anodin mais comme le seuil même de la compréhension. Car comment ne pas remarquer que la réalité virtuelle contenait comme une pré-compréhension de son sens. A peine le mot dit, des individus qui n'avaient rien à voir, au premier abord, avec le domaine technologique constitué, domaine

qui n'est pas identique au technologique lui-même il faut bien l'avouer, commençait à s'agiter et à réagir comme si cette réalité virtuelle, dont ils ne connaissaient que quelques effluves médiatiques, les concernait en « propre ». Peu importe qu'ils aient une appréhension hypothétique et fantasmagorique de la chose, seule comptait alors la résonance inattendue du mot, rien de plus.

La rencontre de la « réalité » et de la « virtualité » avait son histoire, elle était faite de rencontres inabouties, et puis brutalement un télescopage fait par la réalité virtuelle, rien que le mot encore. Il ne s'agissait plus d'accepter ou de refuser ce mot pour ce qu'il désignait mais de se fixer sur le mot pour définir les objets technologiques qu'il mettait en jeu, car dans cette notion même il y avait comme un projet non encore réalisé.

L'objectif était fixé dès le présent, dans le présent, et hors de lui, l'avenir de la réalité virtuelle restait incertain, improbable, il était là. Il fallait rester dans ce cercle, ne pas en sortir, tourner autour, prendre ce risque, fut-il de l'inconsistance elle aurait été du moins conquise, puisqu' « on n'écrit qu'à la pointe de son savoir, à cette pointe extrême qui sépare notre savoir de notre ignorance, et qui fait passer l'un dans l'autre. »⁵ Mais ce passage ne réduisait pas la part d'ignorance, le passage de l'un dans l'autre était une interversion / inversion / prévision / bond / saut / débordement des frontières / claquages des repères / essoufflement des symboles / effondrement de l'exactitude. Une catastrophe.

⁴ Edmond Couchot, *Définitions, La Revue Virtuelle*, Centre Pompidou, 15 avril 1992

⁵ Gilles Deleuze, *Différence et répétition*, PUF, 1968, p. 4

L'écriture n'était pas dans l'assurance, elle hésitait terriblement et aimait cette hésitation plus qu'elle-même.

Il aurait alors fallu parler en terme de tonalité, rester dans l'affect mais sans psycho-logie proclamée, anticipée, forcée. Il fallait se laisser enrober par cette atmosphère, ne pas prêter attention aux discours de l'assurance, préférer « un refus qui annonce et une annonce qui refuse »⁶, car alors plus rien ne se refuserait, les questions pourraient s'ouvrir sans être d'avance parcourues, sans même qu'un tel parcours, présupposant une territorialisation, ne soit supposé possible. L'urgence indéterminée faisait penser au sommeil et au réveil journaliers, non comme deux entités strictement séparées mais comme une zone frontalière, si tout du moins on appréciait l'endormissement dans l'éveil (en matinée) et l'éveil endormissant (dans l'après-midi).

Le sentiment dormait, il risquait toujours de s'évanouir, ou de se réveiller et de retrouver une assurance qui n'aurait été que pitoyable croyance. « Quelque chose qui est là et, du même coup, n'est pas là »⁷, l'urgence indéterminée était et devait rester ce coup brutal et assourdi, comme un écho.

Peut-être était-ce cela la réalité virtuelle, rien qu'une urgence, un appel, rien qu'une indétermination, une atmosphère louche, il fallait garder à tout prix cet humour par rapport au sérieux de la pensée qui était vulgarité. Et si les esprits qui se disent rationnels peuvent voir en tout cela une confusion, nous voulons y apercevoir l'inauguration d'une pensée qui accepte sa finitude, qui l'affirme

⁶ Martin Heidegger, *Les concepts fondamentaux de la métaphysique*, Gallimard, 1992, p. 248

⁷ Ibidem, p. 99

même, car elle sait qu'elle est liée à son sujet, si celui-ci, la réalité virtuelle, n'est pas simplement réduite à un objet, mais si au contraire on essaye de la déployer en elle et à partir d'elle, en acceptant le caractère irrésolu de cette précompréhension intense.

Il faut rester là, en ce point précis, par la suite, au fil des pages, on ne bougera pas, ou alors seulement d'une petite vibration imperceptible pour soi-même comme pour son entourage. C'est ce que nous nommons la *légère pression*, c'est ce à partir de quoi nous pensons, ce que nous pensons aussi. Il y a une vacuité, quelque chose qui, avant d'écrire nous laisse la tête vide, ne sachant que penser, et après, le rythme viendra la dérober, mais il ne faudra pas oublier que c'est une autre manière de continuer avec la vacuité, que bouchée elle continue pourtant de respirer, et qu'ainsi par le vide on ne vise pas « le rien absolu, mais le vide au sens de se-refuser, de se-dérober, donc le vide comme manque, comme privation, comme urgence »⁸

Sans pouvoir aller plus avant, ce sentiment louche n'est-il pas à son tour lié à « notre » temps qui ne cesse de se confronter à cette époque, qui est aussi la « nôtre », mais en un sens tout différent? N'y-a-t-il pas là l'intempestivité déclarée d'une pensée qui n'a pas le temps? Et dans ce rythme sentimental, dans cette tonalité qui ne cache pas les dissonances mais qui les souligne plutôt, le tempo de l'innovation technologique n'intervient-il pas pour une grande part? Il faudrait dire que « l'emportement du temps est d'autant plus paradoxal que, tandis qu'il devrait ouvrir à l'évidence d'un avenir, jamais l'imminence d'une

impossibilité à venir n'a semblé si grande. »⁹

⁸ Ibidem, p. 245

⁹ Bernard Stiegler, *La technique et le temps 1.*, Galilée, 1994, p. 11

1 - 3 « LA VRAIE REALITE REELLE ! »

Le sens à donner à la réalité virtuelle est précompréhensif, - comment d'ailleurs pourrait-elle émerger sans cette anticipation incalculable? -, elle est pourtant simultanément une question, ce qui suppose une problématique, un champ d'investigation et de références. Quel est-il?

La notion de réalité virtuelle indique un certain souci de ce qui est réalité et virtualité, de ce qui distingue les deux, de ce qui les confond aussi. Les rapports entre les termes utilisés ne sont pas définis dans la notion, qui ouvre donc un spectre de possibilités. Ce qui compte là est la problématique qui consiste en la présupposition que nous avons affaire, avec la réalité virtuelle, à un oxymoron. Sans autre explication la précompréhension suppose une opposition entre les deux termes et estime que l'apport de cette technologie est, pour la première fois dans l'histoire humaine, une réalité qui serait aussi virtuelle.

D'ailleurs Philippe Quéau ne parle-t-il pas à son propos d'« un laboratoire d'expérience ontologique »¹⁰, supposant par là même quelque nouveauté affectant jusqu'à l'ontologie traditionnelle? Ce qu'il y a d'étonnant avec cette technologie, qui est en fin de compte un ensemble de technologies, c'est que le discours « philosophique » n'est pas venu se greffer après-coup et comme pour rattraper une innovation qui lui aurait échappée, mais simultanément, comme si la réalité virtuelle et l'approche théorique, prenant en compte des enjeux ontologiques et métaphysiques, les deux s'appuyant sur deux attitudes bien

¹⁰ Philippe Quéau, *Le Virtuel*, Champ Vallon, 1993, p. 43

différentes au premier abord, étaient co-existensifs ou encore équidistants de l'ensemble matériel qu'est la réalité virtuelle. Ainsi, dès ses débuts technologiques en 1965, ce qui ne veut pas dire qu'il n'y eut pas de nombreux prémisses et précurseurs, on parlait d' « illusions - comment voir des mondes invisibles? L'écran est une fenêtre à travers laquelle on peut voir un monde virtuel. Le *défi* à relever est de donner à ce monde *l'illusion du réel* sous toutes ses formes, qu'elles soient tactiles, visuelles ou sonores. »¹¹ L'enjeu, aussi bien technologique que conceptuel de la réalité virtuelle, serait pour le moins ambitieux, puisqu'il s'agirait de créer un monde tout aussi cohérent et consistant que celui que nous connaissons jusqu'à présent, et ainsi d'effectuer un véritable saut métaphysique en s'arrachant à un ici et maintenant que nous aurions épuisé. « Recréant les sensations de la réalité »¹², les technologies du virtuel seraient à même, à partir de cette isomorphie, de produire une originalité sans précédent. En d'autres termes, à partir de l'analyse ontologique, nous pourrions proposer, effectivement, une méta-physique.

Si le concept de métaphysique mériterait un long et précieux développement, ce qui fera l'objet d'un autre travail, nous pouvons pour l'instant nous référer simplement aux deux définitions développées par le *Vocabulaire technique et critique de la philosophie* d'André Lalande, et qui ont le mérite d'exhiber la tension propre à cette notion. D'une part la métaphysique serait la « connaissance de ce que sont les choses en elles-mêmes, par opposition aux apparences qu'elles présentent ». D'autre part elle serait la connaissance

¹¹ Sutherland en 1965 cité par Howard Rheingold, *La réalité virtuelle*, Dunod, 1993, p. 296

¹² Michel Colonna, *Le Monde*, 30 / 01 / 1992

absolue que procure l'intuition directe des choses, par opposition à la pensée discursive. « S'il existe un moyen de posséder une réalité absolument au lieu de la connaître relativement, de se placer en elle au lieu d'adopter des points de vue sur elle, d'en avoir l'intuition au lieu d'en faire l'analyse, enfin de la saisir en dehors de toute expression, traduction ou représentation symbolique, la métaphysique est cela même. La métaphysique est donc une science qui prétend se passer des symboles. »¹³ C'est la connaissance par la Raison, considérée comme seule capable d'atteindre le fond des choses, une connaissance ultime et absolue, saisissant l'essence intérieure des êtres, par opposition aux apparences sensibles. Nous voyons bien qu'il y a entre ces deux définitions une profonde hésitation quant au rôle de médiation à accorder à la raison, hésitation qui rejoint celle concernant la réalité virtuelle et qui veut simultanément faire d'elle une décomposition ontologique et une recombinaison métaphysique.

Sans aller plus avant il apparaît assez distinctement que cette technologie se fonde avant tout sur une constitution ontologique et métaphysique, chacun de ces deux termes étant comme le miroir impair de l'autre, et ceci au sens très simple et presque naïf où elle interroge à nouveau - mais cela avait-il jamais été différent? - ce que veut dire la « réalité », le « réel », l'environnement, l'imagination, l'esthétique, la perception, l'artificiel, le naturel, la vérité, etc. Plus encore, la réalité virtuelle questionne les conditions de possibilité de tous ces termes et se permet, si besoin est, de remettre en cause leur légitimité.

Mais avant cela il faut s'« imaginez que l'on puisse s'immerger dans le

¹³ Henri Bergson, *Introduction à la métaphysique* in *Revue de métaphysique*, 1903, p. 4

monde artificiel et l'explorer vraiment »¹⁴ , il faut supposer qu'une telle chose soit possible, car la réalité virtuelle reste un projet. C'est dire si son autorité est conditionnée par une certaine idée de la *mimésis* comme copie conforme du « réel » à l'époque des ordinateurs. La réalité virtuelle se rêve comme « une parfaite réplique du monde réel »¹⁵ , et se rêvant ainsi parfaitement isomorphe elle devient un concurrent à la « vraie réalité réelle » à laquelle se réfèrent si fréquemment les théoriciens du virtuel. Cette notion, qui n'en est pas vraiment une, peut nous faire sursauter de par sa surdétermination philosophique, qui lie, sans autre forme de réflexion, la réalité, le réel et la vérité, et forme ainsi un tryptique problématique. Mais il faut bien comprendre qu'il s'agit ici de délier la réalité virtuelle de cet autre qui la hante, de trouver des critères de discrimination ontologiques, critères qu'on a fait sauter l'instant d'avant pour possibiliser la réalité virtuelle elle-même. Ainsi pris, le piège se referme : la réalité virtuelle ne serait-elle qu'un nouveau fantasme d'absolu? N'est-elle pas le dernier stade de la perversion technique qui finit par tout occulter? N'appartient-elle pas à la grande tradition prométhéenne, faustienne, etc.?

Mais nous ne nous interrogeons pas encore ici sur les possibilités effectives que l'on attribue à cet ensemble technologique. Il nous importe seulement d'analyser avec précision le destin qu'on lui accorde, et ceci en prenant en compte le statut pro-jectif de son avenir et la tradition de son passé.

Mais allons plus avant dans cette tension que nous commençons à peine

¹⁴ Howard Rheingold, *La réalité virtuelle*, p. 7, Dunod, 1993

¹⁵ Ibidem, p. 216

à entrevoir, car elle est la façon dont la réalité virtuelle se présente aux regards de ses observateurs. Les enjeux ontologique et métaphysique sont d'autant plus problématiques qu'immédiatement après avoir proposé de définir la réalité virtuelle comme une copie conforme qui ne souffrait d'aucune différence avec la « réalité », et avant même de savoir ce que tout ceci veut dire et implique, les théoriciens du virtuel en tirent généralement de terrifiantes conséquences.

Les conséquences de l'isomorphie virtuelle sont d'autant plus terribles qu'elles ne touchent pas à un étant en particulier ou à une catégorie d'étants où il serait possible de limiter le débat et la réaction, mais elles s'étendent à la « réalité » en son entier, proliférant telle une épidémie infectueuse. C'est en ce sens que « le développement de schèmes pour la création d'images avec les ordinateurs est une investigation dans la structure et la fabrication du monde que nous observons et auquel nous participons. »¹⁶ Tout semble être touché par la réalité virtuelle parce qu'elle affecte les conditions de possibilité. La copie isomorphe qu'elle propose pourrait très bien *annuler l'original*. En effet, l'isomorphie est onto-logique, et si l'*ontos* se définit ici par une logique, alors en comprenant cette logique et en la reproduisant, on pourrait sauter par-dessus l'*ontos* et, en ce sens, s'en passer pour obtenir un effet indiscernable. Scott Fisher, professeur au M.I.T, estime ainsi que « les possibilités que laissent entrevoir les réalités virtuelles sont apparemment aussi illimitées que celles de la réalité. L'interface humaine va peut-être peu à peu s'effacer - au profit d'autres mondes »¹⁷.

¹⁶ Bill Viola, *Reasons for Knocking at an Empty House*, Thames and Hudson, 1995, p. 257

¹⁷ Scott Fisher, *Virtual Interface Environments*, MIT, 1990, p. 32

Avec cette problématique de type métaphysique, et il ne faut pas oublier que le « propre » de la métaphysique, comme l'avaient remarqué Kant et Nietzsche, c'est de produire des chimères langagières; le discours s'accroît, sa portée s'étend, il gagne en ampleur, sa tonalité et son affectivité changent. C'est le *pathos* du virtuel où il est possible de s'exclamer sérieusement : « nous parlons maintenant d'un outil capable de modifier *ce que nous entendons par réalité*. Quelle sorte de réalité voulons-nous laisser à nos enfants? »¹⁸ Formidable symptôme des tensions ontologiques métaphysiques, cette sentence permet de bien voir comment on laisse impensé, tout en croyant le penser, « ce que nous entendons par réalité », alors qu'habituellement la réalité est cela même que nous entendons par le réel, et qu'ainsi la subjectivation se retrouve implicitement à un deuxième degré. De plus, une telle question met aussi en scène la problématique de l'héritage, de la tradition et de la dette. Quelle réalité voulons-nous laisser à nos enfants?, est-il demandé, mais la question est moins celle-ci qu'une affirmation consistant à supposer que c'est nous qui laissons une réalité précise pour chaque époque.

Les différences entre la réalité, le réel, ce que nous entendons par l'un et par l'autre, entre le sujet et l'objet etc., signalent avec évidence que la réalité virtuelle nous met tout aussi bien en face d'un ensemble technologique que d'un domaine de réflexion sur la métaphysique et l'ontologie.

Un exégète d'Heidegger écrit : « le projet à l'œuvre dans la technique est un projet métaphysique, parce qu'il concerne tous les secteurs de la réalité et

¹⁸ Howard Rheingold, *La réalité virtuelle*, Dunod, 1993, p. 261

non pas seulement les machines. Il marque l'étant en totalité. »¹⁹ Il est bien évident que cette marque faite par la technique, en tant que projet métaphysique, reste dans un domaine industriel qui arraisonne la terre en fixant tout par rapport à ses finalités propres, alors que la logique de la réalité virtuelle est toute différente, et comme un dépassement de l'Arraïonnement, puisqu'elle appartient au domaine du remplacement. Mais il n'empêche que par cette marque est déjà souligné le caractère total de la transformation qui s'annonce déjà depuis l'aube de la *tekhnè*.

Mais quelle est la relation entre la technologie et la métaphysique? Cette relation plonge-t-elle de lointaines racines dans « ce qui accorde » ou est-elle une simple nouveauté, un espèce de bond en avant? Il est encore trop tôt pour pouvoir la définir, mais ce dont nous sommes sûrs, c'est de l'existence de cette relation même, qui semble se présupposer à elle-même, comme si c'était par elle, et seulement par elle, que la réalité virtuelle devenait un destin pensable. Et nous voyons bien en quoi toute réflexion sur la réalité virtuelle suppose une certaine détermination de ce qu'est la métaphysique et de ce qu'est l'ontologie, de quelle manière les deux « fonctionnent », « marchent », « machinent » ensemble ou chacune de leur côté.

Ainsi Quéau, à la suite d'une réflexion sur la technologie que nous traitons ici, parvient à l'hypothèse suivante, qui se présente d'ailleurs comme une affirmation quelque peu arbitraire : « par essence, la présence n'est ni une représentation ni une distance. »²⁰ On en vient donc à définir ce que la présence,

¹⁹ Michel Haar, *Le chant de la terre*, L'Herne, 1985, , p. 165

²⁰ Philippe Quéau, *Le Virtuel*, Champ-Vallon, 1993, p. 17

qui représente ici l'élément dépassant la subjectivité de la représentation, mais aussi l'objectivité de la distance qui comme distance pourrait se transformer en éloignement, et pourquoi pas en subjectivité encore. On cherche encore quelque chose sur lequel se tenir, un élément stable, nommé présence ici et auquel on trouvera d'autres noms ailleurs, et qui permet encore une fois de se dégager métaphysiquement par la réalité virtuelle et de s'y retrouver ontologiquement.

Cet incessant aller-retour marque bien le fait que par la réalité virtuelle on ne tente pas d'interroger une quelconque technologie futuriste à la mode mais une tendance profonde qui concerne le monde que nous connaissons et qui nous entoure. La réalité virtuelle est un projet, nous le savons bien, et sa compréhension en tant que projet qu'il sera possible de projeter dans une réalisation suppose la compréhension préalable de ce qu'est la réalité et réel, peut-être même moins que cela, ou plus, la détermination des relations entre les deux.

Nous n'avons pas l'ambition ici de définir ce qu'est la réalité virtuelle ou la métaphysique, ce qui selon nous reviendrait d'une certaine manière à la même chose, le destin des deux étant inextricablement lié à présent, mais seulement d'avancer quelques pistes pouvant nourrir une réflexion future. Nous ne pourrions toutefois pas nous dérober à la nécessité de la question *Qu'est-ce que la métaphysique?*, reprenant par là même le titre d'un article célèbre²¹. Et pourtant, limité dans le temps, nous ne saurions proposer d'effectuer un parcours dans l'histoire de cette longue tradition. Il nous faut donc utiliser un raccourci pour signifier ce que nous entendons à présent par le mot

« métaphysique » et qui est moins une discipline quelconque ou une sphère secrète de savoir, qu'un affect; ce raccourci nous est proposé par Heidegger, selon lequel « chacun de nous se trouve quelque jour, peut-être même plusieurs fois, de loin en loin, effleuré par la puissance cachée de cette question, sans d'ailleurs bien concevoir ce qui lui arrive. A certains moments de grand désespoir par exemple, lorsque les choses perdent leur consistance et que toute signification s'obscurcit, la question surgit. Peut-être ne nous a-t-elle touché qu'une fois, comme le son amorti d'une cloche, qui pénètre en notre être-Là, et se perd de nouveau peu à peu. La question est là, dans une explosion de joie, parce qu'alors toutes choses sont métamorphosées et comme pour la première fois autour de nous, au point qu'il nous serait plus facile, semble-t-il, de concevoir qu'elles ne sont pas, que de concevoir qu'elles sont, et sont dans l'état où elles sont. La question est là, dans un moment d'ennui, lorsque nous sommes également éloignés du désespoir et de l'allégresse, mais que le caractère obstinément ordinaire de l'étant fait régner une désolation dans laquelle il nous paraît indifférent que l'étant soit ou ne soit pas, ce qui fait de nouveau retentir sous une forme bien particulière la question : « Pourquoi donc y a-t-il l'étant et non pas plutôt rien ? » »²²

Cette question nous met face à la question métaphysique par excellence, elle qui trouve à présent une vitalité nouvelle avec la réalité virtuelle. Comment dès lors questionner cette fameuse réalité virtuelle et sa spécificité en évitant à tout prix de réintroduire la métaphysique dans ce qui serait pour elle un nouvel

²¹ Martin Heidegger, *Qu'est-ce que la métaphysique?* in *Questions I et II*, Gallimard, 1968

²² Martin Heidegger, *Introduction à la métaphysique*, Gallimard, 1967, , pp. 13-14

objet, mais pour saisir le sens de celle-ci au travers d'une certaine tradition? Comment respecter la singularité à venir de la réalité virtuelle sans la réduire d'avance à ce que nous croyons connaître? N'est-elle pas un moyen pour retrouver une étrangeté que nous avons trop vite fait d'escamoter?

