

L'ENTHOUSIASME CONJURATOIRE
(UN AFFECT DANS LES DISCOURS DU VIRTUEL)

1. INTRODUCTION

La présente étude s'intéressera aux positions dominantes développées aujourd'hui autour de la « réalité virtuelle ». Son objet sera moins la « réalité virtuelle » que les discours eux-mêmes. Elle débute par un certain sentiment d'étonnement.

L'étonnement de voir se déployer des théories intellectuelles qui s'octroient une place plus importante que les pratiques elles-mêmes, une position de guide professant des ordres et des directions. Étonnement de scruter dans ces discours une ambivalence, entre crainte et enthousiasme, prophétie catastrophiste et utopie émancipatrice, à la limite de la contradiction. Étonnement encore d'apercevoir une discordance entre la pensée et l'objet qu'elle vise, car les théories de la « réalité virtuelle » projettent en cette dernière des concepts qui sont en fait des fantasmes déjà anciens et qui ne peuvent, pourrait-on penser au premier abord, recouper la singularité de cette technologie. Étonnement finalement à l'égard d'une certaine tonalité et d'une certaine affectivité de ces discours exclamatifs qui ne semblent pas respecter la singularité à venir de la « réalité virtuelle », son caractère imprévisible, sa venue et sa temporalité.

Et l'étonnement s'est transformé en interrogation lorsque nous avons aperçu le caractère hégémonique de ces discours. Ce n'est pas seulement qu'il n'y avait pas de solution de rechange, c'est-à-dire d'autres hypothèses avec lesquelles nous aurions pu nous accorder et grâce auxquelles nous aurions pu tracer les limites entre notre camp et le camp adverse. Amitié et inimitié. C'est que ces

paroles et ces textes étaient autoritaires : en incluant la réserve en leur sein ils n'en admettaient aucune. Quant aux analyses qui échappaient aux régimes de la catastrophe et de l'enthousiasme, elles étaient toujours suspectées de quelques indéfinissables vices. Ces discours voulaient devenir les seuls discours, imposer des modèles, de nouveaux ou d'anciens modèles. Ils voulaient, s'il nous est possible de parler de désirs pour un discours, dessiner de nouvelles cartographies du futur que tout un chacun aurait dû adopter.

Et pourtant cette recherche ne donnera pas lieu à un essai critique. Elle n'adoptera pas une position, disons même *la* position critique. Elle la refuse, car si elle optait pour elle, non seulement elle supposerait une position de vérité qui n'est jamais très éloigné de l'arbitraire et de l'autoritaire, mais elle reconduirait un certain ordre langagier où l'on ne peut parler qu'en répondant « constructivement » au discours qui précède immédiatement. La critique cherche des amis et des ennemis concrets, concrètement déterminés pour réveiller sa politique abstraite. Et cette critique, avec sa sonorité *Aufklärung*, ne serait pas même capable d'écouter, de comprendre et de s'ouvrir aux autres discours. Elle les refuserait avant toutes choses, elle n'essayerait pas même de comprendre leur nécessité, elle exposerait et s'exclamerait à son tour que c'était mal pensé ou pas pensé, qu'il faut maintenant repenser etc., de sorte que « critiquer, c'est seulement constater qu'un concept s'évanouit, perd ses composantes ou en acquiert qui le transforment, quand il est plongé dans un nouveau milieu. Mais ceux qui critiquent sans créer, ceux qui se contentent de défendre l'évanoui sans savoir lui donner les forces de

revenir à la vie, ceux-là sont la plaie de la philosophie »¹.

Pour notre part, après l'étonnement, après le mécontentement nous avons essayé de comprendre pour quelles raisons ces discours, qui pouvaient être rangés sous une catégorie spécifique et dont il était possible de tirer la typologie, s'appliquaient à la « réalité virtuelle ». Malgré les apparents désaccords, nous avons supposé qu'un lien très étroit unissait finalement la « réalité virtuelle » à ces discours, si tout du moins on n'entendait pas par cette première formule une technologie mais une certaine idéologie, c'est-à-dire une certaine organisation des idées. En ce sens il ne s'agit plus d'une démarche critique, mais d'une enquête phénoménologique qui suppose que les phénomènes commencent par ne pas se montrer. Ils disparaissent et c'est cette disparition qui constitue l'apparition initiale du phénomène.

En refusant la position de vérité critique, nous avons choisi de ne pas rejeter les théories actuelles. Nous avons tenté de comprendre leur nécessité et par là même d'écouter l'espace de liberté qu'il nous restait encore à jouer. Car nous ne pensons pas qu'il soit possible de se dégager de ces théories du « virtuel », d'y échapper et de mettre hors de soi les affects fondamentaux contenus en leur sein. Nous estimons que ces affects avec toutes leurs contradictions, tensions et émotions sont nécessaires. On ne saurait les refouler hors de notre horizon intellectuel. Ils dispensent même cet horizon, ils exhibent sans le vouloir ce qu'ils

¹ Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Qu'est-ce que la philosophie?*, Minuit, 1991, p. 33

désirent maintenir en retrait car « le retirement est événement »². Si nous adoptons maintenant une marche plus rapide et sans en expliquer immédiatement les raisons, si nous associons ces discours du « virtuel » à la métaphysique, alors nous pourrions dire, tout comme Heidegger, qu'« on ne peut se défaire de la métaphysique comme on se défait d'une opinion. On ne peut aucunement la faire passer derrière soi, telle une doctrine à laquelle on ne croit plus et qu'on ne défend plus »³. Il s'agit là d'une fatalité nécessaire, nécessaire parce que ces discours pourraient exprimer quelque chose qui les dépassent, qui les surprend, qui les suspend, qu'ils essayent d'étouffer et qu'ils raniment pourtant, à leur manière.

Si nous décryptons les divers refoulements faits par ces théories de la « réalité virtuelle » alors notre but ne consistera plus, en soulevant ces voiles, à apercevoir l'objet ou les objets qui se cachent derrière eux, mais à ressentir ces voiles tels qu'ils sont, dans leur spécificité et dans leur singularité. L'étude demeure en son fond questionnante, « les questions sont autant de chemins vers une réponse possible. Une telle réponse devrait, au cas où réponse il y aurait, consister en une transformation de la pensée, et non pas en une simple énonciation portant sur un sujet déjà donné »⁴.

² Martin Heidegger, *Qu'appelle-t-on penser?*, PUF collection Épiméthée, 1959, p. 27

³ Martin Heidegger, *Essais et conférences*, Gallimard, 1992, p. 81

⁴ Martin Heidegger, *Questions III et IV*, Gallimard, 1990, p. 281

2. L'INÉLUCTABLE IMMERSION

« Le cyberspace était partout où je regardais - au-dessus, en dessous et derrière moi. Je n'étais pas simplement un observateur. J'étais à l'intérieur. »⁵

⁵ Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p. 140

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

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

Nous pourrions dès à présent entreprendre une telle démarche. Mais ce serait là une mise en route décidée à la va-vite dont nous ne mesurons pas encore toutes les conséquences. La définition engage en effet tout ce qui se passera par la suite, elle est un préambule qui détermine la substance de la discussion, elle a une puissante valeur introductive. De plus si au premier abord elle se donne comme quelque chose d'évident et qui va de soi, elle peut contenir des présupposés qui seront étouffés dans l'œuf s'ils ne sont pas dès à présent expliqués⁶. En dernier lieu la définition forge un certain ordre temporel en s'octroyant le droit de précéder tout autre raisonnement. Elle tente de résorber le temps dans lequel nous arrivent certaines phrases, formules ou idées. En précédant, la définition prévient et peut-être même évite la manière dont la question de la « réalité virtuelle » arrive. La prévention consiste à aller au-devant de quelque chose pour le détourner, à venir le premier, à agir ou à faire avant qu'un autre agisse ou fasse, bref à anticiper. La prévention se distingue de la

⁶ Ces présupposés ne sont pas seulement particuliers à tel ou tel domaine de définition, ils sont aussi structurels au sens où la définition elle-même se présuppose. Exiger que l'on donne une définition c'est présupposer qu'une description complète doit être donnée, c'est-à-dire substituer à la formule « réalité virtuelle » qui survient tel un événement, une formule type qui appartient au régime définitionnel. De sorte qu'on n'introduit dans le discours que des termes pris comme objets d'un métalangage par l'établissement de descriptions définies. Et ce métalangage, parce qu'il est un type de discours et qu'il ne peut prétendre à être *le* discours comme tel, demande à son tour : comment définir la définition? Cette récession sans fin dans l'ordre logique ne peut être barrée que par le recours à une décision ou à une convention dans l'ordre prescriptif. On revient ainsi à des phrases qui surviennent tels des événements - inexplicables, arbitraires et surprenants. La *procession* de ces phrases prend la place de la *précession* interminable de la définition.

venue, car elle est soumise à un désir de maîtrise du temps à venir. Le régime judiciaire de ce terme appliqué aux présents discours mériterait une analyse approfondie⁷.

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

Dans la question « comment ça nous arrive? », il y a le « ça », c'est-à-dire l'objet « réalité virtuelle », mais il y a aussi le « nous » qu'on a bien vite fait d'oublier. Il y a même plus, une étroite complexion entre le « ça » et le « nous ». Antérieure à la définition de la « réalité virtuelle » qui délimite un territoire en croyant exposer ce qu'elle est en elle-même; la formule « réalité virtuelle » a des bords et des contours. En effet le néophyte qui ne sait pas précisément ce qu'elle est, ressent déjà du sens en elle, il aperçoit une silhouette à laquelle nous devons prêter attention. S' « il n'est pas facile de savoir au sujet de quoi l'on phrase (...) il est indubitable qu'« on phrase », ne serait-ce que pour le savoir »⁸, et c'est cette

⁷Article « prévention », *Littré*, Cap, 1971

⁸ Jean-François Lyotard, *Le Différend*, Minuit, 1988, p. 107

silhouette que la définition tente de résorber en essayant de faire oublier ce qu'elle est, quoi qu'on y fasse : un regard qui conjugue le « ça » et le « nous ». Si la définition prétend être objective et arriver avant toute chose, elle risque de devenir axiomatique, autoritaire, indiscutable et par là même de se transformer en croyance. Or il s'agit de rester dans la question, de « demander la question, c'est-à-dire de faire surgir son horizon, de la poser, de se forcer à pénétrer dans l'horizon de ce questionner »⁹. Il s'agit pour nous d'appréhender cette silhouette diffuse de la « réalité virtuelle », ce sens dérobé à la définition qui fait question. C'est par son intermédiaire que nous éviterons un subjectivisme ou un objectivisme outranciers, c'est aussi grâce à elle que nous pourrions connaître la « réalité virtuelle ».

Nous nommerons cette silhouette, cette signification questionnante et la manière dont *ça nous* arrive, « **phénomène R.V.** ». C'est le phénomène qui permet la connaissance de la « réalité virtuelle », car si cette dernière établit, comme le pensait Kant, un rapport entre une représentation et un objet, le phénomène lui-même est à la jointure du sujet et de l'objet. Dans le cas où cette solidarité entre le pôle subjectif et le pôle objectif serait oubliée, alors soit nous deviendrions déraisonnables, soit nous croirions toucher la « réalité virtuelle » en elle-même. Dans les deux cas il s'agirait d'une absurdité « qui survole le fil conducteur de l'expérience, cherche des principes affranchis de la pierre de touche

⁹ Martin Heidegger, *Introduction à la Métaphysique*, Gallimard, 1989, p. 13

de l'expérience et qui se flatterait de concevoir l'inconcevable »¹⁰ . Si l'on fait du concept quelque chose d'intuitif, si l'on fait de l'intuition quelque chose qui pense en cherchant la garantie de quelques fondations *a priori*, on passe tout simplement à côté de la « réalité virtuelle ». Comment se fait-il dès lors que le néophyte, sans même avoir sous la main une définition précise de la « réalité virtuelle », puisse pourtant y entendre quelque chose? Quel est cet autre sens? Comment cela est-il arrivé? La réponse semble par trop évidente pour apporter quelques fruits : le novice connaît la « réalité virtuelle » par les médias, mais n'oublions pas que « pour la pensée, le connu restera toujours la véritable zone de danger : car le connu répand l'apparence de l'inoffensif et du facile. Celle-ci nous fait glisser par-dessus ce qui est proprement digne d'être mis en question »¹¹ .

¹⁰ Emmanuel Kant, *Anthropologie du point de vue pragmatique*, trad. M. Foucault, Vrin, 1964, § 52

¹¹ Martin Heidegger, *Qu'appelle-t-on penser?*, PUF collection Épiméthée, 1959, p. 156

2.1. UNE THEORIE MEDIATIQUE

Les médias ne cessent de parler de cette fameuse « réalité virtuelle ». Tous les mois un nouvel article, une nouvelle émission voient le jour. Devons-nous prêter la moindre attention à ce phénomène? N'est-ce pas là un événement fortuit et pour le moins anecdotique, si ce n'est vulgaire, que nous devons dépasser? Ce serait là une grave erreur, car quelque chose d'extrêmement important arrête notre regard : **la médiatisation excède largement la diffusion concrète de la « réalité virtuelle »**. Très peu de personnes ont expérimenté cette technologie, par contre tout le monde en a entendu parler. Nous ne voulons pas dire par là que la « réalité virtuelle » n'existe pas et qu'elle est une simple invention médiatique. Nous désirons indiquer qu'un décalage saisissant a lieu entre *la profusion des discours et la rareté des expériences*. Il se pourrait bien que ce décalage fasse partie de la question posée par le « phénomène R.V. ». Enfin il serait artificiel de vouloir résorber cette différence en expliquant que la « réalité virtuelle » est pour demain et que les médias annoncent la bonne nouvelle. Nous devons traiter ce phénomène comme il se présente aujourd'hui à nous sans faire confiance à des extrapolations qui peuvent toujours être illusoires ou même mensongères.

Ce contraste entre la médiatisation et la propagation doit nous mener à intégrer dans la délimitation du « phénomène R.V. » une bonne part de discours médiatique, c'est-à-dire de représentation. En effet la « réalité virtuelle » a une image médiatique avant d'avoir ses propres images. Cette représentation qui

devance le phénomène en s'y projetant, confisque ce que nous pourrions prendre pour le « propre » de la définition. Elle va même jusqu'à remettre en cause l'idée que la « réalité virtuelle » ait quelque « propre » que ce soit. L'abondance médiatique est un langage qui ne sert pas à signifier mais à désigner, tant et si bien que le mot rivé à la chose n'est plus qu'une formule pétrifiée¹². Cette prose affecte tout aussi bien le langage que l'objet. La formule « réalité virtuelle » traite l'objet technologique comme une instance abstraite puisque par cette formule on ne désigne pas un instrument technique déterminé, on indique une *tendance*, une ambiance, une époque, un mouvement général doté de signes et d'indications. C'est un véritable jeu de pistes qui débouchera sur la réalisation concrète de la « réalité virtuelle ». Et ce sont justement les médias qui préparent à cette concrétion en diffusant le message. Par cet astucieux cercle vicieux, la « réalité virtuelle » comme objet ne sera et n'a jamais été que ce qu'est le mot qui la désigne. Finalement la formule devient impénétrable, elle acquiert une vigueur, une force d'adhésion et de répulsion qui l'assimile à son extrême opposé, **l'incantation**. Ce ne sont pas les discours médiatiques qui précèdent le « phénomène R.V. » en y projetant de mensongères significations qui seraient tout simplement étrangères au phénomène et qu'il serait possible de réformer en distinguant les mots des faits, c'est le phénomène qui ne cesse de se devancer en différant sa figure. La différence de cette figure est la silhouette que le néophyte aperçoit, le « phénomène R.V. ». Les médias ne seront donc pas appréhendés comme étant autonomes de la « réalité virtuelle », comme de simples discours en sus à prendre

¹² Max Horkeimer et Theodor W. Adorno, *La Dialectique de la Raison*, Gallimard, 1989, p. 173

ou à laisser, mais comme une partie du « phénomène R.V. », un élément de ce qui nous arrive aujourd'hui et qu'il nous faut activement prendre en compte. Dans les proclamations médiatiques il y a déjà tout un monde de sens qu'il nous faut approcher. Elles ne sont pas de simples transmetteurs d'informations neutres. Ce sont des discours avec leur affectivité, leur tension, leur rythme, leur facilité et tour de langage, leur rapidité aussi.

Si les médias reconnaissent qu'il est « difficile de définir ce qu'est un monde virtuel (...), pour la simple raison que cette technologie n'en est qu'à ses balbutiements », ils prédisent pourtant que cette « technologie va révolutionner notre avenir »¹³ et surenchérisent en proclamant à haute voix : « attention : loisirs, médecine, Défense, Bourse, tout le monde y passera »¹⁴. Il ne s'agit pas là de notifications, la « réalité virtuelle » n'ayant pas encore eu lieu, mais de **prédictions** qui promulguent et qui constituent son ieu de séjour. L'omniprésence de telles formules dans les médias doit nous arrêter. Il existe des systèmes de « réalité virtuelle », encore rares remarquons-le, mais ils n'ont encore que peu de choses à voir avec ce que l'on nous en décrit et avec les perspectives que l'on nous en trace¹⁵.

¹³ Génération 4, *Dossiers mondes virtuels*, 1992, pp. 127-139

¹⁴ *Le Nouvel Économiste*, 26 février 1992

¹⁵ Le *Cybertron* de VRE et du Cyber Event Group, présenté à Paris lors de *Voyages Virtuels* les 10, 11 et 12 décembre 1994, est exemplaire de l'aspect superficiellement spectaculaire de la « réalité virtuelle » : un visio-casque et une manette de jeu branchés sur une station Silicon Graphics, permet à l'opérateur de se déplacer dans un univers tridimensionnel très sommaire. La sensation d'immersion est, prétendument, accentuée par l'utilisation de l'une de ces sphères métalliques, le

N'y-a-t-il pas quelque chose d'absurde dans l'annonce de cette immersion massive et inéluctable? Peut-on créer un positivisme technologique lorsque celui, industriel, du siècle passé nous a déjà signalé ses limites? En prétendant prédire un avenir enthousiasmant à partir de simples « **balbutiements** », cette nouvelle forme de positivisme tient-elle compte des désillusions, des blessures de ce siècle et des bouleversements qu'elle induit dans notre conception de l'histoire et de l'avenir? Comment peut-on faire preuve de tant d'assurance quant au futur qui est un type de temporalité pour le moins fragile? Comment peut-on faire confiance à de simples balbutiements? Si les médias utilisent fréquemment cette dernière

gyroscope, que l'on retrouve dans les foires foraines et qui permettent au joueur de tourbillonner sur lui-même. Malgré le fait que l'immersion proprioceptive soit déficiente puisque les déplacements de la sphère ne sont pas coordonnés avec l'immersion visuelle, les promoteurs du projet n'hésitent pas à affirmer que « les mouvements du gyroscope donnent [à l'opérateur] l'illusion d'être en état d'apesanteur ». Il est intéressant de remarquer que la déception se mêle à une immersion imaginaire puisque selon la brochure publicitaire il s'agit là d' « une nouvelle expérience » et d' « une nouvelle aventure ». On explique la déception par le fait que « le Cyberspace n'en est qu'à ses débuts », et que « le *Cybertron* nous offre dès aujourd'hui l'opportunité de nous immerger dans ce media de l'avenir ». Par une telle stratégie où l'on s'excuse du manque de réalisme de l'expérience en la différant dans l'avenir tout en expliquant que cette différence est visible à partir de la déficience même des systèmes actuels, on rentre dans une logique de la confiance et de la croyance. On peut penser que l'utilisateur est déçu tandis que le spectateur qui regarde cet impressionnant système est convaincu, jusqu'au moment où il fera lui-même l'expérience. L'argument final de la brochure publicitaire ne réside-t-il pas dans le fait que des « moniteurs extérieurs permettent à l'audience de voir la scène à travers les yeux du joueur » ? L'immersion est ici un effet publicitaire et textuel qui a besoin du soutien de la déception puisque cette dernière permet de prolonger l'effet immersif dans l'avenir à l'infini, de lui accorder une puissance plus grande parce qu'il est différé. L'absence d'expérience est, ici comme ailleurs, mise en scène.

notion, c'est qu'il s'agit d'un vice de prononciation où l'articulation des mots se fait de manière hésitante et imparfaite. Dans l'*Émile*, Rousseau avait déjà remarqué que cette parole mal articulée pouvait soit être due à l'âge (enfance ou vieillesse), soit à une émotion. Dans le premier cas il s'agit d'un bégaiement, une maladie convulsive des organes vocaux, qui consiste en un empêchement de prononcer certaines syllabes et une répétition saccadée de certaines autres. Le bredouillement qui est lié à l'émotion, consiste à rouler les paroles les unes sur les autres et à les confondre. Mais balbutier signifie aussi parler sur quelque sujet confusément sans en avoir une connaissance suffisante ¹⁶. Ne se pourrait-il pas que le « balbutiement » ne s'applique pas tant à la « réalité virtuelle » qu'aux médias eux-mêmes? N'est-ce pas eux qui prononcent mal, pris entre la jeunesse des technologies du virtuel et leur propre vieillesse? Lorsque les médias balbutient à propos de cette technique, n'est-ce pas une hésitation liée à leur propre statut ?

Finalement nous avons adopté une mauvaise piste. En voulant commencer par l'analyse des discours médiatiques, nous nous sommes retrouvés devant des opinions bien faciles à défaire et sans grand intérêt. L'annonce de l'immersion massive dans la « réalité virtuelle » n'est-ce pas un maigre subterfuge afin de palper le spectateur, pour le concerner et finalement pour vendre un produit, puisqu'avec les médias il s'agit de cela? Avec cette technologie balbutiante, les médias auraient trouvé un sujet assez souple, c'est-à-dire assez inconsistant, pour leur permettre de répondre à une certaine demande d'informations de leurs

¹⁶Articles « Balbutier », « Balbutiement », *Littré*, Cap, 1971, p. 427

auditeurs potentiels. Le balbutiement de la « réalité virtuelle » médiatiquement narrée n'est-il pas là le stade ultime d'une **réification** déjà dénoncée par l'école de Francfort? Paradoxalement c'est grâce à son évanescence matérielle que la « réalité virtuelle » est présentée comme un fait de société majeur. C'est son absence ou la pauvreté de sa présence qui permet aux harangues médiatiques de se déployer librement sans être freinées par quelque objet que ce soit. Il y a là un déséquilibre entre le sujet et l'objet qui ne peut pas être une base solide pour constituer la connaissance du « phénomène R.V. ». Détournons-nous donc de ces discours et allons voir du côté des théoriciens, nous y trouverons peut-être une réflexion plus approfondie et équitable qui ne s'enthousiasmera pas à la va-vite.

Tout comme les médias, ces doctrines alimentent avec soin le sentiment d'une « **immersion totale** »¹⁷, massive et inéluctable puisque l'écran n'est plus « une fenêtre à travers laquelle on peut voir un monde virtuel », comme le pensait Sutherland en 1965, « mais un endroit dans lequel on pourrait pénétrer »¹⁸. D'ailleurs la définition même des « mondes virtuels » intègre la notion d'immersion puisqu'il s'agit là d'un « espace artificiel, entièrement produit par l'ordinateur, dans lequel l'utilisateur est visuellement et acoustiquement *immergé* par l'intermédiaire de divers dispositifs »¹⁹. Si connaître c'est se défaire de certaines opinions vulgaires, dans le cas présent nous aurions affaire à un bien étrange type de

¹⁷ Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p. 196

¹⁸ *Ibidem*, p. 142

¹⁹ Carnet de la Revue Virtuelle n° 1, *Définitions*, Centre Georges Pompidou, avril 1992, p. 2 .

connaissance. Certains imitent l'inéluctabilité annoncée par les médias en expliquant que « la réalité virtuelle ne peut plus être arrêtée, même si nous décidons tout bien considéré, que ce serait la meilleure chose à faire »²⁰ ; d'autres prédisent que les « réalités virtuelles » pourraient « résoudre de nombreux problèmes en matière d'énergie, de santé, de productivité et d'environnement. Elles renforceront la sécurité dans le nucléaire, feront évoluer l'industrie minière, amélioreront la productivité, réduiront les frais de transports, apporteront de nouvelles industries et susciteront de nouveaux marchés (...) Nous pourrions modeler un monde sain, énergétique et sécurisé »²¹ . Quelle perspective enthousiasmante! La « réalité virtuelle » aurait beau exister, ces conclusions théoriques semblent pour le moins démesurées et utopiques, voire dangereuses. Elles ont comme un arrière-goût de déjà vu. Nous cherchions quelques idées pour nous orienter positivement et nous voilà bien dépourvus : à notre grand étonnement, les théoriciens du virtuel semblent nous proposer les mêmes logiques intellectuelles que l'industrie médiatique.

Peut-être devons-nous alors suivre une autre démarche en décryptant les différentes sentences médiatiques et théoriques, c'est-à-dire en essayant de les apercevoir, avec du recul, tels des symptômes de causes cachées qu'ils ne sont pas à même d'explicitier. « Ce qu'il faut, c'est que vous ayez l'esprit alerté et

C'est nous qui soulignons.

²⁰ Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p. 10

²¹ Marvin Minsky, *Toward a Remotely-Manned Energy and Production Economy*, M.I.T.,

étonné au moment précis où les jugements les plus courants, voire de soi-disant expériences, s'imposent à vous inopinément »²² . Si ces idées et si cette expérience technologique s'appliquent aussi unanimement et hégémoniquement à la « réalité virtuelle », ce n'est peut-être pas par hasard. Il nous faudra donc comprendre pourquoi et comment un ensemble **théorico-médiatique** se forme aujourd'hui en semblant rompre avec l'opposition traditionnelle entre les opinions intellectuelles et les croyances vulgaires, et en quoi ces opinions peuvent nous permettre de cerner le « phénomène R.V. ». De quels objets ces visions sont-elles le symptôme? Si c'est « le retirement [qui] est événement »²³, alors nous pourrions nous interroger pour comprendre ce que cachent ces discours, et leurs incohérences mêmes pourront jouer un rôle de signal symptomatique dont il faudra tenir le meilleur compte.

Artificial Intelligence Laboratory, AI Memo n°544, septembre 1979

²² Martin Heidegger, *Introduction à la Métaphysique*, Gallimard, 1989, p. 24

²³ Martin Heidegger, *Qu'appelle-t-on penser?*, PUF collection Épiméthée, 1959, p. 27

2.2. UNE HISTOIRE INELUCTABLE

La caractéristique la plus frappante du « phénomène R.V. » - compris dans sa dimension théorique et médiatique - réside dans le dit de son « **inéluclabilité** ». Ainsi, il a beau ne pas être là, il est déjà là étant donné qu'on nous assure qu'il arrivera de toute manière. Dans de nombreux articles on retrouve cette formule aux allures canoniques : « dans un proche avenir »²⁴ . En expliquant qu'on ne saurait se dégager de la prochaine « réalité virtuelle », les médias, tout comme les théoriciens, rapprochent sa présence de nous, mais d'une manière fictive dans l'ordre du discours. Ils créent un avenir qui a recours à l'imagination, puisque pour que ces discours soient vraisemblables encore faut-il pouvoir, dans le texte et seulement en lui, « imaginer une télévision qui n'aurait pas de bords », « imaginer que l'on puisse s'immerger dans le monde artificiel et l'explorer vraiment »²⁵ . Imaginer : il faut former des images avant de les voir afin de rétablir l'équilibre entre les discours et les données de l'expérience; on peut à l'occasion utiliser l'expérience présente, la télévision par exemple, mais négativement. Si cette inéluclabilité est présentée par les médias comme un fait évident dont la seule explication est le rythme du développement technologique et économique, le mérite des théoriciens consiste à rechercher les raisons précises de cet inévitable enthousiasmant.

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

²⁵ Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, pp. 6-7

Les signes de la prochaine « réalité virtuelle » seraient déjà à l'œuvre. Il suffirait de décrypter ces quelques balbutiements, « ces signes creusés dans la glaise »²⁶ pour les mettre en perspective et les aménager. Fait étrange, l'absence de la « réalité virtuelle » ne serait que momentanée et ne pourrait en aucun cas invalider sa possibilité à venir, disons même sa nécessité. Le ressort profond de cette *logique de l'apparition* réside dans le fait que le passage de la possibilité à l'éventualité et de l'éventualité à l'effectivité est assuré d'avance, comme s'il allait de soi parce qu'il relève d'une nécessité d'essence et non d'une alternative empirique. Les consoles de jeux, les moniteurs et télévisions sur lesquels on les branchent, tous les moyens de communications, toutes les techniques des plus modernes ou plus anciennes seraient les signes avant-coureurs d'une nouvelle ère historique dont les technologies du virtuel seraient l'expression la plus flagrante. « En deux siècles, photographie, cinéma, téléphone, informatique, vidéo et télévision ont bouleversé nos comportements; demain, les procédures interactives et les réalités virtuelles modifieront davantage encore notre rapport au monde, aux autres et à nous-mêmes. La période qui s'est ouverte depuis l'apparition du cinéma et de la télévision ne faisait que préparer le terrain à la phase actuelle, qui semble devoir être celle du réagencement général des compétences, des savoirs, des modes de transmission des connaissances »²⁷ .

²⁶ Pierre Lévy, *Les Technologies de l'intelligence*, La Découverte, 1990, p. 132

²⁷ *Le Monde*, 30 janvier 1992

Non seulement la « réalité virtuelle » ne serait pas une technique quelconque, puisqu'elle condenserait, résumerait toutes les techniques particulières et le fil conducteur qui orientait leur développement; mais encore elle permettrait de construire une certaine logique de l'événement, où les bouleversements passés sont compris comme de simples prémisses à un chambardement radical et à venir qui, seul, leur accorde du sens en clôturant l'histoire dont elles sont le fruit. Et si « les imprimés et la radio racontent; [si] le théâtre et le cinéma montrent, le cyberspace emmène »²⁸. On pourrait simplement dire : « ce n'était encore rien, le meilleur est pour demain ». Par cette formule naïve nous comprenons que, technologie singulière et porte-drapeau de la technique en son entier, la « réalité virtuelle » hésite entre l'objet particulier et la généralité d'un mot ou d'un concept. Si elle dépasse les techniques particulières en leur donnant rétrospectivement sens, paradoxalement cela signifie qu'elle est elle-même dépassée par ces techniques puisqu'elle n'est que le produit de leur histoire. La « réalité virtuelle » détermine autant qu'elle est déterminée. Et si « l'informatique concentre et potentialise [effectivement] tous les systèmes idéaux de contrôle qui la précédaient : langues, numérations, idéographies, alphabets, horloges, machines logiques »²⁹, alors nous serions à la veille d'un grand bouleversement dont la source est profonde. Il y a en ce point un *creux* étonnant, presque une contradiction dans la temporalité qu'une telle réduction des événements entraîne, puisque la « réalité virtuelle » est aussi bien comprise

²⁸ Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p. 207

²⁹ Pierre Lévy, *La Machine Univers*, La Découverte, 1987, p. 39

comme ce coup du futur qui résume et concentre le passé - la signification vient après les faits -, que comme la forme explicite d'une logique qui avait déjà permis dans le passé la dynamique du développement des techniques - la signification arrive avant les faits, elle relève de l'origine -. On pourrait penser que la « réalité virtuelle » se précède en quelque sorte, qu'elle existe avant d'apparaître, que son lieu est antérieur à sa présence, qu'elle n'est pas là où on l'attendait, qu'elle est creusée du dedans. C'est là une bien étrange situation, puisqu'on ne sait pas si cette technologie vient du passé ou si elle arrive par le futur. A-t-elle déjà eu lieu dans le retrait sans être explicitement révélée ou sa brusque nouveauté accorde-t-elle une signification, par contre-coup, à ce qui avait eu lieu auparavant d'une manière tout à fait contingente? La nature de son balbutiement reste pour le moins obscure.

Partant à la recherche des causes de la « réalité virtuelle », nous ne savons plus vraiment si elle est un motif ou une conséquence étant entendu qu'elle est présentée comme **un aboutissement**. Cette dernière notion est équivoque, elle indique tout aussi bien la fin que l'origine, parce qu'elle est le résultat de quelque chose qui est contenu de quelque manière en elle. L'aboutissement construit le mouvement d'une finalité qui, comme nous le comprenons, est inscrit sur une temporalité qui ne saurait pas être chronologique. L'aboutissement est la révélation de l'origine par la fin car si elle touche par un bout c'est en terminant autre part, mêlant le passé à ce qui vient, elle résout « le jadis de l'aurore dans le futur de

l'avenir »³⁰. L'aboutissement signifie non seulement arriver à bout de quelque chose, mais aussi ce qui vient à suppuration, fin aussi bien que commencement. Mais par quel bout, celui du début, celui de la fin? Dans l'étymologie de ce terme il y a quelque chose qui frappe et qui pousse, quelque chose qui effectue un coup de force. Cette structure amphibologique démontre finalement que l'aboutissement est une borne, une limite qui reprend en charge ce qui a été et qui vient à terme³¹.

En ce point, le bénéfice d'une démarche théorique consiste à ne pas rester collé à la vitre de la nouveauté, comme certains médias, béatement fascinés par la « réalité virtuelle : [cette] ère nouvelle »³², à ne pas présenter les choses à travers l'unique filtre de la rupture à venir, car si **une nouvelle ère** commence c'est que **l'histoire**, découpée en phases et en strates, est logiquement causée. Avec la « réalité virtuelle » nous avons bien affaire à un balbutiement dont il faut saisir le caractère répétitif et compulsif. On aurait tort de croire qu'elle balbutie à cause de sa seule jeunesse, il y a en elle quelque chose de la vieillesse et de l'ancien. Cette technologie est vieille, sa mémoire commence à faire défaut et c'est pour cette raison que sa langue commence à fourcher, que son expression est en retrait. C'est aussi pour cela que les théoriciens du virtuel tentent de retrouver sa mémoire et son langage perdus en restituant la « réalité virtuelle » dans une perspective historique, c'est-à-dire dans un certain espace qui la rendrait enfin intelligible, et

³⁰ Martin Heidegger, *Chemins qui ne mènent nulle part*, Gallimard, 1990, p. 267

³¹ *Littré*, Article « Aboutir », Cap, 1971, pp. 25-26 - Articles « Aboutissement » et « Bouter », Dictionnaire Étymologique et historique du français, Larousse, 1993

avec elle les autres techniques. Paradoxalement « l'avenir du cyberspace est peut-être réservé à ceux qui comprennent le passé »³³, elle n'est donc pas une « absolue nouveauté » qui resterait impensable, elle « plonge de profondes racines dans la culture occidentale »³⁴. En fin de compte l'avenir dont nous parlons n'est rendu possible qu'à la mesure d'un passé très ancien. Là encore ce sont les deux pôles extrêmes du temps - jeunesse et vieillesse, origine et fin- qui sont liés et l'on peut finalement penser avec Heidegger que le « verrouillage du passé et [la] ligature de l'avenir ne suppriment pas le maintenant mais lui ôtent la possibilité de passer du pas-encore au ne-plus, la possibilité de s'écouler. Verrouillé et ligaturé des deux côtés, le maintenant s'engorge dans son arrêt durable, et dans son engorgement, il se dilate. Privé de la possibilité de passer, il ne lui reste qu'à persévérer - il doit nécessairement rester à l'arrêt »³⁵ et ainsi le présent de la « réalité virtuelle » est arrêté et différé.

Mais il nous faut aller encore plus loin car, il s'agit là d' « une grande structure sous-jacente [qui] singularise l'Occident (...) Elle est un des secrets de son histoire ». Quant à la « réalité virtuelle » ce « n'est que la manifestation technique de cette configuration souterraine »³⁶. En recherchant les raisons de

³² *Bulletin du Crédit Suisse*, juillet-août 1994

³³ Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p. 297

³⁴ Pierre Lévy, *La Machine Univers*, La Découverte, 1987, p. 8. Dans cet ouvrage l'auteur ne parle pas explicitement de la « réalité virtuelle » mais de l'ordinateur, qu'il désigne par la formule de « machine universelle ». Une profonde relation lie cette machine à la « réalité virtuelle ».

³⁵ Martin Heidegger, *Les Concepts Fondamentaux de la Métaphysique*, Gallimard, 1992, p. 192

³⁶ Pierre Lévy, *La Machine Univers*, La Découverte, 1987, p. 71

cette technologie, nous parvenons en dernier lieu à **un plan méta-historique** qui la dépasse et qui la rend pourtant possible. C'est là le fil conducteur qui permet d'ouvrir l'horizon de l'histoire en tant que celui-ci est compréhensible et peut rendre ses raisons. Cette méta-historicité réconcilie l'origine avec la fin, en les dépassant toutes deux. De cette manière nous remontons, comme cela avait déjà été le cas avec la définition, à une source et nous construisons un système ou, comme on voudra, une philosophie de l'histoire cumulative qui met en œuvre un « futur ancien » et un « ancien futur ». Cette conjonction est bien connue en philosophie, elle est même une de ses formes récurrentes et elle peut apparaître comme une nécessité permettant de répondre à la complexité du temps et de l'histoire. Comme l'expliquait Heidegger « tout questionner essentiel de la philosophie demeure nécessairement inactuel. Et ceci, ou bien parce que la philosophie se trouve jetée loin en avant de son propre aujourd'hui, ou bien encore parce qu'elle re-lie l'aujourd'hui à son « ayant-été » ancien et *originaire*. Dans tous les cas la philosophie reste un savoir qui non seulement ne se laisse pas rendre actuel, mais dont il faut bien plutôt dire l'inverse : qu'il subordonne l'actualité à sa mesure »³⁷ . Dans le cas présent, les deux pôles temporels ne peuvent être reliés qu'à la mesure d'un plan qui les motive en les transcendant.

Ainsi Pierre Lévy institue un plan méta-historique fondé sur la recherche du contrôle. C'est cette recherche éperdue qui aurait motivé toutes les évolutions majeures que ce soit dans les domaines politique, économique, scientifique ou

³⁷Martin Heidegger, *Introduction à la Métaphysique*, Gallimard, 1989, p. 20.

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

Cette notion de **contrôle** est exacerbée dans de nombreuses recherches

technologiques. Ainsi au *Media Lab* Christopher Schmandt et Eric Hulteen, qui travaillaient sur la supervision de Bolt, combinèrent un écran mural, un périphérique de saisie gestuelle (par pointage du doigt) et un système de commande vocale pour réaliser un prototype connu depuis sous le nom de sa commande verbo-gestuelle générique : *Mets ça là*. L'opérateur était assis sur une chaise, face à l'écran sur lequel était affiché un paysage maritime de synthèse. Il lui suffisait de pointer un objet à l'écran et de dire : « mets ça », puis de pointer un autre endroit et de dire : « là ». Le plaisir provient de la contemplation de sa propre puissance et de l'adéquation entre les ordres et leur réalisation synthétique. Il faut que la machine fonctionne parfaitement, qu'elle réponde exactement aux injonctions de l'opérateur, c'est-à-dire qu'elle soit réactive. Les chercheurs d'*A.T.R.* et leurs collègues du Laboratoire de Perception Visuelle de *N.T.T.* espèrent mettre au point, sous peu, des systèmes qui permettraient de coupler un outil de construction graphique à un dispositif de reconnaissance vocale, et « ainsi des *incantations* du type « arrondis, élargis, arrête, resserre, à la ligne, arrête » pourraient inciter le moteur de réalité à sculpter l'image que les utilisateurs *ont à l'esprit* »³⁸. Le contrôle et la maîtrise donnent à lire le rêve d'une puissance divine, créatrice de mondes et soumettant ces derniers à l'esprit et à ses incantations magiques. De sorte que des chercheurs telle que Brenda Laurel se prêtent à imaginer ce qui serait réalisable dans un futur proche. Ils s'y prêtent parce que c'est en rêvant de la sorte que leurs recherches avancent : « Donne-moi une matinée d'avril dans un champ », dit-elle, et le gris se transforma en un rayon de

³⁸ Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p. 247. C'est nous qui soulignons.

soleil matinal. On pouvait voir des taches de ciel azuré à travers une forêt de bouleaux. On entendit le gazouillis des oiseaux et le murmure des ruisseaux. « Hum... enlève la forêt de bouleaux », continua Brenda , « Mets le pré au bord d'une falaise surplombant une petite baie couleur émeraude. Plus vert! Des moutons! »³⁹ . La reconnaissance vocale permet en ce cas de réaliser la parole de dieu, la création de mondes par des mots comme dans *La Genèse* et la monstration devient une création où l'on « fait venir non seulement la chose mais le monde, ou plus exactement [on] fait jouer la différence entre chose et monde »⁴⁰ .