La mise en relation de la métaphysique et de la réalité virtuelle est pour le moins difficile, car si d'un côté nous avons affaire à un objet technologique qui est un projet non encore réalisé, et qui ne le sera sûrement jamais, et qui est donc flou, d'un autre côté nous devons faire face à un questionnement philosophique qui provient du fond disloqué du passé et qui en ce sens là est tout aussi flou. Deux flous se font face maintenant, mais il faut sauvegarder, là encore, la singularité technologique et ne pas tout réduire à la tradition. En effet, « la philosophie a refoulé la technique comme objet de pensée. La technique est l'impensé »²³, et il n'est pas nécessaire de revenir à l'opposition persistante entre la *tekhnè* et l'*épistémé* pour savoir combien la technicité, aussi vieille que la pensée, doit maintenant être questionnée d'une manière radicale.

Il faut dès lors commencer, et poser une question qui permette de saisir le sens de la réalité virtuelle, en ses perspectives technologiques et métaphysiques, tout en restant un peu en-deçà de ce que pourraient impliquer de telles perspectives adoptées naïvement. Peut-être faut-il prendre tout cela très au sérieux pour commencer, on verra bien après, et se demander : pouvons-nous habiter dans la réalité virtuelle? La question est brutale, il faut savoir l'entendre, et de là s'enchaîne un spectre de questionnement intense : qu'est-ce qu'habiter?

Nous est-il ainsi possible de changer de domicile aussi radicalement? Cette pensée du déménagement peut-elle nous aider à comprendre notre habitation présente et la nature même de tout habiter?

Il s'agira donc de l'habitation, de cette existence concrète qui se définit par son *là* avant même tout lieu, puisque « *la* technique n'est rien d'autre que la *technique* de suppléer à une non-immanence de l'existence dans le donné. »²⁴ Un événement intervient, une fêlure dans le sujet qui le met hors de lui, une étrangeté qu'il partage avec lui-même et qui le fait habiter, dés-habiter. C'est une incessante tension, une légère pression, qui fait dévaler quelques mots, qui les fait trébucher dans le désordre et qui se répète : maison, demeure, habitation, habiter, habitacle, lieu, espace, contrée, région, horizon, pays, sol, fond, natal... Un lien secret, et peut-être devra-t-il le rester intensément, unit cette avalanche et lui donne un rythme inattendu.

²³ Bernard Stiegler, *La technique et le temps*, Galilée, 1994, p. 11

²⁴ Jean-Luc Nancy, *Une pensée finie*, Galilée, 1990, p. 44

2 - INCLUSION D'UNE S(T)IMULATION

2 - 1 INCLUSION ET EXCLUSION D'UN SOL EFFONDRE

Nous devons en tout premier lieu nous attacher au pathos de la réalité virtuelle, car c'est une manière de rester à la lisière du phénomène sans le déterminer de façon inconsciente. Ce pathos se présente comme quelque chose d'immense et d'envahissant qui, pour être pris au sérieux, doit aussi être terrifiant. La terreur c'est celle de la perte sans retour possible au « réel » ou à la « réalité », l'effondrement du sol sur lequel nous avons cru nous tenir depuis longtemps déjà et dont la vacuité est révélée par cette technologie.

Ce qu'il y a là de remarquable c'est l'immensité du discours, l'effet de totalisation dont il procède pour justifier l'intérêt qu'on doit lui prêter. Il y a une mise en scène qui fait dire que « les images virtuelles ne sont jamais seulement des images, juste des images, elles possèdent des dessous, des derrières, des en-deçà et des au-delà, elles forment des mondes (...) [Elles] figurent le monde à leur façon et même le reconfigurent. Mais elles peuvent aussi le défigurer. C'est pourquoi il faut veiller, réellement veiller. »²⁵ Il s'agit là d'étendre la question de la réalité virtuelle, de faire en sorte qu'elle ne soit pas diminuée au niveau de simples images, d'introduire quelque mystère, quelque magie, avec des secrets, des au-delà indicibles, des en-dessous inimaginables, toute une stratégie qui tend à amplifier.

Tout ceci appelle à réaction, car après-coup il faudra bien faire quelque chose, « veiller », devenir le gardien d'un temple déserté depuis longtemps,

²⁵ Philippe Quéau, *Le Virtuel*, Champ-Vallon, 1993, p. 9

retourner le doute du virtuel contre lui-même et non plus contre le monde que nous connaissons. De sorte que la réalité, « la vraie » comme le dit Quéau, si elle est mise en doute par la réalité virtuelle, tient encore pour un moment grâce à notre méfiance et à notre état de veille, oui, la réalité virtuelle est tel un sommeil n'offrant que des ombres, des simulacres. Il faut encore résister à la défiguration de la réalité par les techniques industrielles qui exploitaient la terre, et plus encore au dévisagement de notre chère réalité par les technologies du virtuel. Dévisager veut ici dire reconnaître, repérer, analyser l'ontologique pour mieux synthétiser une réalité artificielle indiscernable et enlever le visage (dé-visager) à cette « véritable réalité » qui règne de toute son autorité sur la réalité virtuelle.

On pourrait alors se moquer de ces discours, de ce pathos en le tournant en ridicule, en relevant qu'il agite ce qu'il croit ensuite contester, qu'il met en scène sa propre menace. Mais ce serait là occulter une possibilité profonde, un appel du destin en tant qu'il nous destine à « ce qui accorde » (*es gibt*) dans une certaine résistance, dans une certaine désistance du don, de la donation. Se moquer, sans autre discussion, de ces formules naïves ce serait finalement reconduire les mêmes formulations dans la mesure où on les contesterait d'un point de vue métaphysique, en disant, en expliquant que de toute manière la réalité, je veux dire « la vraie réalité », existe bel et bien quoi qu'on y fasse, quoi que l'homme veuille, justement parce qu'elle est ce qui résiste et ce qui ne dépend aucunement de nous, nous accordant jusque dans son autonomie le don de la différence ontologique. Mais là encore, et sans même s'en rendre compte, on répèterait en agitant ce que l'on croit ensuite contester : une certaine autorité métaphysique qui, selon certains, « vient de loin », de si loin que même le regard

n'arrive plus à y plonger. Il faut alors se détourner pour mieux retourner à la question, ne pas chercher à réinscrire l'arbitraire d'une réalité que la réalité virtuelle interroge justement, mais seulement avancer dans cette pénombre technologique, prendre ce risque.

Disons maintenant que la réalité virtuelle affecte la dite « réalité », et qu'il s'agit là, à n'en point douter, de sa première caractéristique fondamentale. Mais comment peut-elle ainsi affecter ce qui accorde, ce qui doit bien accorder une certaine autonomie ontologique? Et comment une autonomie absolue, c'est-à-dire déliée, pourrait-elle accorder quoi que ce soit? Comment pouvons-nous sentir ce monde s'il ne dépend, dans son ontologie, aucunement de nous? Nous cherchons quelques repères, et nous sommes hors de nous, parce que l'habitude avec laquelle nous regardons notre élément ne permet plus de rendre compte de ce que la réalité virtuelle tente de mettre en jeu. Aussi étonnant que cela puisse paraître, cette technologie exige de nous un changement préalable dans notre manière de penser l'ontologique, exigence toute proche de celle de Heidegger, énonçant dans *La question de la technique* que la technique modifiait l'essence même de l'essence. Si la réalité virtuelle « nous propose une autre expérience du « réel ». La notion communément perçue de « réalité » se trouve soudainement remise en question, du moins en apparence. »²⁶

Mais de quoi ou de qui nous sentons-nous ainsi expulsés? Si une technologie peut affecter la réalité dans sa globalité, alors l'effondrement semble

terrible. Il nous prive du donné, de ce qui nous était donné et de ce à quoi nous nous étions habitués. Le don et l'accord s'effondrent sur eux-mêmes, nous sommes alors privés de ce qui nous avait été offert avant toute chose, avant même nous-mêmes, le déjà-là qui ouvrait une contrée, cette libre étendue (*Gegnet*) dans laquelle nous avons pu jusqu'alors habiter et nous installer de jour en jour. Ce *là* où nous habitons impliquait aussi notre « propre » là, une présence distante à soi-même, une différence entre le *là*, l'habitation et l'ek-sistence. Comment comprendre le parcours conceptuel qui s'ouvre ainsi?

C'est que la réalité serait déjà un risque de virtualité avec son petit -e- et sa féminité, elle subjectiverait déjà le fameux « réel », cette grande entité qui doit rester blanche et ne pas être marquée par quelque pa que ce soit. Il fallait mieux attendre et ne pas risquer de sortir d'une maison qui commençait déjà à s'effondrer. La réalité fissurait déjà le réel, elle le privait de son autonomie, c'était elle la subjectivité humaine qui percevait, et qui en percevant, finissait par toucher même à son objet. La perception était une espèce de monstration performative, en disant « cela est », elle inventait la copule et écrasait la chose sous elle. Le regard du sujet c'était la réalité, elle privait le réel.

Et puisque ce qui définit toute chose, le réel, est attaqué, il faut répliquer, réagir et se défendre pour mieux défendre l'autonomie de l'absoluité réelle. Quelles sont donc les différences entre le réel, la réalité et la réalité virtuelle? Quelles sont les critères ontologiques pour les différencier et rétablir une hiérarchie que nous finissions par perdre de vue? En d'autres termes, « quelle est la différence philosophique entre un lieu réel et un lieu virtuel? La différence,

²⁶ Ibidem, p. 15

c'est qu'un lieu réel nous donne une base, nous assure une position. »²⁷ Nous voyons bien que cette différence est liée à une différence dans le type d'habitation. En ce sens, la véritable réalité serait quelque chose de stable, un sol dur sur lequel reposer nos pieds, tandis que la réalité virtuelle, véritable ombre, ne serait qu'un mirage instable pouvant à tout moment s'évanouir dans les limbes de l'imagination. Cette topographie, avec ses sols durs et moux, de granit et marécageux, s'installe autour d'une stabilité de l'idée de vérité, dans le sens où cette dernière serait un sol bien dur, bien sûr. La vérité devient alors quelque chose qui appartient, ou qui doit appartenir, à l'ordre de la certitude.

Il faut donc toujours se demander, face aux réactions ontologiques des discours du virtuel, « de quel type d'habitation s'agit-il? », car ces discours rapprochent la réalité virtuelle et ce que nous nommons à présent la « réalité primaire », pour parvenir à trouver des preuves dans le procès de leur opposition ultérieure. Paradoxalement, le gain que l'on peut rechercher dans cette technologie annoncée comme « un grand chamboulement ontologique », c'est de s'enfoncer plus encore dans le connu, dans ce monde, cet univers que nous définissons comme la réalité, dont dépend et à laquelle appartient toute chose. Plus encore, reconnaître ce connu qu'est le monde ainsi appréhendé, lui qui, finalement si nous y pensons bien, nous restait inconnu et devait le rester pour pouvoir, dans la quotidienneté, être approprié. Il y a là un retour surprenant, la réalité virtuelle devient un outil pour resaisir l'autre réalité, celle primaire, qui s'impose à nous chaque jour. Elle n'est plus un moyen pour partir mais pour revenir, pour se sédentariser. « C'est là un des aspects paradoxaux de la

²⁷ Ibidem, p. 24

simulation. La simulation permet de s'approcher du réel comme de s'en éloigner : l'image de synthèse peut aussi bien se confondre avec une photographie que donner à voir la projection d'un objet fractal quadridimensionnel dans un espace à trois dimensions. (...) Chaque fragment du monde virtuel renvoie à un modèle de simulation qui se présente en fait, sinon comme une explication complète du réel, du moins comme une description capable d'en reproduire une partie et de donner une prise sur lui. Les modèles de simulation ne peuvent rendre visible que ce qui est d'abord intelligible. Ils ne tolèrent *aucune opacité, aucun mystère*.
»²⁸

Philippe Quéau nous prévient que « les différences pourtant radicales, entre monde réel et monde virtuel, entre vie réelle et vie artificielle, auront tendance à s'estomper pour les esprits inattentifs (...) Une myopie philosophique et morale tendant à occulter la nature de la différence entre réel et virtuel »²⁹ pourrait bien avoir lieu. Que cette myopie, ce défaut de la vision, soit morale, cela peut nous étonner, mais qu'en plus de cela, au moment même où certaines distinctions se brouillent, on affirme leurs différences radicales, c'est-à-dire d'essence, cela peut encore nous surprendre. La radicalité essentielle de ces différences n'est pas démontrée le long de tout l'ouvrage, *Le Virtuel*, si ce n'est que par quelques arguments d'autorité et qui ne sont donc pas des arguments. Quéau attribue l'effacement des différences entre, par exemple, la logique du vivant et la logique technique à la seule inattention, au manque de méfiance, disons même à la crédulité de certains, plutôt que de penser, à la manière de

²⁸ Edmond Couchot, op. cit.

²⁹ Ibidem, p. 74

Leroi-Gourhan, la dynamique de cette indifférenciation qui permettrait de définir d'autres modalités de différence.

Les théories du virtuel nous disent de ne pas douter, parce que, selon elles, être là, bien là dans ce monde réel, ce sont leurs mots, c'est justement s'opposer au doute, ou encore c'est retourner le doute contre ce qui fait douter et douter donc des simulacres, de l'imagination et de tous ces fantômes, douter comme l'apprenti philosophe, se retournant, doutait des ombres qui ondoyaient sur la surface de la pierre. Le doute a pour objectif de retrouver des catégories adéquates, de gratter nos illusions pour réajuster nos idées à ce qui *est*, acte infiniment ontologique. Gratter la réalité virtuelle signifie dès lors ne plus la prendre pour une vraie réalité et n'y voir qu'un spectre, qu'une illusion, une simple hallucination. Mais qui pourrait donc affirmer, si penser ne veut pas dire réformer idéalement mais correspondre à ce qui ek-siste en nous, que le doute n'est aucunement lié au sentiment d'être là, d'habiter? N'y aurait-il pas une relation forte et étroite entre ces choses habituellement opposées? Pour se sentir là ne faudrait-il pas aussi quelque chose de l'absence, aussi radicale soit-elle?

Nous commençons à apercevoir une autre possibilité de la pensée et de l'habitation. Tout comme si nous devions avoir, puisque de toute façon nous l'avons jusque dans la plus grande des dépossessions, le sentiment d'un abîme qui nous abîme et qui, défaisant l'assurance d'être bien là, en témoigne encore et encore? Un appel et un entrelacement, un *nexus*, s'ouvre dans la différence de la construction et de la déconstruction, du jeu de l'enfant, constructeur et

déconstructeur de monde(s). Alors lorsqu'on affirme qu' « en nous transportant dans le virtuel, nous ne quittons pas réellement le réel. Il nous faut donc le quitter imaginativement, il faut se jeter dans le vide. Le contraire « virtuel » d'une position « réelle », c'est l'impression de son abolition, c'est le vertige de l'abîme »³⁰, il ne faut pas oublier que ce vertige de l'abîme n'appartient pas au seul domaine de la réalité virtuelle et qu'il est comme une condition de possibilité de l'esthétique humaine, une fêlure dans l'accord différé entre l'imagination, l'entendement et la raison, comme si, ne pouvant plus schématiser selon l'ordre proposé par Kant, il nous fallait encore sentir et ressentir dans le décalage de l'après-coup.

Et si Philippe Quéau, encore lui, explique que « l'expérience des abîmes virtuels n'est pas seulement liée à l'intuition de l'infini. Il y a surtout le sentiment vif de la perte de toute base, de toute position assurée, dans l'espace concret comme dans l'univers des idées »³¹, c'est pour lui permettre de dénier toute légitimité ontologique à cet affect et lui préférer une bonne consistance de la vérité et de la réalité. Or, pour notre part, nous désirons ouvrir une possibilité, celle qui consiste à apercevoir dans ce « sentiment vif de la perte de *toute* base », dans cette déchéance, dans ce retrait terrible, angoissant, le fait même de la donation. « L'espace concret » et « l'univers des idées » ne viennent qu'après ce trouble, qui ne trouble rien qui lui soit préalable, ce sont des constructions platonciennes qui tentent de reformer un tout, là où nous n'apercevons que des différences, des flux et des coupures. Par là même quelque chose arrive, une autre gravité de la réalité virtuelle qui n'est plus le sérieux pesant des théories du virtuel, mais plutôt

³⁰ Ibidem, p. 25

³¹ Ibidem, p. 89

une expérience de pensée radicale au travers de l'affirmation de cette perte, qui porte d'ailleurs bien mal son nom, que beaucoup aimerait voir disparaître. Et la perte persiste encore, elle est là dans l'indifférence générale car elle ne dit pas son nom et ne le dira pas d'ailleurs. La réalité virtuelle ne doit pas être un moyen pour conjurer le sentiment extrême de cette distance, mais plutôt une façon de la soulever, de la questionner dans le frôlement de la plus grande quotidienneté.

Dans l'effondrement il y va d'une relation entre la réalité virtuelle et le réel - à supposer qu'une telle chose existe dans l'ordre et l'autorité qu'on lui accorde. Cette relation consiste dans le fait qu'on s'oblige à penser le réel, ce soi-disant ultime référent, au moment même où pense la réalité virtuelle, comme si cette dernière ne pouvait être jugée et soupesée qu'à sa seule mesure et selon son ordre. Le passage reste injustifié, la courbure étroite, et il faut alors s'infiltrer, ne pas regarder de tous les côtés, résister. Le réel et la réalité virtuelle, une logique impaire du miroir où aucun ne peut se définir sans l'aide de l'autre.

Retrouvons maintenant notre chemin, car nous demandons : comment cela se fait-il que, voulant penser une technologie particulière, nous nous retrouvions devant le concept le plus immense qui soit, c'est-à-dire l'ultimité même du référent, qu'on nomme ici le réel? Comment est-il possible de penser une telle totalité? Est-ce que tout cela ne dépasse pas les capacités de représentation et de perception de l'être humain? Ces questions appartiennent à la mise en scène des théories du virtuel qui veulent faire face, comme sur un récif balayé par les vagues et le vent déchaîné, à cette immensité. C'est Quéau qui augmente encore la mise, car il s'agit d'un véritable jeu, en demandant

« qu'est-ce que le réel? (...) La non-réponse de ces philosophes selon qui le réel se trouve tout entier résumé par ses apparences, comme s'il n'avait pas d'intériorité, de mystère propre. Mais on ne peut se satisfaire de ces vues trop simples. Le réel garde toujours quelque chose d'indicible, une complexité transcendante, qui nous résiste. La réalité, précisément, c'est ce qui nous résiste. Le monde réel ne dépend pas de nous (...) Il est proprement consistant, cohérent, et cette cohérence ne nous nécessite pas. »³² Revenant à une autonomie absolue, on replonge sur d'anciens paradoxes esthétiques, car comment sentir et ressentir quelque chose d'absolu? Ne peut-on pas que sentir du relatif? Qu'est-ce que cette idée qui, en indiquant la consistance et la cohérence de la réalité, sans même faire attention à son petit -é-, cette subjectivité, veut prendre pour objet une réalité antérieure même à l'être humain qui prétend la penser? Rien n'est plus facile, insistons bien sur ce point, pour la pensée que de penser de l'impensable, ou plutôt que de faire semblant de procéder de la sorte. C'est une logique de l'absolu qui permet ici de contrecarrer les terribles plans de subjectivation de la réalité virtuelle, mais cette logique pour être cohérente doit être poussée jusqu'au bout, elle ne saurait admettre nul élément relatif. L'absolu doit être totalement absolu sinon il ne l'est plus. Le réel doit alors être l'absolu en personne, mais il ne se présentera jamais car il y a toujours un risque qu'il soit touché, affecté, subjectivisé par le sujet que nous sommes. Il faut donc le sauvegarder, c'est cela, y veiller.

Une opération de gardiennage se met en œuvre autour de la dite

³² Ibidem, p. 42

« réalité ». On dit : la réalité c'est ce qui reste lorsqu'il n'y a plus rien, c'est aussi ce qui nous devance dans le déjà-là, et c'est en ce sens qu'elle ne dépend aucunement de nous, c'est nous qui dépendons d'elle. Des expressions, et elles sont terriblement courantes dans les discours du virtuel, telles que « la réalité réelle »³³ ou « la vraie réalité », viennent bien souligner l'idée conjurée d'un doute fondamental qui attaque toutes nos racines. Elles désirent préserver quelque chose, on le nommera parfois X comme pour mieux le biffer et le soustraire au regard, parce qu'elles ne parviennent pas à argumenter dans la mesure où elles ont d'avance contrecarré la possibilité qu'elles auraient eu d'argumenter et de se représenter quelque chose, peu importe quoi. Alors les discours jouent d'arguments d'autorité ou de figures de style qui retournent pour mieux laisser impensé ce qui mériterait pourtant d'être pensé.

Il y a dans cette « réalité réelle » et dans cette « vraie réalité » un événement essentiel pour la réalité virtuelle. Il s'agit dans les deux cas, et entre ces deux cas, d'un redoublement, d'une espèce de bégaiement qui cherche à indifférencier la subjectivité et l'objectivité, le *logos* et l'*ontos*, comme si le mystère passait bien par là. On répète réel et réalité et on croit avoir ainsi tout dit et touché l'ultime point de référence du discours. Mais, aussi séparés qu'il est possible de l'imaginer, les deux forment les deux faces d'un même phénomène. Le réel n'est plus une entité autonome ou une caractéristique du monde naturel, mais est attribué à la réalité. C'est elle qui devient réelle, comme s'elle ne se suffisait pas à elle-même. Mais le réel lui n'a pas à être réalisé, c'est lui qui réalise.

³³ Ibidem, p. 41

On retrouve donc bien une hiérarchie prévisible entre les deux, mais l'objet et le sujet sont encore en conflit à partir de l'unité de la vérité, qui apparaît décidément comme la dernière frontière de l'argumentation, puisque « le propre de l'illusion est de ne pas se donner comme illusion. Il est dans la nature des illusions de préserver, aussi longtemps que possible, une ambiguïté suffisante pour *lier l'apparent et le réel*. Cette ambivalence est dangereuse (...) Le danger le plus grave n'est donc pas le risque du mensonge, ni le risque de la schizophrénie ou de la déréalisation. Il consiste plutôt dans *l'oubli de l'idée de vérité*, dans son délaissement. »³⁴ Ce que nous comprenons c'est que la menace véritable et dernière c'est l'oubli de la vérité, car c'est par lui que nous risquons de perdre la réalité et de nous enfoncer, sans même nous en rendre compte, encore plus dans les réalités virtuelles.

Ce que nous avons nommé, dans un précédent travail le principe de réel, est soumis au principe de vérité qui lui-même trouve sa justification dans le principe d'unité leibnizien. La réalité est bien réelle si et seulement si elle est vraie, c'est-à-dire unique et pareil à elle. On voit bien combien l'exclusion du temps joue ici. Une réalité relative, variante, multiple, risque toujours d'être fautive, ou en tout cas sa preuve fait défaut. On s'appuie ainsi sur une certaine autorité qui écarte les doutes, qui sont comme des pluralités pour des réalités possibles, on écarte aussi les questions idiotes du genre « pourquoi l'étant et non pas plutôt rien? » on évacue tous les restes. *Etudier les conditions objectives de la vérité revient ici à fonder en raison la réalité dans le fond objectif du réel*. On aperçoit nettement la logique d'une métaphysique traditionnelle se déployer

³⁴ Ibidem, p. 93. C'est nous qui soulignons.

dans la mesure où on identifie l'ordre logique et celui de l'X parce qu'on suppose que ce dernier a bel et bien un ordre logique, une cohérence et une consistance qui ne nous nécessitent pas. La métaphysique devient alors un « recul devant la limite, négation de l'aporie, facilité que la pensée philosophique s'accorde, sous forme de dogme, face à l'infinité des questions qu'elle ouvre. »³⁵ Nous revenons ainsi à la tension que nous relevions en nous appuyant sur *Lalande* pour définir la métaphysique, car ce qui semblait se dérober totalement à la raison, c'est-à-dire à l'être humain, ce qui devait être l'ultime référent, le réel, finit par être absorbé totalement par un discours exigeant sa propre raison.

A partir de ce point, nous voyons émerger un premier rapport entre la réalité virtuelle et la réalité réelle. La première sera dite *inclusive* tandis que la seconde sera dite *exclusive*. Qu'est-ce à dire? Il faut bien comprendre que la réalité virtuelle inclut la réalité réelle dans la mesure où elle peut la simuler et la simulant ainsi elle est capable d'en fournir une illusion indiscernable. L'indistinction entre l'original et la copie devient alors parfaite, car il n'est pas impossible que cette indistinction soit originaire au sens où ce que nous appelons réalité réelle est peut-être déjà la copie d'une copie de copie, etc.

D'un autre côté, la réalité réelle exclut, et c'est un point essentiel de notre réflexion, la réalité virtuelle qui est *son* impossible autre. En effet, la réalité réelle ne peut qu'exclure les autres réalités parce que les accepter, ce serait aussi briser l'identité de son principe d'identité et par là même remettre en cause l'unité de sa vérité et donc de sa raison. Accepter une autre réalité ce serait accepter le

³⁵ Bernard, Stiegler, *La technique et le temps 1. la faute d'Epiméthée*, Galilée, 1994, p. 112

caractère idiot, une singularité qui s'oppose à l'unité, de la réalité, qui ne serait donc plus réelle. Il y a avec la réalité réelle quelque chose d'hégémonique qui ne saurait accepter de différences sans les intégrer toujours d'avance. Et d'ailleurs l'inexplicable relation de l'onto-logique repose sur une telle suprématie, sur une pareille unité des principes et des raisons. C'est pour cette raison que lorsqu'on est « réaliste », on ne peut aucunement accepter la réalité virtuelle, si ce n'est qu'en terme de potentialité et de projet technologique. On est obligé de la refuser parce que l'accepter signifierait accepter une différence d'intensité à l'intérieur même du référent qui perdrait, de la sorte, son autorité.

Face à la proposition de l'inclusion et de l'exclusion comme concept différentiel permettant de saisir, dans un premier temps, la relation entre la réalité virtuelle et la réalité réelle, il serait possible de rétorquer qu'une telle distinction est absurde et inverse le sens des choses. Comment la réalité réelle pourrait-elle en effet exclure la réalité virtuelle, alors qu'elle intègre tout, qu'elle est elle-même le tout? Ne serait-ce pas déjà créer un groupe indépendant de la réalité et risquer ainsi de tomber dans la pire des absurdités? Et comme le remarque Quéau « le danger le plus apparent » n'est-il pas « de si bien croire aux simulacres qu'on finit par les prendre pour réels. Des formes variées de schizophrénie ou de solipsisme pourraient bien sanctionner un trop grand goût pour les créatures virtuelles que nous serons de plus en plus amenés à côtoyer. La fuite hors du «véritable» réel et le refuge dans des réels de synthèse vont sans doute permettre à nos sociétés envahies par un chômage structurel de fournir à des millions d'oisifs forcés des hallucinations virtuelles, des drogues visuelles, capables d'occuper les esprits et les corps, tout en développant de nouveaux

marchés, et aussi sans doute de nouvelles formes de contrôle social. Un danger plus grave encore, à notre sens, serait moins de prendre le virtuel au sérieux, de le «réaliser» en quelque sorte, que de finir par considérer *le réel comme une extension des mondes virtuels.* »³⁶ Il n'y a pas de mot pour le tout, et même le tout semble pour le moins surdéterminé dans ses rapports, en occident, avec « ses » parties, tout comme le vide, tout comme le plein. En fait, estimer que rien ne saurait s'échapper de la réalité réelle est, dans le domaine qui nous concerne, une visée quelque peu naïve car elle se présuppose toujours elle-même et veut démontrer ce sur quoi de toute manière elle se repose déjà. Il faut bien comprendre, et c'est beaucoup plus difficile à concevoir qu'il n'y paraît, que la réalité virtuelle n'est pas dans la réalité réelle parce qu'elle nous en coupe justement, et qu'une telle coupure, dont le don et le retrait restent encore inexpliqués, ouvre l'espace d'une autre possibilité ontologique. Les écrans du casque ne sont visibles qu'au travers du regard qui fixe son étantité sur le monde synthétique qu'il observe, de sorte qu'un aller-retour ontologique permanent forme la réalité virtuelle autant que l'observateur d'une mutuelle coordination. Mais la démonstration du caractère inclusif de la réalité virtuelle qui peut contenir l'autre réalité, et le caractère exclusif de la réalité réelle qui refuse l'autre réalité, ne pourra être avancée qu'au cours d'un long développement, dans la mesure où elle suppose une autre conception de l'X, de cet inexpérimentable qui serait à la source même de l'expérience et de l'esthétique.

³⁶ Philippe Quéau, *Le virtuel*, Champ-Vallon, 1993, p. 38. C'est nous qui soulignons.

2 - 2 UNE ESTHETIQUE DE LA S(T)IMULATION

Un espace s'est déjà ouvert dans cette réalité virtuelle qui est comme une réalité sans réel, une réalité sans autorité, sans référence, une libre donation sans ce fond commun qui assurerait tout étant de sa légalité onto-logique. Une réalité sans objet? Un sujet perdu dans sa solitude numérique qui, oubliant l'idée même de vérité, n'a plus affaire qu'à lui-même?

A présent un doute nous saisit, car qu'est-ce qu'ont à voir entre elles toutes ces remarques avec l'esthétique qui est le domaine où nous développons notre réflexion? Ne nous sommes-nous pas dangereusement éloignés du chemin que nous devons suivre? C'est sans aucun doute vrai si on entend par esthétique la science ayant pour objet le jugement d'appréciation qui se propose de déterminer quel caractère ou quel ensemble de caractères communs se rencontrent dans la perception de tous les objets qui provoquent l'émotion esthétique. Par contre si nous entendons l'esthétique comme *aisthesis*, c'est-à-dire comme sensation et comme sentiment, comme faculté de percevoir des étants en général, et non pas seulement les œuvres d'art, alors loin de nous éloigner nous nous rapprochons de plus en plus de notre objet.

Car tout ce que nous venons de penser est profondément esthétique, cette esthétique qui ne saurait faire l'économie d'une reprise en charge de l'ontologie et de la métaphysique, cette esthétique qui doit aussi se demander « qu'est-ce donc que sentir? Qu'est-ce donc que ressentir? »

Qu'est-ce qu'a donc à voir l'*aisthesis* avec la question de l'habitation? En quoi définit-elle les modes de domiciliation? D'une manière très concrète, la

réalité virtuelle suppose toujours, quant à son développement conceptuel et technologique, une certaine compréhension et conception de ce qu'est la perception humaine. L'isomorphie ne saurait en effet se calculer qu'en partant de ce modèle déjà existant. Que se passe-t-il? Etant donné que l'objectif déclaré de cette technologie consiste à réaliser de manière synthétique, numérique et donc artificielle un réalisme crédible au regard de ce que nous connaissons, il est bien évident qu'il s'agit en tout premier lieu de *leurrer la perception humaine*, c'est-à-dire de lui présenter quelque chose pour autre chose, de réaliser un tour d'escamotage.

Mais déjà, et sans même que nous nous en soyons aperçus sur le coup, un autre escamotage a eu lieu, lui, à l'intérieur même du texte, car nous sommes passés entre l'esthétique et la réalité virtuelle de la question de la sensation à celle de la perception, or il s'agit de deux choses différentes. La technologie qui nous intéresse comprend la sensation comme perception parce qu'elle suppose que c'est par un tel passage qu'un réalisme artificiel est possible. En effet la perception, c'est la sensation en tant qu'elle est calculable, et qui n'est donc plus du tout sensation. La perception est donc la sensation en tant que cette dernière fait retour sur elle mais dans un mode très précis qui est celui du calcul.

Nous voyons combien ce passage entre la sensation et la perception est important au regard de la tradition philosophique, de Platon à Descartes et de *l'intellectus adaequatio et rei*. En effet, le développement technologique de la réalité virtuelle suppose que ce qui semble réel et receler d'une certaine autonomie dans laquelle il est possible de se déplacer, de se mouvoir et d'agir, est dû à une perception exacte. On analyse la perception parce qu'on estime

qu'à quelques détails près elle est à la copie conforme du réel perçu.

La perception doit alors s'entendre dans son sens le plus général comme étant le fait de subir une action et d'y réagir d'une manière adaptée. Ce que nous voyons par là même apparaître, par rapport à la sensation, c'est que la perception n'est pas seulement affection mais aussi réaction. Elle crée un cercle d'entrée (*input*) et de sortie (*output*) qui se rapproche terriblement de la cybernétique. En fait, c'est une certaine ontologie qui se structure de la sorte, car il faut aussi entendre dans la perception cet « acte par lequel un individu, organisant immédiatement ses sensations présentes, les interprétant et les complétant par des images et des souvenirs, (...) s'oppose un objet qu'il juge spontanément distinct de lui, réel et actuellement connu par lui. »³⁷ Ainsi la perception entraîne non seulement un cercle de l'action et de la réaction, mais en plus de cela elle suppose une certaine conception où le sujet se confronte à un objet, et non à un monde où les objets s'enchaîneraient les uns dans les autres, distincts de lui. La perception serait alors une base sur laquelle on accrocherait son vécu et qu'on individualiserait de la sorte.

Il est vrai que le choix que fait le développement technologique de la réalité virtuelle en préférant la perception à la sensation n'est pas quelque chose d'anodin, mais détermine l'ensemble de ce qui viendra ensuite. L'acte de percevoir se fonde sur une métaphysique de la conscience d'une réalité extérieure au sujet.

L'étude moderne de la perception débute avec le XIX^{ème} siècle et la

physiologie, qui consistait à étudier les fonctions des corps vivants³⁸. A cette époque un nouveau modèle de compréhension de la perception vit le jour. Afin d'expérimenter le phénomène de la perception, c'est-à-dire de pouvoir répéter celle-ci dans des conditions semblables de laboratoire, on comprit qu'*une même cause provoquait des effets différents selon la partie excitée du corps*. A cela s'ajoutait le fait que *deux causes différentes pouvaient produire le même effet*, la même perception. Qu'est-ce à dire? Prenons tout simplement l'exemple d'une lumière vive, si on l'approche de l'œil cela provoque une certaine perception, mais si on l'approche de la main la sensation est différente, ce n'est plus la vision qui est en jeu. Si on veut simuler un drap doux on peut remplacer le drap auquel s'attache cette douceur par une autre matière qui procure un effet semblable de douceur.

Ces deux phénomènes expérimentaux peuvent sembler au premier abord anodins, mais ils sont les fondements du développement de la réalité virtuelle. En effet, la localisation corporelle de la cause, que nous nommons la *décomposition*, permet de comprendre que la perception d'un objet avec effet de globalité, est le produit de plusieurs perceptions locales qu'il est possible de repérer. Ce que nous appelons d'autre part la *simulation*, permet de remplacer une cause d'un certain genre par une cause d'un autre genre, et donc de remplacer une cause par exemple naturelle par une cause artificielle créée dans des conditions de laboratoire.

³⁷ Lalande, article *perception*, PUF, 1992, p. 754

³⁸ Jonathan Crary, *Techniques of the Observer*, M.I.T, 1992

L'idée de pouvoir simuler la réalité est inséparable de ce modèle de perception, car il suffit maintenant d'imaginer qu'en associant les stimulations de parties déterminées du corps par des causes artificielles, on puisse reconstituer un effet de réalité. Ainsi, la résistance que procure un objet sera simulée par un gant métallique plus ou moins souple, la texture de la matière par des systèmes piézo-électriques qui, par de petites impulsions, procurent la perception voulue. Avec la décomposition nous élaborons une cartographie du corps, avec la simulation nous trouvons les conditions d'une artificialisation de la réalité. *Décomposer et recomposer la stimulation, remplacer et replacer la simulation sont les deux traits esthétiques fondamentaux de la réalité virtuelle.*

Certains pourraient rétorquer que tout cet appareillage ridicule ne saurait remplacer la véritable réalité qui depuis le fond des âges veille sur nous, car la simulation, nous ne saurions lui faire confiance, se définit comme quelque chose de faux, elle est l'absence même de vérité puisqu'elle « fait paraître comme réel ce qui ne l'est point », comme le veut la définition classique. Ne nous trompons pas, là n'est pas le problème de la réalité virtuelle, elle ne veut pas toucher la vérité, cette idée bien confuse, mais seulement effectuer un incroyable escamotage. Il s'agirait alors de tenter une expérience : penser la simulation comme simulation, hors de tout caractère représentatif ou figuratif, faire l'essai de cette figuralité. Si dissimuler signifie « feindre de ne pas avoir ce qu'on a réellement », simuler c'est au contraire « feindre d'avoir ce qu'on a pas réellement », c'est offrir quelque chose en plus, c'est faire semblant. Or le semblant c'est l'apparence, si creuse selon certains, cette apparence à laquelle

tient la réalité virtuelle, elle qui refuse les arrières-mondes qui structureraient jusqu'à notre perception.

D'ailleurs, sans qu'il nous soit possible de développer ce point qui pourtant le mériterait, le simulacre est lié au spectre, au fantôme, à l'*imago*, c'est une image, une représentation qui défie ce qui est représenté. Peut-être faudrait-il penser que nous n'avons jamais affaire qu'à de la représentation, que nous n'en sortons jamais, et que nous ne saurions ainsi échapper aux simulacres, qui loin d'être de moindres vérités, seraient le seuil même de l'*aisthesis*. Il faudrait alors se reporter aux *beaux simulacres* nietzschéens. Nous ne pouvons plus faire appel à une sensation qui dépasse la perception pour asseoir l'autorité d'une réalité ou d'un réel.

C'est à partir de la décomposition et de la simulation que nous pouvons avancer le concept de *s(t)imulation* pour recueillir, dans l'esthétique de la réalité virtuelle, ces deux aspects essentiels. La stimulation, c'est une excitation, mais dirigée, orientée vers une partie du corps. La stimulation est volonté. Que fait la *s(t)imulation*? Elle ne simule pas seulement une réalité extérieure, elle simule aussi la perception par des stimulations, ces perceptions construites technologiquement. La *s(t)imulation* permet de rendre compte d'une façon satisfaisante de la conception esthétique supposée par le développement de la réalité virtuelle.

On pourrait bien sûr critiquer avec force cette conception réductionniste de la sensibilité qui finit par oblitérer purement et simplement cette dernière. Mais

s'il n'est pas évident que la critique logique soit à même de refermer jusqu'à la possibilité pratique d'un projet - et le problème s'est déjà posé avec l'intelligence artificielle -, il n'empêche que ce réductionnisme risque fort de constituer une limite à la réalisation de cette technologie. Heidegger ne dénonçait-il pas « cette méthode [qui] croit encore aujourd'hui - qu'on peut assembler l'organisme en partant de ses éléments, sans avoir préalablement conçu, dans sa structure fondamentale, le plan de construction - c'est-à-dire l'essence de l'organisme - et sans avoir devant soi ce plan comme étant ce d'après quoi on construit »³⁹ ? S'il est possible de s(t)imuler, c'est dans la mesure où on conçoit le corps selon l'ordre et le plan de la technologie qui le préfigure et l'analyse. On risque fort de produire un corps fantôme qui sert de prétexte au développement d'une perception imaginaire, qui servira ensuite de modèle au développement technologique. Le corps finira par s'adapter au modèle commis par la technologie. Mais si la simulation se suppose toujours déjà elle-même, c'est que la technicité et la reproductibilité sont aussi toujours déjà à l'œuvre, qu'elles sont originaires.

Dans *Les concepts fondamentaux de la métaphysique*, Heidegger analyse avec profondeur la perception comme assemblage et désassemblage et comme rassemblement qui désassemble⁴⁰. Il nous indique l'horizon de la s(t)imulation, et malgré l'opposition apparente qu'il affiche à l'égard d'un réductionnisme esthétique, il avance bel et bien la co-appartenance du corps et

³⁹ Martin Heidegger, *Les concepts fondamentaux de la métaphysique*, Gallimard, 1992, p. 378. Voir aussi de la page 372 à 376 définissant l'excitation et l'organisme comme cercle.