On s'interroge dès lors pour connaître ce qui force donc certains « à passer par cette même typographie en noir et blanc qui a véhiculé nos réflexions depuis Gutenberg? Il semble évident que notre vieil alphabet risque ne plus être à la hauteur pour longtemps (...) Au lieu de lire un livre de gauche à droite et de haut en bas, nous pourrions peut-être entrer et nous promener à l'intérieur de son

³⁹ Ibidem

⁴⁰ Michel Haar, *Le Chant de la Terre*, L'Herne, 1988, p. 227. Sans vouloir le développer plus avant, le thème de la monstration semble ici important. De nombreux chercheurs tentent de mettre au point des interfaces entre l'homme et l'ordinateur qui permettent de répondre très intuitivement aux gestes du premier. Il s'agit là de créer un langage de la main, un langage manuel où l'on pourrait « enfin communiquer avec un ordinateur grâce à un geste naturel » (Rheingold, p. 83). Un exégète de Heidegger remarquait qu' « il n'est de "main" que là où l'étant en tant que tel apparaît non celé et où l'homme se conduit de manière décelante envers l'étant. La main, comme le mot, garde le rapport de l'être à l'homme et, par là, d'abord, la relation de l'homme à l'étant (...) La co-appartenance essentielle de la main et du mot » pourrait éclairer les questions propres à une interface informatique. (Didier Franck, *Heidegger et le problème de l'espace*, Minuit, 1986, p. 100).

espace de connaissances. Cette représentation sophistiquée des problèmes et de leurs solutions potentielles va introduire des problématiques tellement complexes que ceux qui en sont chargés ne pourront les résoudre que par une totale immersion physique et intellectuelle dans cette représentation du monde dans laquelle ils devront effectivement vivre. Chaque jour serait consacré à l'exploration du problème dans son environnement spatial, à sa compréhension et à la recherche d'une solution par des moyens à la fois physiques et intellectuels »⁴¹ . Tout comme Pierre Lévy, Myron Krueger met ici en scène **la fin de l'écriture et son achèvement**. Elle disparaîtrait parce qu'elle ne serait plus efficace, parce qu'elle ne correspondrait plus aux temps du développement et de l'accroissement qui permettent « d'effectuer plusieurs essais avant de décider (...), [d'] exprimer ses propres indécisions [et d'] exercer son jugement »⁴² . Or cette mise en scène est double parce qu'elle se fait par l'écriture elle-même, c'est l'écriture mourante qui exprime sa propre fin. Si l'on y regarde de plus près, on remarque que les médias aussi mettent en scène leur propre mort par l'intermédiaire de cette technologie. Ne disent-ils pas finalement qu'elle viendra les remplacer? N'est-ce pas un stratagème pour se rendre vivant après-coup, car si on peut mourir c'est encore qu'on est bien en vie?

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

⁴¹ Myron Krueger, *Artificial Reality*, 1983

⁴² Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p. 91

sens inverse le fil de ces métaphores nous pourrions, nous chuchote-t-on, retrouver l'original qui donnera sens à l'histoire. Par là, certains lient la fin à l'origine, l'aboutissement au terme et l'art du XX^{ème} siècle se laisse apprivoiser comme une phase transitoire, avec tout ce que la notion de *transition* peut avoir d'amphibologique. On fait « comme si l'exacerbation de la présence physique de l'artiste ou de son modèle [l'auteur fait ici référence à l'*action painting*, au *dripping*, à l'abstraction lyrique] était destiné à prolonger encore un peu *un monde voué au déclin*; comme s'il ne s'agissait que des derniers feux d'une époque révolue; comme si quelque cycle millénaire prenait fin et *bouclait sur son origine* : couronnée d'ocre jaune sur la paroi d'une caverne, la main d'un homme préhistorique »⁴³ .

Il y a là une tendance remarquable : comprendre notre présent, ou le peu qui en reste, comme **une transition qui boucle sur son origine**. Comment peut-on boucler, c'est-à-dire finir, sur l'origine? Cette dernière n'est-elle pas au début? Par là on tente de cacher que le présent ne se laisse pas saisir aisément à deux mains puisque « la durée au sens de l'écoulement perpétuel du temps, cela veut dire le “maintenant et maintenant et maintenant”. Nous nous fermons à ce bruit sourd (inquiétant, paralysant) que fait en se déroulant la série des “maintenants” (...) Le “durer” du “durant” avale pour ainsi dire la série des “maintenants” qui

⁴³ Pierre Lévy, *La Machine Univers*, La Découverte, 1988, p. 53. C'est nous qui soulignons soigneusement.

s'écoule, et il devient un unique maintenant dilaté qui lui-même ne coule pas, mais est arrêté »⁴⁴. Et la boucle qui retourne et détourne le fil de la temporalité est le symptôme de cette difficile pulsion : comprendre le présent. Si on laissait ce présent dans son idiote singularité, nous serions agacés, ce serait une situation désagréable, disons même angoissante, car, selon certains, « il n'y a pas d'événements heureux, ce sont toujours des catastrophes. Mais pour *exorciser* le nouveau, il y a deux moyens : soit *conjur*er par un système d'information sans informations, soit l'intégrer au système de l'information »⁴⁵. Le présent incompris est obscène, c'est-à-dire, selon l'étymologie, sur le devant (*ob*) de la scène. On ne parvient pas à le mettre en scène, à l'établir sur la scène de la rationalité car il y est déjà de fait, il est sur-représenté. Voilà, selon Hegel, « le côté négatif de ce spectacle du changement [qui] provoque notre tristesse. Il est déprimant de savoir que tant de splendeur, tant de belle vitalité a dû périr et que nous marchons au milieu des ruines. Le plus noble et le plus beau fut arraché par l'histoire : les passions humaines l'ont ruiné. Tout semble voué à la disparition, rien ne demeure »⁴⁶. Au sentiment de l'inévitable perte répond l'organisation d'une histoire inéluctable qui se présente comme une marche systématique et rationnelle en même temps qu'elle fait de cela le contenu même de sa réflexion. Cette tendance organisatrice exclut les autres commentaires et devient hégémonique malgré elle.

⁴⁴ Martin Heidegger, *Les Concepts Fondamentaux de la Métaphysique*, Gallimard, 1992, p. 190

⁴⁵ Pierre Nora, *Le Retour de l'événement* in *Faire de l'histoire*, ouvrage publié sous la direction de J. Le Goff et P. Nora, Gallimard, 1974, tome I, pp. 295-300. C'est nous qui soulignons.

⁴⁶ Hegel, *La Raison dans l'histoire* (1830), « L'histoire philosophique », tr. K. Papaioannou, collection 10-18, Plon, 1965, p. 54

Il y a en celle-ci quelque chose de la conjuration face au nouveau qui consiste à en faire, jusqu'aux limites de la redondance, l'essentiel du message narratif, au risque de donner au système d'information la vocation de tourbillonner et de se détruire lui-même. Le contrôle systématique et l'hégémonie du discours se conjuguent puisqu'ici la temporalité choisie est celle d'un système, d'une clôture, d'une fin qui n'admet pas la finitude.

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

sur terre! même si nous ne devons pas voir l'intention derrière, théâtre de la Divinité, même aperçue seulement à travers les ouvertures et les ruines de quelques scènes isolées »⁴⁷. S'il y avait la moindre brèche ou la plus infime fêlure dans le système, on pourrait s'y engouffrer et déconstruire cette logique de l'inévitable. L'enchaînement rationnel des causes et des effets exige une structure à l'infini qui ne peut admettre nulle limitation à sa construction, même si cette restriction était minime. Dans la totalisation historique rien ne peut être négligé, nul élément ne peut être laissé de côté. Comme dans le cas du régime définitionnel, la récession est infinie. Imaginez « une Intelligence qui, pour un moment donné, connaîtrait toutes les forces dont la nature est animée et la situation respective des êtres qui la composent, si par ailleurs elle était assez vaste pour soumettre ses données à l'analyse, embrasserait dans la même formule les mouvements des plus grands corps de l'univers et ceux du plus léger atome : rien ne serait incertain pour elle, et l'avenir, comme le passé, serait présent à ses yeux »⁴⁸, voilà quel est le principe d'une structure inéluctable de l'histoire. Cette structure causale laplacienne n'admet pas les « à distance » dans le temps. Si le passé agit sur le futur, il ne peut le faire que par l'intermédiaire du présent. Autrement dit, les événements du présent sont uniquement déterminés par les événements du temps qui le précède « immédiatement », ils sont complètement déterminés par eux, ils sont donc parfaitement intelligibles. L'ombre peut disparaître.

⁴⁷ Herber, *Une autre Philosophie de l'histoire* (1774), trad. M. Rouché, 1ère section, Aubier Montaigne, 1964, pp. 189-191.

⁴⁸ Alexandre Kojève, *L'idée de déterminisme dans la physique classique et dans la physique*

C'est en ce sens que selon Pierre Lévy l'inéluctable est historiquement déterminé, « **l'historiel** serait alors l'histoire de la prise de pouvoir du calcul sur le transcendantal, la temporalité au fil de laquelle les opérations se retournent sur ce qui leur donne sens, une altération radicale de la structure intime de l'historicité »⁴⁹. L'image significative de la prise de pouvoir est le symptôme de l'étrange conjugaison entre la rupture et l'inéluctable, c'est-à-dire entre l'avenir et l'ancien. La « réalité virtuelle » et l'informatique feraient part d'une structure latente qui arriverait à son point de maturation et qui après la veille, s'éveillerait et prendrait le dessus sur des structures qui étaient depuis longtemps déjà en sursis car « ce qui dort, cela est, d'une curieuse façon, absent et pourtant là »⁵⁰. Si on aime les couples, comme celui du sommeil et de la veille, on s'interroge rarement sur cet instant où l'individu s'enfonce dans le **sommeil**, sur ce qui a forcé la signification de l'histoire à s'accomplir dans le retrait. Car ce passage n'est ni sommeil ni veille ni rassemblement et recueil, mais un instant qui nous fait franchir un seuil. Or l'histoire que certains construisent autour du virtuel élimine ce franchissement et préfère l'image d'une gestation dont nous verrions aujourd'hui les premiers embryons. Ces embryons annonceraient une ère post-historique mettant un terme à l'histoire elle-même. On est bien obligé d'imaginer deux modalités d'histoires qui existeraient côte à côte mais qui n'avanceraient pas à la même vitesse. L'histoire

moderne, Librairie Générale Française, 1990, p. 48

⁴⁹Pierre Lévy, *La Machine Univers*, La Découverte, 1988, p. 218

⁵⁰ Martin Heidegger, *Les Concepts Fondamentaux de la Métaphysique*, Gallimard, 1992, p. 99

de la signification - ce qui rend raison des événements - serait toujours en avance sur l'histoire concrète - les événements contingents -. Finalement cette distinction classique indique que l'histoire de la signification peut, un jour ou l'autre, prendre le dessus sur l'histoire contingente et exige que cette dernière se soumette à son régime et la somme de disparaître dans une « fin de l'histoire ». Ce serait là le début d'une concordance véritable et immédiate - sans réflexion - entre les concepts et les phénomènes. Le premier type d'histoire avance à grands pas, tandis que l'histoire événementielle est statique, elle n'est qu'une succession contingente et c'est pour cette raison qu'elle doit disparaître au profit de « son » sens. À ce titre « la R.V. représente (...) une occasion unique dans l'histoire »⁵¹ .

Pour quelles raisons le thème déjà ancien d'une « fin de l'histoire » revient-il avec enthousiasme dans les théories du virtuel? En quoi les nouvelles technologies entraînent-elle « non pas la fin de l'aventure humaine, mais son entrée dans un rythme nouveau qui ne serait plus celui de l'histoire »⁵² ? Qu'y a-t-il d'inacceptable pour certains dans l'hypothèse d'une histoire n'en finissant jamais? Cette illusion qui saisit souvent les hommes est due au fait que si ce qui détermine la « réalité virtuelle » est aussi compris comme ce qui définit le mouvement complet de l'histoire, alors la « réalité virtuelle » venant exprimer plus directement cette chose verra s'éteindre la dynamique et l'effort historique. Ces derniers n'auront plus lieu d'être, parce qu'ils seront réalisés. C'est uniquement grâce à

⁵¹ Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p. 41

⁵² Pierre Lévy, *Les Technologies de l'intelligence*, Découverte, 1990, p. 131

l'idée de finalité que l'on peut rendre compte de pareille manière d'une raison historique, on explique le sens des événements en les transformant en objet. La finalité permet de rendre des comptes, mais il y a aussi en elle la clôture, ce qui termine, la cessation du mouvement qu'elle tente de saisir. Là encore remarquons que des polarités temporelles distinctes se trouvent liées : c'est au moment où quelque chose commence « vraiment » qu'il n'a plus lieu d'être. La vie de la logique historique est aussi la mort de l'histoire.

Pour résumer, le « phénomène R.V. » a différentes spécificités au niveau historique et temporel. On le présente tout aussi bien comme une brutale rupture que comme une source profonde s'écoulant paisiblement et logiquement . Il relie l'avenir au passé, on pourrait même dire, pour être plus incisif, qu'il effectue une relecture du temps et que cette exégèse n'est pas comprise comme telle mais comme un élément à part entière de ce qui est lu. On peut donc parler d'**interprétation performative**, c'est-à-dire d'une interprétation qui transforme cela même qu'elle interprète. La « réalité virtuelle » est une immersion massive car elle se présente comme touchant tout le monde d'une manière définitive, brutale et complète. Elle est inéluctable, il faut donc se faire une raison et attendre. Elle clôture le système historique dont elle est le fruit, il s'agit par là de la comprendre comme une finalité et une origine. La « réalité virtuelle » entretient un rapport très étroit avec ce qui donne sens à l'histoire, elle est pour ainsi dire son identique et c'est elle qui l'achève, dans le double sens du terme. Une étude plus approfondie serait à même de démontrer qu'un lien étroit unit les théories du virtuel aux

philosophies classiques de l'histoire. Cette relation traverse la ligne de séparation entre le concept de *destin* comme force impersonnelle ayant déterminé à l'avance le cours général des événements et contre laquelle l'intervention humaine reste impuissante, et l'idée de *providence* comme puissance personnelle et bienveillante qui oriente l'histoire humaine de façon ascendante et lui donne une signification réconfortante. Entre la tragédie grecque et la tradition chrétienne du progrès, le sens de l'histoire du virtuel s'impose comme « l'aube où nous appareillons sous l'ancienne et primitive lumière dans la mémoire obscure des dieux et du destin »⁵³.

Ce qui est vrai au niveau temporel l'est aussi au niveau géographique, puisque Pierre Lévy va jusqu'à penser que l'occident, de par son plan sous-jacent, a une vocation universelle et doit naturellement régner sur l'ensemble de la planète. Il s'agit là de raturer, puisqu'on ne peut les détruire, les différences qui troublent la démarche de systématisation et de totalisation. Auto-justification permanente, la réflexion ne s'embarrasse pas ici des limites posées par l'expérience, seuls valent son propre rythme et sa propre démonstration. On pourrait penser que le processus de concentration et de condensation qui permet une telle analyse repose sur une simple lecture à rebours de l'histoire, grâce à laquelle chaque événement passé se trouve jugé et analysé à l'aune d'un avenir qu'on a arbitrairement sélectionné. De sorte que, miraculeusement, on re-trouverait des traces du futur dans le passé, mais ce ne serait là qu'un cercle vicieux que Valéry avait déjà dénoncé en expliquant que « l'Histoire est le produit le plus dangereux

⁵³ Pierre Boutang, *Ontologie du secret*, PUF, 1973, p. 253

que la chimie de l'intellect ait élaboré. Ses propriétés sont bien connues. Il fait rêver, il enivre les peuples, leur engendre de faux souvenirs, exagère leurs réflexes, entretient leurs vieilles plaies, les tourmente dans leur repos, les conduit au délire des grandeurs ou à celui de la persécution (...) L'Histoire justifie ce que l'on veut. Elle n'enseigne rigoureusement rien, car elle contient tout et donne des exemples de tout. Que de livres furent écrits qui se nommaient : « La Leçon de ceci, les Enseignements de cela!... » Rien de plus ridicule à lire après les événements qui ont suivi les événements que ces livres interprétaient dans le sens de l'avenir. Dans l'état actuel du monde, le danger de se laisser séduire à l'Histoire est plus grand que jamais il ne fut »⁵⁴. Le raisonnement semble au premier abord consistant, il n'est en fait qu'une inconsistante utopie où l'on rêve plus qu'on ne pense. Mais ce rêve témoignerait de la propension des hommes à parler « de la précipitation infinie dans laquelle nous jette un sentiment eschatologique de l'avenir. Imminence, un monde va finir, fatalement, au moment où, disions-nous encore à l'instant, les choses toujours ne font que commencer : depuis quelques millénaires à peine et ce fut hier »⁵⁵. Le rêve du temps, d'un autre temps, s'élance dans un avenir qui a été maîtrisé et anticipé grâce à la prétendue compréhension de sa causalité.

⁵⁴ Paul Valéry, *Regards sur le monde actuel* (1931), Bibliothèque de la Pléiade, Gallimard, 1960, tome II, p. 935

⁵⁵ Jacques Derrida, *Pour la première fois dans l'histoire de l'humanité* in *Politiques de l'amitié*, Galilée, 1994, p. 301

2.3. L'ABSOLU ET L'ENTHOUSIASME DU POSSIBLE

La « réalité virtuelle », comprise selon ce plan méta-historique, permettrait de réaliser concrètement et naturellement ce qui n'était dans le passé qu'une **idée abstraite**, cette signification sous-jacente dont nous avons déjà parlé puisque certains peuvent proclamer que « ce à quoi l'homme rêve, la technologie peut le réaliser »⁵⁶. Dans cette voie, Pierre Lévy déclare que l'apprentissage de la méthode cartésienne « d'exigence philosophique et scientifique qu'elle était naguère, devient *soudain*, au contact des ordinateurs, une nécessité pratique et sensible pour tout un chacun »⁵⁷. Ce n'est pas dire là que la philosophie cartésienne n'existait pas dans le passé, mais son domaine était uniquement théorique et abstrait. Aujourd'hui avec les technologies du virtuel, elle se verrait brusquement matérialisée et « éviter de se laisser absorber par la pseudo-évidence des sens »⁵⁸ devient un impératif pratique. Après avoir indiqué que Descartes était « le philosophe nécessaire du virtuel »⁵⁹, on n'en vient pas même à s'interroger sur les motivations d'une telle nécessité, on l'affirme⁶⁰. Ce qui

⁵⁶ Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p. 291

⁵⁷ Pierre Lévy, *La Machine Univers*, La Découverte, 1987, p. 30. C'est nous qui soulignons.

⁵⁸ Philippe Quéau, *Le Virtuel*, Champ Vallon, 1993, p. 37

⁵⁹ *Ibidem*, p. 102

⁶⁰ Or on aurait tout lieu de questionner la fréquence d'un tel recours, car si avec Descartes la philosophie semble commencer avec le doute et que tout soit mis en question, ce n'est peut-être là qu'une apparence. On peut supposer que le Je, c'est-à-dire l'ego, lui, n'est pas du tout mis en question; bien au contraire lui et la conscience sont justement posés comme les fondations les plus sûres. L'attitude cartésienne fondamentale ne sait-elle pas déjà d'avance, ou bien croit savoir, que tout peut être prouvé et fondé d'une façon absolument rigoureuse et pure? Pour prouver cela, elle

surprend est qu'un grand nombre de théoriciens promulguent une approche semblable et paraissent s'en donner à cœur joie. Ils aperçoivent dans la « réalité virtuelle » l'occasion de rendre palpable ce qui était jusqu'alors invisible. Elle permettrait le « triomphe de l'esprit cartésien »⁶¹ et de tous les autres *esprits* d'ailleurs. C'est justement ce qui était jusqu'alors invisible, les esprits, qui permettaient au palpable d'être. C'est l'histoire du sens, toujours en avance et antérieure, qui rendait possible l'histoire contingente des événements.

Ainsi la réalisation de certaines idées abstraites est la deuxième caractéristique fondamentale que les théoriciens attribuent au « phénomène R.V. ». Les théoriciens construisent en fait une mini-histoire hégélienne, c'est-à-dire une histoire dont le plan sous-jacent est un ensemble d'idées et une directionnalité historique commanditée par la réalisation objective de ces idées. L'histoire concourt au progrès de la Raison et les êtres humains sont les instruments inconscients de *l'Esprit du monde*. L'inéluctable causal c'est **la Raison à l'œuvre dans l'histoire**, la Raison qui se sert des passions individuelles pour triompher et qui en cela est bien rusée, c'est-à-dire intelligible. Hegel écrivait qu'« elles [les réalités individuelles] ne s'épuisent pas dans leurs buts particuliers. Tout doit

est critique d'une façon qui peut-être n'engage à rien et ne présente aucun péril. Elle est si critique qu'elle est d'avance assurée que rien ne peut, selon toute probabilité, lui arriver et, comme le remarque Heidegger, « "Ich bin" signifie derechef : j'habite, je séjourne auprès du monde en tant que ce qui, d'une manière ou d'une autre, m'est familier » . (Martin Heidegger, *Être et Temps*, Gallimard, 1989, p. 54. Cf. *Introduction à la métaphysique*, p. 81; *Qu'appelle-t-on penser?*, p. 217; *Essais et conférences*, p. 173.)

contribuer à *une* œuvre. À la base de cet immense sacrifice de l'Esprit doit se trouver une fin ultime. La question est de savoir si, sous le tumulte qui règne à la surface, ne s'accomplit pas une œuvre silencieuse et secrète dans laquelle sera conservée toute la force des phénomènes. Ce qui nous gêne, c'est la grande variété, le contraste de ce contenu. Nous voyons des choses opposées être vénérées comme sacrées et prétendre représenter l'intérêt d'une époque et des peuples. Ainsi naît le besoin de trouver dans l'Idée la justification d'un tel déclin. Cette considération nous conduit à la troisième catégorie, à la recherche d'une fin en soi et pour soi ultime. C'est la catégorie de la *Raison* elle-même, elle existe dans la conscience comme foi en la toute-puissance de la Raison sur le monde. La preuve sera fournie par l'étude de l'histoire elle-même. Car celle-ci n'est que l'image et l'acte de la Raison »⁶². C'est à cette troisième catégorie que nous nous attacherons maintenant dans la mesure où la « réalité virtuelle » en est l'expression la plus adéquate, elle est toute proche de l'origine, elle n'est quasiment plus une image de la logique, elle est son parachèvement qui permettra d'inverser les rapports entre les événements et l'intelligible. Et chez Hegel tout comme avec Pierre Lévy, il y a une crainte certaine de ne pouvoir réduire ce qui est hétérogène au système de la raison, que cette hétérogénéité s'inscrive dans les circonvolutions de l'histoire ou dans les différences entre les peuples.

⁶¹Philippe Quéau, *Le Virtuel*, Champ Vallon, 1993, p. 102

⁶² Hegel, *La Raison dans l'histoire* (1830) in *L'histoire philosophique*, tr. K. Papaïonnou, collection 10-18, Plon, 1965, pp. 54-56

Alors qu'en est-il de cette réalisation d'idées dans l'histoire? Pour Philippe Quéau la « réalité virtuelle » est une machine à réaliser les théories platoniciennes. Quant à Howard Rheingold c'est la philosophie entière qui se voit mise en œuvre pour la première fois et « la compréhension du phénomène de *mimesis* [aristotélicien] sera peut-être primordiale »⁶³. Au-delà du fait que cette utilisation des concepts philosophiques ressemble souvent à une extraction et à une déformation qui pourrait nécessiter une critique philologique, en particulier à propos de l'œuvre de Platon⁶⁴, on peut s'interroger sur ce qui permet de telles affirmations. De quels fantasmes présents ou déjà anciens sont-ils porteurs?

Il y a à cela une première explication de type structurel. Étant donné que l'apparition de la « réalité virtuelle » est présentée comme à venir, elle est différée. De sorte qu'un certain **déséquilibre** apparaît entre la profusion des concepts purs et les maigres données sensibles. Ne pouvant trouver en ces dernières un sol de réflexion suffisant, les théoriciens se contentent de piocher dans les grands concepts de l'histoire occidentale et de les matérialiser. Ils cherchent par là à légitimer et à donner une instance supérieure leur discours. C'est pourquoi Henry

⁶³ Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p. 300

⁶⁴ Ainsi Howard Rheingold explique que l'allégorie de la Caverne est due à l'utilisation massive de substances hallucinogènes entrant dans la composition du LSD moderne, de sorte qu'« il existe un monde réel dans le cosmos de Platon, mais on ne le voit jamais directement. On voit une illusion de la réalité, un monde virtuel ». Non seulement on voit dans le récit original le soleil Idéal d'une manière directe, mais encore Platon n'utilise jamais, à notre connaissance, le terme de virtuel qui est d'usage aristotélicien. Il y a mésinterprétation flagrante et symptomatique d'un certain rapport à la tradition. *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p. 301.

Jenkins du M.I.T. peut affirmer que « si la technologie est nouvelle, les concepts mêmes de la réalité virtuelle ne le sont pas »⁶⁵. La « réalité virtuelle » est scindée en deux, elle offre une tête de Janus avec d'un côté son aspect technique et contemporain et d'un autre côté sa figure conceptuelle et ancienne. Cette tentation théorique se trouve d'autant plus accrue par le statut phénoménal singulier de la « réalité virtuelle ». Elle appartient en effet au groupe de la technique où, comme en mathématique, le sujet produit en même temps l'objet et sa représentation. Cette dernière peut même être à la source de la matérialisation de l'objet, c'est-à-dire de sa fabrication. Il est ainsi très difficile, lorsque l'on porte son regard sur une technique, d'unifier la forme de son concept et son donné sensible. Nous sommes tentés de soumettre l'intuition aux concepts et de développer un usage dialectique de la raison. Cette illusion peut enfin trouver son explication dans les spécificités de la « réalité virtuelle » par rapport à la technique. Si certaines personnes expliquent qu'elle est « plus que des images en trois dimensions sorties du ventre de l'ordinateur (...) Voir, toucher, entendre. Permettre de vivre pour de vrai dans un monde d'images »⁶⁶, c'est que le déséquilibre se transforme en une hiérarchie où les idées réduisent à leur régime les intuitions. Car il ne s'agit plus de décrire concrètement la « réalité virtuelle » en vertu de sa provenance matérielle - un ordinateur - . On prétend la définir et la clore par l'intermédiaire d'un concept pour le moins problématique, la vérité, qu'on ne prend pas la peine d'expliquer. On

⁶⁵ *L'avenir de la communication et de la création culturelle : les artifices de l'intelligence artificielle* in *Le Monde*, 30 janvier 1992, p. 24

⁶⁶ *Libération*, 26 février 1992

recherche sa définition dans des conséquences intellectuelles, plus que des causes physiques parce qu'on n'a aucune idée de la forme définitive qu'elle revêtira. L'usage dialectique relève ici de la prétention de la raison pure à dépasser le champ de la phénoménalité, à franchir les limites assignées à notre pouvoir de connaître, à opérer le passage du concept à l'existence, à considérer que le postulat de toute métaphysique non critique, à savoir que la logique pure a une portée ontologique, est fondée⁶⁷. On retrouve les traces de cette dialectique dans les discours qui estiment que « le fait que nous puissions non plus seulement voir et entendre ces objets modélisés, mais de plus les toucher, les modifier, les manipuler concrètement, est une situation sans précédent, radicale pour la prise de connaissance. Le phénomène et le noumène se rejoignent dans une même réalité tangible. »⁶⁸ Comme nous l'apercevrons, la raison est habitée par un besoin, une tendance toujours renaissante à outrepasser ses droits, une faculté de désirer de l'absolu.

Nous remarquons que les théoriciens projettent sur la « réalité virtuelle » des idées et des concepts qui auparavant avaient des domaines d'application tout à fait différents. Ils concernaient la philosophie et en particulier la problématique de l'**absolu**. Avant d'aller plus loin, notons cette sentence de Philippe Quéau, « il faut apprendre à ne plus seulement voir ce qui est donné à voir, il faut envisager

⁶⁷ Emmanuel Kant, *Critique de la raison pure*, Flammarion, 1987, TP, p. 254 et suivantes.

⁶⁸ Claude Cadoz, *Les Réalités virtuelles*, Flammarion, 1994, p. 99

l'invisible, puisqu'on ne peut le dévisager »⁶⁹ et remarquons sa proximité avec un certain discours classique de la philosophie et de la théologie. Or une objection apparaît immédiatement : si la « réalité virtuelle », comme objet, permet de penser dans les mêmes termes qu'un tout autre objet, alors elle lui est identique. Les spécificités d'un objet imposent en effet des singularités conceptuelles. Une pensée se doit d'être en accord avec ce qu'elle pense. Si la technologie qui nous intéresse ici est identique à la philosophie, alors il n'y a rien de neuf en elle, elle ne change rien, elle n'entraîne aucun dérangement dans notre manière de réfléchir. Si on réduit totalement sa nouveauté, on diminue aussi sa venue : elle n'arrive même pas, elle n'existe pas et on comprend mal l'acharnement à vouloir la saisir.

Mais pourquoi avons-nous parlé d'absolu? Quelle est l'exacte complexion entre ce mot et les théories du virtuel? Si le terme « absolu » est d'un usage courant, sa signification reste obscure; et s'il est difficile de définir cette notion, il est toutefois possible de suggérer le sentiment qui la traverse. Dans sa forme adverbiale l'absolu est attribué à quelque chose de grand, d'immense et d'illimité qui s'oppose au relatif et au contingent. Quelque chose d'absolu c'est quelque chose qui ne peut pas rentrer en comparaison avec autre chose, qui rejette tout jugement et toute mise à l'échelle. Mais l'absolu lui-même c'est ce qui n'est pas lié, borné, ce qui n'est retenu par rien. L'absolu existe indépendamment de toute condition et en particulier celle de l'expérience⁷⁰. Voilà les deux définitions

⁶⁹ Philippe Quéau, *Le Virtuel*, Champ Vallon, 1993, p. 104

⁷⁰ Article « absolu », *Littre*, Cap, 1971, p. 31

traditionnelles, mais la compréhension de l'absolu pose encore de nombreuses difficultés, car avec cette notion très vague il ne s'agit pas d'adopter un point de vue régional ou particulier, il s'agit de sauter par-dessus l'idée de point de vue. Comment pourrions-nous penser sans adopter un point de vue? Étymologiquement l'absolu vient du latin *absolutum* qui signifie « délier », son usage devint fréquent avec le Romantisme allemand, et en particulier avec Schelling, qui suggère le passage instantané entre la limite et l'absence de limite où les idées de mesure, de démesure disparaissent. Cette notion appartient à la métaphysique, cette matière un peu floue, il nous faut donc être excessivement vigilant car elle pourrait tout à fait n'être qu'une chimère langagière. Kant dans la *Critique de la raison pure* avait montré combien la métaphysique constituait un univers de phrases qui courait le danger d'une confusion : croire que la description d'un activité, la connaissance de l'absolu par exemple, était identique aux objets effectifs de cette connaissance. Sans aller plus avant, ce qui exigerait la manipulation d'un *corpus* important, nous pouvons remarquer que l'absolu n'est pas un étant, ce n'est pas une chose. L'absolu n'est pas quelque chose que l'on rencontre, il n'est pas senti et pourtant c'est un objet de pensée classique. Comment expliquer qu'une idée sans perception puisse même exister? Si on accepte l'autonomie des concepts par rapport à l'expérience, ne coure-t-on pas le risque de s'égarer? Comment comprendre dès lors l'usage fréquent de l'absolu? N'y-a-t-il pas en cet usage quelque nécessité? L'idée d'absolu nous donne à penser trois types d'objets. L'objet *total*, or la totalité ne peut pas être sentie. L'objet *simple*, mais nous ne sommes jamais en présence de la fin de la division

du complexe. L'objet indépendant et *libre*, tous les objets empiriques sont liés entre eux. Ces trois types d'objet sont absolus, ils ne sont pas empiriques, ils donnent du plaisir à être pensés parce qu'ils ne donnent rien à penser empiriquement. Comme l'indiquait Hegel, l'absolu se signale par une étrange jubilation de la raison dont l'exercice n'est plus entravé par quelque objet que ce soit, c'est une jouissance à harmoniser l'existence, l'absence de contrainte et l'analyse. Comment l'absolu s'applique-t-il à la « réalité virtuelle »?

C'est que par cette technologie on nous promet des choses formidables et extraordinaires, qui dépasseraient toute mesure et qui seraient ainsi illimitées. Avec l'arrivée prochaine du virtuel, on peut espérer que « les hommes seront (...) capables d'accroître la puissance des outils qui leur sont innés dans leur relation au monde, d'augmenter leur capacité de perception, de pensée, d'analyse, de raisonnement et de communication »⁷¹. L'immersion est massive parce qu'elle est une **amplification** radicale de toutes les possibilités de l'être humain et ceci « sans perte d'énergie »⁷². Il ne s'agit pas seulement d'une amplification quantitative, elle est aussi qualitative : l'homme s'en verra profondément modifié tout comme le statut de l'amplification sera lui-même changé. Nous passerions à un autre stade de l'histoire, un stade qui serait autant le fruit du passé qu'il constituerait un bouleversement. Qu'est-ce que cette amplification et qu'implique-t-elle? Un

⁷¹ Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p.71

⁷² Philippe Quéau, *Le Virtuel*, Champ Vallon, 1994, p. 44. C'est aussi un des thèmes chers à Pierre Lévy : il s'agit d'avoir plus en « dépensant » moins.

scientifique déclare : « je veux me servir des ordinateurs pour étendre les perceptions de l'homme. Nous possédons un certain nombre de sens, comme la vision, l'ouïe, l'odorat, mais il existe de nombreux phénomènes qui nous sont tout à fait imperceptibles (...) Nous pouvons rendre visibles ces phénomènes imperceptibles. Ou les rendre audibles ou touchables. J'appelle l'appareillage permettant d'aboutir à ce résultat un convertisseur sensoriel »⁷³. L'amplification sensorielle est aussi intellectuelle puisque ces outils seraient à même « d'amplifier les processus de pensée, de communication et d'imagination de l'homme »⁷⁴, et finalement en voyant l'invisible nous serons enfin apte à le penser. C'est un oxymore que de « rendre visibles ces phénomènes imperceptibles », un oxymore qui est la solution textuelle de la contradiction, puisque la vision est une perception et un phénomène est toujours à la jointure du perçu et du perceptible. Le phénomène n'est pas la chose, il ne s'engage pas dans le champ des possibles, il est dans le champ présent entre le sujet et l'objet. Il n'y a donc pas de phénomène en soi. Et pourtant le thème de la vision de l'invisible, cette structure oxymorique, n'est pas nouvelle. L'apophase, cette voix blanche qu'est la théologie négative, en offre quelques exemples : « Va là tu ne peux; regarde où tu ne vois; Écoute où rien ne bruit : tu es où parle Dieu. »⁷⁵. Il faut ajouter à ceci qu'au niveau temporel le discours de l'amplification continue à être différé puisque J.C Licklider reconnaissait déjà en 1960 dans *Man-Computer Symbiosis* que « des systèmes

⁷³ Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p.17

⁷⁴ *Ibidem*, p. 10

⁷⁵ Silesius Angelus, *L'errant chérubinique*, trad. Roger Munier, Arfuyen, 1993, p. 51

homme-machine, il en existe en quantités. Et pourtant il n'existe pas, à ce jour, de symbiose homme-machine ». Il annonçait pourtant que « le partenariat qui en résultera pensera comme encore aucun homme n'en a été capable et traitera des données de façon beaucoup plus sophistiquée qu'aujourd'hui »⁷⁶ .

L'amplification permet de franchir et surtout de s'affranchir de nos limites, c'est-à-dire de notre **finitude**. Mais il est aussi dans notre condition d'être humain que de vouloir s'en débarrasser - de nos limites, de notre condition -, car le sujet qui provoque le désir de devenir lui-même quelque chose d'absolu, c'est l'être humain. Ne cherchons-nous pas à « étancher notre soif d'une expérience directe du *mysterium tremendum et fascinans* »⁷⁷ ? Il y a en ce lieu un paradoxe tout à fait essentiel et qui est au coeur du « phénomène R.V. ». C'est ce paradoxe qui, dérobé à la définition et la régissant pourtant, permet à la formule « réalité virtuelle » de nous concerner, de nous engager, de nous émouvoir, de nous toucher et de produire du sens avant même que nous puissions avoir ce dernier sous la main. En maniant sous la table des pulsions essentielles, elle parvient aussi à réactiver des éléments de notre culture, une culture même que certains ont oublié et qui pourtant les traverse, cette culture que d'autres préfèrent nommer destin. L'objectif consiste ici à « voir l'invisible »⁷⁸ , à « toucher l'intangible »⁷⁹ , à faire face à ce qui est sans être perçu par nous, bref à atteindre cette bordure de la phénoménalité

⁷⁶ Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p.75

⁷⁷ *Ibidem*, p. 356

⁷⁸ *Ibidem*, p. 391

qui attire et qui questionne les hommes depuis longtemps : aller plus loin que là où nous pouvons aller, tel semble être le but sur lequel s'arrime le progrès technologique. Et nous comprenons immédiatement le litige qui règne, car dans le fait de vouloir convertir son intellect et ses sens, il y a le désir d'en savoir plus, c'est-à-dire de se lier davantage à ce qui est sans être perçu par nous. Mais il y a aussi l'ambition de se délier de ce que nous ressentons aujourd'hui et d'achever notre condition présente, car « lorsque j'eus correctement fixé l'appareil sur ma tête, mon champ visuel fut entièrement coupé du monde extérieur »⁸⁰. Si nous ressentions toute chose, c'est notre perception et notre intellect qui deviendraient illimités et absolus, et comme nous le savons déjà l'absolu est ce qui est délié. Finalement l'amplification sensorielle promise par la « réalité virtuelle » réalise l'équation de l'absolu où ce qui est est identique à la pensée. Elle la réalise parce qu'en donnant tout à sentir, elle donne tout à penser.

Différentes recherches partent à la quête de cet inconditionné. La plus symptomatique d'entre elles est sans aucun doute la « réalité amplifiée », c'est-à-dire la superposition et la corrélation de données alpha-numériques à la vision habituelle que nous avons du monde. Ces « réalités amplifiées » ont eu principalement lieu dans le cadre de l'aéronautique militaire. Elles témoignent de la réduction que certains font entre l'invisible et l'intelligible, dans la mesure où si le premier équivaut à l'analyse alpha-numérique que les hommes font, alors le

⁷⁹*Ibidem*, p. 310

⁸⁰*Ibidem*, p. 138

mouvement d'intellection serait à même de découvrir ce qui échappe à notre regard. Cette réduction signale, ici comme dans la tradition, l'absolu, car lorsque l'on croit que la corrélation entre le langage - numérique ou alphabétique - et le monde soumet le dernier au premier, alors la raison excède ses pouvoirs et s'affranchit, finalement, des limites imposées par l'expérience. Par là même on reconduit la sempiternelle séparation entre le corps et l'esprit. La « réalité amplifiée » donne à lire le rêve d'une identité entre ce qui est et ce que la raison exige à partir de son mouvement d'intellection. Et c'est peut-être pour cette raison que ce procédé technologique a eu une très grande influence sur la littérature Cyberpunk, comme dans l'ouvrage de Walter Jon Williams, *Câblé*, où les Cyborgs voient s'inscrire dans leur champ de vision des messages qui leur permettent d'analyser la situation : « Elle a un émetteur-récepteur greffé sur le nerf auditif et un syntoniseur vidéo raccordé aux centres optiques du cerveau antérieur, pour l'instant calé sur les fréquences de la police, véritable journal lumineux en incrustation couleur ambre diode qu'elle peut à tout moment rappeler au-dessus de sa vision renforcée »⁸¹ .