⁴⁰ Ibidem, pp 454-462

de la technicité. D'ailleurs, si « l'organisme est quelque chose qui a des organes. « Organe » vient du grec *organon*: outil (...) Wilhelm Roux définit l'organisme comme un complexe d'outils. Par conséquent, l'organisme est lui-même, pourrions-nous dire, un outil « compliqué » : compliqué dans la mesure où ses différentes parties sont entrelacées les unes dans les autres pour donner une unité de rendement complet. »⁴¹ Cette unité et ce rendement complet sont ceux supposés par la réalité virtuelle, car ils recomposent la dite réalité à partir d'une fragmentation des perceptions qui deviennent ainsi des stimulations, et donc à partir d'une autre fragmentation, celle-là même de l'organisme et des organes. Mais ce que recompose la réalité virtuelle c'est moins le contenu de la réalité que l'effet de son principe, c'est-à-dire un certain effet de réalisme. Le corps, plongé dans une réalité virtuelle, réorganise, réagence et rassemble les stimulations éclatées pour (se) donner un monde où habiter. Le corps devient ainsi une machine d'encodage et de décodage, qui compose et recompose du fait même de sa connection à la technique.

Si nous tentons à présent d'analyser la différence qui existe entre l'organe et l'outil, la réalité virtuelle supposant que l'organe est un outil en mettant face-à-face un outil de stimulation et un outil corporel de réception, nous apercevons des paradoxes. Il devient alors difficile de s'accrocher au corps comme à la dernière habitation possible d'une conception ontologique défendant la véritable réalité réelle. En effet, « l'organe se rapproche au plus haut point de l'outil, et surtout de l'outil, et se voit le plus souvent confondu avec eux. C'est

⁴¹ Ibidem, p. 314

précisément ici, où organe et outil se trouvent au plus près l'un de l'autre relativement à leur caractère d'utilité, qu'il s'agit d'apercevoir une différence décisive. L'organe, par exemple, l'œil sert à voir. Le porte-plume, un util d'écriture, sert à écrire. Dans les deux cas, un « servir à... », bien sûr - mais des choses différentes, voir et écrire (...) Le porte-plume est quelque chose d'étant pour lui-même, étant utilisable pour l'usage de plusieurs personnes différentes. L'œil, en revanche, est l'organe qui, pour ceux qui en ont besoin et en font l'usage, ne se trouve jamais là de cette façon. Chaque être vivant ne peut jamais voir qu'avec ses yeux. Ces yeux, et tous les organes, ne se trouvent pas là pour eux-mêmes, comme une chose d'usage, comme un util. Ils sont au contraire incorporés à l'étant qui fait usage d'eux. Nous voyons ainsi une première différence en disant: l'organe est un outil incorporé à l'utilisateur. »⁴² Si Heidegger semble reprendre à son compte la distinction aristotélicienne entre les étants naturels qui incorporent leur causalité et les étants techniques dont la causalité est externe, nous pouvons dire que « la différence décisive », faisant d'un organe la propriété d'un corps particulier et faisant de l'outil technique quelque chose qui peut passer de main en main, est devenue inexacte. Les organes artificels, les greffes et aujourd'hui les nanotechnologies montrent que le corps peut être à son tour habité par des technologies *designées*, c'est-à-dire adaptées au corps de l'utilisateur scanné sur la table d'opération. Ainsi Stelarc, un artiste australien, *design*e son corps en le connectant à tout un appareillage technologique. Plus encore, il introduit une sculpture miniature dans son ventre et filme cette exposition qui sera bien vite terminée, le corps sécrétant des

⁴² Ibidem, pp. 321-322

substances pour rejeter ce corps encore un peu étranger. Il faut bien avouer que l'organe et l'outil sont de plus en plus indiscernables, dans la mesure où l'esthétique qui domine aujourd'hui les technologies est celle de la s(t)imulation où le corps est stimulé mais aussi, et c'est là l'essentiel, lui-même simulé, offrant par là même une autre représentation possible de la corporalité.

Un autre argument pourrait jouer encore en la défaveur du concept de s(t)imulation, car « entièreté veut dire que l'organisme n'est pas une somme composée d'éléments et de parties. Le devenir, la construction de l'organisme est, à chacun de ses stades, régi par son entièreté même. »⁴³ Mais il ne faut pas oublier que nous avons affaire avec la réalité virtuelle moins à un outil séparé des autres étants, qu'à une véritable machinerie qui n'est pas un agent de contact mais un facteur de communication et qui en ce sens n'est pas projectif mais récurrent. La machine n'opère pas par synthèse fonctionnelle d'un tout comme l'outil, mais par distinction réelle dans un ensemble. La réalité virtuelle fait pièce avec l'être humain, elle n'en est pas le prolongement, la projection ou ce qui le remplacerait purement et simplement.

Heidegger n'ajoute-t-il pas que « l'organisme n'est pas quelque chose qui existe d'abord pour soi et qui s'adapte ensuite. C'est l'inverse : l'organisme *s'emboîte* chaque fois dans un milieu déterminé »⁴⁴? Si nous suivons cette idée pour la réalité virtuelle, nous comprenons que cette technologie, en emboîtant l'organisme dans un autre milieu, modifie la façon même qu'a le corps de (se)

⁴³ Ibidem, p. 380

⁴⁴ Ibidem, p. 384

percevoir, modification qui est dépendante du modèle élaboré par la réalité virtuelle. L'emboîtement technologique retourne le corps comme un gant. Il s'agirait à partir de ce point d'accepter, et c'est beaucoup plus difficile qu'il n'y paraît, une multiplicité irréductible d'esthétiques, une véritable meute où la s(t)imulation aurait sa place et ne prétendrait aucunement à surplomber les autres par une autorité arbitraire. La réalité virtuelle ne se fixe pas concrètement sur un idéal isomorphique qui reproduirait la réalité telle que nous la connaissons. Le fait fondamental, c'est que cette technologie a sa propre esthétique, son propre organisme, son propre monde, son propre réalisme, car en s'adaptant au corps elle façonne aussi l'organisation de ce dernier, et ceci est vrai pour l'ensemble du champ technologique. Il ne s'agit donc plus « de confronter l'homme à la machine pour évaluer les correspondances, les prolongements, les substitutions possibles ou impossibles de l'un et de l'autre, mais de les faire communiquer tous deux pour montrer comment l'homme *fait pièce* avec la machine, ou fait pièce avec autre chose pour constituer une machine (...) L'homme fait machine dès que ce caractère est communiqué par récurrence à l'ensemble dont il fait partie dans des conditions bien déterminées. »⁴⁵

⁴⁵ Gilles Deleuze et Félix Guattari, *L'Anti-Œdipe*, Minuit, 1972/1973, p. 464

2 - 3 HABITATION DE L'INHABITABLE

Si le sol s'effondre, c'est qu'une autre esthétique, celle de la s(t)imulation, commence à mettre en œuvre et à apporter les éléments concrets de son développement. Mais cet autre, c'est la supposition que nous devons faire, qui n'est peut-être pas si éloignée de celle que nous connaissions jusqu'à présent, peut peut-être même jouer un rôle de révélateur par rapport à une quotidienneté dont l'inconscience se dévore elle-même, si tout du moins nous décidons de ne plus occulter l'ek-stase de cette esthétique que nous commençons à peine à entr'apercevoir.

Formulons maintenant de façon abrupte l'hypothèse qui nous servira de support jusqu'à la fin de ce travail : *habiter, dans ce que ce mot peut avoir de plus commun et de plus général, impliquerait de l'inhabitable*. Cette implication ne serait pas une intégration ou une réduction, car l'inhabitable serait préservé.

Cette relation surprenante entre l'habiter et l'inhabitable serait la condition de possibilité de la réalité virtuelle et de la dite réalité réelle. Nous n'avons aucunement là l'intention d'épuiser la réserve de cette relation, mais seulement de commencer à explorer sa richesse.

On n'habiterait que de l'inhabitable, et loin d'être une contradiction, cette tension serait l'existence elle-même, dans sa finitude et son désajustement. La construction et l'institution de quelque habiter que ce soit serait aussi une *implosion* fulgurante et disposerait quelque chose d'inhabitable, c'est-à-dire d'insupportable - là encore la légère pression dont nous parlions. De là la

réaction de l'habiter et du mouvement qui le produit, qui, comme on pouvait s'y attendre, tentent de contre-attaquer en apercevant seulement dans l'inhabitable un ennemi, mais finalement ils ne parviendront qu'à s'auto-immuniser, qu'à s'auto-mortifier et s'autodétruire. Les contradictions que nous rencontrons au cours de notre travail ne seront que les expressions de cette résistance déboîtée de l'habiter, ses défenses et ses modes immunitaires.

Mais qu'est-ce qu'habiter? Habiter c'est habituellement « occuper une demeure », c'est-à-dire rester et instituer un lieu pour y demeurer. L'habitation quant à elle est cet « endroit où l'on demeure, le domicile, la maison »⁴⁶ Par un rapide passage on a tendance à identifier l'habiter et l'habitation et à faire du premier une maison où il est aisé d'être domicilié, or l'habiter est l'espace même qui institue l'espace comme habitation, il en est la condition de possibilité. Mais pourquoi demeurer? La demeure c'est cet endroit où on reste, où on s'installe, où l'habitation dure et fait donc aussi durer le temps qui l'accompagne. Avec la demeure, quelque chose de l'habitude et du rythme des saisons s'instaure. Une véritable logique de domiciliation sédentaire se met en œuvre avec l'habitation. La maison, cette éco-logie conditionne l'onto-logique. Mais l'habiter est-il réductible à l'habitation? L'institution de la demeure est-elle la demeure elle-même?

Il faut remarquer que l'habitat est instrumental, dans le sens où « l'organisation de l'espace habité n'est pas seulement une commodité technique, c'est, au même titre que le langage, l'expression symbolique d'un

comportement globalement humain (...) L'habitat répond à une triple nécessité; celle de créer un milieu techniquement efficace, celle d'assurer un cadre au système social, celle de mettre de l'ordre, à partir d'un point, dans l'univers environnant. La première de ces propriétés relève de l'esthétique fonctionnelle (...) : tout habitat est évidemment un instrument et soumis de ce fait aux règles de l'évolution des rapports de la fonction à la forme. »⁴⁷ Appréhendés dans leur genèse, la ville et le rapport à l'espace sont une intégration en même temps qu'une désintégration programmatique : la territorialisation est toujours aussi une déterritorialisation, l'habiter est inhabitable.

D'un côté, à partir de l'habiter technique, l'enthousiasme provoqué par la réalité virtuelle serait lié à l'espoir d'une autre habitation, d'une autre maison. Il s'agit en quelque sorte de ne plus demeurer où nous sommes, de partir enfin et définitivement. C'est Quéau qui crie le signe du grand départ en affirmant qu' « il faut tout faire pour partir, pour s'arracher à la pesanteur de l'ici et du maintenant. »⁴⁸ Suffirait-il d'affirmer le monde tel qu'il est en lui-même pour se convaincre du caractère vain et morbide de ce prétendu espoir? Mais les expressions d'un tel désir sont trop nombreuses dans la tradition pour que nous puissions rejeter, sans même y penser, cette forme d'affectivité qui veut partir, s'arracher, s'en sortir dans l'espoir d'une autre maison.

Quelque chose d'intolérable, d'inhabitable, d'indemeurable où pourtant

⁴⁶ Littré, article *habiter, habitation*, Le Cap, 1971

⁴⁷ Leroi-Gourhan, *Le geste et la parole*, Albin Michel, 1965, t. 2, p. 150

⁴⁸ Philippe Quéau, *Le virtuel*, Champ-Vallon, 1993, p. 105

nous demeurons, ek-siste. Aller ailleurs, que cet ailleurs soit la réalité virtuelle ou une autre contrée, s'apparente à une fuite, car ce qu'il s'agit de faire, si on part, c'est d'échapper à une contrainte désagréable, c'est s'exiler, malgré les quelques attaches qu'on peut avoir.

Il y a dans la tradition une véritable pulsion de départ, une *partance* qui est aussi une *partance*, concepts que nous n'avons pas le temps de développer ici. A quoi est-ce donc dû? Comme l'exprime encore Quéau, « le phénomène manque de vérité (...) Nous n'effleurons que des fantômes impalpables alors que nous désirons tant atteindre le cœur intelligible des choses »⁴⁹ Il n'est pas ici question de remettre en cause ce sentiment, car là où la différence jouerait, c'est quant à la manière de persister dans ce sentiment ou de le stabiliser, comme le fait d'ailleurs ce théoricien. Mais par cet affect est signalé, il est vrai d'une façon naïve, cette non-immanence de l'existence dans le donné, du déficit de sens et de sa pesée, qui semble être, à proprement parler, à la lisière de la relation qui unit l'habiter et la technique. Le problème consiste dans le fait que nous ne nous suffisons pas du donné, c'est-à-dire aussi de ce qui nous a été donné, nous voulons autre chose, mais quoi? L'habiter technique n'est-il pas un appel vers cette question?

D'un autre côté la crainte conjuratoire que nous avons longuement remarquée et soulignée à propos de la réalité virtuelle, est due au refus de partir dans cet autre monde que l'enthousiasme rêve et ne cessera de rêver. La conjuration porte sur le fait que la demeure ne dure plus et ne demeure plus en

elle et par elle. Oui, la peur insiste sur la possibilité ouverte par cet esprit du voyageur que nous n'avons pas encore, elle écarte cet horizon mais s'en trouve effrayée. Il s'agit alors d'expliquer qu'il y a un habiter qui est aussi une habitation et que, comme par hasard, cet habiter est ultime, qu'il n'y a plus rien après. Il ne s'agit pas d'une maison avec une porte et un dehors, non, c'est une maison sans fin, une maison qui contient toutes les autres, un immeuble gigantesque, une forêt d'immeubles, une ville, une mégapole. Cet ultime demeure est la réalité réelle, et c'est pour cela que les théoriciens du virtuel essaient de nous convaincre et de se convaincre qu'il suffirait, après un petit *trip* dans la réalité virtuelle, de revenir à la réalité réelle pour s'y retrouver enfin en matière ontologique. Grâce à ce retour on pourrait retrouver le sol, le véritable sol, et différencier ce qui est vrai de ce qui est faux. C'est aussi grâce à ce retour qu'il serait possible de repartir dans la réalité virtuelle, voyage garanti d'avance d'un retour inévitable. Or ce qu'on évite de dire c'est que le fait même de partir une fois, une seule fois, remet en cause la durée de tout habiter. Les allers-retours proposés par les théories du virtuel ne sont pas satisfaisants car ils ne rendent pas compte du bouleversement ontologique fondamental que la réalité virtuelle met en œuvre.

La demeure ne dure pas, l'habiter est l'inhabitable, l'ouverture du possible est l'impossible, car partir de ce que nous prenions pour la totalité de l'univers et donc de toutes les possibilités imaginables de l'habiter, fait entrer l'habiter dans la temporalité et la finitude. Il n'y a pas d'essence, au sens d'une *Forme Idéale*, de l'habiter. Il n'est plus immanent, il n'est plus la référence ultime, il tremble et

⁴⁹ Ibidem, p. 175

s'agite, se construit et se déconstruit, naît et meurt.

Avec la réalité virtuelle, nous découvrons, mais est-ce vraiment une découverte?, que la maison n'est pas construite une bonne fois pour toute et qu'il faut apprendre à être nomade, car la sédentarité ne peut être qu'une illusion passagère.

L'enthousiasme et la crainte, les deux affects essentiels de la réalité virtuelle, ne s'opposent aucunement. Ils disposent d'une certaine conception de l'habiter qui ne s'oppose plus à l'inhabitable, cette fermeture de possibilité.

Si, comme l'estimait Heidegger, « l'homme est ce *ne pas pouvoir rester* et toutefois *ne pas pouvoir quitter sa place* », alors il faut bien avouer que l'ontologique est pris dans une tension surprenante dont l'image est spatiale, car « en projetant, le *Dasein* qui est en lui jette constamment l'homme dans les possibilités et ainsi le tient assujetti à ce qui est effectif. Ainsi jeté, l'homme est, dans le jet, une transition, transition en tant qu'essence fondamentale de l'événement (...) Dans la transition, l'homme est soustrait, et est donc essentiellement « absent ». Il est absent au sens fondamental - jamais là, mais absent en tant qu'il se déploie au loin dans ce qui a été et dans l'avenir. Il est ab-sent et jamais là, mais il est existant dans l'ab-sence. *Transposé dans le possible, il doit constamment être pourvu de ce qui est effectif*. Et c'est seulement parce qu'il est ainsi pourvu et transposé qu'il peut s'épouvanter. Et c'est seulement là où il y a le péril de l'épouvante qu'il y a la béatitude de l'étonnement

(ce vif ravissement qui est le souffle de tout philosophe.) »⁵⁰

Si nous ne saurions exprimer plus justement ce qui ici est en jeu, nous pouvons toutefois ajouter qu'habiter c'est être situé dans le possible et dans l'effectif, sans pourtant avoir d'habitation qui soit un demeure, c'est-à-dire ne pas avoir de centre, de repère, de marque. L'humain est fondamentalement *excentré*. L'inhabitable c'est un habiter, mais un habiter où l'habitation n'est pas nôtre, plus encore où nous ne savons pas si ce que nous prenons pour une habitation en est réellement une. C'est l'inhabitable qui rend possible le surgissement, le retrait et la venue de l'événement. Dans l'inhabitable on est toujours (en de) hors de soi, il n'est à personne en particulier, il est anonyme.

Les lois de la maison, ce qu'il est convenu d'appeler l'*hospitalité*, y font défaut, on n'y est jamais accueilli par quiconque. Personne ne peut même prétendre se rendre maître de l'inhabitable, et c'est peut-être pour cette raison que les volontés de maîtrise y sont multiples et veulent retourner la situation à leur avantage pour revenir au monde bien connu de la maison. Mais ce ne sont que des effets, écoutez : « cela est chez moi, pas chez toi », « ceci est ma maison », « ce sol m'appartient », « qu'est-ce que tu fais ici ? » , « je veux partir d'ici pour ne plus jamais revenir », « je reste », etc.

Il y a peut-être bien une opposition entre l'habitable et l'inhabitable, mais pas entre l'habiter et l'inhabitable car, comme le propose Jean-Luc Nancy, « *habiter* la technique, ou l'*accueillir*, ce ne serait rien d'autre qu'habiter et accueillir la finitude du sens (...) Il s'agirait d'abord d'accéder au *sens* de la

⁵⁰ Martin Heidegger, *Les concepts fondamentaux de la métaphysique*, Gallimard, 1992, p. 524. C'est nous qui soulignons.

technique en tant que sens de l'existence. »⁵¹ Le philosophe relève à juste titre la conjonction de l'habiter, de l'accueillir, qui suppose une certaine passibilité, car l'*ethos* est séjour dans le sens qu'accorde la réalité virtuelle dès aujourd'hui.

Il existe peut-être un site excentré, quel que soit par ailleurs le point où on est, une maison étrange dépourvue de toit et de mur, un terrain ouvert sans délimitation, des horizons flottants et indéterminés dont la cartographie ferait défaut, dont la géographie resterait à jamais incertaine parcourue qu'elle serait de mouvements imprévisibles.

Il y a peut-être un habiter qui révélerait l'articulation entre l'habiter et l'inhabitable, entre le sentiment d'être là et ce léger doute qui traverse la peau, qui souffle sur tout le corps. Cet habiter, vous l'avez remarqué, reste flou, indéterminé, comme une vapeur prise dans des contours encore plus flous qu'elle, un sentiment qui nous asphyxie, nous respirons, nous asphyxie, nous respirons, nous asphyxie, nous respirons encore un peu. Ce qui tend ainsi « à nous opprimer, c'est l'absence d'oppression en entier, c'est cette ampleur d'un tel vide en entier (...) L'ampleur de cet « en entier » qui se manifeste dans l'ennui profond, nous l'appelons *monde*. »⁵²

L'écho est profond, l'ennui fait traîner le temps, la chute est déjà assourdie, l'habiter est impossible, l'inhabitable est probable.

⁵¹ Jean-Luc Nancy, *Une pensée finie*, Galilée, 1990, p. 46. C'est nous qui soulignons.

⁵² Martin Heidegger, *Les concepts fondamentaux de la métaphysique*, p. 255, Gallimard, 1992

3 - UN EXIL SANS NOSTALGIE

3 - 1 LE TERRIBLE EXIL

Le projet technologique de la réalité virtuelle consiste à projeter l'être humain hors de sa demeure initiale vers des territoires synthétiques n'ayant plus aucun rapport avec la réalité qui avait été jusqu'à présent connue et parcourue. Le voyage est à la condition de cette originalité et de cette distance. Toutefois, si nous plongeons notre regard un peu plus profondément dans cette affaire, nous apercevons clairement qu'un lien secret unit la réalité virtuelle à la réalité primaire. Elles sont en effet toutes deux inhabitables, ce qui a pour conséquence qu'elles donnent envie de partir, de s'en aller, de ne pas rester en place. C'est comme si chacun de ces deux espaces n'était que par la distance tiré de l'autre, c'est comme si habiter c'était toujours penser de l'inhabitable et à partir de lui.