La philosophie a souvent rêvé de devenir la « science de l'absolu », la technologie croit réaliser ce rêve en personne puisque « la réalité virtuelle n'a pas de limite »⁸² et qu'elle crée les nouveaux grands récits de l'absolu. Mais la

⁸¹ Walter Jon Williams, *Câblé*, Denoël, 1987, p.43

⁸² Timothy Leary cité par David Sheff in *Upside*, 1990

spécificité de ces récits réside dans le fait qu'ils s'instaurent sur de prétendues expériences et que par là même ils acquièrent une pseudo-légitimité. Ce sont de nouvelles fictions qui ne se présentent pas comme telles, car aujourd'hui il faut faire rêver en croyant être éveillé : « soudain je n'ai plus de corps. Tout ce qui reste de la *ruine vieillissante* qui constitue d'ordinaire mon moi corporel, c'est une main lumineuse et dorée qui flotte devant moi comme le poignard de *Macbeth*. Je pointe du doigt et me trouve emporté vers la bibliothèque qui orne le mur de mon bureau. J'essaye d'attraper un livre, mais ma main passe à travers. « Repliez votre main en un poing lorsqu'elle passe sur le livre » me dit mon guide invisible. Je suis ce conseil, et lorsque je retire ma main, le livre la suit, comme emprisonné. J'ouvre le poing et ramène ma main vers moi. Le livre reste comme suspendu en l'air au-dessus de l'étagère. Je lève les yeux. Au-dessus de moi se trouvent des entrelacs de poutrelles rouges qui soutiennent les murs du bureau... et plus haut, le noir de l'espace. Le bureau n'a pas de plafond, mais il n'en a pas vraiment besoin : il n'y a jamais de vent, de pluie ou de froid ici. Je pointe le doigt vers le haut et entame mon ascension en commençant par passer le long des poutrelles. Arrivé à plus de cent mètres au-dessus du bureau, je tourne mon regard vers le bas. Le bureau est là, comme une petite île dans l'espace. Cela me fait penser à la planète du Petit Prince, avec son volcan et sa plante. Cet endroit est peut-être exactement ce qui nous attend : un monde minuscule, juste assez grand pour contenir le poste de travail d'un travailleur intellectuel. Une sensation de solitude m'envahit et je commence à redescendre. Mais je vais trop vite. Je traverse le bureau et poursuis ma chute dans le vide violet qui se trouve en dessous. Tout à coup, je ne sais plus

comment m'arrêter et revenir en arrière. Est-ce que je pointe du doigt vers l'arrière? Faut-il que je me retourne avant de pointer? Je pars en plein repli foetal »⁸³

Certains refusent l'idée que notre pensée et notre réceptivité sensorielle puissent être constituées à partir d'une limitation et que sentir tout, penser tout c'est ne rien sentir et ne rien penser. On estime au contraire que **la limite doit être réduite à une frontière** qui nous empêche d'employer pleinement nos capacités dans la mesure où l'accroissement « fait référence à une amplification de la puissance du travail intellectuel parce que les barrières qui empêchaient d'atteindre un niveau de réflexion plus élevé ont été levées »⁸⁴. Nous aurions beau rechercher des raisons objectives pour comprendre ce qui permet de croire que la « réalité virtuelle » puisse produire cette amplification absolue, nous ne trouverions rien. Par contre nous croiserions de nombreux échantillons qui défendent une pareille hypothèse et leur teneur ne dépend pas de leur degré intellectuel. Ainsi dans un film de très basse qualité, *Le Cobaye* (1992), le scénariste accorde ces mêmes possibilités d'amplification à la « réalité virtuelle » : un retardé mental apprend en quelques semaines l'ensemble de la culture humaine - on voit à l'image des boules de feu qui contiennent toutes ces connaissances! -. Dans son ouvrage *La Réalité Virtuelle*, Howard Rheingold caractérise à maintes reprises cette technologie comme une « amplification intellectuelle ». Que l'on se méprenne

⁸³ John Perry Barlow, *Being in Nothingness* in *Mondo 2000*, été, 1990, p. 44. C'est nous qui soulignons.

⁸⁴ Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p. 82

en identifiant les possibilités de stockage de l'ordinateur avec le potentiel d'apprentissage d'un être humain, que l'on parvienne à croire, et à faire croire, que c'est en emmagasinant plus que l'on apprend plus, cela n'explique pas pour autant les motivations de ces approches théorique et médiatique.

Selon certains l'amplification des possibilités humaines est rendue possible par le fait qu'avec les ordinateurs « il s'agit de créer des outils capables de gérer la complexité »⁸⁵. **Gérer la complexité**, éviter la catastrophe et la « perte de contrôle »⁸⁶, voilà sans aucun doute le défi lancé par les nouvelles technologies, le défi qui rejoint le paradoxe de l'absolu que nous avons déjà souligné. La complexité semble en effet se dérober à quelque administration que ce soit, elle répond à une autre temporalité que celle de la gestion. Sa complication est-elle réductible à une addition d'éléments simples que l'on pourrait embraser d'un seul regard? Peut-on reconstruire le corps de la complexité par des atomes fragmentés? N'y-a-t-il pas en elle quelque chose de singulier par rapport à l'addition? L'absolu permet de sauter par-dessus cette difficulté, car si comprendre absolument c'est connaître sans restriction, alors nous n'aurons même plus affaire à une complexité singulière, il n'y aura plus que du décomposable et donc du simple. Grâce au « phénomène R.V. » nous croyons nous retrouver en face de l'absolu, c'est-à-dire de l'objet simple et de l'objet libre puisque certains expliquent qu'« une idée, par essence, n'est pas en mouvement. Elle ne subit aucune passion, ni aucune

⁸⁵ *Ibidem*, p. 68

⁸⁶ En 1991, *Ars Electronica* se donna ce sous-titre.

pression »⁸⁷. La résistance qu'opposent les corps, quels qu'ils soient, aux idées, se verra définitivement dissoute. Gérer la complexité, cela suppose aussi avoir cette vue panoptique, cette vision que Platon décrivait dans *La République*⁸⁸, et qu'aujourd'hui certains tentent de réaliser grâce à l'ordinateur qui « de simple support (...) devient un partenaire de jeu qui permet d'explorer le champ du possible de façon à peu près illimitée »⁸⁹.

Finalement l'espace paradoxal s'ouvre dans la relation entre le champ des possibles et la gestion de la complexité du monde. C'est un problème déjà ancien que Kant traita en son temps et qui est au centre de la possibilité de connaître⁹⁰. C'est aussi pour cette raison qu'aujourd'hui avec la « réalité virtuelle », cet objet à la limite de l'évanescence, on revoit apparaître cette problématique du possible. « Explorer le champ du possible de façon à peu près illimitée » c'est introduire, par

⁸⁷ Philippe Quéau, *Le Virtuel*, Champ Vallon, 1993, p. 205

⁸⁸ Platon, *La République*, Flammarion, 1966, 514 a

⁸⁹ *Bulletin du Crédit Suisse*, juillet-août 1994

⁹⁰ Dès ses textes de 1755 à 1756, Kant partant de la preuve traditionnelle de Dieu questionne la notion de possible. Cette preuve consiste à prendre pour point de départ l'existence de la possibilité considérée comme fait; si les conditions qui rendent ce fait possible n'avaient pas de réalité, alors le fait qu'elles conditionnent n'existerait pas, ce qui est contradictoire avec le « donné ». Appliquer à Dieu on peut résumer le raisonnement ainsi : si Dieu est impossible, il n'y a pas de possible, or il y a du possible et toute possibilité s'enracine dans le réel, donc Dieu est réel. Kant arrivera à énoncer que le champ du possible comporte les sciences notionnelles ou d'essences, la logique, les mathématiques, la forme de la possibilité, le fondement logique, la nécessité logique, l'opposition logique etc. Le possible c'est la logique formelle qui peut s'opposer au champ du réel qui est, lui, la logique transcendantale. La logique formelle peut toujours croire prendre le dessus sur la logique transcendantale. Cette opposition sera l'un des pôles de la *Critique de la Raison Pure*. Nous la retiendrons.

un usage dialectique de la raison, le possible dans le monde, l'absolu dans le limité et soumettre la matière à la logique formelle. Cette importation est impossible, elle mène à des contradictions dont le symptôme est cet « à peu près illimité ». Comment pourrait-on en effet inclure dans l'illimité, de l'à peu près, une frontière et une limite? Ces contradictions sont celles-là mêmes de l'absolu dans la tradition classique, car grâce à lui nous nommons ce qui est hors de l'expérience tout en croyant pourtant l'expérimenter, « le problème central est insoluble : l'énumération, même partielle, d'un ensemble infini »⁹¹. Il n'y a rien d'étonnant à ce que la notion de possible revienne comme un des thèmes majeurs de la « réalité virtuelle ». Il y a en elle de la programmation - son passé - et de l'innovation - son avenir -, programmation et innovation qui entrent en conflit puisque par définition innover c'est produire de l'inanticipable, c'est pénétrer dans un processus de complexification et non de complication. Aujourd'hui l'étendue du mot programme s'est accrue et en particulier par l'informatique et la cybernétique. Quoi de plus normal alors que de **vouloir programmer le possible**, que d'éteindre cette dernière possibilité offerte à l'imprévisible? On veut diriger le possible, c'est-à-dire le programmer. Il faudra bien sûr relever dans les théories du virtuel, ces « à peu près illimités », ces sentences qui paraissent au premier abord oxymoriques ou contradictoires mais qui témoignent finalement d'un questionnement inchoatif et de l'écart entre ce qu'il y a à dire et les ressources du langage.

Il nous faut bien comprendre que le possible n'est pas simplement pluriel, il

⁹¹ Jorge Luis Borges, *L'Aleph*, Gallimard, 1988, p. 32

n'y a pas seulement les possibles. Il est aussi infini au sens où il est une structure formelle que ses figures particulières ne parviendront jamais à résumer. Si on explique que « les labyrinthes formels des mondes virtuels ne peuvent pas s'imaginer, car il y a trop de « possibles »⁹², c'est non seulement pour exprimer la structure oxymorique de l'absolu où le possible apparaît simultanément comme possibilité de sélectionner et comme impossibilité de choisir. Mais c'est aussi pour accorder à la « réalité virtuelle » elle-même un statut de possible ou pour en faire un possible indécidable que l'on dissimule par une quantité étonnante de possibles qu'elle contiendrait en son sein. Il s'agirait là d'une virtualité qui porte sur la présence même des « réalités virtuelles », « une virtualité qui ne les quitterait plus jamais, même après leur effectuation, les rendant donc impossibles par là même, comme seulement possibles, jusque dans leur présumée réalité. La modalité du possible, l'insatiable *peut-être* détruirait tout, implacablement, par une sorte d'auto-immunité dont ne serait exempte aucune région de l'être, de la *phusis* ou de l'histoire »⁹³. Entre « les labyrinthes formels » et l'excès des « possibles », se déploie le débordement de l'usage dialectique de la raison. Il y a dans ce raisonnement quelque chose de circulaire et de contradictoire, puisqu'on soumet le champ du monde à celui du possible. C'est par lui que nous verrons l'invisible, c'est aussi par lui que nous arriverons à penser ce qui est réellement, c'est grâce à lui que le possible ne sera plus insaisissable, c'est par son intermédiaire que « nous atteignons le fond sans chair aucune, amnésique, aveugle et infiniment

⁹² Philippe Quéau, *Le Virtuel*, Champ Vallon, 1993, p. 88

⁹³ Jacques Derrida, *L'ami revenant* in *Politiques de l'amitié*, Galilée, 1994, p. 94

efficace de l'univers. L'univers du calcul »⁹⁴ qui est celui-là même de la logique et du possible décrit par Kant. Or comment des structures formelles peuvent-elles soumettre la matière? On cherche peut-être à réconcilier ce qui est à ce que la raison attend, à effacer la résistance des corps, à jubiler du parfait, mais inexact, fonctionnement de la raison. Il s'agit encore là de lever les oppositions, de supprimer les différences entre la vie et la connaissance.

« Déterminer les solutions réalisables parmi la multitude innombrable des possibles. Utiliser pour cela l'expérience acquise. Envisager sous tous ses aspects l'éventualité à laquelle on s'est arrêté. Examiner sa concordance avec l'ensemble où elle doit prendre place. Prévoir son comportement dans les situations ordinaires et extraordinaires qui l'attendent. Modifier la conception si nécessaire, tester à nouveau, et ainsi de suite jusqu'à satisfaction. Si l'on nomme « concevoir » cette suite ordonnée d'opérations, alors une machine est en mesure de « concevoir » (...) la conception et la décision ont perdu leur caractère ineffable et transcendant »⁹⁵. L'ordinateur serait capable d'embraser la totalité des possibles - l'ordinaire comme l'extraordinaire, le monotone comme le surprenant, le prévisible comme l'imprévisible -, et d'acquérir par là même cette vision panoptique qui manque tant à l'homme. Mais aussi de résumer ces possibles, de les réduire, de sortir de cette profusion chaotique en choisissant et en triant. On accorde par là à la « réalité virtuelle » un rôle de type métaphysique, si comme Kant on entend par ce mot la

⁹⁴ Pierre Lévy, *La Machine Univers*, La Découverte, 1987, p.70

⁹⁵*Ibidem*, p.23

science de ce que nous possédons par la raison pure. Or, comme nous l'avons déjà souligné, cette dernière est toujours tentée par un excès : déduire l'existence, opérer le passage du concept à l'être, du pur possible au réel, fonder le monde sur une logique a priori qui est sa propre structure. Car le possible est formel - et dans ce dernier mot à l'usage étrange nous entendons la voix platonicienne - , il est ce qui prédispose la pensée à penser, il est le domaine où l'intellect règne. Il n'y a pas de possibles dans le monde, il y en a seulement dans l'esprit. Le monde n'est pas le résultat de possibles, mais bien le contraire : les possibles et la logique sont construits après-coup. Si la « machine univers » de Pierre Lévy a cette faculté de traiter le possible comme un objet concret et de tirer de lui la connaissance parfaite du monde, alors la raison outrepassé ses droits, elle fait un coup de force en oubliant que ce qu'il y a tout d'abord ce n'est pas la logique mais le phénomène. Par là même la raison oublie que l'analyse, qui confronte les catégories de mots et de choses, n'est jamais donnée, qu'il y a en elle, du reste, quelque chose d'opaque et d'anonyme.

L'immersion massive ne concerne pas seulement la pénétration sans appel dans la « réalité virtuelle », elle n'est pas seulement une image; elle est aussi un affect qui enthousiasme. Si l'absolu se signale par une jubilation intense, cette joie expansive qui se manifeste par des signes extérieurs, l'enthousiasme est un sentiment de la même forme. Car quoi de plus entraînant que d'enfin avoir sous la main cet outil de l'universel, cet instrument permettant d'effacer les limites que nous connaissions jusqu'alors? Et il vrai que l'on délègue des facultés humaines à

la machine, car on sait trop bien quelles sont les limites de l'homme, « cela fait très longtemps que les hommes rêvent de se projeter dans un cadre éloigné d'eux, c'est-à-dire de vivre la sensation d'exister simultanément là où ils sont et ailleurs »⁹⁶. On préfère peut-être se créer un autre, cet autre de l'homme qui pourrait réaliser d'une manière parfaite ce qui lui échappe à tout jamais. C'est pour cette raison que l'on prête à la « réalité virtuelle » des qualités ubiquitaires fascinantes où le double s'identifie à nous aussi bien qu'il s'en différencie. Rheingold raconte, « je voyais donc sa calvitie naissante à l'arrière du crâne. Il me ressemblait, et, intellectuellement, je savais que c'était moi. Mais au plan sensitif, je ne l'acceptais pas : moi était ici, alors que lui était là-bas »⁹⁷. C'est l'espace d'un désir entre ce que je suis et ce que je voudrais être, écart que l'on croit faire disparaître aujourd'hui en le matérialisant finalement. Prothèse de son esprit comme de son corps, l'ordinateur réalise en différé ce que l'homme veut, et comme dans cet enthousiasme, dans ce grand élan, il ne faut rien perdre, il ne faut pas une seule brèche - dans le système comme dans l'affect -, on tente de préserver toutes les joies même si l'on devient visiblement contradictoire. En ce sens, si la « réalité virtuelle » permet, comme nous l'avons déjà vu, de choisir d'une manière sûre et décidée entre tous les possibles, elle est paradoxalement « en constante métamorphose parce qu'elle reste toujours au plan de la **conception** »⁹⁸. Elle clôt

⁹⁶ Susumu Tachi, Hirohiko Arai, Taro Maeda, *Development of an Anthropomorphic Tele-existence Slave Robot*, Proceeding of the International Conference on Advanced Mechatronics, Tsukuba Science City, Mechanical Engineering Labotary, MITI, mai, 1989, p.385

⁹⁷ Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p. 278

⁹⁸ Pierre Lévy, *La Machine Univers*, La Découverte, 1987, p. 56

les possibles autant qu'elle les laisse ouverts pour toujours tel un *work in progress* absolu où seul persiste « l'intention profonde, le mouvement unique, la volonté première de l'artiste. Ce fut la pierre de touche, l'instant irremplaçable, le moment même de la conception. Le reste n'est qu'un déluge de mots, d'images »⁹⁹.

Il y a là un état paradoxal propre à l'informatique et inconnu de l'être humain. Comment en effet réaliser le choix le plus problématique de tous, parce qu'il engage la connaissance comme possibilité, et en même temps rester « au plan de la conception », c'est-à-dire d'un début et peut-être même d'une origine? Là encore nous voyons à l'œuvre, mais dans un autre régime, la complexion entre l'origine et la fin. Et finalement comme « en simulation, toutes les erreurs sont réparables, aucun essai n'a de conséquence »¹⁰⁰, alors tout est possible dans ce que nous sommes bien forcés de nommer une *sélection flottante*, c'est-à-dire une sélection qui n'engage à rien, qui est hors du temps parce qu'on pourra la modifier à tout moment. Comment expliquer ce troisième paradoxe où le possible apparaît simultanément comme une possibilité de choisir, une impossibilité de trier et une origine qui perdure tant et si bien qu'elle ne cesse d'avoir lieu? C'est que dans le domaine de l'enthousiasme on use moins souvent de sa réflexion que d'une certaine passivité envers l'histoire intellectuelle qu'on nommera en ce cas d'espèce, destin. En d'autres termes en utilisant la notion de « possible » les théoriciens du virtuel en font retentir les polyphonies. Indécidable comme possibilité aussi bien

⁹⁹ Philippe Quéau, *Le Virtuel*, Champ Vallon, 1994, p. 201

¹⁰⁰ Pierre Lévy, *La Machine Univers*, La Découverte, 1987, p. 57

que logique formelle qui permet de choisir et d'assurer une bonne direction intellectuelle, comme l'exprime une certaine tradition philosophique, le possible est mal compris car on le prend en vrac, on en prend des sens divers, contradictoires; et finalement par ce terme quelque chose que nous avons du mal à entendre nous est destiné. C'est cela même l'enthousiasme, un affect qui réjouit l'intellect et qui par ses contradictions mêmes peut révéler une logique de première importance. La polysémie amphibologique de la notion de possible n'est pas à proprement parler à mettre au compte d'un manque de rigueur, où l'on n'aurait pas su définir simplement une notion. Elle indique en retour la complexité culturelle du possible, ses circonvolutions, ses lignes et ses brisures. Si on s'enthousiasme parce qu' « il n'y a qu'une seule classe de faits : les faits observables, descriptibles, communicables (...) En un mot, n'est un événement que ce dont on peut donner une définition opérationnelle. L'indescriptible n'arrive jamais »¹⁰¹, on se réjouit aussi parce que tout reste ouvert avec le possible compris dans l'ordre de la conception. La polysémie du possible n'est pas intéressante en tant que contradiction facilement réductible, elle est passionnante comme logique qui dépasse la contradiction pour en écouter la nécessité, comme logique qui dépasse un certain type de logique sans même le savoir. Mais le décryptage de l'enthousiasme n'est pas aisé parce que ses sentences tentent de recouvrir ce sur quoi elles jouent pourtant. Et peut-être que par elles « l'indescriptible » arrive, voilé, défiguré mais toujours présent.

¹⁰¹ Pierre Lévy, *La Machine Univers*, La Découverte, 1987, pp.119-120

Alors que faire, face à cet enthousiasme? De quelle manière réagir quand on sait que le refuser ce serait aussi le reconduire dans une logique dialectique? Comment peut-on en comprendre la nécessité? On a beau expliquer que « par la virtuosité de leurs mutations et déformations, l'image et le son numérique donnent à lire le fantasme d'un réel en fusion permanente, le rêve d'une transformation des êtres et des choses exactement contrôlés, le fait incessant du calcul »¹⁰², on aura encore du mal à lire la nécessité de ce rêve. Car la présence de ce dernier est commanditée. Il n'arrive pas comme ça par un coup du hasard. Il parvient jusqu'à nous afin d'exprimer quelque chose, si nous savons tout du moins écouter. Indiquer ce fantasme comme fantasme et croire que par là on a lancé une critique valable est une démarche erronée. D'autant plus fausse que le théoricien qui l'exprime, écrit dans le même texte ce fantasme positivement, il en joue, il en jouit. Lui aussi s'enthousiasme de cette « fusion permanente », de cet absolu et de ces oxymores. Est-ce là une contradiction? Ne s'agit-il pas plutôt du lieu où nous devons justement rechercher la nécessité du « phénomène R.V. »?

¹⁰² *Ibidem*, p.59

3. LA NAVIGATION PRÉVENTIVE

« C'est en voyage, en déplacement, en route, en *partance*, que je suis le plus heureux, mais je suis le plus malheureux des "arrivants". Naturellement, il s'agit là, depuis longtemps, d'un état maladif. Il y a encore une autre manie obsessionnelle (...) La maladie dite des dénombrements (...) qui consiste à ne pas poser le pied sur des pavés ou des dalles par hasard, comme les autres, mais selon un système déterminé avec la plus grande précision, par exemple, en enjamber deux entiers, puis poser le pied sur le troisième seulement, et là encore, pas n'importe comment, en posant le pied plus ou moins sans système au milieu d'une dalle, mais, à un cheveu près, juste à son bord antérieur ou à son bord postérieur, selon le cas. »¹⁰³

¹⁰³ Thomas Bernhard, *Le neveu de Wittgenstein*, Folio, 1989, pp. 118-119. C'est nous qui soulignons.

Nous avons jusqu'à présent analysé les caractéristiques pour ainsi dire positives du « phénomène R.V. », c'est-à-dire ce qui enthousiasmait les théoriciens et les médias. Mais en traversant les thèmes de l'histoire, de l'absolu et du possible; nous nous sommes aperçus que la « réalité virtuelle » offrait d'autres aspects beaucoup moins rassurants. La spécificité de cette découverte est qu'elle a été faite au sein même de l'enthousiasme. C'est dire si il ne s'agit pas d'aspects distincts - malgré ce que pourrait laisser supposer le découpage quelque peu artificiel auquel nous avons procédé - mais plutôt d'une tête de Janus où les éléments positifs et négatifs sont inextricablement liés et ouvrent la possibilité d'un double regard. Si certains rêvent, répétons-le, qu'« une idée, par essence, n'est pas en mouvement. Elle ne subit aucune passion, ni aucune pression »¹⁰⁴, ces mêmes théoriciens percutent un mur de résistances et leurs idées sont affectées par de nombreuses passions et pressions. Ils ne parviennent pas à déployer radicalement l'absolu, peut-être parce que cela n'est tout simplement pas possible. Ils doivent faire entrer dans leur jeu des « à peu près illimités », des prétérations¹⁰⁵ et autres oxymores qui nous apparaissent comme l'une des matrices insistantes non seulement des discours, mais aussi de leur récit; dans le domaine affectif **ils jubilent autant qu'ils s'effrayent.**

Sur ce point encore, les théoriciens et les médias ont fondamentalement la

¹⁰⁴ Philippe Quéau, *Le Virtuel*, Champ Vallon, 1993, p. 205

¹⁰⁵ « La prétération, autrement dite prétermission, consiste à feindre de ne pas vouloir dire ce que néanmoins on dit très clairement, et souvent même avec force » (Fontanier, *Les Figures du*

même position. Si les seconds expliquent que « jusqu'à plus ample informé, ce monde virtuel-là s'appelle tout bonnement un monde totalitaire »¹⁰⁶ et nous préviennent ainsi d'un extrême danger, les autres indiquent à leur tour que « les ordinateurs sont riches en promesses et en dangers. Ils peuvent inaugurer une sombre ère de passivité et de centralisation croissante, et la décadence d'une société de masse anonyme; *ou* ils peuvent susciter une grande floraison de choix et d'expressions individuels, et d'accès à l'information. »¹⁰⁷. Cette symétrie doit, une nouvelle fois, nous indiquer qu'une nécessité se cache derrière les différentes propositions que nous analysons. Un remarquable effet de bascule s'effectue entre la jubilation et la crainte, la « réalité virtuelle » offrirait à l'humanité entière *la* solution ou *la* menace, *l'*ami ou *l'*ennemi. Les choses se passent dans ce « ou », dans cet effet d'alternative et de bascule, où les deux affects opposés sont de toute manière absolus : soit l'un, soit l'autre mais absolument, telle est la stylistique adoptée. À l'immersion massive, au repli fœtal calfeutré, au désir de pénétrer tête baissée et visio-casque branché dans la « réalité virtuelle » répond, dans le temps d'un écho, l'injonction qu'on ne saurait le faire qu' « à condition de réserver [un] billet pour un aller-retour en réalité virtuelle »¹⁰⁸. Après le temps de l'immersion et seulement après lui, vient le temps de la **navigation préventive**, soumise à des conditions et à des choix responsables. Ainsi, selon Jenkins du *M.I.T.*, « la réalité virtuelle sera le « trip » des années 90. Un espace hallucinogène que l'on peut

Discours, p. 143).

¹⁰⁶ *Les maîtres du temps réel* in *Le Monde*, 30 janvier 1992, p. 23

¹⁰⁷ Stephen Wilson, *Interactive Art and Cultural Change in Leonardo*, vol. 23

parcourir, et que le corps ressentira de la manière la plus intense possible, sans le risque physique de la drogue. Une drogue sans produit chimique. Mais le public a son rôle à jouer dans cette affaire : il lui incombe d'être *plus que jamais* sceptique et vigilant »¹⁰⁹ . Nous devons réagir à la nouveauté de cette technologie, en produisant une toute nouvelle forme de méfiance et de doute. La nouveauté immersive exige une novation dans les techniques de navigation. Quelles sont donc ces techniques de prévention et de navigation? S'agit-il par là de désactiver, ou même de contrecarrer, l'événement de la « réalité virtuelle »?

Les discours médiatiques tentent de faire admettre par le public l'inéluctabilité et le caractère massif de la « réalité virtuelle » en exhibant la manière dont notre société y est déjà, sans même le savoir, immergée. Le temps à-venir est une évidence oubliée, oblitérée qui témoigne d'un futur dont on ne saurait se défaire. « La R.V. ne peut [donc] plus être arrêtée »¹¹⁰ , elle ne répond plus aux injonctions humaines, elle est en ce sens inhumaine, son processus est autonome, c'est-à-dire absolu. Dans un second temps, après s'être fait une raison de tout cela, les discours se chargent de mettre en place un autre type de temporalité qui a les mêmes structures mais inversées : **le futur** est alors soumis aux exigences du présent, le développement est assujetti à la volonté et « nous devons en être pleinement conscients si nous voulons comprendre et choisir notre

¹⁰⁸ *Le nouvel économiste* n°902, 9 juillet 1993

¹⁰⁹ *L'avenir de la communication et de la création culturelle : les artifices de l'intelligence artificielle* in *Le Monde*, 30 janvier 1992, p. 24. C'est nous qui soulignons.

avenir en tant qu'il résultera de ce que nous aurons créé »¹¹¹, bref les injonctions ne viennent plus du temps propre de la « réalité virtuelle » pour aller vers l'être humain, mais bien le contraire puisque cette technologie représente « une occasion unique dans l'histoire (...) Les dix ou vingt ans qui nous séparent du plein impact sur nos vies de la réalité virtuelle nous laissent une chance de faire preuve de prévoyance, seule ressource efficace de maîtrise d'une technologie en pleine croissance »¹¹². C'est pour cette raison qu'il ne s'agit plus de *s'immerger*, c'est-à-dire de se laisser aller, de plonger son corps dans le liquide de l'avenir et de remarquer que la planète du présent commence à être obscurcie par l'interposition du futur. Il faut maintenant réagir à l'impact et **naviguer** d'une manière assurée, rétablir l'équilibre entre la raison et les données de l'expérience car « rien n'est joué d'avance »¹¹³. Car la mer ouverte et reconnue devient un horizon à explorer non seulement grâce au pilotage qui consiste à utiliser une boussole, mais aussi par la manœuvre qui a trait à la disposition des voiles, du gouvernail et du vaisseau par rapport à la route que l'on veut faire et aux avantages que l'on peut tirer du vent. Et ce n'est qu'en ayant admiré le ciel que nous pourrons prendre conscience de **l'immersion astronomique** du présent dans l'astre du futur et par là même diriger notre vaisseau en créant des repères¹¹⁴. « Que ceux qui naviguent sur la mer racontent les périls que l'on y court, et en les écoutant nous serons ravis

¹¹⁰ Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p.10

¹¹¹ Myron Krueger, *Responsive Environments*, 1977

¹¹² Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p. 41

¹¹³ Pierre Lévy, *Les Technologies de l'intelligence*, La Découverte, 1990, p. 10

¹¹⁴ Articles « Immersion » et « Navigation », *Littré*, Cap, 1971

d'admiration »¹¹⁵. Naviguer c'est ouvrir des horizons dont les dangers seront vite domestiqués car « c'est de la maîtrise des nouvelles technologies par des individus créateurs que dépendent, d'une part la qualité de notre environnement, et d'autre part, la façon dont ces technologies bénéficient à l'humanité dans son ensemble. »¹¹⁶

Dans ce double mouvement d'expropriation inhumaine et d'appropriation humaine de la «réalité virtuelle», les catégories kantienne trouvent à nouveau un sens possible. En effet l'immersion qui correspond à la mer est comme l'image de la tendance rationnelle à clôturer le système et à le réaliser sur terre. Les métaphores de la découverte maritime sont largement utilisées dans de nombreux articles qui nous expliquent qu' « à chaque époque ses grands découvreurs. On se souvient d'un Magellan bravant en 1520 les flots tumultueux reliant l'Atlantique au Pacifique; de Hudson, parti dans la foulée à la découverte d'un passage maritime vers les Indes et la Chine par les mers arctiques; ou encore du trio spatial Aldrin, Collins, Armstrong qui, il y a 26 ans déjà, nous offraient un spectacle « alunissant » via le petit écran. Revenus sur terre, les Hommes n'ont plus besoin de s'envoyer en l'air pour avoir le sentiment d'être des découvreurs. Les grands explorateurs de l'ère cyber naviguent sur des océans numériques. Pour vivre des sensations encore plus fortes, ils s'immergent dans des univers de réalité virtuelle »¹¹⁷. La

¹¹⁵ *Bible*, Ecclésiaste, XLIII, 26

¹¹⁶ Franck Popper, *L'art à l'âge électronique*, Hazan, 1993, p. 161.

¹¹⁷ Jérôme Tournier, *Virtuel, vertus & vertiges* in *CD Media* n°9, avril 1995, p. 12

navigation quant à elle est la prise de conscience critique par la raison d'avoir outrepassé ses droits et d'avoir tant et si bien réalisé son travail que celui-ci devient impraticable - la clôture est aussi une dissolution et une disparition -. Les données sensibles parce qu'elles ont été exclues ne peuvent plus être ce sol de réflexion dont la raison a pourtant besoin. Ce qui est étonnant est l'inclusion de la perspective critique dans l'usage dialectique de la raison. Il s'agit peut-être là d'une conséquence du statut phénoménal de la technologie dont nous avons déjà parlé.

La « réalité virtuelle » ainsi comprise n'est possible qu'« à condition de réserver votre billet pour un aller-retour en R.V. »¹¹⁸. L'aller-retour garantit une sécurité entre l'immersion et la navigation, car cette dernière ne consiste pas seulement à piloter, conduire ou voyager dans la « réalité virtuelle », c'est-à-dire à créer des repères, des routes et autoroutes où nous ne pourrions plus nous perdre; son objectif finalement est d'accoster, de se dégager et de sortir de la « réalité virtuelle ». Si il faut partir, il faut aussi revenir et si le départ était une obligation à laquelle on devait bien se soumettre, le retour devient une décision volontaire que l'on peut agencer, anticiper et penser. Ou encore, *le seul moyen de revenir est peut-être de partir*. Nous nommerons **aller-retour fonctionnel** cette attitude qui conjugue l'immersion et la navigation. Dans les textes, le sentiment d'immersion fait souvent référence au visio-casque, puisque celui-ci permettrait une vision totale et environnementale, immersive parce que passive. D'ailleurs la brochure publicitaire du *Cyber Event Group*, définit la « réalité virtuelle » immersive comme

« tout système de R.V. utilisant un H.M.D. », c'est-à-dire un casque de visualisation. Le sentiment réactif de navigation est quant à lui accordé par le *data glove* qui manie, repère, institue des lieux dans l'espace, active, clique, etc. Quels sont les risques de la « réalité virtuelle » qui expliquent son refus? Quels sont ces périls qui méritent d'être expérimentés par l'immersion visuelle autant que d'être refusés par la navigation manuelle? Qu'y a-t-il en eux d'attirant et de simultanément repoussant qui font de « la réalité virtuelle un véhicule de vie ou de mort »¹¹⁹?

Ces menaces sont celles qui ont été habituellement attribuées à la technique, elles sont pour le moins nombreuses. Nous n'en ferons pas ici le décompte. Bernard Stiegler dans son ouvrage *La Technique et le Temps* a montré dans quelle mesure la pensée occidentale a pu s'ouvrir à partir et au travers du refoulement de la technique. Il s'agit pour nous de voir combien les deux notions fondamentales dont nous avons parlé, l'histoire et l'absolu, sont finalement des figures réversibles. Si, au niveau historique, la « réalité virtuelle » apparaît comme l'instrument d'une émancipation radicale; elle appartient simultanément à l'irréversible, à cette temporalité qui nous prend de vitesse et qui nous dépasse, étant donné que « les technologies évoluent ces temps-ci plus rapidement qu'elles ne l'ont jamais fait »¹²⁰. Cette conjonction permet d'énoncer que « la réalité s'apprête à disparaître derrière l'écran (...) la réalité virtuelle ne peut plus être

¹¹⁸ *Le Nouvel Économiste* n°902, 9 juillet 1993.

¹¹⁹ Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p. 285

¹²⁰ *Ibidem*, p.40

arrêtée, même si nous décidons tout bien considéré, que ce serait la meilleure chose à faire. Mais nous pourrions peut-être la maîtriser si nous entamons cette réflexion dès aujourd'hui »¹²¹. Ainsi le temps de l'irréversible est aussi un temps convoqué par une puissance venant du passé et qui, paradoxalement, permet d'en prédire les conséquences et d'en assurer un meilleur contrôle et une meilleure prévention.

Dans le domaine de l'absolu qui fait frémir à nos oreilles une intense jubilation en nous immergeant dans l'infini, nous qui ne connaissons que du fini, la « réalité virtuelle » est aussi comprise comme un *drame*. Car l'absolu, ici comme souvent dans la tradition classique, est une dramaturgie et une mise en scène qui tend à concrétiser ce qui est hors de l'expérience sensible. Le drame est une suite d'événements où il se passe quelque chose, où il y a nécessairement de l'action avec un avant et un après et qui met en interaction plusieurs personnages autour d'une action principale qui doit mener à la disparition des protagonistes. Le « phénomène R.V. » nous narre d'une certaine manière la même histoire que celle de la *Tétralogie* de Wagner où les dieux anciens meurent et laissent la place à de nouveaux dieux. Il n'y a rien de plus dramatique, un dieu étant la forme de vie la plus haute en chaque époque. Le drame c'est une époque qui meurt, une autre qui naît mais qui reste encore invisible au moment où les temps se chevauchent. Le drame de l'absolu se développe en général selon trois axes. Le destin, historique ou personnel, où l'on se sent appelé par une mission impossible avec peu de

¹²¹ *Ibidem*, p.10

moyens pour y parvenir dans un temps qui est, de surcroît, limité. Destin qui est aussi bien marqué par l'appel, l'élection, le temps qui manque, que par l'irréversible. La douleur qui est comme un froissement, le conflit en soi d'un hétérogène qui vient tenailler l'existence et qui ne devrait pas être là. Et enfin la solitude, avec sa déraison, qui est un risque très couramment dénoncé dans les théories sociales du « virtuel ». Nous verrons que le destin, la douleur et la solitude reviennent fréquemment dans le *corpus* auquel nous avons affaire.

3.1. LES INSTRUMENTS DE NAVIGATION

Le premier danger signalé par les théoriciens et les médias, concerne l'espace virtuel car « 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 »¹²². Avec la « réalité virtuelle », il ne s'agit pas seulement de réagir ou de s'immerger, mais aussi et surtout de naviguer et d'agir, comme le veut le sens vulgaire de l'interactivité car nous pourrions « maîtriser [la réalité virtuelle] si nous entamons cette réflexion dès aujourd'hui »¹²³. Le « phénomène R.V. » utilise ainsi toutes les métaphores disponibles de la direction et revêtir un *Data Glove* ou un *Data Suit* s'apparente bien souvent à un **voyage** décidé à l'avance. Les théoriciens du virtuel, tels de nouveaux explorateurs revêtent de chevaleresques panoplies et nous content leurs excursions extraordinaires : « Pointez votre index dans la direction où vous voulez voler. » La voix de Fisher me parvint quelque part là-bas dans la réalité physique. Je fis ce qu'il me demandait. Mon point de vue commença à prendre de la hauteur. Je me mis à voler. Sans que mes pieds aient bougé du sol, mon point de vue et ma main simulée eurent soudain le pouvoir de voyager à travers une version imagée de l'espace. Il suffisait que je pointe mon doigt vers le haut pour partir en trombe dans l'espace d'où je pouvais observer de loin la navette spatiale, puis que je pointe le doigt vers le sol pour me rapprocher de la

¹²² Philippe Quéau, *Le Virtuel*, Champ Vallon, 1993, p. 36

¹²³ Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p. 10

plate-forme d'embarquement. Je pouvais accélérer ma vitesse en éloignant la main de mon corps, ou bien ralentir en la rapprochant de moi. Je pouvais faire le geste d'attraper quelque chose avec ma vraie main, et c'est ma main simulée qui attrapait des objets simulés dans l'espace virtuel, changeait leur position ou leur orientation et les jetait au loin. Au cours de l'exploration de cet étrange nouvel espace synthétique que peu de gens avaient encore eu l'occasion de visiter, je me tins debout, m'accroupis, marchai, pris des postures bizarres, tournai mon regard vers les coins et les recoins de la pièce, mis la tête en bas puis la levai au ciel, montrai du doigt des objets invisibles aux autres. Je suis sûr que j'ai dû offrir un spectacle amusant à ceux qui étaient dans la pièce. Mais cela n'avait aucune espèce d'importance pour moi à ce moment-là. J'étais dans une autre réalité »¹²⁴ . Ces traversées virtuelles nous affectent d'un sentiment de surpuissance où nous pourrions nous déplacer à toute allure, débarrassés des lois de l'apesanteur et de notre corps. Selon Paul Virilio il s'agit d'« un espace-vitesse qui supprime momentanément l'espace-temps de nos activités ordinaires »¹²⁵ . On pointe par là une menace, celle de la vitesse qui ne serait qu'une autre forme d'inertie et ce danger semble effrayant, énorme. Il ne touche pas des domaines particuliers, il affecte notre intégrité et le sens le plus banal que nous avons d'être au monde. Le « phénomène R.V. » acquiert ainsi une force plus grande encore qui entraîne notre crainte autant que notre fascination.

¹²⁴ *Ibidem*, p. 140

¹²⁵ Paul Virilio, *L'inertie polaire*, Christian Bourgois, 1990, p. 16

Si de nouveaux Icares apparaissent ou réapparaissent aujourd'hui, il ne faut pas y voir seulement un logique positive de l'absolu et de l'émancipation. L'effet de libération indique non seulement que notre condition présente serait aliénante, mais aussi que des risques et que de terribles dangers s'ouvriraient avec la « réalité virtuelle ». Répétons-le, à l'immersion répond la navigation, car comme l'écrit Howard Rheingold, « le concept d'immersion - c'est-à-dire l'utilisation de la stéréoscopie, de la poursuite du regard et d'autres techniques pour donner l'illusion qu'on est à l'intérieur d'un paysage de synthèse - est l'un des deux fondements de la réalité virtuelle. Le deuxième est le concept de navigation, c'est-à-dire donner à l'utilisateur la possibilité de se mouvoir autour et à l'intérieur des objets modélisés, que ce soit une molécule ou une ville entière »¹²⁶. L'immersion apparaissait comme un développement technologique donné, la navigation quant à elle est une tâche à remplir et une volonté à mettre en œuvre, bref elle ne dépend que de notre liberté. Ici comme ailleurs un effet de bascule se met en œuvre où l'on ne saurait considérer quelque chose sans faire, immédiatement, référence à son double, à son ennemi, à ce qui la terrorise et à ce qu'elle tente de chasser. De sorte que si la navigation répond au projet de « donner à l'utilisateur la possibilité de se mouvoir » dans un espace virtuel, c'est qu'un négatif photographique de cette possibilité existe : l'incapacité de se déplacer dans la « réalité virtuelle », pire encore l'affirmation de Saint-John Perse dans *Amers* selon laquelle « l'inhabitable est notre site ».

¹²⁶ Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p. 116

Cette incapacité concerne l'inertie et son ombre, la **perdition**. En effet si cette technologie est une puissance d'agir, de choisir et de trier les possibles, elle est avant tout une ouverture terrifiante de ces possibles. Par elle, nous nous donnons à imaginer l'immensité dans une monstruosité débordant notre capacité de réception et d'acceptation puisqu' « on ne peut plus croire ce que l'on voit »¹²⁷ . Telle une mer imprévisible, la « réalité virtuelle » ouvre des horizons à parcourir où l'on risque bien de se perdre à tout jamais. Comme nous l'avons déjà vu, la métaphore maritime est particulièrement fréquente dans les théories du virtuel et elle revêt dans la tradition occidentale une place singulière, dès les Grecs la partie non navigable de la mer Egée se trouve être au fondement de notre mot « simple » et « le regard d'Occident a été aussi celui du navigateur antique s'évadant de la surface non réfringente et directionnelle de la géométrie, vers la mer libre, à la recherche de surfaces optiques inconnues, dioptré 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 »¹²⁸ . Nous apercevons là encore la duplicité essentielle du « phénomène R.V. » et de ces « océans de données »¹²⁹ , toujours tentés par le chaos, qui se doit d'être maîtrisée et étouffée grâce à de multiples instruments de navigation. Si nous ne procédions pas d'une telle prévention, nous risquerions de

¹²⁷ *Le Point*, 12 octobre 1994

¹²⁸ Paul Virilio, *La Machine de Vision*, Galilée, 1988, p. 44

¹²⁹ Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p. 98

somber dans des « illusions dangereuses »¹³⁰. Il s'agit de mettre en avant « 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... (...) 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. »¹³¹

La question de la navigation est non seulement présente dans les discours, mais aussi **dans certaines œuvres**. Là encore est exprimée une crainte en même temps qu'une jubilation à l'égard de ce que pourrait être ou ne pas être un espace virtuel. Ce dernier est complexe car il pose, à sa manière, la complexion entre le sujet, qui s'oriente, qui se perd, et l'objet, l'espace. Il impose cette complexion dans sa solidarité : dans l'orientation, qui du voyageur ou du paysage peut être éliminé? Quel plus beau cas de confrontation entre l'homme et son milieu? L'espace c'est un peu comme la technique, les problèmes posés par lui sont ceux d'une collision qui nous engage et à laquelle on ne saurait se soustraire.

¹³⁰ *Télérama* n°2269, 20 octobre 1993.

¹³¹ Philippe Quéau, *Le Virtuel*, Champ Vallon, 1994, p. 44. Remarquons la récurrence et le charme illusoire du thème de l'accroissement des capacités sans perte aucune d'énergie.

Avec *Legible City*, Jeffrey Shaw interroge les instruments de navigation et d'orientation : l'acteur utilise un vélo de salon pour se mouvoir, le guidon indique le déplacement et la rotation des pédales modifie la vitesse du parcours dans cette « ville lisible ». La lisibilité doit ici s'entendre en plusieurs sens. Tout d'abord la ville est constituée de phrases, de mots, de citations parfois cohérentes, parfois incohérentes à partir desquels notre parcours s'organise - et les organise -, offrant par là même un autre mode de lecture que celui que nous connaissions jusqu'alors. De plus la ville est synthétisée à partir d'une ville réelle qu'elle rend visible et lisible. Enfin on peut repérer la lisibilité de l'orientation, de la carte électronique sur un petit écran L.C.D. posé près du guidon où nous pouvons apercevoir notre position exacte dans cette ville à parcourir. Le milieu urbain est là encore lisible, avant même de le parcourir nous pouvons le découvrir, savoir où nous allons et en quel point nous désirons nous diriger. Il s'agit de faciliter le travail de l'opérateur. La lisibilité se définit ici comme un procédé d'anticipation qui prévient le risque d'une fracture entre la signification et nos sens corporels. Cette *Legible City* n'est pas lisible tel un livre - parcours infini et récursif -, sa lisibilité est garantie avant toute chose : écrire le lieu c'est le décrire parfaitement car l'espace urbain instauré par l'artiste s'offre à l'utilisateur dans un espace virtuel. Par là même est évité le voyage sans but, l'immersion aveugle car la navigation visuelle s'aide d'outils synthétiques comme pour combler le manque de notre propre appareil d'orientation.

La ville est ainsi associée à une cartographie exacte et exhaustive. Cette association est récurrente dans de nombreuses œuvres qui utilisent les technologies de synthèse. Pour sa part, *Mullican City*, de Matt Mullican, propose la traversée d'une ville imaginaire qui vue d'en haut ressemble à un terrain de baseball. Elle est constituée de quartiers (zones) délimités géographiquement. La zone rouge, dénommée « la Subjective » (pur esprit), la noire et blanche, dite « Quartier des Signes » dans laquelle le langage n'existe qu'au stade de signes et de symboles, la jaune, « le Monde cadré » qui est un microcosme de la représentation du monde entier, la bleue, « le Monde non cadré » qui est plus proche du monde dans lequel nous vivons, et la verte, dénommée « l'Élément » qui est naturaliste et matérialiste. Quand un promeneur parcourt une zone, la ville entière prend la couleur de cette zone afin de supprimer la tentation géographique au profit de la condition sociale des éléments de cette cité. S'il n'y a pas ici de lettres, Matt Mullican estime pourtant que « la situation technologique provoque une séparation nette entre l'image, le symbole et le matériel. Cela donne un environnement purement symbolique, sans forme physique »¹³². La ville n'est plus constituée de lettres mais de symboles, ce qui assure encore la pérennité du principe de lisibilité que nous avons décrit plus haut. La séparation nette entre l'image, le symbole et le matériel détourne et oblitère la possibilité de l'émergence du sens et de son caractère indéfinissable. Dans *Mullican City* on ne peut pas se perdre, on parcourt des signes, on s'oriente parce qu'on dispose des outils pour

cela. On repère plus qu'on ne découvre la ville.

La question pourrait être: pourquoi la ville? Quel rapport entretient-elle avec le « phénomène R.V. »? Il s'agit là d'un problème complexe qui mériterait une étude approfondie, mais ne peut-on pas penser que la ville est analogue à un monde virtuel, et ceci en un double sens? C'est en effet un milieu artificiel, construit par l'homme et par son intention volontaire. L'environnement naturel s'efface au profit d'un monde muni de repères et de positions. Et en même temps la ville devient à son tour un milieu naturel avec ses crevasses et ses monts, ses irrégularités et ses voies, ses plateaux et ses ravins, ses docilités et ses hostilités. L'architecture ne saurait être réduite au plan fonctionnaliste de la ville habitable. En effet, elle a aussi produit d'autres projets, des projets idéalistes dont l'objectif n'était pas la réalisation proprement dite mais l'ouverture d'un espace symbolique et imaginaire. Ledoux, Boullée, Lequeu sont autant de noms accordés à cette tradition qui construit en mots, en images et en plans ce que le monde physique ne peut supporter. Imaginer une architecture qui ne correspond pas à notre faculté de construire c'est aussi penser que le « phénomène R.V. » est à même de devenir un laboratoire pour de nouvelles et incroyables formes architecturales. Mais c'est encore affirmer qu'il est à même de modifier les méthodes mêmes de la conception architecturale, comme c'est aujourd'hui déjà le cas avec la C.A.D. (*computer-aided design*) et le D.C. (*design computing*) qui permettent le développement de nouvelles descriptions et qui transforment ainsi les savoirs

¹³² *Pixel* n° 10, 1991, p. 28

mêmes de l'architecture. Mais la « ville R.V. » n'est pas seulement avant la ville dite réelle, elle peut devenir indépendante et être à même de proposer une habitation à part entière. C'est ainsi que l'information elle-même devient architectonique. On peut rêver à la manière de Marcos Novak¹³³ d'une architecture liquide où chaque lieu se fondrait dans un autre et où ainsi il n'y aurait plus de porte, plus de fenêtre, mais la fluidité d'un monde qui se fond dans ses différentes dimensions, un milieu qui enroberait tous les autres suivant des trajectoires interactives et / ou imprévisibles. Toutefois, la ville reste dans les discours courants un environnement rassurant parce que construit et voulu. La question du milieu, de se trouver un milieu bien à soi, c'est peut-être ici la question d'une position qui se précède et qui se prévient toujours, qui est là, dans sa garantie, avant même d'être présente. Le plan de la ville est en puissance, sa carte existe avant que nous ayons parcouru l'espace concret qui la constitue : panneau d'indication, signalétique et interdiction. On évite ainsi la perte par des instruments toujours antérieurs à leur utilisation. Stratégie de garantie qui permet de rassurer l'utilisateur, villes écrites et lisibles où nul dérangement ne pourra survenir, où rien ne pourra arriver si ce n'est le parcours exact de notre propre défilement¹³⁴. La carte c'est un territoire soustrait à la déterritorialisation, parce qu'avec la « réalité virtuelle » il devient enfin possible de réaliser cette cartographie à l'échelle 1:1 dont

¹³³ *Cyberspace First Steps*, M.I.T., 1991

¹³⁴ Jean Bonnefoy, le traducteur attitré des romans Cyberpunk, a étudié la question de la ville cybernétique dans *Les Murs ont des Neurones* in *Univers Interactif* n° 2, avril mai 1995.

rêvait Borges¹³⁵, cette carte qui recouvrait le territoire parce qu'elle l'éliminait et le remplaçait purement et simplement. Naviguer correspond en ce point à maîtriser l'espace en le transformant en carte.

Comme l'écrit Scott Fisher : « la technologie a progressivement évolué vers un niveau de coût abaissé pour les environnements de « simulation personnelle » dans lesquels l'observateur peut également commander son point de vue ou ses mouvements, ce qui équivaut à une possibilité importante qui manquait au prototype de Sensorama. *La Carte animée d'Aspen* est un des premiers exemples de ces nouveaux environnements. Les vues de la ville d'Aspen, dans le Colorado, ont été prises avec un système de caméra montée sur le toit d'une voiture et orientée légèrement vers le bas, système qui a servi à filmer toutes les rues. Des prises de vues ont également été effectuées du haut de grues, d'hélicoptères et d'avions, et d'autres à l'intérieur des bâtiments de la ville. La « Carte animée » permet à l'opérateur de s'asseoir face à un écran à sensibilité tactile et de parcourir la ville d'Aspen à son propre rythme, en prenant l'itinéraire de son choix, et ceci par simple effleurement de l'écran, « il indiquait de cette manière où il souhaitait tourner et dans quels immeubles il voulait pénétrer »¹³⁶. Le V.C.A.S.S. (Simulateur de systèmes aériens couplés visuellement) et toutes les « réalités amplifiées » ne sont pas exactement des superpositions mais des impositions, où les images s'incrudent sur le monde et le changent de statut. Lui aussi devient lisible : une montagne devient un repère géométrique, un avion ennemi est une

¹³⁵ Jean-Pierre Mourey, *Borges vérité et univers fictionnels*, Mardaga, 1988, pp. 143-169

¹³⁶ Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p. 102

cible à abattre, un pont est une voie de communication qu'il faut couper. Si « le point de vue est un assemblage d'objets sur lesquels la vue se dirige et s'arrête dans un certain éloignement »¹³⁷, s'agit-il encore de cela ici? N'est-ce pas une domestication pure et simple de l'espace qui efface la distance au profit d'un éloignement toujours réductible?

L'idée courante selon laquelle la « réalité virtuelle » est « promesse et menace à la fois »¹³⁸ se trouve soulignée par l'écart entre la résolution de l'espace qu'est, par exemple, *Legible City* et la menace spatiale que constitue *Der Wald*. On peut penser que ces deux œuvres sont opposées, mais elles interrogent en fait de deux façons différentes un problème identique, d'ailleurs le même artiste a participé aux deux laissant ouvert la possibilité d'une libre discussion.

Dans *Der Wald*, l'utilisateur monte sur une plate-forme hydraulique de simulateur de vol. Une fois assis sur le siège il peut manœuvrer à sa guise la *Space Mouse* qui mobilise la plate-forme. Face à lui, un écran où il peut apercevoir une forêt et s'y déplacer. Si au premier abord il tente de s'y repérer et de se diriger vers quelque endroit reconnaissable, il a bien vite fait de voir que non seulement cette forêt n'a aucune limite et se répète à l'infini, mais encore que les notions de bas et de haut n'ont plus aucune valeur puisque les arbres n'ont pas de racine et sont constitués de branches aussi bien en haut qu'en bas. « L'idée selon laquelle

¹³⁷ Correspondance de Nicéphore à Niepce

¹³⁸ Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p.9

l'environnement doit « se mettre à disposition » d'une exploration pour que les hommes puissent lui donner un sens »¹³⁹ se trouve dissoute ou tout du moins elle devient hautement problématique. En effet, il ne s'agit plus ici de faire correspondre l'idée d'un espace avec cet espace et de réduire la distance entre la représentation et ce qui est représenté à l'aide d'instruments de navigation. Il ne s'agit plus d' « inciter le moteur de réalité à sculpter l'image que les utilisateurs ont à l'esprit »¹⁴⁰. La navigation n'est plus garantie d'avance, elle s'avance dans l'inconnu et à travers le sans but. La découverte de l'espace n'est plus, quant à elle, une domestication et une appropriation mais bien une errance sans finalité. Car l'utilisateur jouit moins de ce qu'il découvre que du libre déplacement qui a cours. *Der Wald* prend à contre-pied les stratégies de garantie et interroge l'infinitude de l'espace virtuel, sa replicabilité inchoative, sans point d'entrée et sans point de sortie.

Hölderlin écrivait que « ce qui nous est propre, il faut l'apprendre, comme ce qui est étranger »¹⁴¹, c'est-à-dire que c'est le familier qui est en soi le plus lointain. Le haut, le bas, la droite, la gauche, l'apparence et le profond qui semblent

¹³⁹ *Ibidem*, p. 145. La mise à disposition est un concept heideggerien dont la présente appropriation est problématique parce qu'elle va dans le sens d'une mésinterprétation. La mise à disposition indique l'attitude humaine qui consiste à s'approprier l'environnement naturel dans l'unique but de l'utiliser. Ainsi les choses naturelles ne sont pas appréhendées pour ce qu'ils sont, mais seulement en vertu de ce qu'il est possible d'en tirer. Par exemple le charbon devient un minerai énergétique, il n'a aucun intérêt en tant que charbon. Identifier cela à une réorientation perceptive de l'environnement est pour le moins symptomatique.

¹⁴⁰ Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p. 247

constituer notre espace familier, la place que parvenait à obtenir le sujet par rapport à l'espace-objet ainsi que sa situation repérée se trouvent interrogés. Si « la flèche rouge qui servait de clignotant aux premières automobiles est un ustensile dont dispose le chauffeur pour signaler aux autres automobilistes et aux piétons la direction qu'il s'apprête à prendre »¹⁴², dans cette forêt ces indicateurs sont absents. Dans l'errance il n'y a pas seulement le voyage indéfini, il y a aussi le parcours en vain, sans finalité, sans but autre que le voyage lui-même et les notions de départ, d'arrivée se trouvent elles aussi retirées de notre quotidienneté. Ce n'est pas seulement une expérience imaginaire et fictive qui se différencierait simplement de l'expérience commune que nous avons de l'espace. En retour, cette forêt interroge et met en cause ce que nous avons cru évident et sûr. L'exil n'apparaît plus comme « un sentiment réactif, mais [comme] une condition première »¹⁴³, car le lieu que présente *Der Wald* est pur en ce sens qu'il est impossédé, impossessible et toute marque de propriété, toute limite s'effacent. Il supporte une différence radicale, c'est le lieu ambivalent de l'accueil et du rejet. L'errance, c'est le fantôme exilé qui bat en brèche le domicilié et ses instruments de navigation, qui anéantit, dans la simplicité et le non-dit, la prolifération monstrueuse des signes et des traces, des codes et des registres, des annales, des bornes, des frontières et des stèles, des inscriptions et des titres, de toutes les tables de mémoire. La voix secrète et refoulée de l'exilé peut alors dire que « ceux

¹⁴¹ Hölderlin, *Lettre à Böhlendorff*, 4 décembre 1801, P1, p. 1004

¹⁴² Didier Franck, *Heidegger et le problème de l'espace*, Minuit, 1986, p. 47. Le problème complexe de l'orientation comme subjectivité et objectivité est traité dans cet ouvrage.

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 »¹⁴⁴ .

La « réalité virtuelle » produit l'illusion d'ouvrir les possibles, tous les possibles. Elle est le pire et le meilleur et c'est pour cette raison qu' « il faut choisir une option et s'y tenir. Sinon on erre, entre illusion et vérité »¹⁴⁵ . L'option est spatiale, elle consiste en une lisibilité maximale de l'espace, elle refuse l'errance, cette voix toujours étrangère parce qu'alors on risquerait bien de remettre en cause jusqu'à notre quotidien dans une ambivalente et étrange familiarité. Il s'agit de domicilier les nomades, de construire une maison car si la « réalité virtuelle » apparaît comme un nouvel espace qui pourrait bien faire concurrence à celui que nous connaissions jusqu'à présent, alors la pulsion humaine qui consiste à construire des maisons, des temples et des repères peut retrouver toute sa fureur et toute sa tyrannie. « Bref il y a du travail pour les théoriciens d'une écologie et d'une économie du virtuel »¹⁴⁶ , d'une économie des possibles qui garantit qu'il n'y ait pas de perte d'énergie, d'une écologie qui, comme on le sait provient du grec *oikos* qui signifie la maison. La crainte porte finalement sur le risque de perdre sa maison et le sol ferme qui l'entourait, la clôturait. Ne plus pouvoir se réfugier dans

¹⁴³ Michel Haar, *Le Chant de la Terre*, L'Herne, 1987, p. 283

¹⁴⁴ Hölderlin, *Exil*, IV, P1., P1, 162

¹⁴⁵ Philippe Quéau, *Le Virtuel*, Champ Vallon, 1994, p. 92

la domesticité de l'*oïkos*, ne plus parvenir à s'y confiner, voilà ce qui entraîne la crainte la plus terrible. L'habitat n'est-il pas indissociable de la spatialité? « Maintenant qu'il faut gagner du temps et de l'espace, gagner sur et contre eux, gagner sa vie »¹⁴⁷ dit-on, faire cette économie, il s'agit d'effacer l'éloignement irréductible au profit d'une distance que l'on pourra toujours parcourir et qui ressemble, à s'y méprendre, à la proximité, à ce qui est à la portée de la main, du préhensible et du maniable. Même si l'on semble rompre alors avec la spatialité humaine et sa finitude, son étrangeté, sa singularité; même si, comme l'écrivait Heidegger, « l'homme est ce « ne pas pouvoir rester » et toutefois « ne pas pouvoir quitter la place ». 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 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 absent et jamais là, mais il est existant dans l'absence. Transposé dans le possible, il doit constamment être pourvu de ce qui 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 »¹⁴⁸ .

¹⁴⁶ *Ibidem*, p. 73

¹⁴⁷ Jean-François Lyotard, *Domus et la mégapole* in *L'Inhumain*, Galilée, 1988, p. 206

¹⁴⁸ Martin Heidegger, *Les Concepts Fondamentaux de la Métaphysique*, Gallimard, 1992, p. 524

Nous apercevons bien les caractéristiques de la crainte éprouvée à l'égard de l'espace virtuel et le type de réponse que l'on y apporte. Au labyrinthe et au danger de se perdre, de ne jamais voir le bout du tunnel, on répond par des instruments de navigation, car cette crainte est analogue à celle de l'immersion, elle en est le symbole. Le cybernaute n'est plus seulement casqué et empaqueté, il est maintenant muni de coupes, de cartes et de boussoles en tout genre. Trouver la capacité de s'orienter dans l'espace virtuel, c'est finalement pouvoir s'en extirper, lorsqu'on le désirera. À son tour l'espace est lui aussi investi d'affects que l'on souligne autant qu'on espère les effacer à jamais. Les instruments de navigation constituent des réponses à l'immersion massive que l'ensemble théorico-médiatique annonçait. Il s'agit là d'oblitérer purement et simplement le caractère problématique de l'espace, de l'immersion et de la navigation, d'arracher à notre regard le questionnement qui s'impose en ce lieu et cela ne peut se réaliser qu'en oblitérant les différences, en résorbant les suppléments. Mais quel est le rapport entre l'espace, la question du temps que nous avons déjà aperçue et celle de l'immersion dans la « réalité virtuelle »? Cette relation est résumée par l'objectif suivant : « comparer le réel et le virtuel pour analyser l'écart qui sépare *encore* le second du premier »¹⁴⁹. Par une telle question on fixe déjà les bornes de l'avenir (« *encore* ») par une orientation implicite. On effectue aussi une comparaison qui semble déclencher quelque terreur et fascination, bref on indique, sans vraiment le dire, que cet écart se résorbera inévitablement avec le temps, que le « virtuel » et le « réel » deviendront identiques. On peut alors s'interroger sur les raisons de cet

¹⁴⁹ Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p.36. C'est nous qui soulignons.

écart ou de cette identité, sur les motivations de ce rapprochement ou de cette distance, bref sur ce qui conjugue la question de la « réalité virtuelle » à celle du « réel ».

3.2. LE PRINCIPE DE REEL

La crainte et le malaise que ressentent les théoriciens et les médias à l'égard de l'espace virtuel se répandent tel un virus. Le sujet, le corps, l'enfance, la communauté, la religion, tous ces secteurs et bien d'autres encore, semblent être infectés par une étrange maladie dont il nous faut rechercher maintenant la forme et le sol. Car à cerner par l'extension interminablement plurielle cette crainte virale, nous risquerions d'oublier qu'elle s'étend selon un principe et suivant certaines règles. Comment se fait-il que ce qui semblait provoquer un accroissement et une amplification généralisée permettant de gérer au mieux nos existences et de déployer pleinement nos capacités, apparaisse simultanément comme un risque de perte irrémédiable qui nous ferait encourir le danger de manquer de ce qui même semblait jusqu'alors aller de soi? Quelle est cette ambivalence à l'égard de notre présent qui est rejeté par l'avenir autant que protégé de lui?

À vrai dire il n'est pas aisé de trouver une piste pour nous orienter, la multiplication du virus semble irréductible. Alors peut-être est-il temps de retourner à ce mot que nous avons mis jusqu'à présent entre des guillemets afin de le mettre à l'écart d'une réflexion que nous entreprenons maintenant. Nous avons en effet, sans donner aucune explication, encerclé la « **réalité virtuelle** » de ces deux signaux. Mais que voulions-nous signaler par eux? Seulement que ce terme, dans son évidence même, devait être utilisé avec beaucoup de précaution et avec un regard critique, car si son usage s'est aujourd'hui généralisé et semble aller de soi,

s'il faut bien s'y soumettre afin de se faire comprendre, il n'empêche que ce terme, que ces termes ne doivent pas être acceptés sans autre motivation que leur généralisation grégaire. Car cette généralisation pourrait ne bien être, là encore, qu'un symptôme et lorsque nous disons cela nous ne voulons pas signifier que le symptôme est une forme diminuée de la cause qui l'a précédée, il en est bien souvent la seule voie d'accès. Le symptôme dans sa petitesse et dans sa fragilité doit être sauvegardé, regardé et interrogé avec respect. La « réalité virtuelle », y faisons-nous encore attention? Pourquoi même devrait-on questionner cette formule, n'est-elle pas d'un usage courant? Mais Heidegger, encore d'une aide précieuse, nous prévient en expliquant qu'« un mot vide, cela n'existe pas, il y a seulement des mots usés, qui ont encore un contenu »¹⁵⁰. Même si nulle explication de la correspondance originnaire du langage et de l'être des choses ne peut être donnée, on peut penser que dans la « réalité virtuelle » et dans le langage en général, il ne s'agit pas d'un arbitraire idiot, décidé à la va-vite et un peu n'importe comment, où « le propre d'un langage [ne serait] pas tant de refléter le monde ou l'essence des choses que de créer les conditions d'un engagement collectif, d'une communauté de lecture et d'écriture, et de permettre la mise en commun de signes privilégiés de ralliement pour faciliter la constitution du corps social et pour en gérer, autant que possible, les contradictions »¹⁵¹. Il y a un monde de sens à saisir, à décrypter sous les passages et les inflexions du langage, derrière ce qui traverse les mots. Et peut-être que la formule « réalité virtuelle »

¹⁵⁰ Martin Heidegger, *Introduction à la Métaphysique*, Gallimard, 1989, p. 88

¹⁵¹ Philippe Quéau, *Le Virtuel*, Champ Vallon, 1993, p. 39

entretient un rapport avec la conception du langage développé par Philippe Quéau et par d'autres. Y a-t-il d'abord les choses puis les mots ou une intime et persistante complexion entre les deux, par les deux? Dans le langage (et) par le langage, les philosophes, les artistes ont bien souvent souligné cette difficulté qui ne nous fait saisir réflexivement le langage que dans une ultime limitation, « le résignement : aucune chose ne soit, là où le mot faillit »¹⁵² écrit le poète. Car quel regard avons-nous pour apercevoir le langage? Le langage peut-être. Voilà le paradoxe, voilà la résistance d'une habitation impossible dans les mots, les lettres et parfois les chiffres et « la phrase : « C'est la parole qui est parole » nous laisse en suspens au-dessus d'un abîme, autant que nous serons endurants à ne pas nous éloigner de ce qu'elle dit »¹⁵³. Ces signes apparaissent comme des évidences, dans nos bouches et nos esprits, mais leur présence même se révèle à nous hors de l'arbitraire.

Qu'y-a-t-il donc à entendre dans cette « réalité virtuelle »? Ne courons-nous pas le risque, par une telle démarche, d'être victimes d'une sorte de fétichisme verbal? En quoi cette formule se dégage-t-elle de l'arbitraire où certains voudraient la voir se confiner à jamais comme si elle n'était pas quelque chose de tout à fait problématique? Mais n'oublions pas que « la dénomination n'est jamais indifférente, en ce sens qu'elle doit nous dire quelque chose sur ce qui est désigné. Certes, toute dénomination, toute terminologie est d'une certaine façon arbitraire.

¹⁵² Stefan George, *Le Mot in Das Neue Reich*, 1919

¹⁵³ Martin Heidegger, *La Parole in Acheminement vers la parole*, Gallimard, 1990, p. 16

Mais la question de savoir si la terminologie, toujours choisie arbitrairement, est adéquate ou ne l'est pas, est une question qui ne se tranche jamais qu'au regard des choses qui sont désignées et pensées. Ce caractère arbitraire diminue dès que la dénomination prétend se référer, comme c'est très souvent le cas, à une certaine interprétation de la chose même, et dès que, comme dénomination, elle fournit déjà le point de départ et le point de repère pour la conception de la chose même »¹⁵⁴. Il s'agira donc pour nous de décrypter le lien qui unit une technologie à une formule, sans restreindre ce lien à un arbitraire qui transformerait la formule en une simple appellation. Car la « réalité virtuelle », comme formule, pense en ce sens qu'elle nous délivre, dans sa signification la plus vulgaire, un impensé qui « est le don le plus haut que puisse faire une pensée. Mais pour les évidences du bon sens humain, l'impensé d'une pensée demeure simplement l'incompréhensible. Toutefois, l'incompréhensible ne devient jamais pour le bon sens humain l'occasion de douter de ses possibilités de compréhension, et même de devenir conscient de ses limites. L'incompréhensible demeure toujours pour la compréhension habituelle ce qui est simplement choquant; elle y voit aussitôt la preuve que l'on exige d'elle, qui de naissance a déjà tout compris, quelque chose qui n'est pas vrai et qui feint seulement de l'être »¹⁵⁵. Il en irait du sens de l'un et de l'autre, là aussi il s'agirait d'un regard qui se conjugue ou d'une vision double. D'ailleurs n'y avait-il pas auparavant d'autres termes et d'autres propositions pour

¹⁵⁴ Martin Heidegger, *Les Concepts Fondamentaux de la Métaphysique*, Gallimard, 1992, p. 345

¹⁵⁵ Martin Heidegger, *Qu'appelle-t-on penser?*, PUF collection Épiméthée, 1959, p. 118

désigner cette technologie¹⁵⁶ ? Pourquoi est-ce la « réalité virtuelle » qui a en quelque sorte gagné? Et gagné sur quoi ou sur qui? Comment expliquer son succès? Que fait-elle vibrer en nous? Il n'est pas aisé de répondre à ces questions, car elles n'engagent pas la seule question posée par la « réalité virtuelle », elles entraînent aussi un champ plus large, celui-là même du langage, de notre langage, s'il y a en ce domaine quelque propriété qui tienne encore.

La formule « réalité virtuelle » est constituée de deux termes « **réalité** » et « virtuelle ». Pour le premier d'entre eux, nous ne trouvons aucune définition précise dans les dictionnaires, ou plutôt nous y entrevoyons un réseau de renvois référentiels assez complexe qui va pour la réalité de l'« existence réelle, caractère réel, chose réelle », pour le réel de ce « qui est effectivement » à ce qui « se dit par opposition à l'idéal », pour l'effectif de ce qui « produit des effets » à « avec effet », pour l'effet de « ce qui est fait par un agent quelconque » au fait qu'il n'y a « point d'effet sans cause », pour l'agent et la cause de « tout ce qui agit, opère » à « ce qui fait qu'une chose est ou opère ». Nous trouvons ailleurs dans ce nœud qu'est la notion de cause la liste suivante « raison, sujet, motif »¹⁵⁷. La définition de la « réalité » n'est pas close, elle n'est pas donnée et son domaine reste obscur. Pourtant deux autres notions semblent y être liées, il est vrai de manière très différente, mais cette différence est elle-même significative. Tout d'abord la notion

¹⁵⁶ Réalité artificielle, monde virtuel, réalité augmentée, générateur de mondes, moteur de réalités, cyberspace, etc. L'origine de ce mot, dans son utilisation technologique, est difficilement déterminable, les sources divergeant sur ce point.

de « réel » dont la « réalité » ne serait qu'un genre, un sous-groupe ou encore un mode d'effectuation. Ensuite le concept de cause avec le fil temporel qui le constitue, puisqu'à la cause suit une ou plusieurs conséquences. De prime abord la « réalité » signifie : ce qui est; or les dictionnaires n'utilisent pas ou pas seulement cette définition, qui semble insuffisante et lacunaire. De sorte que ces définitions soumettent ce qui est, la réalité, à un principe antérieur qui la réalise, comme l'effectivité par exemple. Même si nous suspendons ici la question de savoir si ce qui est - et donc si ce que Heidegger a nommé *la question de l'être* - peut s'identifier à la réalité, on peut remarquer que cette dernière semble être précédée par une autre réalisation qu'elle-même qui la rend possible et qui la redouble. La première fois se trouve biffée donnant lieu par là même à un cercle. N'avons-nous pas décrit quantité de cercles depuis le début? Oui, peut-être, mais ajoutons avec Heidegger que la formation d'un cercle, voilà « de nouveau quelque chose qui est insupportable à l'entendement courant. Celui-ci ne veut qu'atteindre son but et de la façon dont on s'empare des choses en les manipulant. Tourner en rond - cela ne mène à rien. Mais surtout cela donne le vertige, et le vertige est inquiétant. On a l'impression d'être suspendu dans le néant (...) ce qui est décisif dans ce mouvement circulaire, ce n'est pas ce que l'entendement courant y voit seulement : le fait d'aller le long d'une périphérie et de revenir au même endroit de cette périphérie. Ce qui est décisif, c'est le coup d'œil, possible dans la démarche circulaire et possible en elle seulement, qui est jeté vers le *centre* en tant que

¹⁵⁷ Pour toutes les définitions, *Littré*, Cap, 1971

tel »¹⁵⁸ .

Mais peut-être que l'obscurité de la notion de « réalité » pourra être quelque peu résorbée par sa mise en relation avec le concept de « **virtuel** » et peut-être même que ces deux notions ne peuvent trouver leur sens que dans le rapport qu'elles entretiennent. Car si la « réalité » est obscure, comme terme, c'est peut-être qu'elle donne un effet intuitif d'immense et de totalité qui n'est pas très éloigné du concept et de la tradition de l'absolu dont nous avons parlé auparavant, pour des raisons qui s'éclairent mieux encore maintenant. De fait, la « réalité » serait le référent des référents, ce qui rendrait possible le langage puisque rien n'y échapperait, ni le sujet ni l'objet, elle se placerait même en-deçà de cette distinction. Le « virtuel » trouve une définition et une étymologie plus complexe et plus enchevêtrée dont nous ne ferons pas ici l'exacte compte, ce qui exigerait un travail spécialisé retraçant l'histoire de ce mot à partir d'Aristote et de certains de ses prédécesseurs, jusqu'à Bergson et Deleuze. Nous pouvons toutefois signifier que la définition traditionnelle présente le virtuel comme étant ce « qui est seulement en puissance et sans effet actuel », ce « qui est possible, sans qu'on préjuge rien sur sa réalité ». Le virtuel n'est donc pas très éloigné de l'idéal « qui n'a d'existence que dans l'idée, dans l'esprit »¹⁵⁹ qui lui-même était opposé à la réalité. Cette opposition est-elle reconduite entre la réalité et le virtuel? Tel semble

¹⁵⁸ Martin Heidegger, *Les Concepts Fondamentaux de la Métaphysique*, Gallimard, 1992, pp. 270-271. La notion de centre reste ici problématique, nous préférons la notion de cercle à centré.

¹⁵⁹ Articles « idéal » et « virtuel », *Littré*, Le Cap, 1971

être le cas au premier abord, puisque le virtuel précède, comme une cause, la réalité. Mais cette cause qu'est le virtuel est étrange, dans la mesure où elle est « sans effet actuel », c'est-à-dire sans conséquence. La question des conséquences ne se pose pas encore avec le virtuel, la question de la cause non plus puisque les deux doivent coexister. On ne saurait avoir de cause sans effet et réciproquement. On a donc bien du mal à comprendre ce qu'est le virtuel. Il est absolument antérieur à la réalité, à la question même de la réalité. Il arrive avant elle, avant qu'elle n'arrive. Le virtuel serait-il capable de résorber, d'effacer de notre horizon la question toujours présente de la réalité? Cette dernière peut-elle même disparaître un instant? Nous sommes bien perplexes face à la notion de virtuel, peut-être parce que nous ne la ressentons pas, nous qui ne sentons que la réalité. Le virtuel, n'est-ce pas là une aberration intellectuelle? Mais en ce point, comme en d'autres, il s'agit d'être attentif à ce qui paraît être au premier regard une aberration. N'y-a-t-il pas quelques nécessités dans l'utilisation récurrente du concept de virtuel dans la tradition intellectuelle en occident? Ce questionnement exigerait un travail immense qui tenterait de répondre et d'ouvrir les horizons à l'interrogation suivante : qu'est-ce qui a poussé certains êtres humains à penser le virtuel, alors que celui-ci semblait se dérober à ce qu'ils expérimentaient? Qu'y a-t-il donc dans l'expérience qui nécessite l'usage d'une telle idée? On accentuera plus encore cette interrogation en expliquant que le virtuel provient du latin *virtualis*, *virtus* qui signifie la vertu. Les vertus morales, n'est-ce pas là encore quelque chose d'abstrait, mais d'une abstraction étrange dans la mesure où la question morale semble se poser à chacun d'entre nous d'une pressante manière. Quel est le

concret du virtuel? Peut-on en faire l'expérience ou bien est-il hors de l'expérience phénoménologique, tout comme l'absolu?

Le concept de virtuel traverse l'œuvre de Gilles Deleuze sans que pourtant, à sa propre opinion, il n'ait été développé d'une manière accessible. Dans *Différence et Répétition*¹⁶⁰, le philosophe oppose le virtuel au possible pour montrer combien le virtuel, lui-même ne s'oppose pas au réel mais seulement à l'actuel. L'actuel n'est donc pas identifié au réel, il n'en est qu'une partie, tout comme le virtuel. De sorte que ce dernier n'est pas irréel, il est bien réel, mais seulement en tant que virtuel, seulement si nous le maintenons dans son statut et dans sa singularité. Si nous l'envisageons du point de vue de l'actualité, alors il s'irréalise inévitablement. Comment entendre cette réalité du virtuel? C'est « comme si l'objet avait une de ses parties dans le virtuel, et y plongeait comme dans une dimension objective ». Le « comme si » (*as ob*) est d'une très grande importance, parce que selon Deleuze « la structure est la réalité du virtuel ». Nous retrouverons cette question de la structure chez les théoriciens du virtuel, même si elle y trouve un sens tout différent et pour ainsi dire opposé. Indiquons brièvement que la structure est quelque chose qui ouvre la voie à la compréhension d'un objet en le structurant et elle ne doit, selon Deleuze, ni être actualisée, parce qu'elle n'est pas actuelle, ni être irréalisée, parce qu'elle est bien réelle. Il y a là une complexion, disons même une ambiguïté difficile à cerner, comme si le sens devait bien nous arriver de quelque part, et si possible hors de nous. Il y a dans la

philosophie deleuzienne du virtuel une originalité par rapport à ce que l'on entend habituellement par ce terme. Nous ne pouvons donc pas comprendre la notion de « réalité virtuelle » à partir de cette réflexion, mais tout du moins pouvons-nous en apercevoir les spécificités. Remarquons que le virtuel deleuzien, qui doit beaucoup à Bergson pour ce point comme pour d'autres, n'est pas du domaine de l'intelligible, même si on peut le comprendre comme une voie ouvrant à cet horizon. En effet, la partie virtuelle de l'objet est composée de variétés, d'éléments, de points, etc. « sans qu'on puisse assigner un point de vue privilégié sur les autres, un centre qui serait unificateur des autres centres », principe d'unification qui est à la source même de l'intellection. Il y a ainsi dans ce virtuel quelque chose d'irréductiblement singulier, pluriel, décomposé et fragmenté où « tout objet est double, sans que ses deux moitiés se ressemblent, l'une étant image virtuelle, l'autre image actuelle. « *Moitiés inégales impaires* ». Voilà peut-être une dernière notion qui nous sera utile pour déterminer les technologies nouvelles. Mais quelle peut-être l'utilité du virtuel deleuzien pour notre propos, quel est son rapport avec la « réalité virtuelle »?

Écoutons encore un moment Deleuze, qui explique que le virtuel s'oppose au possible, parce que le possible s'oppose au réel en ceci que le processus du possible est une « réalisation ». Le possible ne persiste pas dans le réel; pour y passer, il doit se réaliser, c'est-à-dire changer de nature et s'accorder, par une réalisation, au réel. De sorte que le possible est conçu comme l'image du réel, et le

¹⁶⁰ Gilles Deleuze, *Différence et Répétition*, PUF, 1968, pp. 269-276

réel, comme la ressemblance du possible. La question du paradigme est celle du possible. Or le virtuel, pour sa part, n'est pas un principe de réalisation, il n'a pas à se réaliser, parce qu'il est déjà réel. Il ne le devient pas. Le virtuel est un original. Le processus du virtuel, c'est l'actualisation, par laquelle une profonde modification intervient, « les termes actuels ne ressemblent [pas] à la virtualité qu'ils actualisent ». L'actualisation est un mouvement de différenciation qui « est toujours une véritable création ». Dernier point, et peut-être le plus problématique de tous : selon Deleuze, « le virtuel (...) est le caractère de l'Idée; c'est à partir de sa réalité que l'existence est produite, et produite, conformément à un temps et un espace immanents à l'Idée ». Le rapport entre le virtuel et l'Idée reste pour le moins énigmatique, mais nous verrons, par la suite, que les théoriciens qui nous préoccupent ici réalisent eux aussi un tel rapport, d'une manière différente, disons même opposée au rapport proposé par Gilles Deleuze.