A moins de cela il n'y aurait pas ek-stase, conscience et reprise infinie du retirement du temps. Quelque chose nous a été enlevé, et le moment de cet enlèvement est toujours antérieur à son événement qui n'a trouvé nulle surface d'inscription, de mémorisation et donc de transmission. Mais il faut plus encore rester au seuil de cet affect de départ et de retour, car nous avons envie de partir et c'est l'impossible, nous ne voulons pas rester et rester est une nécessité sur laquelle nous nous écrasons. Ce n'est pas le possible qui s'oppose à l'impossible, mais la nécessité de l'habiter qui coexiste avec la possibilité de l'inhabitable. Alors nous partons en restant, en restant nous partons, nous restons pour partir et nous partons encore pour rester. C'est toujours la même histoire, celle d'une connaissance hantée par cette incertitude qui n'est pas sienne, le doute l'envahit bientôt et elle n'est même plus que ce doute : où aller à présent? Sur quoi se

reposer? Que reste-t-il?

Alors il faut bien insister sur le fait que la tension entre l'habiter et l'inhabitable n'a pas son siège dans cette « errance plus mythique que réelle »⁵³ avec laquelle on risque bien de reconduire le *pathos* qui motive les théories du virtuel. Cette tension est plutôt liée au temps, comme temporalité, et ceci parce que la demeure, qui est comme la définition classique le veut, un « espace construit dans lequel on vit », est aussi quelque chose d'inconstructible, au sens où *si on vit, il y a quelque chose d'invivable*. Et c'est justement cette contrariété entre la vie et l'invivable, l'existant que nous sommes et l'inexistence qui nous traverse, qui fait que non seulement le projet technologique de la réalité virtuelle a quelque sens profond et inestimable mais qu'aussi certains restent et d'autres partent, en sachant que ceux qui partent ne sont pas toujours ceux qu'on croit. Car on aurait tort de se fixer sur une petite territorialité bien assurée, la géographie est mouvante comme l'orthographique, elle ne décrit pas un état, elle l'institue, les frontières tremblent, les intérieurs et les externes se retournent, tout est question de passages, de continuité et de discontinuité.

Vivre cet invivable qui ne contredit en rien la vie et habiter l'inhabitable qui ne contredit pas non plus le sentiment d'être là, encore un peu absent, c'est ce qui met en cause une ontologie refoulant ses fantômes et ses spectres, occultant ses différents et ses contrariétés. On comprend bien qu'avec l'habiter et l'inhabitable, ce qui s'avance comme un fait et ce qui se donne comme une impossibilité, qui appartiendrait donc encore à l'ordre de la possibilité, ce n'est plus à partir du réel qu'on approche le possible mais bien le contraire. Il faudrait

aller plus loin et dire que l'impossible n'est pas le contraire du possible, que c'est le premier qui permet d'appréhender, mais sans l'arrêter, le dit du réel, ce qu'on dit de lui.

Habiter l'inhabitable, une telle formule ne veut pas du *pathos*, une conjonction des contraires, mais plutôt une coordination chaotique des contrariétés, qui permet alors de penser, une telle tentative est toujours souhaitable alors même qu'elle est certaine d'échouer dans l'ordre de l'efficacité, sans fixer des objectifs idéaux qui occultent les différences, ramènent l'autre au semblable et ne pense, ne parvient à penser qu'à partir d'un cercle tautologique. Il faudrait alors dire : approchons-nous encore un peu du phénomène qui s'offre dans le retrait, du désir et de l'affect qui sont eux-mêmes impliqués dans cette écriture, gardons en mémoire l'agencement des formes et des matières, nous qui n'avons jamais affaire qu'à des mondes à configurer.

La réalité virtuelle serait-elle une nouvelle forme d'exil? C'est sans aucun doute le cas, car elle a une influence profonde et inestimable sur l'habiter dans ses différentes modalités, alors même que son entièreté se retire, encore et encore. Il faudrait donc comprendre et cartographier ces modifications technologiques de l'habiter, mais ce serait encore risquer de maîtriser, d'établir la petite carte à partir de laquelle on pourra signaler où il reste possible d'habiter et si nécessaire dans des conditions de salubrité suffisantes. Alors il faut tracer un autre chemin, s'enfoncer plus encore dans la contrariété et n'espérer nulle conciliation finale qui viendrait résorber la fêlure qui a été en nous réveillée. Oui,

⁵³ Robert Joly, *Demeure et/ou habitation in Corps Écrit*, PUF, 1984, p. 15

il ne faudrait pas chercher à (se) retrouver des repères, des bornes et des géographies certaines.

Le pas continue à avancer, il recule peut-être, fait un autre de ses pas de côté, ne cherche pas à s'éviter, mais plutôt à tracer sur une matière qui pourrait tout aussi bien être le sol qu'autre chose, des pas qui sont les uniques preuves que quelque chose, en quelque temps, a existé.

Virilio estime que le cybernaute « ne se jettera plus dans un quelconque moyen de déplacement physique mais uniquement dans un autre corps, un corps optique pour aller plus loin sans bouger, pour voir avec d'autres yeux, toucher avec *d'autres mains que les siennes*, pour être là-bas sans y être vraiment, étranger à lui-même, transfuge de son propre corps, exilé à jamais... »⁵⁴ L'exil se fait ici ubiquité, mais place la conscience du retirement de la réalité connue en dehors de l'individu. Cette conscience est dans le discours lui-même, retirant ainsi une part fondamentale de l'exil, il oublie qu'il n'y a d'exil que dans la conscience de l'exil, non comme simple distance mais comme éloignement qui retire. L'exil ne peut être vu d'un point de vue extérieur, qui serait celui-là même de la tradition d'un certain discours, il ne peut être que vécu, réfléchi, repris, etc. Virilio est l'un des théoriciens du virtuel qui met le plus en avant la perspective de cet exil synthétique, mais son *pathos* l'entraîne à impliquer un jugement de valeurs dans son discours, plus encore une eschatologie où les univers numériques seraient comme les derniers mondes

⁵⁴ Paul Virilio, *L'inertie polaire*, Bourgois, 1990, , p. 163. C'est nous qui soulignons, se reporter à *L'essence technologique des techniques*, à propos de *la main* d'Heidegger et de son rapport à la technique.

possibles, la finalité de l'Arraînement de la nature qui se retournerait sur lui-même. Si Virilio parle du « dernier véhicule », c'est moins pour exprimer l'exil que pour inscrire celui-ci dans la possibilité d'un retour, puisqu'il fait « de son occupant, ce voyageur sans voyage, ce passager sans passage, l'ultime étranger, transfuge de lui-même, à la fois exilé du monde extérieur, cet espace réel d'une étendue géophysique en voie de disparition, et exilé de ce monde intérieur; étranger à ce corps animal, cette masse pondérale, aussi fragilisé que l'est désormais celle de ce corps territorial planétaire en voie d'extermination avancée? »⁵⁵ L'exil n'est ici en scène que pour déclamer l'« extermination avancée » de la territorialité planétaire, il n'est pas analysé en tant que tel car la pensée se trouve soumise avant toute chose au jugement bref et impulsif. Ce que nous désirons signaler par là c'est que l'exil est toujours déjà affecté. On lui accorde une valeur fondamentale, on le dénigre, mais toujours il y a une affectivité de l'exil qui risque de l'occulter dans sa singularité. L'exil, cela va s'en dire, ce n'est pas partir, ce n'est peut-être qu'une certaine affectivité qui ne parviendra jamais à s'exprimer car elle est dans et par la contrariété.

Et la manière dont aujourd'hui les théoriciens du virtuel rendent compte de cet exil virtuel est pour le moins insatisfaisant. Tous se rendent bien compte qu'il s'agit là d'un point fondamental du projet technologique et conceptuel de la réalité virtuelle, qu'il faut à cette technologie quelque chose de l'abîme qui nous fait perdre tous nos repères pour qu'elle puisse, comme on dit, opérer. Mais, peut-être effrayés, ils préfèrent refermer ce livre des miracles et expliquer que tous ces exils n'étaient fait que pour mieux témoigner, par l'empreinte et la trace,

⁵⁵ Ibidem, p. 165

de ce à partir de quoi nous nous exilons, la vraie réalité réelle, promis. Il y a en tout ceci de la crainte, le refus massif d'une certaine singularité technologique.

La crainte de l'exil technologique est liée à l'inertie et à son ombre, *la perte*. Car si cette technologie donne l'apparence d'être une puissance d'agir et de sélectionner les possibles, elle est avant toute chose une ouverture terrifiante de ces possibles. Avec elle nous nous donnons à imaginer une immensité qui déborderait notre capacité de perception parce qu'« on ne peut plus croire ce que l'on voit »⁵⁶. La réalité virtuelle devient une mer imprévisible qui, ouvrant des horizons à parcourir, risque aussi de nous perdre à tout jamais. Et ce n'est pas un hasard si la métaphore martime est la plus fréquente d'entre toutes. En effet, « le regard d'Occident a été aussi celui du navigateur antique s'évadant de la surface réfringente et directionnelle de la géométrie, vers la mer libre, à la recherche de surfaces optiques inconnues, dioptrique de milieux inégalement transparents, mer et ciel apparemment sans limites, idéal d'un monde essentiellement différent, essentiellement singulier, comme protofondation de la formation du sens. »⁵⁷ Il y a une duplicité fondamentale de l'exil dans les « océans de données »⁵⁸ de la réalité virtuelle : tenté par le chaos, l'exil doit être étouffé et maîtrisé grâce à des instruments de navigation, véritables petites machines à détruire l'exil dans l'exil lui-même. Une telle prévention est nécessaire car, selon certains, nous risquons bel et bien d'être

⁵⁶ *Le Point*, 12 octobre 1994

⁵⁷ Paul Virilio, *La Machine de Vision*, Galilée, 1988, p. 44

⁵⁸ Howard Rheingold, *La réalité virtuelle*, Dunod, 1993, p. 98

frappés par des « illusions dangereuses »⁵⁹. Il s'agirait donc de contrecarrer l'exil en montrant « l'importance des techniques de « navigation », d'« orientation » (...) Les métaphores de la « terre ferme », des « amers », des « phares », des « radars », pourraient évoquer quelques-uns des outils informationnels nécessaires pour éviter les brouillards du possible, les abîmes des données brutes, les tempêtes des choix. Il faut savoir manier la barre avec une sûreté non dénuée de raccourcis. » Par là il s'agirait d' « offrir la possibilité d'une vie sociale, avec des villes, des rues, des jardins et aussi des salons intimes ou même des églises (...) Les forums virtuels sont des lieux possibles pour des débats d'idées généralisés, sans frontières, sans contraintes. Ils sont l'occasion d'*échanges tous azimuts sans perte d'énergie*. »⁶⁰ On réplique donc à l'exil, qui est même en-deçà de la perte, par un échange sans perte d'énergie, un absolu qui pourrait sembler ridicule s'il n'était pas suivi de stratégies pour contrôler les potentialités de la réalité virtuelle.

⁵⁹ Télérama n° 2269, 20 octobre 1993

⁶⁰ Philippe Quéau, *Le Virtuel*, Champ Vallon, 1993, p. 44. C'est nous qui soulignons.

3 - 2 HÖLDERLIN ET PERSE

Nous ne saurions nous suffire de ces idées réactives qui ne font que contrecarrer ce qui advient pourtant dans la réserve. Il nous faut aller ailleurs, et ce n'est peut-être pas un hasard, écouter d'autres paroles et d'autres voix, pour essayer d'entendre enfin l'exil de la réalité virtuelle dans toute sa radicalité.

C'est la parole poétique, celle d'Hölderlin, qui écrit dans *La Migration (die Wanderung)*

Difficilement quitte son lieu

Ce qui habite à proximité du jaillissement originel

Il y a aussi celle de Perse qui écrit cette phrase inestimable pour notre recherche dans *Amers* :

L'inhabitable est notre site.

Il ne s'agira pas pour nous de définir deux options poétiques et philosophiques opposées et de choisir l'une d'entre elles, mais plutôt par ces quelques vers que nous venons de citer, de signaler une différence à laquelle on ne saurait apporter de réconciliation ou une autre solution. Par Hölderlin et Perse, par leur exil respectif, nous désirons signaler une différence au sein même de l'exil, une différence qui permettra aussi de comprendre pourquoi l'habiter est l'inhabitable.

Ce qui différencie les deux paroles poétiques, est un contour, à peine une silhouette qu'il ne faudrait pas simplifier en estimant qu'Hölderlin développe un exil nostalgique tandis que Perse s'enfonce résolument dans ce que nous nommons la *Pertance*. Même si la différence se différencie, en quelque sorte, en ce point précis de la nostalgie et de la dé-cision, nous devons prendre garde à ne pas refermer la constellation secrète qui s'ouvre entre ces deux poètes.

Nous demandons à présent : qu'est-ce que l'exil? Qu'est-ce qu'habiter? et nous sentons bien que les deux, inextricablement liés, ouvrent un espace encore inconnu. L'exil est traditionnellement « expulsion hors de la patrie et par extension tout séjour hors du lieu où l'on voudrait être ». Mais nous refusons de nous rattacher à une relation toujours plus élémentaire à la demeure, nous refusons le « chez soi » au profit du « hors (de) soi », car le premier ne veut pas tout simplement dire vivre en symbiose avec un espace qui est familier depuis l'origine ou être bien là, implanté sur un sol stable et sûr, non. Il faut que depuis toujours, sans que par là soit indiquée une origine temporelle, le sol défaille, la finitude s'inscrive à même le sol, que ce dernier ne soit fait que de traces de pas, que le ciel lui-même ne soit qu'aperçu dans les branches et les feuillages. Qu'est-ce à dire?

En fait, lorsque Perse estime que « l'inhabitable est notre site », il ne s'agit aucunement pour lui d'énoncer une contradiction ni même un oxymore faisant croire à un sens profond qui serait réductible à une imprécision de la pensée. Il vise quelque chose de très précis, si difficile à exprimer que sa présence même finit par se blesser. C'est le caractère *ek-statique* de toute l'habitation, sa dureté,

sa résistance, son improbabilité et sa technicité originaire. Il faudrait établir ici un long dialogue avec l'œuvre d'Heidegger pour bien comprendre pourquoi ce dernier n'a pas pensé la *tekhnè* comme exil, dans la mesure où il n'a pas pensé le temps à partir de la *prométheia*, ce qui se traduit dans le conflit qui oppose essentiellement *dikè* et *tekhnè*⁶¹. La *tekhnè* n'est jamais la ressource même du dépaysement ni celui de l'arrachement, mais celui du retour au plus étranger, au plus lointain qu'est toujours le plus familier occulté par sa quotidienneté. Cette thématique se rejoue sous les mots *habitude* et *habiter*, par exemple dans *Bâtir, habiter, penser*. Il ne s'agit aucunement pour nous d'évacuer la possibilité d'une irréductible pulsion territorialisante qui habiterait toujours déjà, et comme la condition même de son effectuation, le mouvement différant de l'arrachement. Il s'agit seulement ici de penser *la tension élémentaire entre ces deux mouvements*, et d'ainsi avancer quelques éléments dans l'articulation de la technique et du temps, *d'envisager la technique comme ressource même du dé-paysement* en la complexité insoluble de ses effets.

L'habiter ne va pas de soi, il n'est pas l'élément autonome et irréductible des théories du virtuel, car le chez soi n'est ni propriété ni identité, qui sont essentiellement différées. Chez soi, il manque toujours quelque chose, l'ordre n'est jamais complet alors même qu'on voudrait s'y référer pour établir le territoire et sa centralité par rapport au reste de l'espace. La territorialisation s'effectue à partir du point où on demeure et s'étend de plus en plus. La déterritorialisation commence par les bords et se concentre progressivement sur

⁶¹ Martin Heidegger, *Introduction à la métaphysique*, Gallimard, 1980, pp. 166-172

le chez soi, qui n'est plus à soi mais au dehors. C'est peut-être pour cette raison que malgré les occultations et les escamotages, l'habiter réside en l'inhabitable et est en même temps expulsé par et de lui.

Mais l'habitation n'est peut-être pas essentiellement une affaire d'espace, peut-être concerne-t-elle en tout premier lieu le temps, cette habitude de l'habitude et cet exil qui rompt, par la nouveauté, par un sens qui n'a encore jamais eu lieu, le cycle des saisons qui rythmait l'activité de la maison. Demeurer est en effet rester, faire durer et le séjour est toujours une temporalité qui fait passer le temps. Il faudrait ici faire intervenir le concept heideggerien d'ennui et de passe-temps pour voir comment ces modalités de la temporalité sont à même de joindre la question de la technique et de la configuration de monde(s). Mais si nous restons sur l'inhabitable comme notre « propre » site, c'est-à-dire comme être situé sans possibilité de s'approprier ce site même, alors nous voyons bien combien l'habiter ne saurait être restreint à l'intimité prétendue du foyer, et concerne l'espace et le temps comme tels. Plus encore, que l'habiter renvoie à une opacité lointaine et à une distance lumineuse, à un écart qui ne cesse de s'écarter dans la proximité comme dans l'éloignement et qui ainsi témoigne de l'*excentration* fondamentale - en l'absence de racines - de l'être humain.

Il y a en tout cela le murmure secret d'un être humain qui est toujours dehors sans même à avoir à sortir de chez lui car il est livré au monde. D'ailleurs sa maison n'est maison qu'en tant qu'elle offre des fenêtres et des portes, toutes ces bordures qui sont autant de lieux hantés par la revenance des fantômes. Le voisinage secret de l'être humain et du monde, Hölderlin le pense comme le don retrouvé de laisser-être les choses proches et simples, c'est-à-dire, dans la

langue heideggerienne, comme respect de « ce qui accorde » comme destin du dévoilement. Mais cette proximité qui se tient à distance, correspond aussi à une nouvelle écoute de la langue, nous qui n'habitons qu'en elle. Il y a aussi l'*élément* hölderlinien qui est la terre natale qui nous tient et nous retient jusque dans l'éloignement le plus lointain au *geburtsland*, au pays (*Heimat*), à la patrie (*Vaterland*). Il y a ici une demeure élémentaire dans laquelle baigne tout habiter et qui est ce lieu intime, le plus proche, tel un don de la nature et de « ce qui accorde », en même temps que le lieu le plus désirable et dont nous sommes donc encore éloignés. La proximité du désir est chez Hölderlin l'intimité de l'éloignement, « le plus proche [étant] le meilleur. »

Comme chez Heidegger, une certaine attention est accordée à la proximité et à ce qui est occulté par la quotidienneté. Car s'il existe, chez le poète, une demeure désirable qui est aussi le lieu de naissance avec lequel nous préservons une affinité obscure et une mystérieuse alchimie, si les appels et les correspondances du destin se concentrent autour de ce lieu même, celui-ci continue à se dérober. Le plus proche est le plus lointain, car il existe un lointain intérieur qui est la profondeur secrète de la source.

Avec Hölderlin, la demeure (*Heim*) tient par essence du secret (*heimliches*), et l'exil est redevable de ce secret. C'est pour cette raison qu'il y a une essentielle proximité au « jaillissement originel ». Comment pouvons-nous préserver ce secret? L'habiter n'est, grâce au secret, que dans le silence qui se tait ou dans la retenue, dans une langue que nous traversons et où

une énigme est le pur jaillissement. À peine

Si le chant ose le dévoiler⁶²

Car il ne faut pas redoubler le dévoilement, on ne saurait s'accorder à l'es *gibt* sans le défigurer. Avec Hölderlin, le « chez soi » devient le plus éloigné. Il faudra définitivement renoncer à s'y trouver spontanément chez soi. Accepter l'exil et l'éloignement à l'étranger c'est espérer recouvrer la proximité énigmatique et la distance du familier, c'est espérer re-trouver les combinaisons complexes et secrètes de l'élément étranger et familier, car,

Nul, sans ailes, n'a le pouvoir

De saisir ce qui est proche. ⁶³

Il faut partir pour revenir et revenir c'est encore une autre manière de partir. Il s'agit ici de montrer combien la proximité et l'éloignement sont les deux faces d'une même constellation

Ah! fais-nous don des ailes, que nous passions là-

bas cœur

Fidèles, et fassions ici retour.⁶⁴

Il y a donc un passage essentiel par l'étranger et par l'éloignement qui

⁶² Hölderlin, *Le Rhin*, Pléiade, Gallimard, 1967, p. 850

⁶³ Ibidem, *L'ister*, p. 877

⁶⁴ Ibidem, *Patmos*, p. 867

permet de ressentir, en retour, la proximité intime de ce que nous avons cru connaître. Et il est possible de proposer un parallèle, qui comme tout parallèle n'est qu'une fiction, à ce que, dans un autre travail, nous avons nommé *l'aller-retour fonctionnel*⁶⁵ et qui permet de rendre compte, dans les théories du virtuel, d'une tendance fondamentale : la nécessité de partir pour mieux revenir. Il est bien évident que la poésie Hölderlin répond à d'autres exigences que celles des théories dont nous parlons, mais il n'empêche que l'enjeu qui s'y recueille est le même.