Que pouvons-nous penser après tout cela? Nous remarquons que la réalité, dans son acception commune, implique le réel et le virtuel, l'actuel. Pour effectuer un tel passage l'acception commune doit être analysée, car les oppositions ne sont qu'apparentes. Ainsi Theodor Nelson entend « par virtualité d'une chose, j'entends ce qui relève de son apparence, par opposition à sa réalité concrète, qui peut ne pas être pertinente (...) Une virtualité est donc la structure des apparences, et l'appréhension conceptuelle de ce qui a été créé. Dans quel environnement conceptuel se trouve-t-on? C'est cet environnement et ses qualités de réponse qui

important, et non la réalité non pertinente de détails de sa mise en œuvre »¹⁶¹ . Par un déplacement rapide, nous pouvons dire que la « réalité virtuelle » est une forme déficiente du « **réel actuel** » ou en tout cas que la première fait appel au second. D'ailleurs Scott Fisher n'affirme-t-il pas 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 »¹⁶² ? Nous voyons bien dans cette assertion le plan sous-jacent qui la compose : un réseau linguistique entre l'apparence¹⁶³ , une illimitation absolue identifiée aux possibles et enfin une analogie entre la « réalité virtuelle » et le « réel actuel ». Brusquement une phrase apparaît dans notre *corpus*, un auteur définit l'objectif fondamental de la « réalité virtuelle » comme étant de devenir « une parfaite réplique du monde réel »¹⁶⁴ . La réplique, dans sa perfection même, est une image. L'image du possible? N'y-a-t-il pas là une confusion entre le possible et le virtuel que Deleuze dénonçait déjà? Il faudrait donc entendre dans la notion de « réalité

¹⁶¹ Theodor Nelson, *Interactive Systems and The Design of Virtuality, Creative Computing*, 1980 novembre-décembre, pp. 56-62

¹⁶² Scott Fisher, *Virtual Interface Environnements*, 1990, p. 22

¹⁶³ La question de l'apparence reviendra régulièrement dans cette étude. Nous ne pourrions, pour le moment, en proposer qu'une analyse très limitée. Il y aurait peut-être lieu de comparer la notion d'apparence telle qu'elle se fait jour dans les théories du virtuel, à celle qui traverse toute l'œuvre de Nietzsche. La philosophie nietzschéenne propose une « théorie » de l'apparence très radicale et originale qui s'oppose à la tradition platonicienne dont sont issues les théories actuelles dont « la naïveté consistait simplement à prendre l'idiosyncrasie anthropocentrique pour la mesure des choses, comme norme du « réel » et de l'« irréel » : bref, de rendre absolue une chose qui est conditionnée. Et voici que soudain le monde se sépare en deux parties, en un « monde-vérité » et un « monde des apparences » *La volonté de puissance*, Livre de poche, 1991, I, 288.

¹⁶⁴ Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p.216

virtuelle », une technologie qui tente de recopier le « réel actuel » en s'en approchant le plus près possible. Comment pourrions-nous en effet entendre les mots « réalité virtuelle » sans écouter cette moitié qui est ici, dans le sens commun, paire, c'est-à-dire le « réel actuel »? D'ailleurs ne va-t-on pas jusqu'à s'exclamer que « les stations de travail coûteuses de *Silicon Graphics* peuvent afficher deux mille polygones par seconde, ce qui correspond à un monde assez bien « lissé ». Néanmoins, et malgré leur prix, on est encore loin de la « vraie » réalité. Alvy Ray Smith, l'un des gourous de la technique de l'imagerie de synthèse, estime que « la réalité correspond à 80 millions de polygones par seconde »¹⁶⁵. On donne la véritable -« définition » du réel, au sens où l'on peut en définir le nombre de pixels. On pourrait remplacer la « réalité » par le « réel » si l'on désirait aller jusqu'au bout dans le principe de différenciation entre cette technologie et son paradigme.

Le fait qu'on ne parle quasiment jamais, ou en des termes pour le moins problématiques, du réel n'indique pas l'anachronisme de l'intervention de cette notion dans notre travail, mais bien au contraire un refoulement de celle-ci, un refoulement qui témoigne d'une présence recouverte, mais persistante. La question du réel, avec toute sa dramatisation traditionnelle, est par exemple posée en ces termes : « 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? »¹⁶⁶ Cette dramatisation est due, finalement, au fait qu'on ne l'écrit pas

¹⁶⁵ Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, pp.178-179

¹⁶⁶ *Ibidem*, p.261

mais qu'on ne cesse d'en parler. Là encore, le danger. On offre, encore et encore, des méthodes de navigation, des tactiques vulgaires pour répondre à ces questions ontologiques qui auparavant se posaient dans la méditation et dans le respect. Ainsi Howard Rheingold n'hésite pas à dire que « pour vous assurer que vous êtes bien dans la réalité, il suffit de remuer très *rapidement* la tête de gauche à droite »¹⁶⁷. Et quoi, se pourrait-il qu'un doute intervienne par rapport à cette chose si stable qu'est le « réel actuel »? Et quel rapport entre la rapidité du sujet à se mouvoir et la réalisation du réel, c'est-à-dire son effet de conviction? On pourrait bien sûr dire qu'à un niveau purement technologique, Howard Rheingold a raison, puisque le temps réel est toujours une illusion de réalité, toujours un temps différé que l'on peut bien repérer. Mais nous sommes là en face du « phénomène R.V. », c'est lui qui nous importe dans ses conséquences philosophiques. Or lorsque l'on bat en brèche le doute quant à la réalité du réel par une motion du seul sujet, il est évident que ce n'est pas sans rapport avec une philosophie idéaliste où le monde est dans le sujet et par lui. Rheingold n'ajoute-t-il pas que « c'est la façon dont nous nous déplaçons et agissons dans le monde qui nous entoure qui façonne notre vision »¹⁶⁸? Ce n'est pas non plus sans rapport avec une distinction entre la réalité et le réel. Cette distinction est difficile à comprendre, elle engage le champ de la tradition ontologique et d'ailleurs ne répète-t-on pas le long de tous les livres sur la « réalité virtuelle », la formule « réalité réelle » lorsque l'on veut parler, le croit-on, de la *vraie réalité*, de ce qui est là, tout simplement. Ce redoublement

¹⁶⁷ *Ibidem*, p.152. C'est nous qui soulignons.

¹⁶⁸ Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p. 151

intempestif signale un événement essentiel, où quelque chose du réel est redoublé par nous, nécessairement, comme si un seul terme n'était pas suffisant, comme si, là encore, entre le possible et le virtuel, la réalisation et l'actualisation, un pli se formait ou se refermait.

Nous comprenons maintenant la notion de « réalité virtuelle » en terme d'**isomorphie**, c'est-à-dire de replicabilité et de fidélité par rapport à un modèle antérieur qui serait le réel ou, comme nous le verrons dans la sous-partie suivante, qui serait celui-là même du réel. Mais là encore les choses ne sont pas si simples, car si les auteurs expliquent et brandissent cette replicabilité qui appartient au « phénomène R.V. », c'est-à-dire à l'évidence même de cette technologie, en expliquant que « dans le contexte des nouvelles technologies, la simulation a pour principal objet l'édification d'un modèle aussi *proche que possible de la réalité* »¹⁶⁹, ils écrivent simultanément que « ces machines à calculer, ces écrans, ces programmes ne sont pas seulement des objets d'expérience. Comme technologie intellectuelle, ils contribuent à déterminer le mode de perception et d'intellection par quoi nous connaissons les objets. [Ils dessinent] peu à peu la figure d'un réel sans précédent. Voici la dimension transcendante de l'informatique »¹⁷⁰. Dans la silhouette de cette technologie, que nous apercevons tous, spécialistes ou non-spécialistes, est contenue une double possibilité : l'isomorphie et l'originalité « d'un

¹⁶⁹Franck Popper, *L'art à l'âge électronique*, Hazan, 1993, p.175. C'est nous qui soulignons cette proximité entre le possible et la réalité, parce qu'elle questionne la réalisation de ce possible et la persistance de ce dernier dans son mode propre.

réel sans précédent ». Là encore, l'immersion et la navigation. La crainte et l'enthousiasme qui ne sont pas répartis dans une option ou dans une autre, mais dans les deux en même temps, parce que l'originalité ontologique du « phénomène R.V. » tout comme son isomorphisme, font peur et font jubiler.

Voulons-nous dire par là que le modèle de la navigation et de tous les autres sujets de prévention, doit consister dans le questionnement sur les relations entretenues entre la « réalité virtuelle » et le « réel actuel »? Ne saurait-on approcher l'un sans manipuler l'autre? Sans nul doute, dans la mesure où les théoriciens après les hors-d'œuvres de l'espace, du sujet, de la communauté, etc., en viennent finalement comme à un aboutissement et à un point conclusif à cette interrogation. Ils concentrent en ce lieu toutes leurs préventions, leurs craintes, leurs systèmes comme s'il s'agissait du danger le plus grand. N'y a-t-il pas quelque frayeur à ouvrir cette perspective d'avenir et ce « monde de demain dans lequel la réalité elle-même pourrait bien devenir un produit manufacturé et tarifé »¹⁷⁰, où « le danger le plus apparent, c'est 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

¹⁷⁰ Pierre Lévy, *La Machine Univers*, La Découverte, 1987, p.10

¹⁷¹ Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p. 8

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 »¹⁷² ? Il ne faudrait pas, nous répète-t-on, confondre les deux, croire que le « réel actuel » est comme la « réalité virtuelle », ou le contraire, car « le cyber-découvreur risque, au départ, de ne plus bien distinguer le réel des nouveaux mondes virtuels. Comme au XV^{ème} siècle, l'important est d'apprendre à naviguer d'un continent à l'autre »¹⁷³. Il y a une insuffisance de la « réalité virtuelle » que seul saurait combler le « réel actuel » et qui explique cette navigation entre le continent informatique et la terre naturelle, cet aller, ce retour entre les deux.

Que nous dit-on par rapport au « réel actuel »? Quelles sont les spécificités du discours que l'on porte sur lui? On explique qu'« il faut tout faire pour partir, pour s'arracher à la pesanteur de l'ici et du maintenant »¹⁷⁴, on ajoute que « le phénomène manque de vérité (...) Nous n'effleurons que des *fantômes* impalpables alors que nous désirons tant atteindre le cœur intelligible des choses »¹⁷⁵, et on conclut par l'affirmation suivante : « la réalité est insuffisante »¹⁷⁶. C'est

¹⁷² Philippe Quéau, *Le Virtuel*, Champ Vallon, 1993, p. 38

¹⁷³ Jérôme Tournier, *Virtuel, vertus & vertiges* in *CD-Media*, avril 1995, p. 15

¹⁷⁴ Philippe Quéau, *Le Virtuel*, Champ Vallon, 1993, p. 105

¹⁷⁵ *Ibidem*, p. 175. C'est nous qui soulignons. Nous retrouvons la séparation entre ce qui est actuel et virtuel.

pour cette raison que l'on a été dans un premier temps enthousiasmé par la perspective de la « réalité virtuelle ». On voyait en elle l'espérance d'une technique qui répondrait à cet obscur sentiment de pesanteur qui blessait le réel d'une lacune, car « 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. À 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 *Dasein*, 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 »¹⁷⁷. Cet affect n'est pas nouveau, Heidegger estime même qu'il est le plus vaste, le plus profond et le plus originaire par lequel l'être humain commence sa destinée. **La « réalité virtuelle » permettrait de combler cette question**, parce que si nous pouvons effectivement construire de toutes pièces, de tous nombres un monde, et si ce monde offre un réalisme, une véracité quelconque, alors l'immersion est possible et l'oubli aussi. S'enfuir du « réel actuel » pour aller dans la « réalité virtuelle », tel est le premier mouvement.

Puis, dans un second temps, la question ou plutôt les questions reviennent car ce sentiment de perte que nous ressentions vis-à-vis du monde, nous fait

¹⁷⁶ Abel Gance, *Carnets*, 1947

¹⁷⁷ Martin Heidegger, *Introduction à la métaphysique*, Gallimard, 1989, p. 14

ressentir, une nouvelle fois et, comme l'a remarqué Heidegger dans la précédente citation, le monde et sa consistance. Vient alors le moment de la véracité, de la connexion encore inexpliquée entre la réalité et la vérité, connexion que nous avons déjà rencontrée sur notre chemin et qui nous fait dire que ces « réalités informatiques » ne sauraient jamais atteindre le degré de réalisme du « réel actuel ». C'est donc la « réalité virtuelle » qui est creusée par une lacune, faisant entrevoir une symétrie étonnante entre sa lacune et celle, déjà énoncée, du « réel actuel ». Souvenons-nous qu'au début la « réalité virtuelle » avait été définie comme une « représentation très précise des « mondes » dans lesquels nous vivons : ces univers illusoires créés par ordinateur, mais perçus comme *véritables* par nos sens »¹⁷⁸; et maintenant on nous explique que c'est impossible et que si cela ne l'était pas, ce serait du moins dangereux.

Un troisième instant intervient. C'est celui du supplément car, être de réflexion, nous nous souvenons du premier moment que le second n'a su effacer et qu'il n'a fait que déplacer. Nous avons pensé la vacuité de ce monde, oui nous avons osé penser ce trou et cette béance. Il faut donc maintenant nous en prévenir car c'est la « réalité virtuelle », cette affreuse technologie, qui a ouvert un

¹⁷⁸ Jérôme Tournier, *Virtuel, vertus & vertiges* in *CD-Media* n° 9, avril 1995, p. 12. C'est nous qui soulignons le mot « véritable » pour indiquer que l'on rapporte le réel au vrai, la réalité à la vérité et réciproquement. Les raisons encore inexpliquées de ce rapport, qui ne saurait ni aller de soi ni être accepté sans autre discussion, résident selon l'analyse heideggerienne dans une certaine histoire de la métaphysique en occident. Se reporter en particulier à Martin Heidegger, *La doctrine de Platon sur la vérité* in *Questions II*, Gallimard, 1990, pp. 423-469.

tel vide en nous, ce n'est pas nous, c'est ça qui a ouvert ce qu'il faut maintenant combler. Le trou n'est pas dans le monde, mais dans la « réalité virtuelle », car nous avons déplacé la question du sol et du fondement, nous l'avons même créée. Nous voulions partir et nous désirons maintenant tant revenir à ce qui s'est ouvert. Finalement la navigation n'est pas la mise au point d'instruments de repérages, mais sous-entend l'objectif de sortir, de s'en sortir et d'enlever une bonne fois pour toute le casque afin de revenir dans notre continent originel puisque l' « initial ne passe jamais, n'est jamais quelque chose de passé »¹⁷⁹. Il y a là une **nostalgie ontologique**, la conscience malheureuse du monde dont parlait Hegel, cet aller-retour fonctionnel incessant entre les idées et les phénomènes que nous avons déjà pointé. Cette nostalgie est un thème à part entière et sous-jacent des théories du virtuel, elle les organise et convoque les contradictions et les oxymores à siéger ensemble. « Notre possession est perte »¹⁸⁰ écrivait Rilke. La nostalgie porte ici sur l'*ontos*, c'est-à-dire sur l'être, et le remède à la perte de fusion élémentaire avec la nature, cette perte qui constitue selon nous la singularité humaine, se trouve dans la fuite vers une intériorité si profonde qu'elle vient rejoindre cette unité perdue. De sorte que Rheingold explique que « la main qui flottait dans le monde virtuel était plus qu'une simple main. C'était moi »¹⁸¹.

Il s'agit d'une stratégie de dramatisation langagière, car tout ce que nous

¹⁷⁹ Michel Haar, *Le Chant de la Terre*, L'Herne, 1987, p. 145

¹⁸⁰ Rilke, *Poésie*, Seuil, 1988, p. 455

¹⁸¹ Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p. 153

venons de nommer, tout ce que certains pensent, nous ne l'avons pas vécu. Si selon certains « le problème que nous avons appelé « le retour au réel » est central »¹⁸², l'immersion, au niveau social et collectif, est prévenue et anticipée plus qu'expérimentée. **Alors ne se pourrait-il pas que toute la réflexion ne questionne pas la « réalité virtuelle » mais seulement le « réel actuel »?** Ce questionnement n'est-il pas contenu en ce dernier, depuis toujours?

Il nous semble que le **principe de réel**, c'est-à-dire le principe qui permet le mouvement qui va de l'immersion émancipatrice à la sortie définitive, qui est aussi un retour, en passant bien sûr par la navigation préventive, trouve son sens dans des affects déjà anciens que la « réalité virtuelle » réactualise, revitalise et réactive. Y-a-t-il fondamentalement dans le questionnement ontologique, que portent tous les écrits sur la « réalité virtuelle », autre chose que l'interrogation suivante : Pourquoi donc y a-t-il l'étant et non pas plutôt rien? , ou sous une autre forme : Avec la « réalité virtuelle », il pourrait très bien ne plus y avoir l'étant. Elle pourrait nous en priver. Cela provoque l'angoisse qui est l'expérience du retrait de l'être, déconstruction sauvage et effondrement de la totalité finalisée des renvois ustensilaires constituant le monde, non l'étonnement qui est éblouissement devant le don de l'être¹⁸³. La question « Pourquoi donc y a-t-il l'étant et non pas plutôt rien » a été analysée par Heidegger bien avant l'apparition technologique de la « réalité virtuelle », ce qui veut dire qu'en ouvrant le champ de ce questionné, on ouvrira

¹⁸² Claude Cadoz, *Les Réalités virtuelles*, Flammarion, 1994, p. 105

¹⁸³ Michel Haar, *Le Chant de la Terre*, L'Herne, 1987, p. 101

par la même occasion le champ du « phénomène R.V. ». Or pour le philosophe allemand, la question « Pourquoi donc y a-t-il l'étant et non pas plutôt rien? » concerne l'étant en totalité comme tel. Si on croit qu'une telle question est vide de sens, il faut alors entendre le vide « non pas [comme] le rien absolu, mais le vide au sens de se-refuser, du se-dérober, donc le vide comme manque, comme privation, comme *urgence* »¹⁸⁴. Ce n'est pas une question régionale, elle est la première question quant à son rang, la plus digne d'interrogation et la plus profonde. Cette profondeur est celle-là même qui questionne le fondement « Pourquoi donc y a-t-il l'étant...? » En posant une telle question nous recherchons le fondement, c'est-à-dire le sol, et dans les métaphores de la navigation nous avons déjà trouvé l'image de ce sol, que Heidegger, dans son langage, nomme *Grund*. De quel fondement l'étant est-il issu? Sur quel fondement se tient l'étant? Vers quel fondement se dirige-t-il? Voilà ce que nous nommons le principe de réel qui est à la source de la dynamique ontologique du « phénomène R.V. » chez les théoriciens et dans les médias. Comment comprendre cette interrogation quant au fondement? Le donné nous suffit-il? Y a-t-il même du donné? Pourquoi veut-on partir pour revenir?

¹⁸⁴ Martin Heidegger, *Les Concepts Fondamentaux de la Métaphysique*, Gallimard, 1992, p. 245

3.3. LA RAISON DU PRINCIPE

Nous avons déjà indiqué que la notion de « réalité virtuelle » signifiait en même temps une réalité singulière et une réalité fidèle au modèle du « réel actuel ». Les théoriciens ne parviennent pas à choisir entre ces deux propositions, car s'ils y arrivaient ils penseraient ouvrir alors de nombreux dangers. En effet, si la « réalité virtuelle » était complètement originale, disons même abstraite du « réel actuel », si elle contenait en elle son propre modèle, alors nous construirions le risque d'une immersion sans retour, d'une perte de contact avec la réalité, avec la *vraie* réalité. De plus, de quelle région surgirait ce modèle? Si par contre nous défendions l'hypothèse que la « réalité virtuelle » doit être fondée sur un modèle semblable, aussi proche que possible du « réel actuel », alors par là même nous établirions un modèle normatif qui risquerait de fermer les potentialités de la « réalité virtuelle » avant même qu'elles ne soient explorées. Cela donnerait la fâcheuse impression que l'on désire éviter quelque chose, qu'un danger s'y cache et, comme on le sait, le danger, le secret sont souvent des expériences attirantes. On doit donc hésiter entre les deux, rattraper les excès de l'un par l'autre, comme si finalement ils étaient inséparables et que c'était bien cette complexion qui formait la singularité du « phénomène R.V. ».

Sans même nous en apercevoir la question essentielle est devenue celle du **modèle**. Nous avons posé les questions : Sur quel modèle doit être fondée la « réalité virtuelle »? Quel doit en être le principe? N'est-ce pas en partant des

causes de cette technologie que nous pourrions décrypter ce qu'elle ne nous dit encore que d'une manière muette? En pensant nous avons en effet réfléchi au fondement, à ce qui fondait cette technologie, à ce qui devait normativement la fonder et aux buts que nous pouvions lui assigner. Le mouvement de la pensée se penche sur cette origine comme sur la sienne propre, elle recherche peut-être une symétrie entre son raisonnement, les modalités de celui-ci et ce sur quoi elle raisonne. La question du modèle de la « réalité virtuelle », c'est aussi celle du modèle de la pensée. Il faudra s'en souvenir. Philippe Quéau résume assez bien la tension du principe de réel en écrivant que « le virtuel nous propose une autre expérience du « réel ». La notion communément perçue de « réalité » se trouve soudainement remise en question, du moins en *apparence* »¹⁸⁵. Il distingue implicitement le réel et la réalité, puisque même si le premier est écrit il n'est pas exprimé, il ne réfère à rien dans la mesure où on parle d'expérience du « réel », ce qui équivaut à la notion de « réalité ». Car cette dernière, avec son petit - é - et sa féminité¹⁸⁶, n'est qu'une expression secondaire du « réel », c'est-à-dire la manière dont nous percevons celui-ci, sa modalité et son actualisation humaines. Le « réel » lui-même, s'il est quelque personne, doit être considéré comme une biffure, comme l'impossibilité de le penser hors de notre expérience et de notre sensibilité,

¹⁸⁵ Philippe Quéau, *Le Virtuel*, p.15, Champ Vallon, 1993. C'est nous qui soulignons.

¹⁸⁶ Il y aurait à faire une analyse approfondie de l'utilisation et de la répartition, dans les ouvrages théoriques que nous parcourons, des termes « réel » et « réalité » en sachant que le premier est du genre masculin et le second du genre féminin. On verrait sans aucun doute se dégager le visage d'une misogynie linguistique qui soumet toujours la « réalité », c'est-à-dire le féminin, au « réel », le masculin selon un principe d'actualisation.

hors d'une effectuation qui l'actualise. Quéau indique clairement que si, au premier abord, la « réalité virtuelle » est une expérience autre que celle que nous propose le « réel actuel », si elle est donc, en ce sens, une expérience de l'immersion et de la perte, ce n'est là qu'une apparence. Cette expérience de l'immersion n'est pas à sens unique, elle retourne aussi vers « la notion communément perçue de « réalité » », c'est-à-dire vers ce que nous vivons encore aujourd'hui. Mais n'irréalise-t-elle pas la « réalité » en nous en détachant? Ce serait là une conséquence pour le moins contradictoire et effrayante : la « réalité virtuelle » nous priverait quelque chose de l'essentiel, c'est pourquoi il convient de 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 (...) Celles-ci figurent le monde à leur façon et même le reconfigurent. Mais elles peuvent aussi le défigurer. C'est pourquoi il faut veiller, réellement veiller »¹⁸⁷.

Nous apercevons bien cette apparence d'immersion contenue dans la « réalité virtuelle », mais pourquoi n'est-ce qu'une apparence? Que cache-t-elle? Quelle est la véritable profondeur de ce phénomène? Quels sont ses dessous, ses derrières, ses en-deçà et ses au-delà? Et pour quelles raisons distinguons-nous l'apparence de la profondeur en estimant, comme c'est habituellement le cas, que le rang et la dignité de la première est supérieure à ceux de la seconde? C'est dire là que le principe de réel n'est pas encore assez principiel, assez fondé. Son principe ne se suffit pas à lui-même. Il nous faut aller à la recherche d'un principe

¹⁸⁷ Philippe Quéau, *Le Virtuel*, Champ Vallon, 1993, p. 9

antérieur qui le motiverait.

Philippe Quéau est à notre connaissance le meilleur exemple de ce second principe encore innommé, car sa pensée est exemplaire, on pourrait en retrouver des traces chez les différents auteurs que nous avons jusqu'à présent analysés. Il faut bien comprendre que les dissensus apparents entre Pierre Lévy, par exemple, et Philippe Quéau n'en sont pas. Les plans fondamentaux de ces deux pensées - nous pourrions étendre le champ des comparaisons -, sont identiques, peut-être parce qu'ils dépendent moins de leurs auteurs que d'un certain destin historique de la pensée occidentale. Quelles solutions propose Quéau pour sortir de l'aporie du principe de réel et de la lacune des deux réalités? Comment la « réalité virtuelle » peut-elle ne pas nous éloigner du « réel actuel », puisque tel semble être ici le problème auquel nous nous confrontons?

Pour échapper à la dialectique des deux mondes, la solution semble très simple, on parle d'une « fusion des mondes réels et virtuels »¹⁸⁸ en s'appuyant principalement sur les expériences de « **réalités augmentées** » où l'opérateur peut visionner en même temps le monde qui l'entoure et des informations sur ce dernier qui permettent de compléter la compréhension qu'il peut avoir de son environnement. Que pouvons-nous penser de ces « réalités augmentées » du point de vue du « phénomène R.V. »? Que signifient, fondamentalement, ces expériences et l'usage théorique que l'on en fait? La « réalité augmentée », c'est

un « plus que le virtuel apporte au réel »¹⁸⁹. Reviendrons-nous brusquement à une logique de l'accroissement après celle de la lacune, du creusement et du manque? Comment la « réalité virtuelle » pourrait-elle apporter un plus au « réel actuel » alors qu'elle manque de réalisme et que le « réel actuel » comporte la pesanteur d'un excès de réalisme? Il s'agit ici de fonder en raison les deux types de réalité, c'est-à-dire de leur apporter des assises sûres et stables qu'on ne saurait même interroger. Ces réalités sont augmentées au sens où elles rendent plus grande, au propre comme au figuré, la réalité en ajoutant quelque chose. Ce sont des informations que l'on ajoute, des informations qui agrandissent la connaissance que nous avons de la réalité. Ainsi à tel objet peut être associée sa description scientifique, sa composition moléculaire par exemple. La description n'est plus considérée comme un acte postérieur à la présentation des phénomènes, mais comme un donné immédiat. Il ne s'agit plus de décrire, il suffit de recevoir l'information. On comprend mieux en quel point réside « le plus » accordé à la réalité. La lacune de celle-ci est effacée parce qu'il n'y a plus en elle l'émergence d'un sens encore confus, une structure qui n'offre ni centre ni racine immédiats; il y a déjà une signification organisée de manière normative, fonctionnalisée et transmissible. Le « plus » de la « réalité augmentée » n'est pas simplement un ajout, il affecte l'image que nous avons de notre environnement en rendant simultanément le monde et sa description. La transparence des informations doit donc s'entendre comme une unification, disons même comme une confusion entre deux

¹⁸⁸ Jérôme Tournier, *Virtuel, vertus & vertiges* in *CD-Media* n°9, avril 1995, p. 15

¹⁸⁹ *Ibidem*

plans qui étaient auparavant séparés. Les bienfaits de cette augmentation sont conçus dans un double sens. Premièrement ce sont les données informatiques qui sont augmentées, dans la mesure où en les confrontant avec notre environnement, nous leur donnons une signification et une légitimité qu'elles n'auraient pu avoir normalement que par un déplacement conceptuel et un effort de notre part. Deuxièmement, notre environnement se trouve immédiatement investi d'une signification qui permet d'en combler les lacunes et qui rend possible la structuration de sa structure, c'est-à-dire la mise à découvert de sa signification latente, qui n'est plus même en attente mais qui est déjà présente et à notre disposition.

Ce que nous avons nommé la dialectique des deux mondes, se trouve donc comblé par la « réalité augmentée ». Chacune des deux entités est augmentée au sens où elle apporte ce qui manquait à l'autre et où elles collaborent. Mais en quel sens? L'association des données numériques et de l'environnement est fondée sur l'idée que chacune des parties offre à l'autre son modèle et lui assure donc un sol et une base suffisante. Ainsi le modèle du numérique devient l'environnement, le numérique ne saurait s'en échapper, c'est à partir de lui qu'il lui est possible de se déployer et ceci en prenant modèle sur les fonctions qui y sont, pense-t-on, déjà présentes. Si le « lieu réel nous donne une base, nous assure une position »¹⁹⁰, grâce à une telle association le lieu virtuel nous accorde aussi un tel fond. L'environnement physique nous offre, selon certains, le modèle du numérique qui

n'est pas considéré comme quelque chose d'autonome mais comme le résultat d'une démarche de formalisation. En retour, l'environnement est considéré selon le modèle numérique, il ne saurait exister que par lui. Un objet ne peut ici nous intéresser que si son opacité est comblée, c'est-à-dire si une description, qui donne l'effet d'être la plus exhaustive possible, est donnée. Comme le remarque Pierre Lévy « le sens devient un possible, un objet de choix à partir d'une puissance d'agir et de trancher : la montée de l'univers du calcul est indissociable d'une aspiration à la liberté conçue comme un pouvoir d'action sur les choses et de sélection parmi les sens »¹⁹¹. On repère un pont si celui-ci est à abattre, si aucune indication n'est apposée dessus alors il est insignifiant et insensé.

Cette coopération de modèles peut-elle s'étendre à l'ensemble de la « réalité virtuelle »? Mais encore nous faudrait-il, pour répondre à cette question essentielle, aller plus avant dans la question des modèles de la « réalité augmentée ». En effet on peut penser, finalement, qu'il n'y a pas deux modèles, mais un seul ou tout du moins **un unique principe pour ces deux modèles**. Il s'agit là d'un cercle vicieux entre les données numériques et les données de l'environnement, cercle qui est celui-là même de l'aller-retour fonctionnel. Les premières justifient les secondes sur le même plan que les secondes les premières. Ce plan consiste en un accroissement de la signification, compris en ce lieu comme un ajout de descriptions scientifiques et normatives qui offrent à l'opérateur

¹⁹⁰ Philippe Quéau, *Le Virtuel*, Champ Vallon, 1993, p. 24

¹⁹¹ Pierre Lévy, *La Machine Univers*, La Découverte, 1988, p. 69

les raisons et les causes de ce qu'il voit. Le numérique trouve son modèle dans un environnement dont les lois sont numériques et cet environnement trouve son modèle dans une mise à découvert de ces mêmes lois numériques. C'est une précession sans fin de la description et on ne sait plus très bien quel est le virtuel et quel est l'actuel, qu'est-ce qui est augmenté et qu'est-ce qui augmente. À partir de ce principe unique du modèle, fondé sur le sol d'une analyse scientifique et rationnelle, on peut s'interroger pour savoir s'il existe dans la « réalité virtuelle » et s'il permet de résoudre l'aporie que nous avons soulignée entre l'isomorphe et l'originalité d'une réalité « sans précédent ».

Philippe Quéau tente de résoudre l'opposition entre ces deux voies en remontant aux sources techniques de la « réalité virtuelle ». Celle-ci utilise en effet des **images de synthèse** et comme on le sait ces images, avant d'être des images, sont d'abord des chiffres¹⁹². Leur description numérique est antérieure à leur rendu visuel, de sorte qu'« elles sont d'abord du langage (...) Car ces « images » rendues visibles n'épuisent pas pour autant la substance des modèles formels qui les engendrent »¹⁹³. Le passage entre le virtuel et l'actuel est dès lors compris comme le passage entre les modèles numériques et leur actualisation visuelle, mais celle-ci n'est plus un mouvement de réalisation nécessaire, elle est une dégradation qui émane d'un modèle élémentaire et essentiel. « Il y a donc un dualisme de la représentation. L'image propose une représentation visible, le

¹⁹² Frédéric Louquet, *La synthèse d'image sur micro-ordinateur*, Dunod Tech, 1992.

¹⁹³ Philippe Quéau, *Le Virtuel*, Champ Vallon, 1993, p. 30

modèle, une représentation intelligible »¹⁹⁴ , il s'agit dans les deux cas d'une représentation et on s'interroge pour savoir de quoi l'image et le modèle sont la représentation. N'y a-t-il pas quelque chose d'encore antérieur? N'est-ce pas le principe lui-même? Il ne nous est pas encore possible de répondre à ces questions, il nous est toutefois permis de comprendre qu'il y a une priorité du modèle sur l'image qui n'est qu'un simple « déluge »¹⁹⁵ , de sorte que « pour comprendre l'essence d'une image de synthèse, on ne peut se dispenser de chercher à intelliger le modèle qui l'engendre »¹⁹⁶ . Malgré ce que nous aurions pu penser, la spécificité de la « réalité virtuelle » ne réside pas dans les images et dans les sensations qu'elle offre, mais dans le processus de son actualisation qui en dernier lieu nous mène à ses modèles numériques. On met ainsi en place une fracassante césure dans l'histoire de l'image, puisque « les images et les représentations « classiques » n'empruntent en règle générale que la « forme » de leur modèle, et pas leur substance »¹⁹⁷ alors qu'aujourd'hui avec les images de synthèse il devient enfin possible de créer des images à partir de la substance de leur modèle, la substance étant ici comprise et assimilée à l'analyse numérique de ces modèles originaux. Ce que l'on désire exprimer par ce biais, c'est que l'aporie des deux mondes doit être résolue par un acte que nous avons nommé « l'aller-retour fonctionnel ». Il consiste à aller dans la « réalité virtuelle » pour revenir au « réel actuel » et ainsi de suite.

¹⁹⁴ *Ibidem*, p. 22

¹⁹⁵ *Ibidem*, p. 201

¹⁹⁶ *Ibidem*, p. 31

L'aller-retour est fonctionnel parce qu'il est soumis à un principe, qui est aussi une exigence, que nous avons appelé le principe de réel. Ce principe est un fondement qui nous assure que notre sol reste ferme, sol qui est celui du « réel actuel ». C'est en ce dernier lieu, seulement, qu'il nous sera possible de trouver une base assurée en accordant un primat au « réel actuel » sur la « réalité virtuelle ». Cette dernière ne peut exister qu'en vertu du premier et non pas l'inverse. Mais ce principe de réel n'est aucunement suffisant car il laisse des brèches s'ouvrir, il n'est pas assez fondé quant à sa démonstration. Un second principe, plus principiel encore, s'ouvre dès lors à nous, c'est le **principe de raison** qui accorde le primat à la rationalité. Nous ne savons pas encore très bien ce qu'est le principe de raison, mais remarquons avec Jacobson que « l'idée selon laquelle nous pouvons comprendre l'essence des choses, leur « âme », grâce à la technologie, est un concept vraiment révolutionnaire »¹⁹⁸. Que veut dire par là le théoricien? C'est qu'en revenant de la « réalité virtuelle » nous comprenons que le « réel actuel » a aussi une « âme » et que celle-ci réside dans sa formalisation numérique, mais cette formalisation n'en est plus vraiment une, ce n'est pas une « âme » que nous avons créée, mais plutôt que nous avons découverte et qui existe donc d'une manière première et naturelle. L'apport de la « réalité virtuelle » au « réel actuel » consiste donc dans le fait que nous ressentons une symétrie entre ces deux mondes et que malgré les dangers de la première, nous arrivons à

¹⁹⁷ *Ibidem*, p. 21

¹⁹⁸ Bob Jacobson, *VR World in CD-Media* n° 9, avril 1995, p. 12

penser plus concrètement qu'auparavant la modélisation de notre environnement naturel. Lui aussi est soumis à des chiffres.

Avant de décrire le mouvement d'aller et de retour rationnel entre ces deux mondes et de préciser la relation entre ces deux principes, nous devons souligner le fait que ce principe de raison rendu à sa matérialité grâce à ces êtres de raison que sont les images de synthèse, est un principe déjà ancien dont la formulation s'énonce ainsi chez Leibniz : ***nihil est sine ratione*** et que l'on traduit par : rien n'est sans raison. La « réalité virtuelle » a ses raisons comme toute chose et c'est à partir de celles-ci qu'il nous serait enfin possible de comprendre son sens et son essence. C'est uniquement en amitié avec ces dernières que nous pourrions établir la liste de nos revendications et de nos désirs face à cette technologie. Ce que dit le principe de raison semble clair, puisque l'entendement humain cherche de tous côtés la raison pour laquelle ce qu'il rencontre est tel qu'il est, et ceci toujours et partout. Le principe de raison ne porte pas seulement sur des éléments extérieurs, il suggère aussi que l'entendement cherche sa propre raison, au sens où il exige que ses propres assertions et affirmations soient fondées. « Seules les assertions fondées sont intelligibles et conformes à la Raison »¹⁹⁹ écrit Heidegger. Nous commençons à apercevoir pour quelles raisons les théoriciens du virtuel parlaient de la « réalité réelle »²⁰⁰ et de la « vraie réalité », c'est-à-dire pourquoi ils identifiaient la question de la vérité à celle de la réalité. Ce qui est fondé en raison

¹⁹⁹ Martin Heidegger, *Le principe de raison*, Gallimard, 1989, p.43

²⁰⁰ Philippe Quéau, *Le Virtuel*, Champ Vallon, 1993, p. 41

est vrai, ce qui est réel exige une fondation en raison et « la nature des choses recèle une raison pour laquelle quelque chose est, plutôt que rien ne soit »²⁰¹ . On pourrait bien sûr s'interroger sur les motivations d'un tel parcours, mais cette recherche des raisons n'a-t-elle pas lieu dans toute la pensée représentative humaine? N'est-elle pas constitutivement liée à notre humanité? N'est-ce pas le fait que sans même le savoir « partout, lors de notre séjour dans le monde, lors de notre voyage sur terre, nous sommes en route vers les raisons et vers le fond. Nous sondons tout ce que nous rencontrons, et souvent de façon toute superficielle (...) Pour les assertions qui sont émises sur ce qui nous entoure et nous concerne, nous exigeons qu'on les fonde. Sonder et fonder caractérisent toutes nos démarches »²⁰² . Il y aurait tout lieu de croire que la simplicité, la brièveté même du principe de raison exige qu'avec lui on s'arrête juste après l'avoir énoncé puisque « 5 et 7 font 12. Goethe est mort en 1832. À l'automne, les oiseaux migrateurs s'envolent vers le Sud »²⁰³ . Et pourtant il y a en ce principe quelque chose d'énigmatique dont nous ne pouvons souligner ici que quelques traits grossiers suggérés par Heidegger.

Dans la formule « rien n'est sans raison » il y a deux négations « rien ne » et « sans » qui valent une affirmation, que l'on peut traduire de la sorte : tout ce qui est a une raison. Par là on joint ce qui est à la raison grâce à un lien

²⁰¹ Martin Heidegger, *Le Principe de Raison*, Gallimard, 1989, p. 89

²⁰² *Ibidem*, p.58

²⁰³ *Ibidem*, p. 51. Traduction légèrement modifiée.

d'appartenance, et l'« âme » de ce qui est en est la raison. Le principe dans sa forme affirmative devient une constatation : tout a une raison, et pourtant pouvons-nous vérifier une telle assertion? N'avons-nous pas, à nos yeux, des fragments, des points de vue plutôt qu'une totalité? Le principe reste ainsi un principe, quelque chose d'*a priori* dont la forme négative est plus explicite que l'affirmative qui se donne telle une constatation impossible. Le principe de raison englobe toute chose, dont le principe lui-même : quelle est la raison de ce principe? Quel en est le fondement?

Comme l'exprime le philosophe allemand « le principe de raison est le principe de tous les principes »²⁰⁴. Il ne s'agit pas d'un principe parmi d'autres, il est beaucoup plus principiel que les autres au sens où il les rend possibles. Tout principe a besoin du principe de raison pour être fondé. Mais selon Leibniz il est un principe plus fondamental encore, c'est celui de l'identité, qui dit que $A=A$. Cette identité signifie l'appartenance mutuelle des choses différentes au sein du même, ou encore l'appartenance mutuelle des choses différentes sur la base et sur le sol du même. Nous retrouvons sur notre chemin la question du sol, de ce qui donne et de ce qui assure une base stable et rassurante, un fond. Or avec la « réalité virtuelle », comme avec toute chose, on cherche la raison et l'identité, et à cette fin il faut un fond. C'est le principe de raison qui donne le fond, non celui d'identité, donc c'est le premier qui est le plus principiel. Quel est l'intérêt de tout cela? Si le principe de raison est le principe des principes, en s'approchant de lui on

s'approchera aussi de ce qu'est le principe et donc de ce qui motive la recherche, en général, des principes. On comprend aisément pourquoi avec la « réalité virtuelle » on en arrive finalement à la question de sa raison, car c'est en cette ultime question que viennent se condenser toutes les autres. Mais il faut savoir écouter cette question, car elle n'en est pas véritablement une. Lorsqu'on demande quelle est la raison de la « réalité virtuelle » ou d'autre chose, on suppose que soit défini ce qu'est la raison, de fait on laisse la raison dans une obscurité que l'on voile par une évidence apparente.

Il y a assurément un cercle dans le principe de raison, car on ne saurait le dégager de lui-même, c'est-à-dire ne pas soumettre le principe de raison au principe lui-même. Or à la question : quelle est la raison du principe de raison? nous ne voyons au premier abord qu'un jeu verbal, pour ensuite comprendre que c'est le cercle de cette phrase qui constitue celui du principe. Dans ce principe, le principe lui-même n'est pas soumis à ce qu'il exige. Il doit rester dans l'évidence et dans la clarté, il est un principe, disons même un axiome, une proposition qui n'est pas soumise au jeu des raisons. Fait étonnant, le principe de raison est sans raison et vient donc contredire l'appel lancé par le principe. Comme le remarque Heidegger « la contradiction est manifeste. Or ce qui est en soi contradictoire ne peut être. Ainsi parle le principe de contradiction »²⁰⁵. Le principe de raison n'existerait-il pas? Mais Hegel dans *La Science de la Logique* montre combien la

²⁰⁴ *Ibidem*, p.52

²⁰⁵ *Ibidem*, p. 70

contradiction et le conflit ne sont pas une raison s'opposant à ce qu'une chose soit réelle. La contradiction est bien plutôt la vie interne de la réalité du réel. Ce point nous intéresse tout particulièrement, nous qui n'avons cessé jusqu'à présent de croiser des contradictions. Nous pouvons remarquer c'est que finalement « le principe de raison sans raison - voilà qui nous paraît irreprésentable. Mais irreprésentable ne veut aucunement dire impensable, s'il est vrai que la représentation n'épuise pas la pensée »²⁰⁶. Alors qu'en est-il de la représentation et de son lien avec le principe? Il semble que le principe de causalité « aucun effet n'est sans cause » soit une autre modalité du principe de raison, et nous nous interrogeons pour savoir, une nouvelle fois, ce qui exige de la pensée humaine qu'elle se représente les choses de cette manière, en en demandant les raisons. C'est que, selon Heidegger « il faut que l'acte de représentation, s'il doit être connaissant, ap-porte à la représentation la raison de la chose rencontrée, c'est-à-dire la lui rende »²⁰⁷. Sous cette formule complexe on veut signifier un autre cercle, celui-là même de la représentation qui désire se garantir d'elle-même en se garantissant de ce qu'elle représente. Il s'agit là d'un tourbillon générateur de sens qui nous entraîne à penser le principe de raison comme la forme dominante de la représentation. La représentation est tout d'abord une présentation, c'est-à-dire quelque chose qui se pose devant nous et que nous rencontrons. Mais pour que cette rencontre ait lieu, encore faut-il que cette chose tienne debout, ait une consistance. Et c'est cela même l'objet, c'est-à-dire une chose rencontrée qui est

²⁰⁶ *Ibidem*, p. 72

²⁰⁷ *Ibidem*, p. 79

amenée à tenir debout dans la représentation. Il y va donc d'un acte plus que d'un donné, d'un acte qui en objectivant les choses, les transforme en objets.

Avant de reprendre notre questionnement sur le principe de raison, nous pouvons nous demander quel est le rapport de cet dernier avec la question du « phénomène R.V. ». Nous apercevons dans le corpus de textes que nous analysons, une simple phrase, juste une proposition qui explique que la « réalité virtuelle » permet de « traduire des abstractions sous forme d'objets que l'on pourrait reconnaître concrètement »²⁰⁸. Par là se fait le passage entre l'abstrait et le concret, passage que nous avons déjà souligné dans la précédente partie sur l'absolu. C'est dans la mesure où la raison des images de synthèse sont des modèles arithmétiques, que nous pouvons voyager, dans un aller et dans un retour, entre l'abstrait numérique et le concret phénoménologique. Mais il ne s'agit plus d'un simple voyage d'une berge à l'autre, il s'agit d'une identification au sens où la « réalité virtuelle » et le « réel actuel » se tiennent maintenant sur un même sol et sur une unique base. Ainsi selon Philippe Quéau ce qui justifie l'intérêt pour les « réalités virtuelles » est leur réalisation et leur mise en acte, c'est-à-dire leur actualisation par laquelle elles passent dans le domaine du « réel actuel ». C'est dire si « on doit s'efforcer de mettre au jour ce qui est virtuellement présent en eux, à savoir les modèles intelligibles qui les structurent et les idées qui les animent. La « vertu fondamentale » des mondes virtuels est qu'ils ont été conçus en vue d'une

²⁰⁸ Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p.90

fin. C'est cette fin qu'il faut réaliser, actualiser »²⁰⁹. L'aporie se trouve ainsi définitivement réduite, disjointe d'elle-même, elle retourne au néant. Par la « réalité virtuelle » on objective et on finalise suivant le principe de raison aussi bien le numérique que le phénoménologique. On comble les lacunes des deux en rendant le numérique objet, c'est-à-dire image, - il devient ainsi représentable -, et le phénoménologique significatif. À cette fin, soit on lui adjoint des informations numériques, soit on souligne l'idée qu'il ne pourrait bien être, à sa manière, qu'une simple « réalité virtuelle », c'est-à-dire fonctionner de la même façon qu'elle, selon un plan sous-jacent et intelligible qu'il s'agit de saisir.

On s'interroge pour savoir « comment opérer la réintégration de l'expérience du virtuel dans le réel? Cette réalité potentielle du virtuel peut, en retour, nous amener à réfléchir sur l'essence de la réalité « réelle ». Si le virtuel peut contribuer au réel en le faisant advenir, nous ne sommes plus loin de penser que le réel peut être assimilé, au moins quant à son devenir potentiel, à une sorte de virtualité réelle. La réalité virtuelle nous donne accès aux virtualités du réel. Les mondes virtuels issus de notre création nous font entrevoir la possibilité que le réel lui-même soit une sorte de cyberspace « réel » »²¹⁰. Dès lors « il ne s'agit plus à proprement parler de représentations mais plutôt de simulations. Les images tridimensionnelles « virtuelles » ne sont pas des représentations analogiques d'une réalité déjà existante, ce sont des simulations numériques de réalités nouvelles.

²⁰⁹ Philippe Quéau, *Le Virtuel*, Champ Vallon, 1993, p. 28

²¹⁰ *Ibidem*, p. 47

Ces simulations sont purement symboliques, et ne peuvent pas être considérées comme des phénomènes représentant une véritable réalité, mais plutôt comme une fenêtre artificielle nous donnant accès à un monde intermédiaire, au sens de Platon, à un univers d'êtres de raison, au sens d'Aristote. De cette réduction symbolique, qui est aussi une réduction de réalité, on est cependant en *droit* d'attendre une augmentation d'intelligibilité »²¹¹. On aperçoit distinctement que cette « **réduction de réalité** » et cette « **augmentation d'intelligibilité** » reconduisent à leur manière la même aporie que celle des deux mondes, toutefois elles distinguent implicitement deux termes du raisonnement, avec d'une part le *quid facti*, ce qui est de fait : la *lacune* d'une diminution de réalité, et d'autre part un *quid juris*, où l'on serait en droit ou plutôt en devoir de demander quelque chose en échange : la *lagune* d'une plus grande intelligibilité. Nous voyons bien qu'il y a, là comme ailleurs, une tension qui pousse parfois jusqu'à la contradiction, entre la connaissance et la vie, entre ce que la raison veut et ce qu'elle perçoit. Il est très clair que pour certains la « réalité virtuelle » n'est qu'un moyen afin de soustraire l'humanité à une éternelle tension et résorber ce nœud de différences et de différenciations problématiques. Bref pour éteindre l'horizon de la question.

Nous sommes mainte et mainte fois appelé à fournir la raison d'une chose et puis d'une autre. Nous n'écoutons même plus la nécessité de cet appel. Nous le subissons et dès lors il devient une dissimulation plus qu'un champ du profond et du lointain. Malgré le fait que le principe n'ait été découvert ou inventé qu'à partir

²¹¹ *Ibidem*, p. 18. C'est nous qui soulignons.

du XVII^{ème} siècle par Leibniz, il y a une « grande puissance du principe de raison »²¹² et de son appel : seul est accepté, comme une chose qui tient sûrement debout et à laquelle on peut faire confiance, l'objet, et avec lui nous pourrions dire avec certitude : il est. Or que voyons-nous dans le manuscrit de Leibniz? Un mot est souligné : « Ratio » et un peu plus bas est écrit qu'une cause première doit exister et que cette *ultima ratio rerum* est dieu. Le principe de raison, comme son nom l'indique, semblait devoir rester rationnel et finalement nous nous retrouvons devant dieu qui apparaît comme la seule justification finale du principe. Retrouverons-nous cette idée de dieu dans les théories du virtuel? Philippe Quéau nous répond en expliquant qu'il a « une intuition fondamentale : derrière l'apparence des choses il y a quelque chose d'insoupçonné, d'incroyable, de merveilleux, qui se tient tapi, caché, incommensurable. Derrière le monde, ou au-delà de lui, il y a un autre monde. Le virtuel peut nous rendre très opportunément et très pédagogiquement sensible 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 »²¹³. Nous avons affaire là à une insistante logique néo-évangélique. Selon cette

²¹² C'est le titre de la quatrième section de l'ouvrage de Heidegger, *Le Principe de Raison*.

²¹³ Philippe Quéau, *Le Virtuel*, Champ Vallon, 1993, p. 48

rhétorique, l'absolu, c'est-à-dire dieu, ne peut être que conjecturé mais jamais mis à découvert et c'est dans ce voilement même qu'une présence se révèle : « Tu veux de moi la vérité; dans le secret tu m'apprends la sagesse »²¹⁴ , ainsi parle le croyant.

Le rôle de la « réalité virtuelle » se trouve dédoublé dans un pôle positif et un autre négatif. D'une part, elle rend visible l'invisible numérique et nous rend conscient que le « réel actuel » est lui aussi fondé sur des chiffres. Ce sont les modèles qui assurent un sol commun à la « réalité virtuelle » et au « réel actuel », c'est-à-dire finalement une certaine identité entre les deux. L'objet technologique est assimilé à la terre promise, à une recherche originaire qui trouverait enfin son rivage et sa fin. D'autre part, par un flux et un reflux inévitables, c'est grâce à sa déficience que nous ressentons une nouvelle fois, et plus que jamais, l'efficiencia du « réel actuel », sa réalité et sa vérité. Une nouvelle terre promise. On pourrait penser que l'ambiguïté métaphysique de la question du fond et du fondement ne se résorbe pas complètement dans la clarté fonctionnelle de la *ratio* technologique, mais que les deux collaborent pour laisser surgir cette ambiguïté.

Nous comprenons aisément quelle est la stratégie d'une telle démarche et ce qu'elle tente de combler. En remontant aux raisons de la « réalité virtuelle » on n'applique pas seulement pragmatiquement un principe, on parvient à trouver dans

²¹⁴ Arvo Pärt, *Miserere*, The Hilliard Ensemble Orchester der Beethoven Halle Bonn, ECM Records, 1991

ces raisons le retour et la garantie de **ce principe qui lie irrémédiablement la « réalité virtuelle » au « réel actuel »**. Mais à cette fin on est bien obligé de soumettre les images aux modèles, ce qui semble pour le moins problématique. Car si l'immersion, comme affect, semblait devoir avoir recours aux images et à leur réalisme visuel, c'était finalement pour mieux dissoudre cette fascination délétère. On s'assure que « l'expérience sensible du « virtuel » est fonctionnellement liée à sa compréhension "intelligible", et réciproquement. Le modèle et son image sont constitués l'un par l'autre. Il y a un aller-retour permanent entre l'intelligibilité formelle du modèle et la perception sensible de l'image »²¹⁵ et par cet aller-retour on croit rééquilibrer les données de l'expérience visuelle et les exigences de la raison, mais en plus de cela on fait de l'intelligibilité le nœud du problème puisque c'est bien elle qui permet de garantir l'actualisation de la « réalité virtuelle », c'est-à-dire le retour au « réel actuel ». Mais qu'est-ce que cette intelligibilité? Est-elle capable de prendre le dessus sur les images virtuelles et sur les images réelles? La hiérarchie du principe d'intelligibilité est double parce qu'elle s'applique aussi bien à la « réalité virtuelle » qu'au « réel actuel ». Pour la première qui est constituée d'images, Quéau estime que l'image « n'est en aucune manière l'empreinte ou le reste d'une histoire. La *raison* en est simple : l'œuvre n'est pas le plan lumineux qui s'affiche à l'écran mais le programme sous-jacent. L'image n'est qu'une des instances de l'œuvre réelle, l'émanation visible d'une essence logique »²¹⁶. La hiérarchie entre le modèle et

²¹⁵ Philippe Quéau, *Le Virtuel*, Champ Vallon, 1993, p. 22

²¹⁶ *Ibidem*, p. 102. C'est nous qui soulignons.

l'image est si forte et si indéniable, qu'elle en vient à dissoudre l'image dans le modèle. On accorde les qualités du modèle à l'image qui n'a, on l'aura compris, aucune autonomie et aucune singularité, « le visible ne peut pas dépasser en beauté l'intelligible car c'est l'intelligible qui donne sa beauté au visible et non l'inverse »²¹⁷. L'espace virtuel « en tant qu'il est expérimenté, est donc une image (l'image d'un modèle) et non une réalité substantielle »²¹⁸, de sorte que l'image n'existe même pas, parce qu'elle doit toujours être saisie dans la dépendance de la véritable réalité, comprise ici comme « réalité virtuelle » et « réel actuel », c'est-à-dire du véritable principe de réalité qui est toujours et en tout point le seul modèle algébrique. Les caractéristiques de celui-ci semblent résider principalement dans la question du temps ou plutôt dans sa négation pure et simple puisqu'il est « hors du temps » et qu'il « n'est en aucune manière l'empreinte ou le reste d'une histoire ».

Maintenant essayons d'être pragmatique. Soumettons ces exigences hiérarchiques à l'intelligence pratique, puisque si dans un premier temps Quéau avait soumis la « réalité virtuelle » à la question de ses raisons, c'était en prenant le masque de la question pratique. Que pouvons-nous comprendre concrètement à ces modèles? Qu'y a-t-il à penser dans ces programmes informatiques? S'agit-il d'une réalité, disons même de *la* réalité? On peut répondre que « le découpage de la réalité n'y est pas fait autour d'un pôle de signification, mais suivant une logique

²¹⁷ *Ibidem*, p. 139

²¹⁸ *Ibidem*, p. 20

purement opératoire »²¹⁹. Est-il possible de penser que le plus haut degré de la signification est « une logique purement opératoire »? N'est-ce pas le fait d'un réductionnisme simplificateur? Qu'est-ce que cette pure logique? Est-elle même encore un *logos*? Peut-on y entendre quelque chose? On pourrait analyser cette exigence de réductionnisme logique en la mettant en regard avec le fait épistémologique que la cybernétique est fondée sur un projet de philosophie analytique et que celle-ci a reconduit, à sa manière, le vieux projet de découvrir une langue universelle et une manière de raisonner sans frontière qui, grande et absolue, perd toute opacité et toute signification.

Nous nous contentons ici d'indiquer que la compréhension de la hiérarchie entre l'intelligible et le sensible comme nœud de l'organisation ontologique, appartient à la philosophie platonicienne. On retrouve le plus célèbre exemple de cette hiérarchie dans le dialogue entre Socrate et Glaucon nommé *l'Allégorie de la caverne*²²⁰. Et d'ailleurs Philippe Quéau n'est pas le seul à avoir recours à ce récit; Howard Rheingold lui même insiste sur le fait qu'elle permet de dire qu'« il existe un monde réel dans le cosmos de Platon, mais on ne le voit jamais directement. On voit une illusion de la réalité, un monde virtuel »²²¹. On peut tout d'abord remarquer que selon Platon on peut voir directement le monde réel des Formes Idéales et être « en état de regarder le soleil lui-même, non pas son reflet dans

²¹⁹ Pierre Lévy, *La Machine Univers*, La Découverte, 1987, p. 75

²²⁰ Platon, *La République*, Flammarion, 1966, 514a à 517a

²²¹ Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p. 301

l'eau ou dans d'autres milieux, mais lui-même vu en lui-même, en son lieu propre »²²², c'est d'ailleurs tout l'enjeu de l'Allégorie que de parvenir à une telle démonstration. Or cette erreur n'est pas anecdotique : si de nombreux théoriciens transforment **la hiérarchie ascendante de l'Allégorie en transcendance** pure et simple, c'est qu'il s'agit de l'une des interprétations scolastiques, c'est-à-dire chrétiennes de la *Caverne*. Le mépris par rapport à la singularité de l'image, c'est-à-dire l'image elle-même sans référence à une extériorité qui viendrait lui donner sens, provient aussi de la tradition platonicienne et lorsque Philippe Quéau estime que « le propre des images, c'est d'être des images de quelque chose. L'image ne peut subsister par elle-même. Elle n'est en soi ni matérielle ni intelligible (...) L'image est un reflet »²²³, il faut se souvenir que dans l'Allégorie les reflets de la caverne sont une métaphore des œuvres d'art, les formes les plus méprisables et les plus redoutables.

De plus, si la « réalité virtuelle » nous fait prendre conscience que « par essence, la présence n'est *ni* représentation *ni* distance »²²⁴, la double négation n'est pas sans rappeler celle du principe de raison. Nous en avons retrouvé d'autres traces dans les oxymores et contradictions que nous avons déjà repérés et qui, tous, indiquent une tension ontologique essentielle. Car si nous ne pouvons mettre la présence, qu'elle soit virtuelle ou réelle, du côté d'une représentation

²²² Platon, *La République*, Flammarion, 1966, 516b.

²²³ Philippe Quéau, *Le Virtuel*, Champ Vallon, 1993, p. 177

²²⁴ *Ibidem*, p. 17. C'est nous qui soulignons.

subjective ou d'une distance objective, c'est bien qu'on ne peut l'enfermer dans une catégorie stable, c'est-à-dire sur un sol fiable, c'est-à-dire sur une identité garantie. La crevasse laissée par un tel questionnement est finalement résolue par la baguette magique des raisons de la « réalité virtuelle » qui enfin nous met face à face avec la chose même, ce vieux rêve. Comme l'affirme sans scrupule Philippe Quéau, avec Hegel « la conscience est d'un côté conscience de l'objet, d'un autre côté conscience de soi-même (...) Elle paraît incapable d'aller pour ainsi dire par derrière pour voir l'objet comme il n'est pas pour elle, et donc comme il est en soi. » Hegel ne pouvait pas prévoir que les mondes virtuels nous feraient sortir des assignations spatiales si statiques (le « côté », le « derrière »...) pour nous faire toucher l'objet « en soi », dans sa pure existence formelle »²²⁵. Il y a de quoi s'étonner et même d'être quelque peu énervé par de telles affirmations qui se fondent sur de prétendues expériences et faits technologiques, mais remarquons encore une fois que cette tension ontologique est conjurée plutôt qu'effacée puisqu'on écrit, et ce n'est pas un hasard, « l'objet « en soi » » alors que dans ce contexte il faudrait dire « la chose en soi », l'objet est en effet déjà marqué par de la subjectivité, une marque, une trace que l'on ne parvient donc pas à effacer absolument.

Si certains désirent rendre matérielle « la pure abstraction codée »²²⁶ du programme, c'est-à-dire ce qui justement n'est pas matériel, c'est en faisant

²²⁵ *Ibidem*, p. 102

²²⁶ Pierre Lévy, *La Machine Univers*, La Découverte, 1987, p. 11

violence à leur propre discours, c'est en le tordant, en le rendant contradictoire et finalement en le brisant, parce qu'il y a, selon eux, quelque chose d'intolérable dans l'imparité et la dissemblance de l'onto-logique, dans la non-correspondance entre l'*ontos* et le *logos* ou tout du moins dans le fait que cette correspondance ne puisse être assurée d'une manière définitive et indiscutable. La « réalité virtuelle » offre une base fantasmatique à la réalisation de l'équation du principe de raison entre « l'intelligibilité formelle du modèle et la perception sensible de l'image »²²⁷, et il ne s'agit pas là d'un simple aller-retour puisque celui-ci devrait encore témoigner d'une différence inassimilable. Il s'agit en ce point d'une identité assurée par un sol commun, par un fond unique, entre le formel et le sensible. Que ce dernier soit mis dans l'unique dépendance du premier, cela doit nous questionner car concrètement que pouvons-nous tirer d'un programme et de ses formules, nous qui ne l'avons pas mis au point? Qu'y a-t-il de si intelligible et de si éclairant dans ces lignes de chiffres? Pour quelles raisons peut-on dire que « saisir les modèles sous-jacents aux apparences pour voir vraiment »²²⁸ est ce qui spécifie la pédagogie de la « réalité virtuelle »? C'est peut-être que l'on désire « voir vraiment », c'est-à-dire identifier la vision sensible à la vérité rationnelle et croire que si l'un ne va pas sans l'autre, c'est qu'une lacune s'ouvre. On préfère effacer la finitude en ne voyant dans les images que des matérialisations sensibles de modèles, qui sont eux-mêmes des formalisations intelligibles d'une idée fondamentale que Philippe Quéau, à la manière de Platon, nomme le **paradigme**. Le paradigme est

²²⁷ Philippe Quéau, *Le Virtuel*, Champ Vallon, 1993, p. 22

²²⁸ *Ibidem*, p. 79

cet être étrange que nous ne pouvons jamais voir, mais que nous décelons derrière des voiles, ceux de l'image et puis ceux du modèle. Il est trop pur, trop divin pour que l'on puisse, nous, pauvres êtres humains, le saisir à deux mains. On ne peut en avoir que des effluves, des dégradations, des restes abominables, car ce n'est pas seulement l'image qui est une dégradation, c'est aussi, nous le découvrons, le modèle. Il y a en effet autant de modèles que de programmes et il faut à tout prix dissoudre la pluralité dans l'unité comprise comme seul fondement possible de l'identité entre l'être et la pensée. Philippe Quéau définit le paradigme ainsi : « l'œuvre virtuelle a pour origine une idée. Le paradigme, qui est la version formelle et intelligible de l'idée, qui est le modèle de tous les modèles possibles de l'œuvre, c'est-à-dire le méta-modèle »²²⁹ .

À partir de ce point Philippe Quéau se fonde sur deux traductions du *Fragment 3* de Parménide pour montrer que le paradigme est *la* solution. Il traduit ce fragment ainsi : « le même, lui, est à la fois penser et être » et « le même est à penser et à être »²³⁰ . Si le même c'est ce qui ne change pas, c'est-à-dire s'il s'agit du paradigme, alors il est à penser et à être, c'est-à-dire aussi bien virtuel qu'actuel et c'est en lui que l'on peut chercher non seulement le principe de réalité mais aussi celui de raison. Il est très intéressant de remarquer que Philippe Quéau évacue, sans autre explication, la traduction la plus courante de Parménide et qui est « penser et être sont la même chose ». Il recouvre même cette traduction

²²⁹ *Ibidem*, p. 200

²³⁰ Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p. 91

possible par les deux autres, auxquelles il trouve, il faut bien le dire, un sens tout à fait différent. Car selon les deux traductions retenues, « la leçon de Parménide est sans équivoque »²³¹. Elle nous convie à considérer le même comme la complexion entre penser et être, pour simplifier entre le *logos* et l'*ontos*. Ainsi l'onto-logique est fondé sur l'idée du même, de ce qui ne change pas. Dire que cette leçon parméniennne est sans équivoque c'est rompre avec toutes les précautions que se doit de prendre un historien de la philosophie qui ne cherche pas tant les solutions qu'il ne tente d'intensifier les questionnements. Or comme l'a montré Heidegger à travers toute son œuvre, la sentence parméniennne est la plus équivoque et la plus problématique qui soit, parce qu'elle nous pose les questions du fondement de l'ontologie, la complexité de ce rapport entre l'être et la pensée, qui loin de devoir s'identifier, doit persister comme question. À moins de cela on risquerait de cesser de penser; par une telle résolution, qui est ici oblitération pure et simple, on risque de devenir arbitraire et injuste à l'égard de la tradition philosophique. Si la sentence de Parménide n'était pas en soi problématique, on se demande bien ce qui aurait poussé dans l'histoire quelques individus à réfléchir, ces individus que l'on appelle les philosophes. Si on pouvait garantir comme une chose évidente l'identité et le sol commun entre la pensée et l'être, alors on ferait exactement la même erreur que Philippe Quéau.

Qu'est-ce que le paradigme? Peut-on en donner une définition et si possible lui faire correspondre une expérience afin de s'assurer qu'il ne s'agit pas d'une

²³¹ *Ibidem*, p. 92

simple illusion construite par l'esprit? La seule démonstration que l'on puisse donner de ce paradigme est d'ordre logique : c'est le mouvement du discours qui l'impose et rien de plus. On remonte de l'image au modèle et parce qu'il faut, sans que l'on s'interroge le moins du monde sur cette nécessité, avoir face à soi de l'imperturbable et de l'identique, on remonte au paradigme, c'est-à-dire à un degré supérieur de généralisation et d'abstraction. « Une idée, par essence, n'est pas en mouvement. Elle ne subit aucune passion, ni aucune pression »²³², tout comme le paradigme qui n'est qu'une chimère conceptuelle parce qu'elle correspond exactement aux exigences de la raison et ne lui oppose aucune résistance. **Le paradigme réalise le vœu le plus cher de la raison** : être enfin « délivré de la tyrannie du hasard et de la matière »²³³. Quelque chose qui donne du plaisir à être pensé et qui est facile à penser, donne aussi l'effet d'exister, mais ce n'est là qu'un effet. D'ailleurs c'est l'identité de la pensée et de l'être qui garantit l'actualisation du principe de raison, car si, en principe, les deux devaient toujours admettre un certain décalage et déphasage, alors on ne pourrait pas penser absolument les raisons d'une chose parce qu'elle resterait chose, parce que ce qu'elle est et ce que l'on pense qu'elle est ne pourraient pas exactement et totalement se correspondre. Affirmer que « l'image numérique est en constante métamorphose parce qu'elle reste toujours au plan de la conception »²³⁴, qu'« il n'y a plus de création que celle d'un algorithme irréductible. L'artiste n'a plus à viser le message

²³²Philippe Quéau, *Le Virtuel*, Champ Vallon, 1993, p. 175

²³³*Ibidem*, p. 170

²³⁴Pierre Lévy, *La Machine Univers*, La Découverte, 1987, p. 56

mais la source, non plus un objet actuel mais un univers de possibles »²³⁵ et accorder par là même un primat à la conception paradigmatique, c'est procéder de la même stratégie conceptuelle. Les Icares du virtuel remontent à grand pas jusqu'à une improbable source. Il faut remonter, une à une, les marches d'un imaginaire escalier et parvenir finalement à un mystère que l'on nommera ici paradigme, tout comme Platon parlait de la dialectique, cette étrange matière, si étrange que bien qu'elle constituât l'ultime stade de sa pédagogie, elle ne pouvait pas être exprimée, elle débordait les ressources du langage, on ne pouvait alors qu'en donner une vague idée, s'en rapprocher sans jamais l'atteindre véritablement.

Quel est ce lieu ultime? On aurait tout lieu de penser qu'il s'agit de l'endroit où l'ontologique et le théologique se rencontrent, puisque lorsque le théoricien du virtuel annonce que « les nombres sont avant les formes »²³⁶, cela ne va pas sans rappeler la cabale où le langage est antérieur à l'être. Mais « le langage est quelque chose qui appartient à l'essence de la finitude humaine. S'imaginer un dieu qui parle est un non-sens absolu »²³⁷. « Les nombres sont avant les formes » c'est peut-être là le mystère d'une terrible inversion entre le concret et l'abstrait, entre ce qui est construit et ce qui est de quelque manière donné ou plutôt offert dans le secret. Il s'agit là de donner corps et chair à l'immatériel. À mesure que

²³⁵ *Ibidem*, p. 62

²³⁶ Philippe Quéau, *Le Virtuel*, Champ Vallon, 1993, p. 162

²³⁷ Martin Heidegger, *Les Concepts Fondamentaux de la Métaphysique*, Gallimard, 1992, p.

nous semblons nous rapprocher de l'ultime pensée à propos de la « réalité virtuelle » le ton devient plus solennel et les références à la religion plus fréquentes. On parle d'un chercheur comme d'un « Moïse écartant les flots de la mer Rouge et indiquant le chemin de la terre promise », on parle de « révélation », d'« expérience de conversion » , de « conversion religieuse à l'informatique interactive » , d'« âme convertie à la cause de la réalité virtuelle » , ou encore de « rite baptismal » où « l'exploration des réalités virtuelles est une manière d'apprendre à être de nouveau un enfant »²³⁸ . D'ailleurs le paradigme n'est-il pas comme un dieu, « autonomie »²³⁹ et pureté, libéré de toute contrainte extérieure et pourtant la raison de toutes les raisons. Philippe Quéau se dévoile en expliquant que « l'artiste du virtuel, artiste intermédiaire, ne part de rien. Il dispose d'une matière, créée par un dieu antérieur, supérieur à lui : les nombres (...) La tâche de l'artiste du virtuel est de façonner des « images », des « icônes » (*eikon*) de la raison et de l'intelligence à l'aide des « formes » (*eidolon*) que les nombres recèlent »²⁴⁰ . N'y a-t-il aucune autonomie de l'œuvre elle-même, dans sa visualité même? Elle n'est plus qu'une hostie puisqu'elle « se fait vivante, se nourrissant de nous, comme nous nous nourrissons d'elle »²⁴¹ .

347

²³⁸ Howard Rheingold, *La Réalité Virtuelle*, Dunod, 1993, p. 72, 73, 75, 78, 196, 189

²³⁹ Philippe Quéau, *Le Virtuel*, Champ Vallon, 1993, p. 35

²⁴⁰ *Ibidem*, p. 139

²⁴¹ *Ibidem*, p. 144

« À ce qui lie *aujourd'hui* la Religion et la Technique »²⁴², nous aimerions rajouter la conception onto-théologique de l'œuvre d'art et de ses images qui est très problématique parce que si elle se présente comme quelque chose d'évident fondé sur la nature même et les raisons concrètes de la « réalité virtuelle », elle oublie que d'autres positions ont émergé depuis Platon. Le désir platonicien de voir disparaître l'art ou bien de le maîtriser en le faisant correspondre au projet philosophique de la *Cité*, a tout de même été remis en question. Le sentiment que l'image prise pour elle-même, en elle-même sans égard pour le projet de rationalisation, est quelque chose de dangereux, est une opinion pour le moins problématique. Merleau-Ponty n'écrivait-il pas qu'« un tableau est une concentration et venue à soi du visible, la manifestation d'un secret de préexistence : il n'est ni calcul subjectif de la représentation ni la réalisation d'une idée préalable de l'Esprit du monde »²⁴³ ? Est-ce bien la nature de la « réalité virtuelle » qui implique que « la beauté de l'œuvre virtuelle se juge à l'intégrité, à la plénitude de son idée fondamentale. Dans l'œuvre en acte, tout se fond et se confond. Mais l'idée est sans mélange »²⁴⁴ ? Le principe de raison peut-il s'appliquer à des œuvres? N'y a-t-il pas quelques mystères dans la conjonction entre l'ontologie, la théologie et l'œuvre d'art? Contre quoi se défend t-on et avec quelles armes? Toutes ces interrogations se croisent dans la sentence suivante : « le propre de l'illusion est de ne pas se donner comme illusion. Il est dans la

²⁴² Jacques Derrida, *Spectres de Marx*, Galilée, 1994, p. 265

²⁴³ Merleau-Ponty, *L'Œil et l'Esprit*, Folio, 1964, pp. 69-70

²⁴⁴ Philippe Quéau, *Le Virtuel*, Champ Vallon, 1993, p. 201

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 la vérité, dans son délaissement »²⁴⁵. Imaginons maintenant une illusion qui s'affirme comme illusion et singularité, une illusion qui mette en question la répartition traditionnelle entre l'apparence et le réel, entre la surface et la profondeur de la signification, une illusion qui oublie l'idée même de vérité parce qu'elle ne pense pas, ne raisonne pas, une illusion qui ne soit plus soumise à un référent extérieur et qui ne réponde plus aux injonctions du principe de raison, qui refuse même de donner sa cause et sa motivation. Tel est le danger fondamental qu'il s'agit de combattre en imposant au « phénomène R.V. » les exigences de la raison, même si au passage on en oublie d'autres.

²⁴⁵ *Ibidem*, 1993, p. 93

4. LE TEMPS DES CONJURATIONS

« Comme une porte entre morts et vivants »²⁴⁶

²⁴⁶ Jacques Brel, *Sur la Place*, Phonogram, 1955

Nous parvenons maintenant à un point où nos remarques semblent proliférer. En effet, les discours que nous traversons mériteraient des analyses approfondies dans la mesure où on ne saurait les mettre en cause sans en déconstruire toutes les ressources. Si nous suivons ce parcours, ne risquons-nous pas de nous fourvoyer dans **une critique**, nous qui désirions justement y échapper? Nous avons souligné l'enthousiasme que provoquait chez certains la « réalité virtuelle », nous avons aperçu que cette jubilation n'allait pas sans une crainte terrifiante qui tentait de se prévenir en se projetant dans la réalisation volontaire et humainement déterminée de la technologie. Faudrait-il alors penser que ces discours ne sont que contradictoires et qu'ils mêlent tout et leur contraire? Serait-ce là une raison suffisante pour les rejeter en bloc et pour, ensuite, construire une théorie qui choisirait entre l'un de ces deux pôles ou qui, encore, neutraliserait l'ensemble et ne témoignerait d'aucun sentiment mais seulement d'une analyse rationnelle? Mais de nouveau nous ferions face à une difficulté, car nous ne saurions comprendre, à l'aide de cette méthode critique, l'entrelacement de l'enthousiasme et de la peur. Nous soumettrions ces discours à un argument d'autorité qui serait celui-là même du principe d'identité où toute chose, pour être familière, doit être apprivoisée et jugée à l'aune d'une règle extérieurement apposée. Or s'il y a des discours, c'est aussi parce qu'il y a eu et qu'il y aura, encore pendant quelques pages, une parole, la nôtre, une voix singulière²⁴⁷ .

²⁴⁷ Celle-ci a été présentée jusqu'à présent comme une contestation de ces discours, disons même comme une critique qui pourrait bien reconduire l'autorité que nous ne saurions supporter. Car à force d'évaluer les théories du virtuel point par point, affirmation après affirmation et assertion

Le cercle de la critique est un écueil à éviter. Elle ne doit pourtant pas cacher la propension **ambivalente** de ces théories du virtuel. C'est par la reconnaissance de la complexion entre la jubilation et la terreur que nous parviendrons peut-être à interroger le cercle, et cette complexion est tout différente d'une simple contradiction. L'enthousiasme et la crainte ne sont pas accolés l'un à l'autre, ils sont entremêlés au sens où ils ne sauraient aller sans l'autre, sans leur autre. Chaque motif de jubilation constitue simultanément un motif d'inquiétude, il y a là une réversibilité essentielle. On comprendra donc aisément que loin de pouvoir rejeter cette ambivalence, il nous faut non seulement admettre l'existence

après assertion, nous risquerions de ne point parvenir à dresser la typologie, c'est-à-dire le lieu à partir duquel, nous-même, nous nous exprimons. Lorsqu'un discours atteint une telle cécité réflexive et qu'il n'a nul prise sur lui-même, alors, inévitablement, il reconduit une logique de l'arbitraire. Dans la parole elle-même est implicitement contenu son *topos* car « où a été parlée, la parole rassemble la manière dont elle continue de se déployer, et cela qui continue de se déployer à partir d'elle - le perpétuel de son déploiement » (Martin Heidegger, *Acheminement vers la parole*, p. 18) n'est pas quelque chose de simplement passé qui s'est écoulé dans la parole, elle continue de signifier alors même qu'elle s'est arrêtée. C'est la parole elle-même qui à la question de savoir en vertu de quoi on a dénoncé, nous répond qu'on ne saurait penser que c'est parce que ces discours théorique et médiatique rompent avec la vérité une et indivisible, cette prétendue vérité, autre autorité; car ce serait finalement reconduire les seuls principes de vérité, d'identité et de raison, ce serait les reconduire alors même que la parole avait aperçu que le plan fondamental sur lequel se fixaient ces discours, qu'elle contestait, résidait justement dans ces principes mêmes. Ne sommes-nous parvenu, lors de notre enquête, qu'à amasser des preuves, une multitude de preuves? À ouvrir la discussion selon les schèmes essentiels des discours dominants? À faire émerger un discours critique qui répéterait à l'infini, sans même le savoir et sans même vouloir le savoir, ce qu'il croyait pourtant contester? Il y a dans ce méticuleux travail de fourmi de la critique, que Hegel et Marx envisageraient comme la besogne d'une taupe, quelque chose qui devient comme un cercle par rapport à ce qu'il dévisage. Un cercle auquel il faut savoir se dérober ou qu'il

d'une contrariété et d'une tension, mais aussi en appréhender *la nécessité*. Il y a en elle quelque chose de l'inévitable, auquel on ne saurait échapper. C'est même elle qui est signifiante et déterminante pour notre propos. En ce sens, elle n'est pas un effet de style, si l'on entend par le style une simple apparence superficielle. Cette ambivalence est en effet omniprésente, elle n'est pas régionale, elle révèle une attitude globale. Même si les formes qu'elle revêt sont diverses, nous avons déjà aperçu qu'elle régnait sur notre temps et ce règne, voilà toute la difficulté, n'est pas toujours explicite; la plupart du temps il se dérobe à notre regard. Voilà l'hégémonie, pour le moins étrange, d'un discours dominant puisqu'il ne se présente pas comme tel au premier abord. Mais n'est-ce pas là la meilleure stratégie possible pour assurer une victoire? Ne s'agit-il pas ici de désamorcer et de prévenir, avant même qu'elles aient eu lieu, toutes alternatives, en faisant croire que celles-ci sont même contenues dans les discours dominants? Il y a en ce point une phagocytation qui est le signal véritable de l'hégémonie. Que faire par rapport à celle-ci? Comment envisager un dialogue, puisque c'est bien la possibilité de ce dernier que nous désirons sauvegarder? Il faut savoir se dégager d'une dialectique du discours, c'est-à-dire apprendre à ne plus nier ou dénier ce avec quoi nous sommes en désaccord. La méthodologie dont nous essayons de tracer les premiers traits a comme objectif de comprendre la nécessité de l'ambivalence à l'égard de la « réalité virtuelle ». De nombreux discours expriment une nostalgie de l'irréversible où l'être humain, à la quête d'une hypothétique origine ontologique, tente de dévoiler ce qui n'a jamais été et ce qu'il tente de *faire advenir dans le*

faut savoir explicitement affirmer.

passé. Or il ne s'agit plus de leur répondre en affirmant qu'il faut tout faire pour partir, pour lâcher les amarres vers ce nouvel univers du virtuel, ce rêve du subjectivisme; mais il faut révéler les tensions dans une économie de l'irréconciliable où l'on pourrait enfin poser une question : pour quelles raisons « le sentiment s'est-il ancré en moi de bonne heure que, si le voyage seul - le voyage sans idée de retour - ouvre pour nous les portes et peut changer vraiment notre vie, un sortilège plus caché, qui s'apparente au maniement de la baguette de sourcier, se lie à la promenade entre toutes préférée, à l'excursion sans aventure et sans imprévu qui nous ramène en quelques heures à notre point d'attache, à la clôture de la maison familière? »²⁴⁸. Par cette question la contrariété n'est plus étouffée, mais pour ainsi dire soulevée hors de la terre. Comme nous l'apercevons déjà, la spécificité de ces discours consiste à taire ce qu'ils disent, à dénier ce qu'ils expriment, à renverser ce qu'ils déversent, à manipuler ce par quoi ils sont régis.