La finalité de l'aller-retour fonctionnel consiste à s'implanter, cette implantation devrait-elle même rester un idéal à jamais reporté. Le passage par l'étranger qu'il soit une longue navigation comme dans *Souvenir* et dans *le Voyageur*, ou un envol magique comme dans *Patmos*, suppose toujours un passage par *l'élément étranger*. Par rapport à la terre, cet élément est la mer, l'éther ou l'air, et il est impossible d'y être chez soi. Hölderlin met donc en place une véritable opposition entre l'élément stable de l'intime et du lieu de naissance, et l'élément instable qui perturbe tous nos repères. Toutefois les deux sont liés dans la mesure où il est nécessaire de passer par l'épreuve de l'élément étranger pour revenir à l'élément familier.

En ce qui concerne Perse, l'approche semble différer. En effet, l'habitation ekstatique n'est pas nécessairement liée à l'élément natal car,

⁶⁵ *L'aller-retour fonctionnel* in *L'enthousiasme conjuratoire, un affect dans les discours du « virtuel »*, pp. 47-54

Qui sait encore le lieu de sa naissance ?⁶⁶

Le poète remet ici en cause la capacité que nous aurions à revenir en ce point originel. De ce fait, l'exil serait radical, car il n'y aurait nulle habitation intime. Nous avons affaire là à un retournement dans la conception même de l'exil, car le familier n'est pas le plus désirable, et les éléments instables dans lesquels on ne saurait demeurer, c'est-à-dire la mer, le vent et le sable ne sont pas expulsés de l'habiter. Plus encore, ces éléments inhabitables sont la condition de possibilité de tout habiter. Il ne s'agit plus d'une connivence secrète et distante mais d'une nouvelle détermination ontologique. Perse, lui, estimait que sa conception de l'exil tentait d'avance

quelques propositions nouvelles sur l'essence de l'être⁶⁷

Quelles sont-elles?

Si l'élément est le naturel, il faut remarquer que

l'effacement de tout étant, de tout signe de tout nom⁶⁸

permet de comprendre comment l'ontologie persienne s'élabore dans l'étrangeté et sans ramener celle-ci à un statut différentiel qui la définirait par

⁶⁶ Perse, *Exil*, Pléiade., Gallimard, 1953, p.127

⁶⁷ Ibidem, p. 142

rapport à la familiarité. Avec Perse il n'y a que de l'exil car il a

fondé sur l'abîme, et l'embrun et la fumées des
sables ⁶⁹

, c'est-à-dire sur ces éléments inhabitables sur lesquels habituellement on ne saurait se tenir. Fonder sur de tels éléments, c'est fonder dans l'infondable et sur des terrains où toutes fondations s'écroulent ou s'épuisent. Il y a en la démarche persienne l'événement rare d'une connaissance prenant en compte et se fondant sur « sa » finitude. L'exil n'est donc plus un moment séparé de la continuité de l'habiter, mais est ce sur quoi Perse fonde ce qui n'est pas, cela va sans dire, un système philosophique, mais ce qui préfigure l'exil de la réalité virtuelle. Car avec elle l'habiter est même exilé de tout lieu propre.

Et qui donc à l'oreille nous parle encore du lieu
vrai?...

Lieu du propos : toutes grèves de ce monde ⁷⁰

Il s'agit de mettre en cause la vérité de la familiarité, cette fameuse « réalité réelle et bien vraie », pour préférer les rivages et les grèves, les frontières élémentaires qui ne se fondent aucunement sur un discours de vérité

⁶⁸ Ibidem, « ...et mer encore nous te nommons, qui n'avons plus de noms », *Amers, Chœurs*, p. 368

⁶⁹ Ibidem, *Exil*, p. 124

mais qui sont des « déterritorialités ». Cette proposition de Perse est, pour nous, particulièrement intéressante, car le départ y devient incessant. On ne part plus, on est toujours en départ, *en partance*, l'étrangeté n'est pas un moment à distinguer car il passe et ne cesse de passer, et dans son passage même il repasse, on ne peut jamais s'arrêter. Et le séjour ne saurait plus s'identifier au familier, tout comme l'habiter est lié à l'inhabitable.

Il nous faudrait plus de temps encore pour montrer combien la comparaison entre l'exil persien et hölderlien ouvre des pistes surprenantes pour ce qui concerne les technologies du virtuel. On pourrait dire que si pour Hölderlin, *l'exil hante la demeure*, pour Saint-John Perse, *c'est la demeure qui est dans l'exil*. Et il est vrai que si nous replaçons ces propos dans le contexte des nouvelles technologies, nous ne pouvons qu'être persien et refuser les théories du virtuel qui tentent de nier l'exil en le rendant dépendant de la demeure. Il s'agit là d'un problème parallèle à celui que nous développons à propos de l'inclusion de la réalité virtuelle et de l'exclusion de la réalité réelle.

La position de Perse nous intéresse ici car son exil n'est pas dialectique. Il est considéré dans sa singularité, ce qui est un phénomène assez rare pour qu'on puisse l'apprécier. Avec lui, il ne s'agit pas de se réapproprier un prétendu réel, cette demeure perdue depuis l'origine, mais plutôt de persister dans une perte sans remède, dans une fêlure qui est celle de la finitude à laquelle rien ne peut appartenir. Nous entrevoyons là la possibilité d'une expropriation radicale et originaire, d'une absence de sol et de demeure natale qui permet de penser la

⁷⁰ Ibidem, *Vents*, p. 229

réalité virtuelle d'une façon entièrement nouvelle, en se dégageant du volontarisme et de l'esprit de conquête si frappant chez Pierre Lévy, mais aussi de la nostalgie et de la dérélition si fréquente chez Quéau ou Virilio, même si c'est d'une manière plus subtile. Il s'agit, avec la réalité virtuelle, de mettre en œuvre une extradition joyeuse, de rester sur cette « grève » technologique et d'entendre le souffle du vent.

“ L'exil n'est point d'hier! l'exil n'est point d'hier!

Ô vestiges, ô prémisses “,

Dit l'Étranger parmi les sables,

“toutes choses au monde m'est nouvelle!...”

Et la naissance de son chant ne lui est pas moins étrangère.⁷¹

L'exil est originaire, répétons-le, il ne présuppose aucune demeure plus initiale que la perte, car cette perte est sans manque du passé, elle est manque de l'à venir, c'est-à-dire du techno-logique. L'être humain, sans trace ni archive, dans ce sol si instable et balayé par le vent, que rien ne peut y être définitivement fondé, peut alors signaler les vestiges et les prémisses. Ce qu'il y a avant et ce qui fait marque du passé où plus rien ne reste, ne permet pas de s'habituer, c'est-à-dire d'établir un certain demeuré, « toutes choses » restent nouvelles. Et le chant lui-même indique cette *pertance* originaire, il reste étranger, dans l'après-coupil ne peut pas espérer se domicilier, serait-ce dans son langage. Toutes les logiques de domiciliation sont dépassées, seule persiste la fulgurance

de l'instant.

⁷¹ Ibidem, *Exil*, p. 125

3 - 3 LE SOL NATAL

Heidegger a privilégié pour sa part la quête d'une terre natale qui permettrait de revenir au familier par un séjour propre. Cette priorité accordée au domestique est, à l'accoutumé, d'autant plus étonnante pour ce penseur qui n'a cessé de penser l'étrangeté, puisque « le penseur pense en direction du non-familier qui n'est pas pour lui un passage mais sa demeure. Au contraire, l'interrogation du poète au souvenir fidèle dit poétiquement le familier. »⁷² C'est peut-être que pour Heidegger, le poète est Hölderlin lui-même, mais il oublie d'autres possibilités plus persiennes.

Il est évident que le philosophe se fait là hölderlinien et que sa pensée dépend d'une telle résonance. Il faut donc revenir à nouveau au poète pour écouter le philosophe, car selon lui la seule véritable demeure est le pays natal, la maison maternelle, et ceci par opposition à la patrie paternelle.

Frontières sûres et vénérées du pays natal, maison
maternelle,
Embrassements aimants de mes frères et sœurs
Bientôt je vous retrouverai...⁷³

On voit bien comment le pays natal et la maison maternelle constituent la

⁷² Martin Heidegger, *Approche de Hölderlin* Gallimard, 1973, p. 165,

⁷³ Hölderlin, *Le Pays natal*, Bianquis, pp. 198-199

seule protection possible. Mais simultanément la portée du « bientôt » est beaucoup plus intense qu'on pourrait le penser, dans la mesure où celui-ci ne cesse de différer l'instant effectif du retour. C'est dans cette différence même que l'exil prend place, mais il n'est considéré que du seul point de vue d'un retour probable parce qu'espéré. Cela va même jusqu'à la vénération, au dire de cet exil, qui répète ce qui pourtant n'a pas eu lieu.

Heidegger analyse ces vers en expliquant que c'est parce que le proche de la maison maternelle n'est pas immédiatement accessible qu'un certain éloignement s'instaure. Et en ce sens, le proche serait aussi le propre, cette grande logique, qui lui aussi serait différé. En fait, et c'est là l'idée centrale de l'analyse, le familier est en soi le plus lointain. En soi, parce qu'il n'est pas éloigné par rapport à quelque autre point, mais parce qu'il suspend en lui-même la logique du propre. Et c'est en ce sens là qu'Hölderlin écrivait que

ce qui nous est propre, il faut l'apprendre, comme ce qui est étranger.⁷⁴

La connaissance est donc l'apprentissage même de l'étrangeté dans le sentiment du propre, et nous trouvons là une autre raison de suspecter la traditionnelle séparation entre l'*épistémé* et la *tekhnè*. Chez le poète, la distance éloignante à l'égard de la terre natale n'est pas seulement une distance intrinsèque de la terre natale envers elle-même et donc envers son propre, comme le veut l'analyse d'Heidegger, elle est aussi un élan vers l'Ether, le Soleil, le « souffle clair » de l'Air, le « bleu adorable » du Ciel, la nostalgie de la Grèce

comme patrie idéale, les fugues à l'étranger, etc.

Nous ne saurions développer plus avant cette logique qui fait d'Hölderlin un poète qui dépasse largement la question de la nostalgie. Nous désirons juste signaler l'horizon dans lequel se développe notre réflexion et qui fait que l'exil est quelque chose d'irréversible sur lequel il n'y a point à revenir, que l'errance n'est pas le signe d'une contingence mais est essentielle. Et pourtant l'espoir de retrouver l'élément qui, le croit-on a été perdu, persiste, comme si nous ne parvenions pas à nous débarrasser de cette véritable réalité. Toute une stratégie de reconquête se déploie à partir de ce point car

telle la plante arrachée à son fond propre

On voit dépérir l'âme du mortel,

Qui sous la seule lumière du jour

Erre misérable sur la terre sacrée.⁷⁵

C'est encore la question du propre qui est posée, comme s'il y avait en sa perte radicale quelque danger. Le site reste la terre sacrée, ce qui donne lieu est la maison maternelle vénérée, l'endroit reste déterminé et le décalage ne vient qu'après. Or la position de Perse, s'il nous est permis de nous exprimer de la sorte, est beaucoup plus radicale quant à ce point précis de l'exil. Car il laisse entrevoir la possibilité d'une pensée *ab-jecte* de l'habiter qui serait liée à l'inhabitable et à l'exil. Il ne s'agirait plus dès lors d'estimer, avec Heidegger, que

⁷⁴ Hölderlin, *Lettre à Böhlendorff*, 4 décembre 1801, Pléiade, Gallimard, 1967, p. 1004

⁷⁵ Hölderlin, *Le Pays natal*, Bianquis, pp. 188-189

« le Propre et le familier, la terre natale, la Mère, est le plus difficile à gagner. »⁷⁶
Car ce serait encore revenir à une stratégie de reconquête. On a beau signaler la difficulté des retrouvailles, on persiste à croire qu'elles sont possibles, si ce n'est effectives. Plus encore, c'est à partir d'elles qu'on cherche à penser l'exil, celui qui persiste malgré tout.

Alors pourquoi passer par l'épreuve de l'étranger? Est-ce un devoir ou une nécessité qui nous échappe? Et la notion même d'épreuve ne tend t-elle pas à diminuer la singularité de l'étranger en en fixant l'expérience sur une finalité qui serait celle-là même de l'épreuve?

Selon Hölderlin, cette épreuve permet d'expérimenter le retrait cruel du maternel. Et c'est par cette cruauté qu'il deviendra possible de penser, en retour, l'exil. La métaphore par excellence de ce retrait est la Mer, qui a un tout autre sens chez Perse, et qui partant d'une source, ici la maison maternelle, se transforme en fleuve. Cette première transformation correspond au passage du fini et de la Mesure. Ensuite le fleuve viendra se perdre dans l'abondance de l'océan qui est l'illimité, le Tout.

Ces trois phases décrivent bien le mouvement d'excentration qui est celui de la Mer elle-même. Et c'est aussi par elle, et par retour, qu'il deviendra possible d'effectuer un tournant et de remonter le cours du fleuve. C'est ainsi que

Maint homme

À pudeur de remonter jusqu'à la source;

⁷⁶ Martin Heidegger, *Andenken*, G.A., 52, p. 135

Oui, c'est la mer

Le lieu premier de la richesse

La mer enlève la mémoire.⁷⁷

Nous apercevons bien le caractère ambivalent de la Mer, ce grand tout, cet illimité qui nous disperse aussi loin de la maison maternelle. Elle est cette aspiration à l'extrême dépaysement qui est la voie d'initiation au secret le plus proche. Dès la descente vers l'océan, la remontée vers la maison maternelle est supposée possible, parce que c'est elle finalement la finalité de l'exil. Peut-on alors encore vraiment parler d'exil?

Si à présent nous nous déplaçons dans le domaine de la réalité virtuelle, nous voyons Philippe Quéau, selon lequel il faut partir de la réalité réelle vers la réalité virtuelle, mais en gardant bien à l'esprit que l'unique objectif de cette démarche consistera à revenir à cette bonne vieille réalité qu'est la vérité. Il faut aller encore plus loin et dire que si nous partons c'est pour re-trouver la réalité réelle encore plus réelle qu'auparavant, car justement l'exil nous permettra de mieux réaliser l'énorme différence qui distingue les deux réalités. L'exil est alors une mise en scène pour le moins naïve qui croit connaître ce que c'est que l'éloignement sans pour autant accepter son caractère originaire. Et sans plus attendre nous pouvons dire que ce refus de l'originarité de l'exil est aussi celui de la technicité qu'on tente de limiter à son instrumentalité soumise à la cause efficiente qu'est l'être humain. C'est pour cette raison que Quéau estime que « le virtuel peut nous rendre très opportunément et très pédagogiquement

sensibles à cette notion de passage, au moment d'enlever le casque, de débrancher le simulateur. En revenant au réel, on saisit intuitivement le sens d'une augmentation de la qualité perceptive, de la qualité substantielle d'un réel que le virtuel ne saurait atteindre, mais qu'il pourrait contribuer à mettre en valeur, à rehausser (...) L'apparence des choses pose, comme en négatif, la base d'une substance indécélée, mais néanmoins présente, puisque son apparente absence nous fournit cependant matière à la penser, à la conjecturer, à la déceler. »⁷⁸

On voit, à partir de là, émerger une conception philosophique naïve qui revient à la pensée platonicienne telle que nous l'a laissée une certaine tradition. Elle croit décrire un ineffable en effaçant sa finitude, elle parle du secret, du mystère mais maîtrise bien ce qu'elle a ainsi mis en scène. Et finalement on en revient, encore et encore, à une séparation entre l'apparence, à laquelle on ne devrait aucunement faire confiance, et la substance. Cette dernière est un fantôme métaphysique puisqu'elle est présente sans pouvoir être décelée, c'est-à-dire ici perçue.

Nous ne saurions assimiler la pensée hölderlinienne à celle des théories du virtuel,

car l'esprit n'est pas chez soi

Au commencement; il n'est pas à la source. Le pays

⁷⁷ Hölderlin, *Souvenir*, Pl., p. 876

⁷⁸ Philippe Quéau, *Le Virtuel*, Champ Vallon, 1993, p. 48

natal l'épuise.⁷⁹

Comme chez Perse, l'excentration se produit dès le commencement et si « le pays natal l'épuise » c'est qu'il faudra aussi savoir partir vers l'océan par un mouvement positif.

Mais l'analyse heideggerienne de la poésie d'Hölderlin laisse peu de place à cet horizon pourtant fondamental. L'étranger et l'illimité sont ramenés au pays natal et ils n'ont plus aucune existence propre, justement parce que le thème du propre va former le nœud problématique de l'analyse heideggerienne. Ce sont les « hardis navigateurs » qui, dans le parcours à l'étranger, vont s'appropriier, assimiler et domestiquer le reste improbable qu'il aurait pourtant fallu préserver. Heidegger estime que « c'est uniquement l'étranger transfiguré en vue du propre qu'elle -[la pensée qui anticipe le retour à la source] retient proprement. »⁸⁰ Retenir proprement, voilà peut-être ce qui retire la singularité de l'exil.

Et pourtant le Retour n'est pas une synthèse de type hégélien, le propre reconquis ne s'étale pas pourtant dans la plénitude d'une présence absolue à soi, - et on voit mal alors pourquoi parler de propre qui suppose un mouvement d'appropriation et de retour à soi -; le séjour se retire une nouvelle fois dans l'antériorité inaccessible de la Source qu'on ne saurait atteindre. Car le pays

⁷⁹ Fragment d'une des dernières versions de la strophe finale de l'élégie *le Pain et le Vin*, cité et commenté par Heidegger dans *Approche de Hölderlin*, p. 114 et suivantes.

⁸⁰ *Ibidem*, p.182

natal ne s'atteint que par une remontée sans fin à la Source, et c'est cette remontée qui est la traversée même, le sentiment d'exil. Ce qui s'accorde ne s'accorde que dans le retrait.

Hölderlin cherche donc le natal, ce qui est en quelque sorte naissant, mais il ne lui sera jamais possible, et il le sait, de se situer lui-même immobile à la source, car ce serait la folie de celui qui s'identifie au site originel. Il y a ainsi une réserve essentielle qui accorde la proximité aussi bien que l'étrangeté, la décision de laisser le secret comme secret.

Or, n'y a-t-il pas chez les théoriciens du virtuel un mouvement similaire, bien que moins développé, qui cherche à préserver totalement la réalité réelle afin que rien ne puisse l'affecter, et qu'elle puisse ainsi continuer à tout affecter? Ce qui restait problématique chez Hölderlin, par l'intermédiaire de l'analyse heideggerienne, devient quelque chose de la transcendance la moins subtile, où le réel n'est qu'à la mesure de sa déliaison et d'une parfaite autonomie. Les théories du virtuel ne veulent pas qu'on touche au véritable réel, car si nous ne faisons même que l'effleurer nous risquerions de pouvoir considérer l'exil dans sa spécificité.

Il s'agit ici de dompter pour mettre en œuvre une logique de la domiciliation où on ramène tout chez soi, dans le chez soi qu'on a choisi parce qu'on croit l'avoir perdu. Ainsi Quéau estime qu'« il y a du travail pour les théoriciens d'une écologie et d'une économie du virtuel. »⁸¹ Cette idée pourrait sembler anodine, mais en plus de réinstaurer une maison là où elle doit faire irrémédiablement défaut, la domiciliation n'admet nul défaut. Il s'agit alors de

sédentariser les nomades, et on sait ce qu'une telle sédentarisation implique.

Avec Hölderlin, on serait tenté de dire pour l'occasion « le poète d'Heidegger », l'exil va avec une profonde nostalgie. Nous sommes en effet là et pourtant au loin car cette patrie que nous avons perdue nous hante. A partir de cette hantise on peut bien vouloir retourner sur ce sol natal, même si ce n'est là que vaine espérance, ou encore estimer que puisque ce retour est impossible, n'ayant aucun antécédant, il faut mieux rester là sans vraiment y être, é-loigné dans le *là*. Dans les deux cas, l'espace se disjoint, il est *out of order*, déboîté et comme décollé. C'est aussi le temps qui est affecté par un pareil sentiment d'exil, car la nostalgie, c'est être là et pourtant ab-sent, encore existant dans l'absence, jeté, c'est aussi, comme l'estimait Novalis, être partout chez soi et n'avoir sa demeure en nul endroit. Nous serons toujours ailleurs, et cette distance est l'inanticipable en tant que tel.