²⁴⁸ Julien Gracq, *Les Eaux étroites*, José Corti, 1976, p. 9

4.1. LA CONJURATION

« L'homme se fait *peur*. Il devient la peur qu'il inspire. »²⁴⁹

Pour donner un premier exemple de cette réversibilité et de cette ambivalence structurelle des discours, nous pouvons prendre appui sur un phénomène que nous avons déjà analysé. Il consiste en un certain manque de rigueur quant aux **références philosophiques**. Différents théoriciens, qu'ils aient ou non une formation philosophique, ont la fâcheuse habitude de mésinterpréter la philosophie classique. Bien sûr personne ne peut espérer être à l'abri d'une mésinterprétation, dans la mesure où le seuil qui détermine celle-ci est soumis à un certain nombre de critères qu'on ne saurait universaliser. C'est là une limite que nous avons tous expérimentée. Toutefois, dans le cas présent, deux types d'erreurs spécifiques sont faites. La première est une erreur interne : elle consiste à prendre un texte et à le déformer purement et simplement. Howard Rheingold n'hésite pas à expliquer que l'*Allégorie de la Caverne* est une expérience sensorielle fondée sur des substances hallucinogènes proches du LSD, à identifier le monde des *Formes Idéales* au virtuel aristotélicien et à affirmer que la lueur de ce monde est de toute manière inatteignable. Il suffit de lire le texte de Platon²⁵⁰

²⁴⁹ Jacques Derrida, *Spectres de Marx*, Galilée, 1994, p. 72

²⁵⁰ Nous faisons ici référence à un texte original. Patrice Loraux dans « L'art platonicien d'avoir l'air d'écrire » (*Le Tempo de la Pensée*, Seuil, 1993) a montré combien le texte platonicien, justement, était déjà une interprétation et ne pouvait aucunement être considéré « à la lettre », la notion d'original étant un thème à part entière du platonisme. Ces considérations n'impliquent pas,

pour se rendre compte que ces arguments n'y sont pas contenus. La seconde erreur est plus subtile : elle consiste à extirper une référence de son contexte, à la placer dans un autre contexte anachronique, puis à escamoter ce déplacement. De cette manière toutes les références trouvent leur sens dans le contexte que l'on veut démontrer, l'histoire de la pensée humaine semble être parfaitement adéquate au propos de l'auteur et ce dernier parvient à construire l'illusion d'un système clos sur lui-même. Cette erreur est particulièrement flagrante dans *la Machine Univers*, il est toutefois difficile de la repérer puisqu'elle est diffuse et qu'elle parcourt l'ouvrage plus qu'elle ne s'y arrête en des points précis. On peut toutefois dire que tout est soumis à un principe de progression anthropologique qui n'est pas sans rappeler les grandes théories d'émancipation. L'auteur oblitère ce qui pourrait gêner la construction du système, ce qui ne saurait s'y réduire, même si l'enchaînement des références philosophiques devrait, au moins, indiquer ces quelques discordances. Dans les deux cas, nous avons affaire à une interprétation qui ne se présente pas comme telle, c'est-à-dire qui tente d'oblitérer le fait qu'elle est avant tout un regard. Que Howard Rheingold, de part son histoire, voie un lien entre la *Caverne* et le LSD, soit! mais il n'a pas à l'attribuer à Platon. Si Pierre Lévy, de part les horizons historiques qu'il désire défendre, aperçoit dans l'histoire de l'humanité une progression continue vers une finalité déterminable, très bien! mais il ne doit pas oublier qu'il s'agit là de ce qu'il exprime comme auteur et non de l'histoire.

à notre sens, que l'on puisse manquer d'une rigueur minimale.

Si nous avons pris appui sur le corpus philosophique, ce n'était pas pour limiter notre propos à celui-ci, mais afin d'en relever l'exemplarité. Les références classiques sont purement et simplement extraites, remaniées et réorientées en vue d'une certaine finalité et c'est celle-ci qui nous concerne. L'omniprésence des citations onto-théologiques n'est peut-être pas un hasard, car « plus l'époque est en crise, plus elle est « *out of joint* », plus on a besoin de convoquer l'ancien, de lui « emprunter ». L'héritage des « esprits du passé » consiste, comme toujours à emprunter. »²⁵¹ La perplexité où nous nous retrouvons face à la « réalité virtuelle », nous pousse à rechercher dans **le passé un sol rassurant**, comme si l'avenir était toujours imprévisible et terrifiant. Ceci a finalement pour conséquence directe de rendre l'interprétation invisible à elle-même. Elle doit se cacher de nos yeux, comme interprétation, car sinon elle risquerait de perdre son autorité et son universalité. Lorsque l'exégèse est oblitérée, elle permet de tirer argument de tous les événements, de tous les écrits car elle procède d'une réduction systématique des éléments extérieurs à ses constituants propres. Elle s'identifie avec ce qu'elle regarde, elle croit ce qu'elle regarde, elle ne le questionne pas.

La **bonne nouvelle** peut être annoncée, c'est l'éclat de joie d'un événement technologique qui est bien concret, empirique, là devant nos yeux. Oui, il est constatable. Il est réel. Mais simultanément la bonne nouvelle est considérée

²⁵¹ Jacques Derrida, *Spectres de Marx*, Galilée, 1994, p. 179. La traduction de *out of joint* est une entreprise complexe, comme le montre Derrida dans son ouvrage, on peut proposer : hors de ses gonds.

comme la simple annonce d'un horizon idéal encore inaccessible qu'on ne saurait mesurer à aucun événement historique et surtout à aucune limite empirique. La première catégorie de bonne nouvelle permet de s'immerger et d'effectuer une mésinterprétation interne des références. La seconde rend possible la navigation, elle nous laisse du temps avant que la « réalité virtuelle » arrive, assez de temps pour décider et pour combler notre volonté par des intentions programmées. Elle permet la réorientation externe des références, le grand processus historique qui donnera, à coup sûr, la « réalité virtuelle ». Des deux côtés on se barricade dans une maison inhabitée, dans un fantôme projeté. On se protège contre tout et contre tout le monde, car la mauvaise nouvelle, et il y en a bien une, est de toute manière réversible, elle peut se transformer, si la volonté humaine le décide, en un futur merveilleux. C'est à nous d'en décider et le temps se pliera à notre décision. Ainsi la déréalisation que provoque la « réalité virtuelle », selon Philippe Quéau, est simultanément une raison pour espérer une plus grande intelligibilité. Par là on met en scène la métaphysique et son histoire, imaginaire peut-être; on reconduit, sans même vouloir le dire, la nette séparation entre la réalité et l'intelligible, cette séparation si problématique par ailleurs. Tous ces discours ont pour objectif de totaliser et de rendre identique; à cette finalité nulle chose ne doit résister, quant aux hésitations il faut les oublier, ne pas errer, choisir entre les possibles, tenir fermement le gouvernail. Selon l'avantage que l'on peut en tirer, on définit tantôt la « réalité virtuelle » comme une réalité effective et présente dans nos sociétés, à d'autres moments elle devient un idéal qui est en cours de réalisation, et si elle est encore lointaine, le merveilleux qu'elle indique nous attire magnétiquement.

Comment expliquer cette totalisation qui est une folle machine dévastant tout sur son passage? Les thèmes traversés par les théories du virtuel sont résolus, dissolus dans le moule de leur finalité, on trouve une réponse à tout et les questions ne parviennent jamais à devenir des questionnements inchoatifs et problématiques. Il faut répondre à tout et, si possible vite, très vite. La pensée se presse. Quel est ce temps et ce tempo de la pensée²⁵² ? Comment l'aborder? On aurait bien tort de vouloir juger ces discours selon le seul point de vue qu'ils admettent, c'est-à-dire selon un prétendu principe de rationalité universelle. Car il faut bien remarquer que tous ces discours insistent sur le fait qu'ils sont rationnels et que cette raison est neutre, universelle, s'imposant à tous de la même manière. C'est la machine universelle de Pierre Lévy, le paradigme de Philippe Quéau, ces éléments qui ne seraient pas soumis aux passions. Il y aurait dès lors à faire un intéressant déplacement et pourtant simple entre **la raison et l'affectivité**. Imaginons maintenant que ces discours soient d'abord et avant toute chose affectifs. On ne saurait les juger de la même façon et on pourrait enfin comprendre pour quelles raisons et par quels sentiments les théoriciens tentent de barricader leur réflexion, de la protéger, d'utiliser tous les moyens pour réaliser leur entreprise et par voie de conséquence de fuir quelque chose d'encore inexpliqué. Tout le long de notre enquête nous avons spécifié ce qui hantait et les stratégies qui permettaient de prévenir cette hantise. Il s'agit maintenant de comprendre les racines de cette fuite en avant ou, comme on voudra, de cette marche en arrière, de ce mouvement

incessant.

À partir de ce point, nous comprenons qu'il ne s'agit plus pour nous d'envisager les contradictions comme un élément discriminatif, car le fait qu'un sentiment soit contradictoire n'est pas suffisant pour mettre en cause son existence. Bien au contraire, ce serait le « propre » du sentiment que de contenir quelque contrariété. Nous devons changer de vocabulaire et ne plus parler en termes de contradiction mais d'ambivalence ou, mieux encore, de contrariété. En effet il ne s'agit en aucun cas, par ce changement de perspective, d'unifier et de réduire dialectiquement les différences qui résident dans les théories du virtuel. Il s'agit plutôt de mettre en œuvre une méthode permettant d'aborder ces différences parce qu'elle ne sera plus soumise de façon naïve et univoque aux principes d'identité et de raison. Quelles justifications pouvons-nous apporter à l'idée que ces discours sont affectifs? Si nous supposons que leurs tensions ne sont pas le fait du hasard ni de l'arbitraire, cela signifie que celles-ci témoignent d'un certain langage et d'une certaine logique, sans que pourtant les discours dans lesquels elles sont marquées, puissent explicitement les révéler et les prendre activement en charge. Cette part ambivalente des théories du virtuel en forme le nœud caché, le vecteur oblitéré, l'organisation refoulée. Absente et pourtant bien présente. De plus, comme nous l'avons vu à plusieurs reprises, le ton de ces discours est terriblement excessif, ils ne s'embarrassent de rien. La tonalité n'est pas quelque chose de superficiel, la tonalité est même le fond de ces discours, elle est

²⁵² Nous nous référons ici à l'ouvrage de Patrice Loraux.

dramatique. Que cela soit dans l'enthousiasme ou dans la terreur, la parole est toujours intense, c'est là le point commun qui dépasse l'apparente contradiction, elle est disproportionnée comme si elle devait élever la voix devant d'obscures silhouettes. L'enthousiasme est illuminé et passionné. La terreur est une fiévreuse anxiété. Dans tous les cas, la parole est hantée par son excès, par ce qui lui est extérieur, par ce qu'elle veut bien mettre hors d'elle-même. Mise en scène permanente de l'enthousiasme et de la terreur, les deux affects sont intenses, ils s'accélèrent pour atteindre des sommets d'abstraction, que ce soit avec le paradigme ou avec le calcul universel.

Cette intensification appartient bien à **l'ordre affectif**, si on entend par là, dans un premier temps, quelque chose qui tout simplement « émeut, qui touche l'âme. C'est la manière d'être de l'âme considérée comme touchée par quelque objet »²⁵³. Oui, avec l'affectivité nous avons bien affaire à de l'extériorité, à quelque chose qui nous touche et auquel, ensuite, nous réagissons. Or l'intense des théories du virtuel n'est pas présenté par ces mêmes théories comme leur étant interne, mais plutôt comme une simple réaction adéquate et pour ainsi dire neutre à un objet technologique donné. On explique que c'est la « réalité virtuelle » qui provoque en soi de tels épanchements, de pareils soubresauts, des frissons impromptus, des joies battantes. On refuse l'idée que c'est nous-mêmes qui nous excitons ainsi, même si ou parce que la « réalité virtuelle » est simultanément présentée comme un phénomène provoqué par la décision humaine. Dans les

théories du virtuel il y a un effet de passivité, disons même d'irresponsabilité puisque la valeur de vérité de ces théories les présente comme si elles provenaient de la logique même de la « réalité virtuelle ». Les discours se dépossèdent d'eux-mêmes, parce qu'ils proviennent d'une autre logique, d'un *logos* extérieur et mondain. Nous avons parlé de discours affectifs parce que ces discours se présentent comme étant affectés par quelque chose, par la « réalité virtuelle », touchés, blessés parfois, enthousiasmés souvent.

Mais l'affectivité est une notion trop générale pour définir la qualité de ces discours, car on pourrait dire que tous les discours, que tout ce qui touche à l'être humain est affectif, comme certains disaient, en d'autres temps, que tout était politique, psychanalytique, sexuel, etc. Il faut prendre garde à ces généralisations hâtives. Un sous-groupe de l'affectivité peut nous permettre de déterminer les contrariétés de ces discours, c'est **le désir et la passion**. La passion parce que ces discours sont passionnés par leur objet, ils en font quelque chose d'immense dans lequel il faut s'immerger. Le désir parce qu'ils sont désirants, au sens où ils veulent aussi maîtriser la « réalité virtuelle », le désir comme volonté d'en finir, le désir comme capacité de retenir, de maintenir et de définir, bref le désir comme navigation et comme prévention. D'ailleurs le terme même de passion révèle bien l'ambivalence des théories du virtuel; si son étymologie, le latin *Patior*, signifie supporter et souffrir et désigne donc en premier lieu les phénomènes passifs de l'esprit, quelque chose qui fait mal et qu'il faut savoir endurer, d'un autre côté la

²⁵³ Article « affectif », *Littré*, Le Cap, 1971, p. 99

passion est aussi une inclination si ardente qu'elle envahit l'individu tout entier et balaye tout sur son passage. En ce sens second, la passion est à entendre comme une activité qui constitue une des forces vives du comportement humain. Les discours désirent autant s'immerger que naviguer, ils entretiennent le sentiment d'un inéluctable technologique auquel on ne saurait échapper - le temps est pressé -, et une volonté d'orienter la « réalité virtuelle », de lui donner sens, enfin, selon des objectifs prédéterminés, c'est-à-dire passés. En ce sens ils sont passionnels. Ils contiennent cette ambiguïté essentielle de la passion qui désire et ne désire pas être satisfaite, qui veut et ne veut pas maîtriser, qui veut et ne veut reconnaître l'inévitable, parce que la réalisation de ces désirs serait aussi leur fin et leur clôture. La réalisation devient dès lors une limite et c'est peut-être pour cette raison qu'on n'en finit pas, qu'on ne cesse de dire et de raconter l'immersion, la navigation, l'enthousiasme et la crainte. Oui, « à se remémorer, on veut encore trop. On veut s'emparer du passé, on veut saisir ce qui s'en est allé, on veut maîtriser, exhiber le crime initial, le crime d'origine perdu, le manifester comme tel comme s'il pouvait être débarrassé de son contexte affectif, des connotations de faute, de honte, d'angoisse dans lesquelles on est encore plongé à présent, et qui précisément motivent l'idée d'une origine. (...) On croit donc mettre un terme au désir, et l'on réalise sa fin (telle est l'ambiguïté du mot *fin* en français, but et cessation : la même que celle du désir). On essaie de se souvenir, c'est probablement un bon moyen d'oublier encore. »²⁵⁴ Entre le désir et sa fin, les discours recherchent et diffèrent en même temps leur satisfaction, c'est-à-dire qu'ils pressent le temps à

²⁵⁴ Jean-François Lyotard, *L'Inhumain*, Galilée, 1987, p. 38

venir autant qu'ils tentent de retarder cette venue, car peut-être sentent-ils confusément en leur sein que la « réalité virtuelle » ne leur convient pas, qu'aucun objet d'ailleurs ne saurait pleinement les satisfaire et qu'il faut encore et encore maintenir le seul discours dans sa pérennité, dans une temporalité qui ne dépend pas de l'objet regardé.

La conjugaison de l'enthousiasme immersif et de la navigation préventive appartient bien à l'ordre singulier du désir. Lorsque l'on s'exclame qu'un objet, quelqu'il soit, va changer notre histoire en y forçant une immense brèche, lorsque l'on dit simultanément qu'il faudra tout faire pour réussir ce passage, tout faire pour que cet à-venir, à peine entr'aperçu, puisse être maîtrisé et ressembler, autant que possible, à ce que nous connaissions, n'est-ce pas parce que nous sommes terrifiés par la perte radicale autant qu'attirés par la nouveauté qui viendrait enfin changer le poids, la pesée de l'existence présente? L'être humain est entre un déjà plus et un pas encore, entre un temps qui tarde à venir et un présent qui n'arrête pas d'en finir, et la « réalité virtuelle » vient stigmatiser cette tension. Ses théorisations entendues comme matière désirante, veulent bien quitter leur maison mais seulement si elles gardent la domesticité où elles régnaient. C'est le pari impossible d'un départ déjà domicilié, d'un nomade sédentarisé qui saurait en quel lieu il irait, avant même de partir, c'est cette pulsion répétitive qui n'a d'autre finalité que de rétablir un état antérieur perdu, ce sont des désirs qui se cachent derrière l'idée de « vrai, qui alimente chez tous le terrorisme, [et qui] est inscrit dans notre usage le plus incontrôlé du langage, au point que tout discours paraît déployer

naturellement sa prétention à dire le vrai, par une sorte de vulgarité irrémédiable.

»²⁵⁵

La temporalité de ces discours, entre passion et fin, s'éclaire. Elle se définit par une simultanéité de l'enthousiasme et de la crainte, non pas comme si ces deux affects étaient répartis dans deux cases séparées, mais comme s'ils étaient de toute manière confrontés. Il faut ajouter à cela un point décisif : la réflexion de l'enthousiasme et de la crainte est oblitérée, on les présente comme deux choses opposées. De là un double discours, celui explicite des théories et celui implicite que nous tentons de décrypter. Dans ce dernier, il y a un entremêlement des deux affects, disons même qu'une réflexion spéculaire a lieu, dans la mesure où la crainte est enthousiasmante et réciproquement. On semble en fait jubiler de la terreur provoquée, comme on paraît effrayé par l'enthousiasme. Que cela ne soit pas dit explicitement dans les théories du virtuel ne doit pas nous arrêter, car on ne cesse de renvoyer au simulacre, c'est-à-dire de différer jusqu'à l'abîme la rencontre de l'objet technologique, ses prémisses, l'événement réel de sa venue, la révolution historique proprement dite et la « réalité virtuelle » en personne. En écrivant la formule « réalité virtuelle » on ne sait plus très bien de quoi on parle, parce qu'à force de prédire l'avenir à partir de prémisses passées, on le rature comme événement.

Quel est donc l'affect désirant et passionnel qui motive de telles démarches?

²⁵⁵ Jean-François Lyotard, *Rudiments païens*, 10/18, 1977, p. 9

Comment expliquer que les théoriciens se font peur, nous font peur, s'enthousiasment, nous enthousiasment en même temps? Pourquoi cette différence au sein même de la « réalité virtuelle »? Il existe un terme dont la complexe polyphonie désigne justement cette attitude qui détourne quelque chose et qui en même temps l'appelle à soi. On nomme ce sentiment **la conjuration**. Elle consiste tout d'abord à exorciser, à porter un sortilège, à détourner et à chasser quelque chose, soit par des cérémonies religieuses, soit par des pratiques magiques et incantatoires. Conjurier c'est ici prier afin que certaines potentialités de la « réalité virtuelle » ne puissent pas se réaliser, et il suffit à cette fin de les nommer en refusant la venue, même à titre de virtualités. Il s'agit d'exorciser, c'est-à-dire de dénier la force même que l'on prévient, de la dénier encore et encore, en se répétant, en ritualisant la parole. Mais conjurer signifie aussi prier avec beaucoup d'insistance, cette incantation magique évoquera, convoquera un charme ou un esprit. Il s'agit là de faire venir à soi quelque chose, de l'amener à la présence, de le révéler par l'usage de la voix. Ici, la conjuration dit en somme l'appel qui fait venir par la voix et donc fait venir, par définition, ce qui n'est pas là au moment présent, au moment où on appelle. Cette parole prononcée ne décrit pas quelque chose, ce qu'elle dit ne constate rien de présent, puisque c'est elle qui fait justement arriver à la présence. Et les théoriciens du virtuel procèdent bien de cette manière, lorsqu'ils prescrivent, plus qu'ils ne décrivent, ce que peut être la « réalité virtuelle ». Un outil merveilleux? Un amplificateur intellectuel? La réalisation du paradigme? De l'univers du calcul? Qui pourrait affirmer que c'est cela même qui est contenu aujourd'hui dans cette technologie? Ne s'agit-il pas d'invocations

qui tentent de rendre présent ce qui justement ne l'est pas?

Ailleurs, au contraire, c'est la parole qui essaye d'effacer, de rendre absent quelque chose qui est là. La voix désigne bien, mais son exorcisme consiste à rendre inapparent. Dans les deux cas, un rapport très étroit s'ouvre entre le devenir visible et le devenir invisible, et ce rapport est régi par la puissance d'incantation de la voix. On aura donc compris que l'ambivalence de la conjuration est celle-là même des discours du virtuel, car eux aussi tentent d'échapper à quelque chose en le prévenant et, en même temps, d'appeler cette chose à venir en la nommant et en la prophétisant. Ce qui est doublement conjuré est une seule et même chose : la « réalité virtuelle ». À partir de cette base amphibologique de la conjuration qui semble bien correspondre à notre propos, il faut encore ajouter à cela une autre caractéristique. La conjuration consiste aussi à projeter un complot en formant une ligue ou une cabale. Cette conspiration se fait à plusieurs par un engagement solennel, parfois secret. Les conspirateurs jurent en même temps et par un serment, promettent de lutter contre un pouvoir supérieur. Tout ceci se fait secrètement, car hors de la ligue, personne ne doit connaître la teneur du serment. On ne doit pas savoir d'où provient l'injonction, la conjuration et le secret promis. Ce troisième sens de la conjuration correspond, d'une manière qui il est vrai est encore imprécise, à l'effet de dramatisation et de danger que l'on attribue à la « réalité virtuelle ». Dans ce complot il y va d'un double sens, car c'est bien évidemment la « réalité virtuelle » qui se ligue contre l'être humain par un inéluctable technologique, mais c'est aussi l'être humain, conscient des enjeux, qui

doit se liguer contre la « réalité virtuelle » lui résister, non pas en se mettant à l'extérieur d'elle, mais en l'utilisant, c'est-à-dire en cachant les principes de sa conspiration²⁵⁶. Bien sûr on ne saurait penser que les théoriciens du virtuel conspirent, mais ils ont bien l'impression de former un groupe, plus ou moins homogène, qui, d'un élan commun, vient interroger cet objet. Et ne répètent-ils pas que le public encore aveugle n'arrive pas à voir cette chose formidable et terrible qu'est la « réalité virtuelle »? N'insistent-ils pas sur leur rôle de pédagogues puisque « force est de constater le décalage proprement hallucinant entre la nature des problèmes posés à la collectivité humaine par le cours mondial de l'évolution technique et l'état du débat « collectif » à ce sujet, ou plutôt du débat *médiatique* »²⁵⁷? La parole des théoriciens hésitent entre le secret et la diffusion. Elle hésite sur son propre statut comme sur celui des « technologies du virtuel ».

Voilà l'ambivalence que nous recherchions, entre l'appel et le refus, c'est-à-dire entre le présent et l'avenir, entre ce qui est là et ce qui est absent, ce qui s'annonce et ce qui est annoncé, entre ce qui se refuse encore et ce que l'on refuse depuis toujours. La nature technologique de la « réalité virtuelle » serait propre à recevoir les conjurations théoriques, dans la mesure où on ne sait pas très bien qui de l'être humain ou de la technologie provoque l'autre. Dans un mouvement de flux et reflux, on présente l'immersion active de la technologie, puis la navigation réactive de l'être humain. Cette logique de la conjuration est à

²⁵⁶ Articles « conjuration » et « conjurer », *Littré*, Le Cap, 1971, p. 1103

²⁵⁷ Pierre Lévy, *Les technologies de l'intelligence*, La Découverte, 1990, p. 7

l'œuvre lorsque **la clarté des distinctions** et des limites semblent s'évanouir, lorsque à nouveau il s'agirait de s'interroger, de se questionner, une nouvelle fois et plus que jamais, sur ce qui semblait aller de soi. La réponse apportée, puisqu'ici on cherche encore des réponses à des questions que l'on croit avoir déjà formulées, consiste à réaffirmer autoritairement les limites, les distinctions au moment où elles se posent, où elles s'imposent dans leur interrogation. Il y a là le refus de penser, comme tel, l'indistinction, ce qui tranche les bords, ce qui illimite les limitations, ce qui pourrait faire entrevoir les bordures entre la « réalité virtuelle » et le « réel actuel ». Car c'est bien dans ce problème ontologique que la conjuration séjourne en premier lieu, c'est en lui qu'elle trouve un lieu de résidence particulièrement adapté. Mais encore faut-il que ce mécanisme se fasse sous la table, qu'il soit à son tour conjuré, car la conjuration porte autant sur le contenu de la réflexion que sur sa forme. Peut-être même est-ce la forme, le style qui conjure avant tout chose, peut-être est-ce là, entre l'implicite et l'explicite, entre ce qui est refoulé et ce qui est latent, que la conjuration dans sa duplicité essentielle a lieu. Cet endroit est particulièrement difficile à déterminer, il ne se révèle que très rarement et encore, lorsque cela a lieu, il faut comme toujours décrypter, analyser, décortiquer et déconstruire. La conjuration est cachée parce que ce qui forme la possibilité même de l'indistinction, c'est-à-dire le questionnement de la pensée, est conjurée par les théoriciens, appelée à la présence par le refus d'y penser, appelée dans un après-coup de la présence, par un autre, par un étranger déjà familier.

Bien qu'ils ne veuillent pas croire en cette possibilité, les théoriciens du virtuel ne pensent qu'à elle, ne mettent en scène qu'elle, peut-être essayent-ils de la dompter. Cette possibilité les hantent dans un double coup de la présence et de l'absence, déjà là parce que déjà refoulée. Les théoriciens veulent nous faire croire qu'ils peuvent encore opposer les vaines apparences qui sont comme un déluge interminable et la présence réelle du modèle puis du paradigme qui est un arrêt sur l'éternité, une saisie sur elle. C'est dans ce déploiement des distinctions les plus classiques, dans ce refus de penser l'à-venir dans sa singularité, dans sa perturbation catastrophique pour la pensée qui devrait alors aller vers autre chose qu'elle-même, qu'il faut sans aucun doute trouver la raison pour laquelle les écrits sur la « réalité virtuelle » sont excessivement conformistes et semblent répéter inlassablement, comme dans une prière à laquelle on ne croit plus vraiment, les mêmes invocations. Par le refus on appelle à la présence ce qui est nommé et ainsi lorsque les théoriciens tentent de nous convaincre, nous néophytes, que la « réalité virtuelle » c'est du sûr, qu'elle viendra de toute manière, bref lorsqu'ils essayent de rendre effectif cet horizon avenir, c'est pour ensuite insister sur la distinction très nette entre la « réalité virtuelle » et le « réel actuel ». Par un pareil déplacement de champ, on implique que la logique d'effectuation de la « réalité virtuelle » n'a rien à voir avec le réel effectif, on biffe la possibilité d'une effectivité du réel, d'une venue à la présence du réel car alors on serait bien obligé de tracer une analogie entre la technologie comme à-venir, comme effectuation et le « réel actuel ». Ce dernier devient ainsi autoritaire, il n'arrive pas à nous, il s'impose, il est là, un point c'est tout.

La stratégie adoptée est celle de **la défense des frontières**. Elle tente de combattre l'indistinction considérée comme un acte de violence et comme une véritable déclaration de guerre. Il s'agit de croire et de faire croire à la frontière de cette opposition. Il s'agit de dénoncer, de chasser et d'exorciser ce qui risquerait de mettre en cause le consensus et la paix, ce qui pourrait même dévoiler que l'étranger est déjà là, dans la clôture du territoire et dans la fondation même de la nation. C'est bien parce qu'il est déjà présent, que la parole est démonstrative même si en son fond elle reste un effet de contre-magie. Mais la stratégie est aussi frontalière au sens où elle a elle-même des ambiguïtés par rapport à ce qu'elle dénonce; en effet elle est attirée tout autant qu'elle est effrayée par son objet, elle a donc des frontières avec lui, mais des frontières plus fluctuantes, moins sûres que celles qu'elle tente d'imposer. « *Le mal* consisterait en ce que les philosophes prennent les réalités virtuelles pour de véritables mondes autonomes. N'oublions jamais que la réalité virtuelle est une représentation du réel et des gens qui sont véritablement là »²⁵⁸. Cette affirmation ontologique de Pierre Lévy marque tout d'abord l'hostilité de celui qui garde une frontière non avec des armes mais à l'aide d'une autorité. En effet l'idée de mal est extrêmement forte et il faudrait s'interroger ici sur son utilisation. Car il ne s'agit pas d'un mal parmi d'autres, mais du mal par

²⁵⁸ Pierre Lévy, conférence du 22/06/1993 au Ministère de la Recherche. Lors d'une conférence postérieure, Pierre Lévy a refusé de s'attribuer une telle affirmation. Il ne s'agit pas là de mauvaise foi, mais d'une conjuration et d'un refoulement. « Le mal » est en effet le plan sur lequel s'organise le discours explicite, mais il doit rester lui-même implicite s'il désire garder son autorité et son effet de conviction.

excellence, de ce qui mettrait en cause les frontières. Le gardiennage consiste ici à sceller une voie avant même qu'elle ne puisse être parcourue, et toute l'ambivalence de la stratégie réside dans le fait que si on referme a priori ce chemin on doit pourtant bien l'indiquer de quelque manière. On met donc en scène un faux parcours dans cette indistinction, un simulacre de voyage qui ne prête pas à conséquence, mais qui donne l'effet d'être convaincant. L'emploi du concept de « mal » pointe cette hostilité terrifiée qui tente de défendre son territoire en se prévenant elle-même, c'est-à-dire en se retournant contre elle-même, en garantissant le fil de sa temporalité, en amenant l'après avant l'avant. Le temps est au conditionnel et ainsi la venue du temps est contrecarrée. Le temps est soumis aux exigences du territoire. La question n'est plus ici de comprendre pourquoi on lie, implicitement, la vérité avec l'autonomie, pour quelles raisons on distingue la représentation et la vérité, elle réside plutôt dans le fait d'affirmer gravement un terrible danger, de dramatiser et de prévenir, une possibilité avant qu'elle ait même eu lieu. Si la « réalité virtuelle » ouvre au questionnement renouvelé de la différence entre le double et son original, entre la réalité et la vérité, si elle est proprement cela au sens où c'est ce qui la distingue et c'est ce qui la spécifie, alors en accordant le mal à ces caractéristiques on en vient aussi à préjuger du mal spécifique à cette technologie.

On pourrait bien sûr s'interroger sur la relation entre le mal et la technique, car il se pourrait bien que tout raisonnement éthique par rapport à cette dernière ne puisse produire qu'une telle relation; mais ce qu'il importe de remarquer tout

d'abord c'est que le mal reste ambivalent et le danger avec lui. Ils sont des horizons qui s'ouvrent, qui se ferment, comme si la conjuration clignotait dans son imparité et dans son ambivalence, comme si l'horizon ouvert n'était qu'un leurre. À cette stratégie de dramatisation, on peut en ajouter une autre, plus légère, mais qui a finalement les mêmes objectifs. Elle consiste à déconsidérer et à se moquer avant toute chose de l'indistinction et ceci pour assurer, encore, l'autorité gardée d'une frontière. C'est Philippe Quéau qui parle de « myopie intellectuelle » si on ne distingue pas immédiatement la « réalité virtuelle » du « réel actuel », si on ne les distingue pas de la même manière que celle qui se veut immédiate et sans réflexion. Il faut donc entendre dans la myopie autre chose qu'un handicap de la vision, il faut savoir y écouter le refus d'un regard qui fonctionnerait d'une autre façon, qui regarderait d'un autre côté ou sous un autre angle la « réalité virtuelle ». Il y a une prohibition de la singularité et donc de la pluralité différentielle, car à ne vouloir qu'un seul regard on en devient cyclopédique et le regard ne peut plus se retourner sur lui-même, il prend ses fantasmes pour des réalités objectives.

Dans les deux cas, il y va d'une autorité qui rompt avec le régime de la preuve et de la démonstration. C'est l'autorité d'une conjuration qui s'effectue toujours selon un double niveau, car si par la conjuration on exorcise bien, si l'on tente ainsi de détruire ou de dénier l'esprit malin, c'est aussi parce que l'on a démonisé, diabolisé cet esprit, parce qu'avant toute chose il semblait néfaste, avant même que l'on ne se soit interrogé sur la possibilité de mettre en œuvre une autre logique. La dramatisation a lieu dans ces ouvrages pour bien faire

comprendre aux lecteurs, que l'esprit malin ne vient pas brusquement mais qu'il risque de revenir, une nouvelle fois. Le danger que l'on dénonce dans cette technologie n'est pas entièrement neuf, on a en effet expliqué la « réalité virtuelle » dans la perspective d'une tradition et d'une continuité historiques. C'est en ce sens que la conjuration doit exorciser la possibilité d'un retour, d'un retour de ce qui est conjuré mais aussi de ce qui attire. Car si la « réalité virtuelle » est dangereuse c'est seulement à la mesure d'une attirance fascinée vis-à-vis d'elle, c'est seulement parce que la révoquer permet ici de l'invoquer. D'ailleurs la « réalité virtuelle » est comme une formule de magie, elle ne désigne quasiment rien, seulement seize lettres qui tendent à mettre en scène ce qui effraye et ce qui enthousiasme. Le vertige enthousiasme, on en appelle à la faculté de l'être humain à se plonger, à faire le pas ou le saut, le grand saut dans l'immersion, mais en même temps c'est le vertige qui fait peur et dont il faut se prévenir. **Révocation et invocation**, attirance et répulsion, le dispositif de la parole est ici primordiale, la rhétorique aussi : on conjure la « réalité virtuelle », c'est-à-dire les interrogations qu'elle impose, mais on ne jure que par elle. On ne parle que d'elle et on refuse de parler d'elle.

Révocation et invocation, ce sont les deux visages d'une même affectivité, d'une même figure, ils s'alimentent l'un et l'autre. La révocation a besoin de l'invocation pour concrétiser son objet, l'invocation a besoin de la révocation afin de garder ses frontières. On peut alors remarquer un phénomène intéressant : l'exorcisme n'a plus ici pour objectif de détruire quelque chose, mais plutôt de

l'alimenter, de le faire exister par une stratégie de l'absence temporalisée. Et encore, et encore le flux, le reflux car l'exorcisme aussi détruit, il est efficace au sens où on fait semblant de constater une mort, mais c'est ici pour la donner et pour s'en assurer. Le médecin légiste, qui est aussi à l'occasion un garde frontière, est bien étrange car il déclare la mort pour la donner, pour achever une possibilité. On connaît bien cette tactique de la prévention, on y utilise une forme constatative qui a une certaine autorité puisqu'on ne fait que constater. Le constat est efficace non pas parce qu'il l'est quant à son prétendu référent, mais parce qu'il veut l'être. Il crée donc son effet en le faisant prendre pour une cause qui serait celle là-même du constat, c'est-à-dire le référent qui est constaté. Le constat est finalement un performatif qui cherche à nous rassurer en acquérant une assurance en lui-même, en se faisant prendre pour ce qu'il n'est pas, c'est-à-dire pour quelque chose de sûr, de stable et qui ne fait pas question. Finalement on reporte ce qui devrait garantir le constat référentiel sur un discours qui s'assure de lui-même, qui est auto-cohérent.

Mais déjà un doute s'insinue dans les petites mailles du filet frontalier, car rien n'est moins sûr que ce dont on voudrait la mort est bien mort, rien n'est moins sûr que la possibilité soit fermée une bonne fois pour toute. Voilà peut-être la raison pour laquelle les théories du virtuel ne cessent de se répéter, n'arrêtent pas de professer sempiternellement les mêmes arguments, comme si rien ne pouvait être acquis une bonne fois pour toute, comme si rien n'était véritablement sûr, malgré ou à cause de la tonalité autoritaire du discours. On répète les sentences

tout comme le prêtre répète sa prière, la conviction est dans le discours, jamais au dehors, jamais intégré. Ne prenant pas en compte l'extériorité et la résistance qui s'y rattache, il est facilement compréhensible que le discours ne puisse pas ensuite retourner vers le dehors et qu'il doit ainsi compulsivement se répéter et avec elle sa temporalité. On peut estimer que le médecin légiste « cherche à (se) convaincre là où il (se) fait peur : voilà que ce qui se tenait en vie, (se) dit-il, n'est plus vivant, cela ne reste pas efficace dans la mort même, soyez tranquilles (...) Bref il s'agit souvent de faire semblant de constater la mort là où l'acte de décès est encore le performatif d'un acte de guerre ou la gesticulation impuissante, le rêve agité d'une mise en mort »²⁵⁹.

Nous voudrions une nouvelle fois insister sur **l'intrication de la répulsion et de l'attraction**. Cette complexion est l'une des grandes difficultés méthodologiques de notre recherche, car le discours ne s'y montre que d'une manière voilée. Et même si les théories du virtuel semblent opposer dialectiquement les deux, ce n'est là qu'un effet de style, car les discours sont attirés et effrayés simultanément. Il ne s'agit pas de deux moments séparés ou décomposés, il s'agit du même temps qui est un instant, une instance implicite du discours. Il ne faut donc pas vouloir se dégager du pessimisme ou de l'optimisme outranciers, il s'agit de dévoiler la logique dont relève cette intrication. C'est peut-être pour cette raison que le problème ne consiste pas à savoir qui est pour et qui est contre la « réalité virtuelle ». Ce n'est ni un mouvement d'acceptation ni un

²⁵⁹ Jacques Derrida, *Spectres de Marx*, Galilée, 1994, p. 85

mouvement de refus, c'est tout autre chose. Il y a dans la conjuration de l'angoisse, une peur indéterminée qui ne peut se fixer que sur d'imaginaires objets. Les dangers que l'on relève restent flous et imprécis, ce sont les grands problèmes de la métaphysique et de la philosophie, des problèmes que l'on prend de travers comme des évidences. Ainsi lorsque Quéau parle de « 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 » et qu'il ajoute « 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 »²⁶⁰, on revoit apparaître les thèmes de l'absolu, de la transcendance et ceci en refusant *a priori* l'idée selon laquelle la réalité puisse n'être qu'apparence, n'est que ce que nous voyons. Oui! cela fait peur, cela effraye, il faut le refuser. Mais en même temps on témoigne d'une fascination par rapport à ces apparences d'apparences que sont les images, on tente de les révoquer, c'est encore pour les invoquer sous le langage caché du paradigme.

En fin de compte cette simultanéité que nous ne cessons de relever, nous indique aussi que la conjuration appartient à l'envergure de la **temporalité**, car comme nous l'avons remarqué, les théories du virtuel ne cessent jamais de faire référence au temps passé. Quel est le rapport entre ce passé et le futur? N'est-ce

²⁶⁰ Philippe Quéau, *Le Virtuel*, Champ Vallon, 1993, p. 42

pas là le seuil de l'angoisse et sa stratégie? Ne faut-il pas penser, avec Derrida, que « la conjuration est angoisse dès lors qu'elle appelle le mort pour inventer le vif et faire vivre le nouveau pour faire venir à la présence ce qui n'a pas encore été là »²⁶¹ ? Cette logique permettrait d'expliquer le fait que les théoriciens du virtuel ne cessent d'en appeler aux philosophies les plus classiques, ne cessent de les invoquer comme on invoque des morts et de les réanimer en les adaptant anachroniquement au contexte des technologies actuelles. L'invocation est une réanimation, on fait vivre la « réalité virtuelle », on la concrétise non pas en se projetant dans l'avenir, alors même qu'il s'agit là de la temporalité où elle tend à s'actualiser, mais surtout en empruntant au passé. Par le passé, on fait vivre le nouveau, on domestique ce dernier, il devient paisible; lui, la bête furieuse, il devient docile, on le connaît, on le reconnaît avant même de lui faire face. La logique de la hantise consiste ici à faire revenir le passé pour comprendre et concrétiser le futur, à entraîner les structures imprévisibles de l' à-venir vers les bornes déjà définies de ce qui était établi.

Peu importe que l'on diminue de la sorte la singularité de ce qui vient. Peu importe que la connaissance ne reconnaisse pas son insularité. Il s'agit juste d'effectuer cet étrange tour de passe-passe où ce qui n'a pas encore été là, ce qui n'a jamais été présent, s'actualise par le passé qui serait comme sa virtualité. Le mot d'ordre de la conjuration technologique consiste en ceci : que tout soit contenu dans ce qui a déjà eu lieu. Si cela n'était pas le cas alors nous ne parviendrions

²⁶¹ Jacques Derrida, *Spectres de Marx*, Galilée, 1994, p. 177

point à trouver le lieu de la « réalité virtuelle », elle serait décalée d'elle-même, « *out of joint* » et intempestive. La conjuration n'est pas une contradiction, mais une certaine logique qui fait retour et qui donc hante l'esprit humain. « La conjuration fait son deuil d'elle-même et se retourne contre sa propre force. »²⁶², car elle est obligée de créer l'avenir dans l'origine. Ce qui n'a jamais eu lieu, ce qui a toujours été espéré et craint, oui, cela est l'origine imaginée dont éclôt le temps lui-même. On comprend pourquoi les discours du virtuel, sous des apparences de cohérence radicale où rien ne peut venir faire défaut, ne parviennent à rien affirmer, car aucune de ses sentences ne peut être prise hors de l'ensemble, elle perdrait tout son sens, toutes ses tensions génératrices. La force des théories du virtuel réside dans la défense de la « réalité virtuelle » et dans la critique simultanée de ses potentialités. M comme tout s'inverse, alors tout se retourne : la répulsion contre l'attrance, mais aussi l'attrance contre l'attrance, et la répulsion contre la répulsion.