Il faudrait analyser les raisons qui font que cet inanticipable est la *tekhnè*, dans le mode même de sa différence, mais encore faut-il dépasser la nostalgie. Qu'est-ce à dire? Nous devons à présent penser et sentir l'exil sans avoir le mal du pays, sans ce manque qui serait une lacune à combler mais plutôt comme une privation et une urgence. Il ne s'agirait plus d'agiter le mal du pays pour y retourner, partir dans la réalité virtuelle pour mieux revenir à la réalité réelle, mais admettre l'*absence*. Ne pas avoir de maison c'est ne pas avoir d'origine, et ce défaut d'origine est le défaut de la technicité elle-même en tant qu'elle ouvre des possibles.

⁸¹ Philippe Quéau, *Le virtuel*, Champ-Vallon, 1993, p. 73

Mais la nostalgie recherche sa demeure, alors même que bien souvent elle sait une telle recherche vouée à l'échec. Elle s'inscrit alors dans la temporalité de l'origine où il s'agit de remonter toujours plus loin, c'est-à-dire plus bas. Mais comment cacher le caractère contradictoire de cette passion de l'origine qui saisit la mélancolie? Comment rechercher l'origine sans s'interroger, toujours plus loin, sur celle du temps qui le produit en le commençant? L'origine ne tourbillonne-t-elle pas sur elle-même formant une vrille qui emmêle tout sur son passage?

Il faut à la nostalgie un danger, car l'exil, s'il signifie bien de quelque façon partir, doit être motivé par une menace qui le pousse à aller au loin, à regarder l'horizon et dans un tel regard à trouver les ressources de son départ. Mais l'exil, est-ce vraiment partir? N'est-ce pas être obligé de rester dans l'impossible et dans l'inhabitable?

Quel est ce danger qui pousse l'exil à s'imaginer, cette imagination fut-elle celle du propre? Le péril est ici celui de la technique qui risque fort de commander « en elle tout le réel, et bientôt tout le possible, tout le vrai et bientôt tout le pensable. »⁸² C'est l'Arraisonement heideggerien⁸³, cette machine qui dévore tout sur son passage et qui par l'identité onto-logique réduit le réel, au possible, la conjonction des deux au vrai et la conjonction de tous au pensable. Le pensable et possible d'un côté, le vrai et le réel de l'autre, telles sont les structures de l'habiter et de l'inhabitable.

⁸² Michel Haar, *Le chant de la terre*, L'Herne, 1985, p. 175

⁸³ *Le destin de l'Arraisonement* in *L'essence technologique des techniques*

Dans l'horizon développé par le philosophe, l'*es gibt* est ce qui règne par soi-même et de soi-même, et qui peut donc s'accorder aux humains en s'offrant à eux. C'est « le règne de ce qui règne (...) C'est la voûte céleste, ce sont les astres, c'est la mer, c'est la terre, c'est ce qui menace constamment l'homme, mais en même temps le protège aussi, le soutient, le porte et le nourrit; c'est ce qui, menaçant et supportant ainsi, règne de soi-même, sans l'intervention de l'homme. »⁸⁴ Il y va d'une certaine autonomie qui risque fort d'être détruite par la technique. C'est pour cette raison que Heidegger se repose, dans *La question de la technique*, sur « l'œuvre poétique ou artistique (qui) éclaire notre séjour en fondant expressément l'assise qui nous porte toujours déjà. »⁸⁵

Sans pouvoir aller plus avant en ce qui concerne le conflit historial entre la terre et le monde, ce qui permettrait de rendre compte d'une façon intéressante du destin du dévoilement, nous pouvons toutefois signaler que la nostalgie est nostalgique d'un séjour originel que met en cause la technicité. Et puisque « si nous perdons la terre, assurément nous perdons l'assise »⁸⁶, il faut donc à tout prix reconquérir cette assise, ce sol stable qui permet de fonder. Mais la nostalgie est toujours avant, elle précède le moment venu, et c'est elle qui est absente, mais d'une absence toute différente que celle que nous décrivions précédemment, car l'habitable contredit alors l'inhabitable. Le danger lié à la technique consiste dans le fait que tout puisse devenir inhabitable en ne préservant plus le don du possible dans lequel la terre est.

⁸⁴ Martin Heidegger, *Les concepts fondamentaux de la métaphysique*, Gallimard, 1992, p. 57

⁸⁵ Michel Haar, *Le chant de la terre*, L'Herne, 1985, p. 26

⁸⁶ Martin Heidegger, *Acheminement vers la parole*, Gallimard, 1976, p. 191

Mais faisons maintenant une supposition, en nous appuyant sur Rilke, supposons que « notre possession est perte »⁸⁷ et ouvrent ainsi un espace encore vierge. Imaginons qu'en-deçà de l'exil nostalgique en quête d'une origine improbable il existe un autre exil qui affirme que sa « possession est perte ».

Les choses se détachent de lui à mesure qu'il les parcourt. Il n'entend plus rien du monde qu'un murmure lointain, et la perte est alors son bien le plus précieux parce qu'elle ne lui appartient pas et que nulle conquête n'y réussira. Quelque chose arrive ainsi, un exil, un affect mais sans départ, sans nulle arrivée, seulement le mouvement et la différence d'intensités qui s'étend. Ce serait comme une absence radicale de tout ce qui pourrait fixer, explicitement ou implicitement, un élément pouvant servir par la suite d'ustensile pour fixer de l'assignable sur lequel on pourrait croire compter.

On pourrait nommer cela un doute, mais c'est encore trop peu. C'est plutôt quelque chose qui ne marche pas bien dans l'espace, une excentration qui ne cesse jamais d'être au centre et qui se déplace encore l'instant d'après, une attention fuyante, un mouvement brusque des idées. Oui, il faudrait revenir à cette affectivité pour pouvoir sentir l'exil sans le dévoiler, pour lui réserver son mystère et, disons même, son idiotie.

La nostalgie n'apparaîtrait plus alors comme le signe même de l'exil, mais comme la conjuration par excellence de celui-ci, une espèce d'occultation qui tente de mettre en scène l'étranger comme un passage et une épreuve initiatique, alors qu'il s'agit de (se) perdre. Il faudrait s'attaquer au mythe d'une patrie

originelle, chercher à tout prix la déterritorialisation. La conjuration serait hantée par l'exil, si tout du moins nous le prenons dans sa singularité, car cet exil pourrait très bien déconstruire toutes les évidences. L'exil est finitude, il est donc sans fin parce qu'il n'est ni originaire et qu'il ne saurait constituer un aboutissement.

L'exil est, comme chez Perse, pour rien et vers rien. Il révèle dans son expérience la situation primordiale et insistante de dépossession où l'être humain est jeté. Ce défaut d'origine, dans l'exil même, doit nous faire penser à *un exil sans être* qui est la condition même qui ouvre la possibilité de la réalité virtuelle. On se trompe de problématique quand, face à cette technologie, on se demande si les mondes qu'elle propose sont ou ne sont pas. Ils ne sont ni l'un ni l'autre, ils n'appartiennent pas à cette problématique car ils sont excentrés, à la bordure infranchissable de la circonférence.

L'exil n'est donc pas ici un sentiment réactif, ce qui supposerait qu'il vient après une perte qu'il serait aisé de repérer. L'exil est une condition première, allons même plus loin, il n'est pas même une condition car il met en cause « la nature humaine », et il n'est pas premier dans la mesure où en persistant il insiste sur le temps et ceci jusqu'à présent, et encore au-delà. Il y a dans l'exil quelque chose du défaut.

Dans la poésie de Perse, l'étranger, l'errant, le nomade, le prodigue, le pèlerin, le prince de l'exil, ne sont pas des hommes chassés de quelque endroit que ce soit, car la joie accompagne leur marche. Il n'y a en eux nulle perte. C'est

⁸⁷ Rilke, *Poésies*, Seuil, p. 455

que l'exil commence par l'émerveillement d'être là, non pas être auprès de l'es *gibt*, ce qui reviendrait à supposer une structure métaphysique autoritaire, mais le simple fait d'être avec, du côté des choses les moins glorieuses, les plus fragiles, comme le sable.

Si Roger Callois estimait que l'exilé est « celui qui ne reconnaît plus nulle part sa patrie », il faut ajouter que la cessation de la reconnaissance impliquée par le « plus » est encore en trop. L'exilé, c'est celui qui n'a jamais reconnu sa patrie car il n'est jamais parvenu à articuler la terre au(x) monde(s) autrement que par la question qui s'imposait à lui. Et encore, l'exilé c'est celui qui ne s'occupe pas de ces questions de territorialité alors même qu'il ne cesse de s'interroger sur la différence des langues. Il n'y a en lui rien de résigné.

Ce n'est pas pour autant que, par exemple chez Perse, cet exil implique un retour vers une autre intimité qui serait celle-là même de l'intériorité et de la subjectivité. Ce n'est pas en soi que l'exilé réenracine sa personnalité, car il n'est pas le sujet du monde, il est déterritorialisé. Le lieu pur devient alors le lieu impossible, impossédé parce qu'impossessible il referme en soi cette autre impossibilité. Les marques de propriété, les limites s'effacent.

Avec Perse, les éléments inhabitables tels que le sable, le vent, la pluie, la neige ou la Mer, permettent de briser l'histoire, la sédimentation morte de la mémoire, pour retourner vers le fond disloqué du passé. Mais c'est encore là oublier que la sédimentation est une dynamique inorganique et ne saurait se passer des supports techniques de mémoire. Il faudrait donc distinguer deux histoires, l'une morte, l'autre vivante, et c'est la différence entre les deux qui

permettrait d'ouvrir l'espace de revenance de l'histoire comme transmission.

Que nous dit la réalité virtuelle de l'exil? Elle nous murmure doucement que nul habitable n'a jamais eu lieu, car cet exil technologique est radical, et s'attaquant ainsi à ses propres racines, qu'elles soient technologiques ou scientifiques, elle affecte aussi les autres racines. Beaucoup tombent dans le piège de cette attaque et ne parviennent pas à voir ce tournant de la réalité virtuelle, et préfèrent voir en elle une simple réalisation de l'idéal pythagoricien. Exil d'exil, la réalité virtuelle ne nous fait pas naviguer d'un continent à un autre continent, elle ne nous fait pas passer par monts et rivières pour aller dans une autre contrée, elle ne nous perd pas en cours de route, elle ne nous emmène nulle part. Alors pourquoi s'étonner de sa spectralité et de son inconsistance? Et le monde l'est-il moins?

La technicité de la réalité virtuelle ne vient pas s'ajouter après-coup à l'univers que nous connaissons, elle est originaire et nous fait passer dans ce monde différentiel qui peut avoir ses lois physiques, et comme ces dernières peuvent changer selon les mondes virtuels, il n'y a plus d'unité ni de propriété. C'est aussi une multiplicité d'esthétiques, avec la possibilité de créer d'autres modèles, hétérogènes ou cohérents. La simulation n'a plus à avoir de modèle originel nécessaire et indépassable qui permettrait de fixer un seuil de vérité. Elle peut s'isomorpher toute seule, et en cette possibilité, qui est l'inhabitable lui-même, il y a, si on veut bien prendre la peine de s'y attarder, une pensée radicale et ab-jecte qui commence à se mettre en place et à se déplacer, puisque plus rien n'est fixé. La co-originarité de l'être et de l'étant, c'est-à-dire de la

différence ontologique, occultait l'originalité de la technicité.

3 - 4 (LE POSSIBLE) ET L'INHABITABLE

L'habiter c'est le sans-fond, l'inhabitable, l'invivable : *la vie y devient impossible mais elle ne l'est jamais.*

Habiter l'inhabitable, nous nous devons maintenant de revenir à cette formule, à cette intuition qui nous a dirigée depuis le début. Nous tentons de comprendre ce qui arrive par cette formule que nous avons prononcée et que nous arrivons à peine encore à écouter. Habiter l'inhabitable est la confrontation de l'habiter en tant qu'effectivité du fait et l'impossible que constitue l'inhabitable. Il s'agit d'une confrontation complexe et tendue entre la catégorie des faits et celle des possibles, car il se pourrait bien que la première catégorie voit des possibles et des impossibles entrer en elle et la seconde regarde des faits s'insérer en elle.

Habiter l'inhabitable technologique, à présent, ne renvoie pas à la seule réalité virtuelle, qui deviendrait alors pour l'occasion quelque chose de vague et de creux, une simple nouveauté dont pourraient se saisir aisément les médias. Il y a aussi la *domus* et la mégapole, la ville aussi, dont nous n'avons malheureusement pas eu le temps de parler, tous ces modes d'habiter qui sont aussi un bâtir qui institue.

Et le sol reste infiniment instable, sa fragilité est sa richesse, l'excès de sens qui est aussi sa recherche. Les sables sont mouvants et la mer à peine agitée est profonde, presque insondable. Il s'agirait alors de construire sur l'inconstructible. De sorte que dans le fait même de construire, le produit de la

construction deviendrait moins important que l'acte même et son processus. De là le bâtir des réalités virtuelles, un bâtir poétique qui fait jouer les différences sans les contrôler, qui fait émerger des multiplicités irréductibles. Le terrain n'est pas bon à bâtir, personne ne nous a donné d'autorisation, c'est presque à la limite de l'interdit, regardez les dangers qu'élèvent les théoriciens du virtuel pour effrayer leur public. Mais qu'importe, c'est le seul terrain restant, c'est l'ensemble de la planète qui tremble ainsi, et qui laisse entrevoir une autre possibilité.

Penser l'exil sans nostalgie cela ne doit pas être une simple déclaration d'intention, mais une tâche à accomplir, une urgence qui est celle-là même, indéterminée, de la réalité virtuelle. Ici, on a tenté d'amorcer cet exil, sans pourtant pouvoir strictement le désigner.

Il faudra savoir séparer l'habiter de la demeure et de ce qui y demeure dans le demeurer. Il faut apprendre l'esprit du voyage qui habite sans rester, car rester c'est faire durer un temps qui est la finitude même. C'est pourquoi la question ontologique liée à la réalité virtuelle s'interroge finalement sur le temps et sur les relations entre cet habiter qui demeure et cet autre habiter qui ne veut plus durer et qui persiste pourtant dans cette fulgurance.

Qu'entendre alors, lorsque Quéau explique que « la nature est devenue de fait la dernière catégorie du réel à pouvoir être opposée radicalement au «virtuel». Elle sert de référence ultime (...) La technologie, comme nous le disions, est une sorte de «nature», elle présente certaines caractéristiques qui lui assurent toutes les chances de survie en tant que « nature »: évolution, adaptation, principe interne de mouvement, autonomie, self-référence... Mais, à

la différence de la nature réelle, la «nature» virtuelle ne permet pas de distinguer clairement les frontières entre le sujet et son environnement. La véritable nature faire « fond », et nous nous détachons clairement sur ce fond (...) La fascination exercée par les mondes virtuels vient du flou ambigu qu'ils installent entre les sujets et la représentation qu'ils se font d'eux-mêmes. »⁸⁸ N'est-ce pas tenter de réinscrire l'habitude à l'endroit même où celle-ci semble s'effacer? N'est-ce pas rêver d'une demeure qui dépasserait des habiters restant irrémédiablement pluriels? N'est-ce pas retrouver cet élément perdu, qui n'a jamais existé? Et la nature, cette demeure dernière, permet-elle donc de se dégager d'une régionalité excentrée de la pensée⁸⁹?

On peut en douter car « la question est celle de la spécificité de la temporalité de la vie lorsque celle-ci est inscription du vivant dans le non-vivant et du non-vivant dans le vivant, lorsqu'elle est espacement, temporalisation, différenciation et différement par, de et dans le mort - un certain rapport à la mort. Cette articulation, cette frontière, c'est la technique. Et *toute frontière est technique.* »⁹⁰ Si une telle idée est vraie, alors c'est toute territorialité qui s'en trouve affectée, et qui par là même affecte l'exil et le retour de celui-ci.

La dernière demeure, fut-elle imaginée, n'est pas une maison particulière, mais plutôt ce qui contient la maison dans un ici et maintenant. On ne saurait distinguer l'habitat de son environnement, ils forment à deux un monde dans

⁸⁸ Philippe Quéau, *Le virtuel*, Champ-Vallon, 1993, pp. 76-77

⁸⁹ A ce propos se reporter à l'article de Lyotard *Si l'on peut penser sans corps* in *L'inhumain*, Galilée, 1988

⁹⁰ Bernard, Stiegler, *La technique et le temps 2. la désorientation*, Galilée, 1996, p. 182. C'est nous qui soulignons

lequel on habite. Et cet environnement, c'est encore la nature, ou ce qui fut imaginée par elle. Or, comme nous l'apprend Heidegger, « la « nature » est initialement saisie comme ce qui contribue utilement ou fait obstacle à l'utilisation préoccupée du monde comme réseau instrumental. »⁹¹ Cette nature n'est pas du tout quelque chose de pur et d'intact, serait-ce même à l'origine. Il y a en elle de la reproductibilité, une différence originaire qui est aussi sa technicité.

A partir de ce point, on aperçoit nettement que la pensée qui identifie l'habiter au fait même de demeurer devient difficilement tenable, parce qu'elle essaye d'occulter, en utilisant une autorité de type métaphysique la réalité virtuelle et la pensée, cette autre pensée, qui radicale, tente de voir où cette technologie pourrait nous mener si nous nous ouvrons à elle.

Ce qui importe ici est de se séparer d'une vision sédentaire qui ramène tout à des terres connues et imaginaires, ou encore qui dirait : « mais voyons, arrêtez vous maintenant, vous risquez bel et bien de nous faire oublier l'Être et de fermer alors la réserve de son don. » Mais nous ne saurions utiliser l'Être de cette manière sans accepter sa duplicité originaire, disons même sa technicité qui est toujours à l'œuvre. Là aussi Heidegger nous prévient que « pour l'être-au-monde que nous sommes, aucun fondement naturel ne peut s'imposer du dehors, objectivement en soi, hors de la structure-monde, c'est-à-dire de la «mondanité» (...) Par « monde » il faut entendre (...) l'ensemble des relations non objectives possibles avec les choses disponibles, d'usage courant, qui nous entourent. Le monde est l'horizon de compréhension (...) qui fonde le sens de la

⁹¹ Michel Haar, *Le chant de la terre*, L'Herne, 1985, p. 49

« réalité ». »⁹²

Nous n'avons pas ici le temps pour aller plus avant dans ce que le philosophe nomme la configuration du monde, mais nous pouvons dire que le monde est antérieur à la réalité et qu'ainsi, loin de remettre en place une originarité qui aurait contenu toute la vérité et jusqu'à son unité, il permet au contraire de penser l'être humain dans le cercle herméneutique qui constitue avec le monde et la représentation. L'habiter, cela concerne le monde et non pas la réalité. C'est peut-être la raison pour laquelle nous sommes extrêmement méfiants à l'égard de la formule « réalité virtuelle ». L'habiter c'est le monde, mais dans sa pluralité qui brise l'unité de la vérité, car de monde il n'y en a que d'institué, de configuré. La demeure appartiendrait plutôt au domaine de la terre, en tant que *phusis*, antérieure à l'historialité. Elle serait cette assise sur lequel tout reposerait. Mais pour notre part nous ne pensons qu'au monde et qu'à sa finitude.

Habiter c'est refuser la demeure et la nostalgie, l'éco-logie aussi qui est souvent une ego-logie, une façon de retourner à l'assurance du sujet qui se sait à soi-même présent. Habiter c'est un départ sans arrivée et une arrivée sans départ. Mais il ne s'agit pas de l'habiter en son entier, cela concerne un habiter bien particulier dont la radicalité ne saurait être pensée qu'à l'aide de la réalité virtuelle et de l'entrelacement entre le devenir-monde et le devenir-technique. Particulier cet habiter? Mais ne dévoile-t-il pas l'habiter en tant que tel?

« « Tout » peut-il prendre fin, et comment se peut-il que de la «terre

⁹² Ibidem, p. 34

dévastée» surgisse après un «long intervalle», un nouvel *Ereignis*, un nouveau lieu de l'homme à l'«être»? « La durée abrupte du commencement » ne commencerait alors sûrement pas avec l'«être», car en ce cas ce serait la même Histoire. »⁹³ se demande Heidegger. En fait, c'est par ce que suppose cette question que la réalité virtuelle prête à toutes les formes de *pathos*, à cette mise en scène du deuil qui croit en finir pour mieux recommencer, à la souffrance d'une langue perdue qui serait même avant le dire et l'écrit, et à cette modernité qui s'interroge pour savoir « comment habiter la mégapole? En témoignant de l'œuvre impossible, en alléguant la *domus* perdue. Seule la qualité de la souffrance vaut témoignage. Y compris, bien sûr, la souffrance due à la langue. On n'habite la mégapole qu'autant qu'on la désigne inhabitable. Sinon, on y est seulement domicilié (...) Habiter l'inhabitable (...) »⁹⁴

Mais il y a là encore le refus de penser l'abjection technologique qui vient briser le possible par l'inhabitable, qui n'est même plus un impossible. L'inhabitable devient alors un miroir inversé d'une possibilité rêvée, qui est l'habitable lui-même. C'est le monde qui est inhabitable, et le temps est oublié. C'est la monotonie, un certain ennui du monde inhabitable qu'on veut encore occulter puisque « l'ennui est l'envoûtement qu'exerce l'horizon du temps; cet envoûtement fait s'éclipser l'instant corrélatif à l'être-temporel, pour forcer le *Dasein* envoûté, dans une telle éclipse, à entrer dans l'instant comme possibilité véritable de son existence; et cette existence, quant à elle, n'est possible qu'au milieu de l'étant en entier, étant qui se refuse précisément en entier dans

⁹³ Michel Haar, *Le chant de la terre*, L'Herne, 1985, p. 203

⁹⁴ Jean-François Lyotard, *L'Inhumain*, Galilée, 1988

l'horizon de l'envoûtement. »⁹⁵ On voit bien comment le possible et l'impossibilité sont liés, car l'ennui, le temps et le possible interrogent tous trois ce que veut dire habiter sans demeure, c'est-à-dire, ici dans l'horizon du temps, *l'habiter déshabitable comme on devrait dire déshabituer l'habiter*. Un habiter sans habitude est-il même pensable?

Et pourtant, c'est la perspective même qu'ouvre la réalité virtuelle qui impose à nouveau un tel questionnement. C'est parce que l'inquiétude du ne pas... est la finitude que le possible ouvert par l'inhabitable, comme absence de sol stable, est aussi une finitude qui « serait donc, au même titre que le monde, étroitement liée au temps. »⁹⁶ C'est parce que l'habiter est la finitude elle-même qu'il devient possible d'estimer que demeurer est impossible. A la différence de Heidegger, nous ne pensons pas que « le trait fondamental de l'habitation est le ménagement »⁹⁷, si tout du moins nous associons, sans autre forme de procès, l'habitation à l'habiter. L'habitation est le lieu, non seulement la maison mais aussi l'environnement qui l'entoure, et si Heidegger veut le ménager, ce n'est pas sans rapport avec un certain sol natal nostalgique et champêtre, une certaine idée de la nature qui offre dans le retrait.

Il faut alors tenter de changer de perspective et dire que « la technique ne re-forme pas une Nature, ni un Être, dans un Grand Artifice : mais elle est l'« artifice » (et « l'art ») de ceci qu'il n'y a pas de nature (...) Si bien qu'elle

⁹⁵ Martin Heidegger, *Les concepts fondamentaux de la métaphysique*, Gallimard, 1992, p. 232

⁹⁶ Ibidem, p. 128

⁹⁷ Martin Heidegger, *Essais et conférences*, Gallimard, 1958, p. 177

désigne en fin de compte ceci, qu'il n'y a ni immanence, ni transcendance. Et c'est aussi pourquoi il n'y a pas « la » technique, mais une multiplicité de techniques. »⁹⁸ En ce sens il n'est plus nécessaire de sauvegarder une assise stable, une terre originelle qui permettrait de démontrer le bien-fondé de l'habiter. Il est possible de rester dans l'art « de ceci qu'il n'y a pas de nature » et qu'ainsi l'habiter ne suppose aucunement l'ouverture de cette possibilité qu'est l'habitable, mais plutôt l'ouverture d'une impossibilité, car l'impossibilité peut bel et bien s'ouvrir et non pas seulement refermer un possible, qui est celle-là même de l'inhabitable.

Il est bien évident que tout ceci ne saurait sans aller avec des conséquences sur la construction des réalités virtuelles technologiques. On ne confondra pas cette construction avec l'architecture de la mégapole qui cherche toujours à retrouver une familiarité. Il s'agirait plutôt de s'enfoncer plus encore dans l'étrangeté et la monotonie qui remettent en cause l'identification entre l'habiter, l'habitation et l'inhabitable, c'est-à-dire le fait au lieu et le lieu au possible. C'est justement une certaine monotonie, bien éloignée du petit tourbillon techno-synthétique qui s'apparente à un *Luna-Park*, qui est à même d'exhiber que rien ne se passe car plus rien ne se construit sans le doute de sa constructabilité. La pensée affirme ainsi qu'elle s'organise sur un fond non-fondatif, sur du sable, de l'eau profonde, une vacuité qui est le trésor le plus précieux.

A partir de là, on voit bien combien l'ontologie classique, à supposer

⁹⁸ Jean-Luc Nancy, *Une pensée finie*, Galilée, 1990, p. 45

qu'une telle chose existe, qui faisait correspondre le possible, le fait, le lieu, trouve son cercle brisé. L'endroit localisé du natal et sa nostalgie, le phénomène quelconque, le possible comme domaine même du pensable n'ont plus d'identité. Nous ne saurions avancer plus sur la question du possible et du monde, mais il apparaît clairement que c'est en ce point problématique que se fixe l'enjeu durable de notre recherche, puisque « ce qui envoûte dispose du même coup de ce qui véritablement rend possible. Oui, ce temps qui envoûte est lui-même cette pointe qui rend essentiellement possible le Dasein. »⁹⁹

Nous ne pouvons plus estimer que « la terre demeure à l'abri dans la loi non apparente de ce possible qu'elle est elle-même »¹⁰⁰, dans la mesure où l'absence de la nature ne manque pas, n'est plus aujourd'hui avec les technologies du virtuel un creux à combler. Qu'est-ce à dire? Il existerait deux modalités du possible. La première serait l'habitable et la seconde l'inhabitable, et loin de s'opposer ils se rejoignent dans l'habiter. On voit bien que lorsque Heidegger estime qu'avec la technique « plus de rapport à l'ouverture, car le possible serait identique au réel »¹⁰¹, il parle ici d'une certaine forme de possible qui est un reste immémorial, ou se présentant comme tel, un possible qui rend possible le fait, alors même que nous voulons pour notre part parler d'un possible qui rend quasiment impossible le fait, qui oblige à le configurer, à le construire, à le penser, à le créer, et qui est la technicité. Il y aurait ainsi un possible du demeurer qui reste bien en place pour assurer la consistance onto-logique.

⁹⁹ Martin Heidegger, *Les concepts fondamentaux de la métaphysique*, Gallimard, 1992, p. 225

¹⁰⁰ Michel Haar, *Le chant de la terre*, L'Herne, 1985, p. 203

¹⁰¹ Ibidem, p. 176

Personne ne devrait le toucher, parce qu'avec lui il s'agit de fonder en raison, de calculer. Mais un autre possible, l'inhabitable, appartiendrait à l'improbable, à ce qui justement n'est pas calculable, sans pour autant revenir à un référent ultime qui stabiliserait un sol que de toute manière il n'est pas. Toute la difficulté consisterait à montrer combien la première possibilité, c'est-à-dire l'habiter, et la seconde, c'est-à-dire l'inhabitable, sont interdépendantes, et combien, tel un enfant, leur « détresse annonce et promet des possibles. »¹⁰²

¹⁰² Jean-François Lyotard, *L'inhumain*, Galilée, 1988, p. 11

CONCLUSION

Lieu ambivalent d'accueil et de rejet, la réalité virtuelle est un habiter inhabitable. Elle interdit de bâtir et de fonder une ontologie fondée sur la stabilité et la durée. C'est en ce sens que l'habiter n'est en aucun cas un lieu ou un possible, mais un seuil. La réalité virtuelle est un tel seuil.

Cette technologie nous laisse dans l'ambiguïté du seuil qui est un lieu spectral. Elle est un entre-deux déchirant, lieu de rassemblement qui écarte, jonction qui disjoint, *nexus et zeugma*. Et le seuil doit toujours être quitté, si donc nous ne saurions y rester, c'est que l'exil l'écartèle. La réalité virtuelle écarte le seuil à l'infini, il n'y a plus que cela, du seuil et encore du seuil. Elle égare donc celui qui aurait voulu trouver un domicile fixe.

Tout se passe comme si le concept même de l'habiter impliquait une forme de déconstruction qui serait aussi sa destruction. Ici, tout est question d'articulation, de seuil hanté et habité, *car lorsque l'être humain perd pied dans le possible qu'est l'inhabitable il dévoile par là même et expressément la possibilité même de tout habiter.*

Si nous refusons les arguments écologiques, les domiciles et les maisons, les habitations et les constructions, nous ne saurions autant préserver un reste qui serait la nature elle-même en tant qu'elle est ce qui continue à accorder. Il faut plutôt trouver une résistance quant aux logiques hestiologiques dans la réalité virtuelle, qui est la déterritorialisation par excellence. Elle est en effet le témoin privilégié de la jointure entre la construction et la déconstruction, le jeu de l'enfant sans langage qui promet des possibles sans les donner à

quiconque, et qui aménageant l'espace le détruit l'instant d'après.

Et si « la monstration fait venir non seulement la chose mais le monde, ou plus exactement fait jouer la différence entre la chose et le monde »¹⁰³, alors il nous faut bien comprendre combien la monstration est monde et le monstre est le laps, cet écart, qui est la différence même de la technicité.

Malgré l'apport sous-jacent de Heidegger, dont nous ne saurions renier l'importance, il nous faut bien ménager un écart à son égard. Car si selon lui l'Étranger est toujours en route vers chez lui, « la quête de l'étranger marche à l'approche du site où, comme voyageur, il pourra trouver demeure »¹⁰⁴, si l'exilé ne peut être étranger à toute demeure, si le déracinement est la possibilité même d'un nouvel enracinement, si l'étranger est toujours un voyageur, il nous faut bien dire pour notre part que l'Autre ne se rapporte pas dialectiquement au Même.

L'habiter peut revenir à la terre par un arrêt, un établissement durable, de préférence près des maisons qui sont elles-mêmes près des sources, comme l'estimait Hölderlin. Mais l'habiter peut être aussi dissocié du bâtir. Et il ne faut pas supposer par là-même que cette dissociation ne peut être tolérable, c'est-à-dire supportable, que si elle est doublée, simultanément, d'un lien indéfectible à l'être et à d'un autre enracinement.

La réalité virtuelle indique la possibilité ab-jecte de la multiplicité de mondes, car avec elle on ne part pas seulement d'un continent pour aller sur un autre continent, qui somme toute appartient lui aussi au monde. Nous partons

¹⁰³ Michel Haar, *Le Chant de la terre*, L'Herne, 1987, p. 227

¹⁰⁴ Martin Heidegger, *Acheminement vers la parole*, Gallimard, 1976, p. 145

d'un monde pour aller vers un autre monde. Et ce dernier n'a pas nécessairement le même modèle. La réalité virtuelle serait, comme l'écrivait Heidegger, bien qu'il n'ait pas pu penser cela dans toute sa radicalité technologique, « un événement fondamental dans le *Dasein* de l'homme. Nous fixons cet événement à travers trois moments: 1. faire se tenir de l'obligatoire en face; 2. le rattachement à l'entièreté; 3. le dévoilement de l'être de l'étant (...) l'événement dans lequel a lieu ce que nous appelons *la configuration de monde*. »¹⁰⁵ Et cette pluralité de mondes serait la finitude même si par elle nous entendons « l'irréductibilité a priori de l'espace »¹⁰⁶ qui refuse toute possibilité de modèle commun, d'assise commune, de vérité commune et d'espace-temps commun.

Entre le possible, le monde et l'unité, s'interpose la nécessité de mettre en œuvre une autre réflexion où on ne saurait plus dire que « le fondement de la possibilité de la libération du retrait ou de la mise en retrait, c'est cette configuration d'unité »¹⁰⁷, mais que c'est dans la multiplicité et le devenir-multiple qu'a lieu la configuration de mondes.

Jusqu'à présent, le phénomène de l'habiter n'a peut-être été pensé que sous le motif de l'unité. Il fallait unifier, rendre commun, revenir à la *domus*, à cette « structure de l'« en tant que », la perception de quelque chose en tant que quelque chose - perception qui configure anticipativement une unité - [et qui] est

¹⁰⁵ Martin Heidegger, *Les concepts fondamentaux de la métaphysique*, Gallimard, 1992, p. 501. C'est nous qui soulignons.

¹⁰⁶ Jean-Luc Nancy, *Une pensée finie*, Galilée, 1990, p. 49

¹⁰⁷ Martin Heidegger, *Les concepts fondamentaux de la métaphysique*, Gallimard, 1992, p. 452

la condition de possibilité pour que le *Logos* soit vrai ou faux. »¹⁰⁸ Aujourd'hui, il s'agirait de questionner les mondes multiples, donc un autre rapport au *logos* et à la vérité.

Le programme que nous proposons reste encore très partiel, car il y manque encore un horizon historial qui serait à même d'exposer le fil conducteur qui rend possible la « réalité virtuelle ». Il est clair que l'historialité d'Heidegger nous sera de la plus grande aide, car « il semble que l'histoire occidentale ne soit plus l'histoire de l'être, mais la préhistoire de la technique. »¹⁰⁹ Elle conjugue la métaphysique à la technique comme redoublement épokhal (ou comme son impossibilité), c'est-à-dire le fait que si la *tekhnè* suspend les programmes en vigueur, le savoir revient à suspendre à son tour les effets stables, les « retombées » de la *tekhnè*, en les redoublant.

Mais l'idée d'un destin de la « réalité virtuelle », qui serait celui-là même de la métaphysique achevée, le sentiment d'un mouvement sourd de la *tekhnè*, ne doit pas devenir excessif, car ce serait encore risquer de réduire là la multiplicité. On peut alors penser « la question portant sur l'essence du temps est l'origine de toutes les questions de la métaphysique »¹¹⁰ et que tout se passe comme si la technique contemporaine opérât l'ouverture d'un autre monde, émergeant dans et comme un *nouvel écart*, un *très grand écart* devant nécessairement faire époque.

¹⁰⁸ Ibidem, p. 454

¹⁰⁹ Michel Haar, *Le chant de la terre*, L'Herne, 1985, p. 171

¹¹⁰ Martin Heidegger, op. cit., p. 257

BIBLIOGRAPHIE LIMITEE

Couchot Edmond, *Définitions* in *La Revue Virtuelle*, Centre Georges Pompidou,
15 avril 1992

Deleuze Gilles, *Différence et répétition*, PUF, 1968

Deleuze Gilles et Guattari Félix, *L'Anti-Œdipe*, Minuit, 1972/1973

Dreyfus Hubert L., *De la technè à la technique* in *Cahier de l'Herne : Heidegger*,
L'Herne, 1983

Haar Michel, *Le chant de la terre*, L'Herne, 1988

Haar Michel, *Le tournant de la détresse* in *Cahier de l'Herne : Heidegger*,
L'Herne, 1983

Heidegger Martin, *La question de la technique* in *Essais et conférences*,
Gallimard, 1980

Heidegger Martin, *Dépassement de la métaphysique* in *Essais et conférences*,
Gallimard, 1980

Heidegger Martin, *Les concepts fondamentaux de la métaphysique*, Gallimard,
1992

Heidegger Martin, *Qu'est-ce que la métaphysique?* in *Questions I et II*, Gallimard,
1968

Heidegger Martin, *Introduction à la métaphysique*, Gallimard, 1967

Heidegger Martin, *Acheminement vers la Parole*, Gallimard, 1976

Heim Michael, *The Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford University Press, 1994

Hölderlin, *Pléiade*, Gallimard, 1967

Kendrick Michelle, *Cyberspace and the technological real* in *Virtual Realities and*

Their Discontents, The Johns Hopkins University Press, 1996

Leroi-Gouhran, *Le Geste et la Parole*, Albin Michel, 1965

Leroi-Gouhran, *L'homme et la matière*, Albin Michel, 1943

Leroi-Gouhran, *Milieu et technique*, Albin Michel, 1945

Leroi-Gouhran, *Du mode d'existence des objets techniques*, Aubier, 1958

Lyotard Jean-François, *L'Inhumain*, Galilée, 1988

Nancy Jean-Luc, *Une pensée finie*, Galilée, 1988

Perse Saint-John, *Pléiade*, Gallimard, 1953

Quéau Philippe, *Le Virtuel*, Champ Vallon, 1993

Rheingold Howard, *La réalité virtuelle*, Dunod, 1993

Scheibler Ingrid, *Heidegger and the Rhetoric of Submission : Technology and Passivity in Rethinking technologie*, University of Minnesota Press, 1993

Stiegler Bernard, *La technique et le temps 1. la faute d'Epiméthée*, Galilée, 1994

Stiegler Bernard, *La technique et le temps 2. la désorientation*, Galilée, 1996

Viola Bill, *Reasons for Knocking at an Empty House*, Thames and Hudson, 1995

Virilio Paul, *L'Inertie Polaire*, Bourgois, 1990

Virilio Paul, *La Machine de Vision*, Galilée, 1988

Wooley Benjamin, *Virtual Worlds A Journey in Hype and Hyperreality*, Penguin, 1992

Collectif, *Culture on Brink, Ideologies of Technologies*, ed. by Gretchen Bender and Timothy Druckrey, published by Bay Press, 1994

Collectif, *Obsolete Body / Suspensions / Stelarc*, JP Publications, 1993

Collectif, *The Electronic Disturbance*, Semiotext(e)/Autonomedia, 1995

SOMMAIRE

1 - HABITER LA TECHNICITE **3**

1 - 1 LA PREVISION **4**

finitude - le techno-logique de la pensée - le tout, e le fragment et les parties - le motif

1 - 2 L'INDETERMINATION **9**

l'urgence indéterminée de la réalité virtuelle - s'immerger - s'abandonner - le refus qui annonce

1 - 3 « LA VRAIE REALITE REELLE ! » **15**

la pré-compréhension de la réalité virtuelle - un laboratoire d'expérience ontologique - la tension de la métaphysique - l'isomorphie virtuelle - une technologie métaphysique - le domicile déménagé

2 - INCLUSION D'UNE S(T)IMULATION **26**

2 - 1 INCLUSION ET EXCLUSION D'UN SOL EFFONDRE **27**

le pathos de la réalité virtuelle - le gardien veille sur le réel - la réalité et le réel - quelle est cette habitation - la confusion - le refus du doute - le vertige virtuel - l'effondrement - l'effet d'autonomie du réel - le bégaiement de la vérité et de la réalité - principe de réel et principe de vérité - l'inclusion de la réalité virtuelle et l'exclusion de la réalité réelle

2 - 2 UNE ESTHETIQUE DE LA S(T)IMULATION **42**

aisthêsis et habitation - de la sensation à la perception - conséquences de la

physiologie moderne : la simulation et la décomposition - la s(t)imulation - une conception réductionniste de l'intuition : la question de l'organisme, des organes et du corps - l'emboîtement de l'organisme dans un milieu

2 - 3 HABITATION DE L'INHABITABLE 53

l'habiter et l'inhabitable - la demeure qui reste - partir, enfin - rester, enfin - présent dans l'absent - l'hospitalité

3 - UN EXIL SANS NOSTALGIE 61

3 - 1 LE TERRIBLE EXIL 62

habiter et temporalité - vivre l'invivable - un nouvel exil? - le refus d'en penser la singularité - la perdition et les instruments de navigation

3 - 2 HÖLDERLIN ET PERSE 69

la fiction d'une confrontation poétique - l'inhabitable est notre site - l'habitude de l'habiter - hors de chez soi - le secret de la demeure hölderlinienne - l'oubli de l'origine - fonder sur un sol instable - l'exil hante la demeure - la demeure est dans l'exil - l'exil originaire

3 - 3 LE SOL NATAL 81

la terre natale chez Heidegger - le propre et l'étranger - l'épreuve de l'étranger - le parcours jusqu'à la Mer - le Retour - la nostalgie - le risque de l'exil - notre possession est perte - l'impossibilité de l'habitable

3 - 4 (LE POSSIBLE) ET L'INHABITABLE 97

habiter l'inhabitable de la réalité virtuelle - habiter sans jamais rester - l'élément perdu et l'excentration de la pensée - le sédentaire - l'abjection de l'habiter technologique - l'absence de la nature - un fond non-fondatif pour réaliser des

réalités virtuelles - cercle brisé de l'ontologie

CONCLUSION **107**

la déconstruction de l'habiter - la multiplicité des mondes - le destin de la réalité virtuelle

BIBLIOGRAPHIE LIMITEE **111**

SOMMAIRE **113**