²⁶² *Ibidem*, p. 189

4.2. LE FANTÔME

« On voit bien que vous n'avez jamais parlé à un fantôme. Jamais vous ne pouvez tirer d'eux un renseignement clair. Ils parlent à tort et à travers. Ces fantômes paraissent douter de leur existence plus que nous ne faisons nous-mêmes. Ce qui, d'ailleurs, n'a rien d'étonnant, vu leur extrême fragilité. »²⁶³

La conjuration se répète dans le temps parce qu'elle est hantée. Elle fait venir à elle ce qu'elle révoque : la « réalité virtuelle ». Mais ce mot a-t-il encore le même sens? Ne s'agit-il pas plutôt maintenant d'un concept dont nous commençons à entrevoir les contours? Nous avons parlé du « phénomène R.V. » et à présent nous ne distinguons plus très bien les deux, le fantasme de la matérialité technologique. Il ne faudrait bien sûr pas les assimiler, mais comme concept, la « réalité virtuelle » est inséparable du « phénomène R.V. », leur nette distinction se refuse à nous comme beaucoup d'autres. Alors qu'en est-il de la « réalité virtuelle »? Qu'est-elle devenue avec toutes ces conjurations, ces suppliques, révocations et prières? Est-elle encore même un objet? La « réalité virtuelle » hante les discours, elle est là dans sa nouveauté, puis clignote à nouveau et disparaît dans le plus lointain passé historique. Est-elle présente devant nos yeux? Mais « hanter ne veut pas dire être présent, et il faut introduire la hantise dans la construction même d'un concept. De tout concept, à commencer

par les concepts d'être et de temps. Voilà ce que nous appellerions, ici, une hantologie. L'ontologie ne s'y oppose que dans un mouvement d'exorcisme. L'ontologie est une conjuration. »²⁶⁴ L'**hantologie** ne serait pas une science, ni même une nouvelle matière à étudier, une norme d'analyse ou une méthode, mais la lecture, à chaque fois renouvelée, des caractéristiques de la hantise. Dans les théories du virtuel nous avons défini l'affect de la hantise : la conjuration, nous avons commencé à apercevoir sa temporalité, et il nous faut maintenant considérer son objet. La « réalité virtuelle », nous y revenons une nouvelle fois, quelle est-elle? Pourquoi désire-t-on mettre à mort certains de ses éléments? Quelle est cette part dont le médecin légiste refuse de voir la vivacité? N'est-ce pas la possibilité même d'une indistinction? N'est-elle pas le trouble aux limites des frontières, ce trouble muet et discret? N'est-ce pas cette opacité qui est contenue dans la « réalité virtuelle », opacité sans profondeur, sans arrière-plan, opacité opaque qui ne saurait se soumettre à nulle réduction? Si on envisage la « réalité virtuelle » selon le point de vue qui est conjuré, bref si pour la définir on ne garde que ce que justement on refuse habituellement, alors une autre de ses figures apparaît.

Avec la « réalité virtuelle », on réalise un double mouvement. Tantôt on fait part d'un acte de décès pour mettre à mort ses possibilités les plus singulières. Tantôt, au contraire, on rend vivant et on matérialise ce qui était jusqu'alors

²⁶³ Franz Kafka, *Regard in Journal*, Bernard Grasset, 1954

²⁶⁴ Jacques Derrida, *Spectres de Marx*, Galilée, 1994, p. 255

moribond, on réalise ce qui n'avait jamais eu lieu. C'est pour cette raison qu'on la présente souvent comme une transcendance et comme un ineffable qui dépasserait notre capacité de représentation, mais qui enfin permettrait de l'assimiler en rêve. N'est-ce pas en elle que l'on place cet excès de la représentation, qu'on le met en scène, comme si chaque époque avait besoin de ce dernier, mais localisé, placé en un point précis et déterminable? Ce serait dire que chaque époque a ses hantises, sa propre expérience, son propre medium et ses propres media hantologiques²⁶⁵. Ce serait affirmer que l'on présente cette technologie et ce qui la traverse, comme l'autre, absolument, comme l'hétérogène. Mais il s'agirait de le convaincre de revenir simultanément au sein du même, afin que l'on puisse enfin le reconnaître et mettre en scène jusqu'à cet effet de reconnaissance. La domestication de la « réalité virtuelle » comme autre de notre époque, est un désir excessif et ambivalent où il s'agit de contraindre l'excès à rester en place, tout en le maintenant dans son hétérogénéité. Pour cela on le conjure : évocation, révocation, encore et encore.

Mais n'est-ce pas là une règle générale, car comment pourrions-nous témoigner de l'autre sans l'assimiler, sans le résorber. Bref « avec l'autre, ne faut-il pas cette disjointure, ce **désajustement** du « ça va mal » pour que le bien s'annonce, ou du moins le juste? La disjointure, n'est-ce pas la possibilité même de l'autre? »²⁶⁶ Sans aucun doute, mais dans le cas présent, prenons garde, car

²⁶⁵ *Ibidem*, p. 243

²⁶⁶ *Ibidem*, p. 48

cette disjointure est à son tour conjurée. On ne la reconnaît pas comme telle. Si la disjointure est la possibilité de l'autre, il faut ajouter qu'il existe deux types de disjointures, une juste, l'autre injuste, une sage et l'autre aveugle à elle-même. Comment pourrions-nous croire que ces théories du virtuel sont conscientes de leur propre désajustement lorsqu'elles promettent un nouveau positivisme et une émancipation merveilleuse? Entre ces deux désajustements il existe bien sûr des frontières ambiguës car il est toujours difficile de régler définitivement la différence qui sépare le juste de l'injuste. Malgré cette difficulté on peut penser que vis-à-vis de la « réalité virtuelle » il existe des objets ou des discours qui lui rendent justice, au sens où ils témoignent de l'enthousiasme conjuratoire et où ils n'évitent pas de problématiser dans la désarticulation et le déboîtement l'ambivalence, et ceci en exposant le plan fondamental de leur construction. D'un autre côté il y a des objets et des discours injustes au sens où leur caractère symptomatiquement démis reste voilé par une action volontaire et où ils tentent de cacher alternativement la crainte par l'enthousiasme et l'enthousiasme par la crainte. Les premiers laissent ouverts les possibilités de la pensée, des questions, du temps à-venir et de la dissymétrie infinie du rapport à l'autre, tandis que les seconds préfèrent asseoir une autorité, un arbitraire tyrannique qui n'admet nul autre interlocuteur que les élèves attentifs et consciencieux. Le désajustement ne serait pas où on pourrait le croire, car si on présente la « réalité virtuelle » comme une immense fracture, comme un chambardement sans égal, finalement sous l'aspect du plus grand dérangement, elle est le plus grand arrangement, ce qui permet de s'arranger avec ce que nous connaissons déjà, de s'y ajuster. Dans cette seconde catégorie, le désajustement

serait placé au sein des discours comme une discordance et comme une anomalie de la réflexivité et du retour sur soi. La disjointure et le dérangement resteraient refoulés. Ces discours conjureraient leur propre hétérogénéité et rattraperaient l'immersion par la navigation.

Qu'est donc devenue la « réalité virtuelle » pour qu'elle puisse provoquer une pareille conjuration? Pourquoi cacher la disjointure? Cette technologie n'est-elle pas quelque chose de matériel que l'on peut pragmatiquement analyser élément après élément? Ne développe-t-on pas ainsi un raisonnement faussé en faisant prendre la « réalité virtuelle » pour quelque chose d'abstrait, entre la présence et l'absence? Si nous posons ces questions, c'est parce que nous n'avons pas encore assez déterminé l'objet dont nous parlons. En effet si l'on croit que ce que l'on conjure, c'est-à-dire ce que l'on évoque et ce que l'on révoque, est la « réalité virtuelle » dans son acceptation technologique, on aurait alors bien du mal à comprendre la projection affective et fantasmatique qui a lieu. On ne conjure par n'importe quelles catégories d'objets. On conjure les esprits qui reviennent, les silhouettes qui ne sont pas encore vraiment des corps, là, présents, mais qui tendent à s'incarner. On conjure ce qui est en passage, en transition, et ce qui ouvre à un inconnu auquel on désirerait se dérober. De sorte que la « réalité virtuelle » est un objet intermédiaire, là mais pas vraiment présente, absente et pourtant insistante. Cela n'est-il pas dû au caractère fanstamatique et projectif de sa représentation? N'y a-t-il pas à côté du fait technologique brut, **une image de la « réalité virtuelle »**? Peut-on même séparer ces deux niveaux de la « réalité

virtuelle »? *La présence de l'horizon technologique devient indissociable du simulacre fantasmatique qu'il engendre, parce qu'il est lui-même engendré par lui.* Grâce à la conjuration on appelle de ses vœux quelque chose dans l'objectif de ne pas voir revenir autre chose qui pourtant, quoi que nous fassions, viendra à nous puisqu'il est lié à l'objet même de nos prières.

Les théories du virtuel ouvrent le spectre des possibles en un double sens, le spectre comme horizon et comme diversité disponible, mais aussi comme **fantôme**. Tout comme le fantôme, la « réalité virtuelle » fait retour, sa présence est inséparable de son absence, jamais là et par là même pesante, elle projetée sur l'écran de l'imagination. Derrida avait déjà remarqué cette étonnante ressemblance entre la technologie et le spectre puisque « tous les fantasmes se projettent sur l'écran de ce fantôme (c'est-à-dire sur un absent car l'écran lui-même devient fantomatique, comme dans la télévision de demain qui se passera de support « écranique » et projettera ses images - parfois des images de synthèse - directement dans l'œil, comme le son du téléphone au fond de l'oreille). »²⁶⁷ On tente de lui donner un corps et en même temps de révoquer sa forme. Tous les deux sont différés. Les fantômes sont l'image des morts qui apparaissent surnaturellement, qui se présentent selon des conditions monstrueuses , hors des

²⁶⁷ *Ibidem*, p. 163. Nous ne pouvons développer ici la question de l'écran et le rapport, institué par Derrida, entre l'écran et l'oreille. Une lecture conjointe d'*Ulysse Gramophone. Deux mots pour Joyce*, Galilée, 1987 et de l'ouvrage de Sarah Kofman, *Camera obscura, de l'idéologie*, Galilée, 1973, pourrait être à même de relever et de problématiser, par rapport aux technologies actuelles, ce thème.

généalogies et des genres²⁶⁸. Ils sont en ce sens un simulacre qui a du mal à s'incarner parce qu'il ne répond pas aux normes de la nature. Le fantôme revêt traditionnellement encore d'autres sens, tout à fait intéressants pour notre propos. Il signifie, par extension, quelqu'un de très maigre, une personne qui n'a que l'apparence de ce qu'il devrait être. Nous entendons là la voix des théories du virtuel qui tentent, envers et contre tous, de faire émerger une signification de cette technologie qui viendrait battre en brèche son apparence, sa matérialité. Elle est toujours creusée au-dedans d'elle-même par quelque faute ou quelque pêché. Elle va mal parce qu'elle n'est pas ce qu'elle devrait être, elle est désajustée d'elle-même et les théories doivent justement la réincorporer dans sa véritable identité. C'est Pierre Lévy qui face au développement techno-informatique affirme l'intelligence et la ruse de cette époque. C'est Philippe Quéau qui voyant la déréalisation, tente de réaliser un autre corps, celui de l'intelligibilité. Un fantôme a presque un corps, mais c'est encore l'image du corps auquel il réfère, un corps un peu différent mais que l'on reconnaît tout de même, bref une matérialité qui se cache et qu'il faut dévoiler. Le fantôme signifie encore l'apparence vaine que présentent les choses. Or nous remarquons que les théories tentent d'approfondir la « réalité virtuelle » pour percer un autre secret que celui de son apparence, cette apparence qui offre d'effrayantes potentialités. Dans cette sphère sémantique qui rattache le fantôme à la question de la vérité, on l'associe aussi traditionnellement à la chimère qui abuse l'esprit humain, qui se fait prendre pour ce qu'elle n'est pas. Et il est difficile de séparer ce qui est chimérique de ce qui ne l'est pas, car comme

²⁶⁸ Pour toutes les définitions, Article « fantôme », *Littré*, Le Cap, 1971, p. 2405

nous l'indique la scolastique, le fantôme c'est aussi l'image produite dans le cerveau par l'impression de tous les objets extérieurs. De sorte que les frontières entre la vérité et le simulacre sont fragiles. Le sens scolastique n'indique-t-il pas en effet que cette image dans notre cerveau est toujours un fantôme dont le corps n'est jamais assuré d'être véritable? Familièrement, se faire des fantômes de rien, c'est exagérer une difficulté ou un péril, c'est dramatiser une situation. Nous voyons que tous ces points se rattachent à ce que nous avons dit jusqu'à présent sur le statut de la « réalité virtuelle ». Mais d'autres sens encore, car ce terme est particulièrement riche dans la tradition française, font émerger de nouvelles dimensions. Le terme de fantôme est utilisé en chirurgie pour désigner un mannequin propre à l'étude de certaines opérations, ce mannequin sert à simuler une opération, c'est-à-dire à s'y exercer. S'il propose les mêmes caractéristiques que l'original il en est pourtant un simulacre, au sens où ses caractéristiques ne sont évaluées qu'à l'aune de la fonction qu'il doit, dans ce cas d'espèce, remplir. C'est comme si la « réalité virtuelle » permettait de nous préparer à quelque chose, de faire semblant, de simuler avant que l'événement véritable ne survienne. Mais ici il n'y a plus de différence entre le mannequin et celui qu'on opère, car le mannequin est le fruit *d'un corps que l'on a momifié et que l'on tentera paradoxalement de ranimer.*

La polysémie de la notion de fantôme est passionnante pour notre étude. Elle semble pouvoir se joindre à la détermination des discours dominants. Chaque caractéristique de ces derniers se trouve relayée par le concept de fantôme,

jusqu'à la problématique de la mise à mort qui devance ou instancie la mort réelle, car le fantôme se dit aussi de l'effigie d'un condamné à mort. C'est le masque mortuaire qui tente de faire accepter ce meurtre en redonnant un corps à une mort qui n'a pas eu naturellement lieu, une mort monstrueuse qui déborde notre faculté de représentation. - *Les mères des condamnés à mort partent à la recherche des corps volés de leurs enfants* -. Avec la « réalité virtuelle » quelque chose manque et c'est justement ce manque qui constitue son mode fantasmatique de présence. En effet le fantôme avant d'être un phénomène, éloigné de la chose en soi, est tout d'abord un mode de présence et de visibilité. Ce mode est étrange parce qu'il lie les contraires. Présente parce qu'absente, la « réalité virtuelle » se comporte comme un membre fantôme, en ceci que « les médecins nomment membres fantômes les bras et les jambes que les amputés continuent à percevoir comme tels et dont, s'ils n'y prennent garde, ils cherchent à se servir alors qu'ils ne possèdent plus que de simples moignons. [C'est] la présence chez un être d'une partie de la représentation du corps qui ne devrait pas être donnée puisque ces membres ne sont pas là »²⁶⁹ . C'est un membre fantôme en un double sens, fantôme parce que les théoriciens veulent faire rentrer cette technologie dans un schéma préexistant qu'elle vient pourtant bouleverser, fantôme aussi parce que l'on met en scène la rupture, l'amputation métaphysique et le bouleversement

²⁶⁹ Jean-Louis Ferrier, *De Picasso à Guernica*, Denoël, 1985, p.106. Sans pouvoir approfondir cette problématique qui pourtant le mériterait, nous pouvons indiquer que les membres fantômes sont aussi appelés membres virtuels. Merleau-Ponty dans la *Phénoménologie de la perception* (pp.87-105) montre combien ces membres indiquent l'existence d'un schéma corporel inné et global qui est au cœur d'une certaine réflexivité.

ontologique.

Des deux côtés le spectre semble s'évanouir, se dissiper à travers l'écran de l'imagination, peut-être parce qu'il n'est pas véritablement un objet. On ne saurait en effet le situer, l'identifier, le décomposer, l'analyser sans avoir sa peau. Certains pourraient penser que ce genre de concepts, dont est très friand la philosophie contemporaine, n'est qu'une illusion car si on ne peut le saisir sans l'amputer de sa singularité, alors on peut tout en penser, on peut le manier à sa guise, y projeter toutes choses, tout en dire. Mais c'est bien là la moindre des choses que de choisir un concept qui ait quelque rapport avec la nature même de l'objet dont nous traitons. De plus ce serait oublier une autre signification de la notion de spectre : il est **la fréquence d'une visibilité**. Cette fréquence se définit comme un certain rapport entre le visible et l'invisible, la présence et l'absence. Le spectre c'est avant tout quelque chose que l'on croit avoir vu. D'ailleurs les récits de rencontre avec des fantômes insistent très largement sur ce caractère visible des spectres. Ce n'est pas que cette visibilité doit à entendre selon la seule acuité visuelle, les autres sens peuvent aussi témoigner du spectre, c'est seulement que la visibilité est à comprendre comme l'acte même de la représentation. Le spectre est toujours représenté et pourtant, comme nous le verrons, il excède cette faculté.

Qu'est-ce qu'un fantôme? Il est une représentation parce qu'il est l'image d'un mort. C'est le revenant, c'est-à-dire quelque chose qui revient sous une forme analogue et indirecte. Ce n'est pas la même chose qui revient, c'est autre chose

qui lui ressemble. Le Moyen-Âge²⁷⁰, qui était très prolifique en récits de fantômes, parlait à ce propos d'une « vision spirituelle » qui est une « **image d'image** ». Ce redoublement indique qu'avec les fantômes nous avons moins affaire à du visible qu'à de la visibilité, c'est-à-dire à la mise à découvert du processus même qui rend visible. Le fait qu'il s'agisse là d'une « image d'image » ne doit pas s'entendre dans une perspective platonicienne, qui selon Quéau signifierait que les images de la « réalité virtuelle » ne sont en fait que des représentations déficientes d'un paradigme originel. Il faut plutôt y écouter le statut originel de ce redoublement²⁷¹. L'image primaire ne représente pas un original à découvrir, mais une autre image qui perd sa référence, qui existe en tant qu'image. L'image ne se réfère pas, elle se constitue indéfiniment.

La représentation spectrale se distingue des autres objets par un grand nombre de **marques** spécifiques. On peut ici en retenir deux. Il y a tout d'abord le mode de figuration du fantôme, où le revenant apparaît enveloppé par un suaire diaphane. Il y a aussi un mode de figuration plus étonnant, puisqu'il n'inclut pas la

²⁷⁰ Jean Claude Schmitt, *Les Revenants*, Gallimard, 1994.

²⁷¹ Nous défendons, en arrière-plan, le statut originel de la métaphore développé par Nietzsche. On efface ainsi l'opposition entre la métaphore et le concept, qu'Aristote avait développée dans *La Poétique 1457 b*: « la métaphore est le transport à une chose d'un nom qui désigne une autre, transport du genre à l'espèce ou de l'espèce au genre, ou de l'espèce à l'espèce ou d'après le rapport d'analogie ». La théorie nietzschéenne de la métaphore repose sur la perte du « propre ». Le concept a été oublié comme métaphore et cet oubli n'intervient pas à un moment donné du temps, il est originel. Dans *Le Livre du philosophe*, l'homme a oublié qu'il est avant tout et après tout « un animal métaphorique ». Voir Sarah Kofman, *Nietzsche et la métaphore*, Payot, 1972; Pierre Klossowski, *Nietzsche et le cercle vicieux*, Mercure de France, 1969.

figure, c'est l'invisibilité du fantôme qui est une solution limite de l'image. Dans les deux cas, voile et invisibilité, les régimes de la visibilité et du caché sont mis en scène. Le fantôme nous confronte à un mode de représentation auquel, le croyons-nous, nous n'avons pas habituellement affaire puisqu'ici on ne parvient plus à discerner le vrai du faux, plus encore, on ne sait même plus si cette question à quelques incidences sur la réflexion ontologique. C'est ainsi que de nombreux récits insistent sur le caractère spirituel de ces visions spectrales. Si la présence du fantôme est signalée par certains traits, cette spiritualité indique à son tour que c'est l'esprit de l'homme vivant, les puissances cognitives de son intellect qui lui permettent de percevoir l'esprit du mort, le substitut immatériel, mais visible, de l'âme invisible, présentant l'apparence de l'homme tel qu'il était de son vivant. Tout comme dans le cas de la « réalité virtuelle », nous avons affaire à de multiples redoublements, le rapport est d'esprit à esprit mais s'effectue par les sens et par la présentation du corps du défunt, quelque chose est là mais nous ne savons plus très bien s'il s'agit d'une projection ou d'autre chose. Bref le fantôme met en place *une situation limite de la présence*, comme dans le cas de la « technologie du virtuel » qui est là parce qu'elle reste à venir dans des prémisses qui sont déjà visibles. La spécificité de notre propos réside dans le fait que si avec la « réalité virtuelle » on peut être tenté de soulever le voile pour voir ce qu'il y a vraiment en-dessous, le spectre, pour sa part, n'a plus de « propre », le regardeur non plus d'ailleurs.

En insistant à des degrés divers sur le fait que le revenant est visible sans

pourtant être matériel, on parvient à disjoindre d'une manière extraordinaire le matériel du visible. **Ce qui est visible n'a plus à être matériel.** Or que nous dit-on à propos de la « réalité virtuelle » si ce n'est qu'elle est déjà visible sans que pourtant nous puissions avoir d'exemples concrets de sa soi-disante portée métaphysique? N'essaye-t-on pas de voir dans des signes qui pourraient très bien n'avoir aucun rapport, la matérialité spectrale de cette technologie? Si l'on ne conditionne plus le visible au matériel, c'est, répétons-le, parce qu'on voit moins le spectre, qu'on n'aperçoit sa visibilité et cette dernière, bien évidemment, ne se voit pas. Elle permet peut-être de voir, mais aucun regard ne peut être jeté sur elle sans un désajustement radical. C'est pour cette raison que la visibilité reste au-delà du phénomène et de l'étant, de sorte que la « réalité virtuelle », ce spectre nouveau et ancien, exhibe la manière dont nous voulons apercevoir les événements de notre époque, sans que pourtant elle les rendent visibles. Avec le fantôme c'est la visibilité qui est problématisée puisque ce qui distingue le rêve des apparitions spectrales « c'est la différence de leur rapport avec le monde extérieur empiriquement réel, perceptible par les sens. Dans le rêve, en règle générale, ce rapport n'existe pas, et même, dans les rares rêves fatidiques, il n'est le plus souvent qu'indirect et éloigné; au contraire (...) dans la vision et les apparitions [il est] problématique. »²⁷²

Quelle est cette problématique? En quoi est-elle plus problématique que la vision d'une personne vivante? Il est intéressant de remarquer que Saint

²⁷² Arthur Schopenhauer, *Essai sur les fantômes*, Criterion, 1992, p. 80

Augustin²⁷³ opposait la *persona* des morts, c'est-à-dire leur image ou semblance matérielle, à la *praesentia* des vivants qui sont bien là en personne. Selon Saint Augustin ce qui apparaît, avec le spectre, ce n'est ni le corps du mort ni son « âme », qui est par essence immatérielle et qui n'a donc aucune raison d'entrer en relation avec les hommes. C'est une *imago* qui apparaît, c'est-à-dire une image spirituelle et non corporelle. Cette image n'a que l'apparence d'un corps. Afin de distinguer cette apparence de celle réelle d'un corps vivant, il faut expliquer qu'elle est perçue non pas par les yeux du corps mais par ceux de l'« âme ». Schopenhauer reprendra ce thème en parlant d'un « organe du rêve ». Tout le problème réside dans le fait que la tradition ne restreint pas le champ du spectre à une pure subjectivité fantasmagorique. Elle atteste au contraire de la rencontre entre le fantôme et le vivant. Le spectre apparaît bel et bien, il paraît se présenter lors d'une visitation à un moment et à un endroit précis. Le vivant ne parvient pas à se le représenter puisque « ensuite seulement on constate que la chose était impossible. »²⁷⁴

En définissant le spectre au regard de son désajustement ontologique, de sa présence absente et de son régime de visibilité, on s'aperçoit que le fantôme est avant tout le fruit d'une **rencontre** aux modalités précises qui pourront peut-être rendre compte de la spécificité de la « réalité virtuelle ». Le spectre est tout d'abord une apparition, brutale et inopinée. On se le représente, mais il n'est pas

²⁷³ Saint Augustin, *De Cura pro mortuis gerenda*, op. cit., XII, 14, col. 602 et XVII 21, col. 608

²⁷⁴ Arthur Schopenhauer, *Essai sur les fantômes*, Criterion, 1992, p. 84

présent lui-même, en chair et en os. La séparation entre la présentation et la représentation est analogue à celle entre le visible et le matériel. On peut donc penser que l'apparition du spectre est sa non-présence, il ne s'agit pas là d'une absence mais d'une absence de présence, c'est-à-dire d'une présence qui manque, le manque étant donc lui présent. La présentation du spectre vient visiter un vivant, le sentiment confusément manquant d'une présence se transforme en l'affirmation de l'apparition bien visible d'un mort. La visitation comble un manque, mais elle y reste d'une certaine façon confinée car on ne parvient pas à déterminer son objectivité. Or la « réalité virtuelle » est elle aussi comblée par les théoriciens; tout se passe comme si en elle quelque chose manquait que l'on devait remplir coûte que coûte. Chez elle comme chez le spectre il y a une insuffisance génératrice, un défaut qui n'est ni une lacune ni une déficience.

Pour que le fantôme apparaisse encore faut-il savoir le conjurer, c'est-à-dire l'appeler de la voix, faire venir à la présence et rendre visible ce qui ne l'était pas. Le mort qui au début était invisible - on supposera ensuite qu'il était pourtant bien présent - accepte, par la prière insistante d'un vivant, de se montrer. C'est là la figure la plus classique de la visitation spectrale. Or cette conjuration se fait encore une fois dans l'ambivalence, car le spectre peut aussi nous surprendre et nous faire peur. Nous qui ne voulions surtout pas le voir, nous le conjurons à partir définitivement, à ne pas revenir. Dans les deux cas **on conjure un excès de présence**. D'un côté une présence indicible et pourtant pesante est appelée à venir enfin à la présence, et d'un autre côté une présence par trop visible nous

gêne et nous dérange, nous voudrions bien voir s'effacer sa trace. On évoque et on révoque simultanément le spectre, on l'appelle pour mieux le refouler, on lui interdit de venir pour mieux le sentir. Bref la conjuration du spectre témoigne du fait qu'on ne parvient pas à s'en défaire, à en terminer avec lui. Il n'arrête pas de revenir, le revenant, il ne cesse d'indiquer une expérience limite de la phénoménalité que l'on guette d'un œil inquiet.

Nous avons expliqué que la présence du fantôme, alors même qu'il restait invisible, était construite par nous après son apparition. Ceci est particulièrement important pour notre étude puisque par là même on comprend que la compulsion répétitive du revenant fait que le fantôme nous regarde avant même que l'on l'ayons vu. Comme l'écrit Derrida, toujours **le spectre, ça nous regarde**. Il y a en lui quelque chose qui épie. C'est le monde de l'invisible non encore rendu visible, le monde des spectres qui nous observent. Il est là avant que nous le conjurons, car « il faut savoir que le fantôme est là, fût-ce dans l'ouverture de la promesse ou de l'attente, *avant sa première apparition* : celle-ci s'était annoncée, elle aura été seconde dès la première fois. *Deux fois à la fois*, itérabilité originaire, virtualité irréductible de cet espace et de ce temps. »²⁷⁵ Les théories du virtuel nous expliquent que la finalité de notre époque, de toutes les époques d'ailleurs, est la « réalité virtuelle ». Par une telle téléologie, on donne à penser que cette technologie nous regarde en dirigeant le mouvement de notre temps. C'est un temps à rebours que celui de la « réalité virtuelle », le futur conditionne le présent et peut-être

même le passé. Avec la « technologie du virtuel » c'est l'avenir qui nous rend visite, tout comme le spectre visite le vivant, le surveille et l'observe. *Le futur laisse des traces dans le présent*. Car si nous avons pu croire que le spectre était conjuré au sens où il se devait d'être appelé pour venir à nous, il nous faut maintenant suggérer que c'est plutôt lui qui vient à nous par une force active. On ne présente pas la « réalité virtuelle » comme une imaginaire construction, on la présente comme si elle venait inéluctablement à nous. Conjuré le « spectre du virtuel » en le nommant, c'est d'ailleurs déjà reconnaître cette puissance de revenance du fantôme. Son retour est la fréquence de sa visibilité et les écarts qui séparent ses différentes visites deviennent même plus importants que les apparitions elles-mêmes. On guette les symptômes de la « réalité virtuelle » avec enthousiasme et avec crainte. À mesure qu'ils progressent les affects intensifient leur nostalgie mais aussi leur saut vers un avenir utopique.

La visite spectrale de la « réalité virtuelle » n'est pas seulement une construction arbitraire, elle est aussi un **événement** au sens où elle « fait signe vers une pensée de l'événement, qui excède nécessairement une logique binaire ou dialectique, celle qui distingue ou oppose effectivité (présente, actuelle, empirique, vivante - ou non) et *idéalité* (non-présence régulatrice et absolue). Cette logique de l'effectivité paraît d'une pertinence limitée. La limite n'est pas nouvelle (...) Elle est rendue plus manifeste aussi par ce qui inscrit la vitesse d'une virtualité irréductible à l'opposition de l'acte et de la puissance dans l'espace événement,

²⁷⁵ Jacques Derrida, *Spectres de Marx*, Galilée, 1994, p. 259

dans l'événementialité de l'événement. »²⁷⁶ Ainsi le « spectre du virtuel » nous a-t-il toujours déjà pris de court; c'est lui qui nous inspecte avant même que nous puissions le conjurer, c'est lui qui nous visite dans une apparition toujours creusée par cette présence invisible qui l'a précédé et que nous ne pouvons que suspecter. Il est antérieur à lui-même, il est son propre préliminaire. C'est peut-être pour cela qu'il reconduit et qu'il bouleverse pourtant notre temporalité. Dès lors la visite ne peut se voir restreinte à l'actualisation d'un potentiel préexistant, car le spectre se manifestant sur les bords et les franges de la représentation, persiste comme spectre, c'est-à-dire comme question et comme problème. On ne peut se résoudre avec lui, on ne peut se concilier avec la « réalité virtuelle ».

Et pourtant il a, elle a **un corps**, ou plutôt ils tentent de se corporaliser, de prendre enfin corps et un seul si possible. Le corps du fantôme, voilà un problème que la tradition n'a cessé de mettre en scène, car il y a là un problème : nous voyons bien un corps, mais il ne peut pas être vrai, il n'est qu'une apparence, une *imago*. Comment concevoir dès lors « qu'une action semblable à celle d'un corps ne présuppose pas nécessairement la présence d'un corps »²⁷⁷ ? Avec Jacques Derrida, nous nommerons la corporalisation du fantôme, la visite *spectrogène* en gardant à l'esprit que celle-ci pourra aussi nous permettre de savoir de quelle manière la « réalité virtuelle » prend corps. Le fantôme veut prendre corps; c'est cela même, une visite spectrale : un corps. Pas de spectre sans corps, mais un

²⁷⁶ *Ibidem*, p. 108

²⁷⁷ Arthur Schopenhauer, *Essai sur les fantômes*, Criterion, 1992, p. 22

corps plus abstrait et plus immatériel que jamais car on ne peut jamais être sûr de sa matérialité. De sorte que le processus spectrogène qui fait venir à la présence le spectre, répond à une incorporation paradoxale. Dans le cas des théories du virtuel, on détache l'idée - métaphysique, anthropologique - de son substrat technologique et on engendre un fantôme en lui donnant un corps idéologique. Car, il faut bien le remarquer, les ouvrages portant sur la « réalité virtuelle » font peu de cas de la matérialité technologique, ils prennent plutôt appui sur un corpus théorique préexistant. On ne revient pas au corps technologique dont ont été arrachés les concepts, on incarne ces derniers dans un autre corps qui est artefactuel, un corps prophétique, un fantôme d'esprit, on pourrait même dire un fantôme de fantôme. En effet le corps de la « réalité virtuelle » est le processus même d'arrachement des idées de la technologie, ce ne sont pas les idées elles-mêmes, mais la manière de procéder avec elles. C'est pour cette raison processuelle que les discours s'inscrivent dans une affectivité et dans une tension. Pour revenir un peu en arrière, on peut dire qu'arrachées à la « réalité virtuelle » technologique, les idées sont incorporées au « phénomène R.V. » idéologique. Par cette ruse, on escamote l'objet technologique et, par une ultime astuce, c'est cet escamotage même qui rend possible la « réalité virtuelle ». Il y a là un processus très subtil qui, malgré son apparence autoritaire, permet, si on veut bien en faire l'effort, une lecture symptomatologique des théories du virtuel.

On pourrait parler avec raison d'une **réflexivité spectrale** des théories du virtuel, et ceci en plusieurs sens. Les théories nous mettent en face de la « réalité

virtuelle » escamotée et conjurée, car elles refusent de voir frontalement la fragilité technologique de la « réalité virtuelle » qui n'est encore qu'une émergence imprévisible. Pour se lancer dans les sillons d'une intellection, elles préfèrent faire disparaître cette vulnérabilité essentielle et mettre à sa place, comme dans un tour de passe-passe, l'idéologie abstraite du virtuel. Le spectre de la « réalité virtuelle » a un corps d'idées puissantes et énormes, elle regarde dans un miroir « son » autre corps, plus fragile et plus juste, celui de la « réalité virtuelle » technologique. Elle tente, tout en le regardant, de cacher cet autre corps à la personne qui peut toujours se trouver derrière son dos. Il faut donc que cet individu se déplace et qu'ainsi le corps spectral se déplace à son tour pour cacher la fragilité de l'autre fantôme. Par ces mouvements conjugués, la personne pourra alors peut-être imaginer les contours de ce qui a été caché, de ce qui continue à être caché. La réflexivité spectrale est une topologie complexe et étrange, tout en détour et en retour, elle indique que le propre « des spectres, comme des vampires, c'est qu'ils sont privés d'image spéculaire, de la vraie, de la bonne image spéculaire (mais qui n'en est pas privé?). À quoi reconnaît-on un fantôme? À ce qu'il ne se reconnaît pas dans un miroir. »²⁷⁸ La specularité du miroir est une métaphore de la réflexivité des discours, de sorte que les théories du virtuel ne se reconnaissent pas, elles n'ont pas conscience du plan sous-jacent qui les agencent. N'est-ce pas le cas de tous discours? Sans aucun doute, mais dans le fait de refuser jusqu'à cette finitude de la prise que la pensée a sur elle-même, on devient injuste et autoritaire.

²⁷⁸ Jacques Derrida, *Spectres de Marx*, Galilée, 1994, p. 248

Ce qui nous gêne dans ces doctrines n'est pas tant le fait que la « réalité virtuelle » est un spectre, ce n'est même pas qu'avec elle on fantasme et on projette des illusions d'émancipations qui viennent cacher les problèmes cruels auxquels l'humanité doit faire aujourd'hui face. Tout ceci n'est pas nouveau, puisque « la croyance aux apparitions est innée chez l'homme; elle se retrouve dans tous les temps et dans tous les pays, et peut-être nul être humain n'en est-il exempt »²⁷⁹. Stirner, sur un autre sujet il est vrai, mais est-il vraiment différent?, expliquait qu'« avec les fantômes, nous entrons dans le royaume des esprits, des êtres. Ce qui hante l'univers, y poursuivant ses secrètes et insaisissables activités, c'est le spectre mystérieux que nous appelons Être suprême. Pendant des siècles, les hommes se sont donné pour tâche d'en connaître le fond, de le concevoir, d'y découvrir la réalité (de prouver "l'existence de Dieu"); c'est à cet effroyable, impossible et interminable travail de Danaïdes qu'ils s'acharnèrent, voulant changer un spectre en non-spectre, l'irréel en réel, l'*esprit* en une personne totale, en *chair* et en *os*. C'est ainsi qu'ils cherchèrent la "chose en soi", derrière le monde existant, derrière la *chose* la *non-chose*. »²⁸⁰ Ce qui est véritablement criticable, par-delà la richesse symptomatique de ces discours, c'est qu'ils ne sont pas à même de se concevoir, de **jeter un regard** sur le spectre qui les hante, de décomposer leur fonctionnement et leur propre ressort. Or si on y regarde de plus près, les arguments des théories du virtuel sont des conjurations qui n'ont lieu que

²⁷⁹ Arthur Schopenhauer, *Essai sur les fantômes*, Criterion, 1992, p. 74

²⁸⁰ Stirner, *L'Unique et sa Propriété et autres écrits*, trad. P. Gallissaire et A. Sauge, Bibliothèque de l'Âge d'Homme, 1972, p. 107

pour cacher, non pas la nature véritable du fait technologique, mais la prémisse d'un questionnement juste. Si nous avons évoqué le fantôme, ce n'était assurément pas par hasard. La « réalité virtuelle » porte peut-être en elle un raisonnement qui « serait enfin capable, au-delà des oppositions entre présence et non-présence, effectivité et ineffectivité, vie et non-vie, de penser la possibilité du spectre, le spectre comme possibilité. »²⁸¹ Ne s'agirait-il pas dès lors d'avancer avec cette logique spectrale?

²⁸¹ Jacques Derrida, *Spectres de Marx*, Galilée, 1994, p. 34

4.3. LE TEMPS, L'ÉVÈNEMENT

« Plus haut que l'amour du prochain est l'amour du lointain et de l'avenir : plus haut que l'amour des hommes est l'amour des choses et des spectres. Ce spectre qui vers toi accourt, mon frère, est plus beau que toi; que ne lui donnes-tu ta chair et tes os? Mais tu as peur de toi et cours vers ton prochain. »²⁸²

La question posée par la « réalité virtuelle » et par les théories du virtuel, symptomatiquement analysées, consiste à comprendre pourquoi cette technologie est un spectre, non par quelque déficience de nature, mais parce qu'elle doit être considérée, avant tout, comme un événement. Avant d'être un ensemble de concepts, avant même que nous puissions en comprendre les mécanismes techniques, la « réalité virtuelle » est un événement. Il ne faudrait pas entendre par là une arrivée nette et impromptue qui étonne, mais la complexité de ce qui est là et de ce qui n'est pas (encore) présent. C'est peut-être par cette conjugaison essentielle entre la présence et l'absence -passée et future-, que les discours du virtuel hésitent entre la promotion et la cessation. Ils promotionnent la « réalité virtuelle » envisagée comme la toute-puissance de notre monde et du cours de notre destin, et ce moment d'apparition ne peut correspondre qu'avec sa disparition « annonçant au moins le commencement de sa *mise en terre* »²⁸³. C'est un étrange **événement funèbre** qui est célébré dans l'exaltation conduisant

²⁸² Friedrich Nietzsche, *Ainsi parlait Zarathoustra, De l'amour du prochain*, Gallimard, 1971

²⁸³ Maurice Blanchot, *La fin de la philosophie*, Gallimard, 1959, pp. 292-293

ses lentes funérailles au cours desquelles on compte bien, d'une manière ou d'une autre, obtenir une résurrection. Le temps de la « réalité virtuelle » est celui de l'attente et de la prévention, c'est une crise et une fête de la négativité qui doit voir renaître ou revenir le destin métaphysique de la « réalité virtuelle ». L'apparition du fantôme technologique est principalement une affaire de temporalité car « il y va aussi, indissociablement, du déploiement différentiel de la *tekhnè*, de la technoscience ou de la télé-technologie. Il nous oblige plus que jamais à penser la virtualisation de l'espace et du temps, la possibilité d'événements virtuels dont le mouvement et la vitesse nous interdisent désormais (plus et autrement que jamais car ce n'est pas absolument et de part en part nouveau) d'opposer la présence à sa représentation, le « temps réel » au « temps différé », l'effectivité à son simulacre, le vivant au non-vivant, bref le vivant au mort-vivant de ses fantômes. »²⁸⁴

Les discours produisent une temporalité spécifique qui doit venir battre en brèche l'événement de la « réalité virtuelle ». Nous devons être attentifs au fait qu'il s'agit là de deux types de temporalités qu'on ne saurait naïvement opposer. Dans la temporalité construite par les théories du virtuel, nous remarquons que **l'origine et la fin** sont inextricablement liées, dans le sens où elles sont identifiées. C'est une perspective que nous avons déjà reconnue, mais nous tentons maintenant de relever l'analogie entre cette liaison et celle d'un certain type de fantôme qui ne peut prendre corps, c'est-à-dire naître, qu'au prix de sa « propre » mise à mort ou

²⁸⁴ Jacques Derrida, *Spectres de Marx*, Galilée, 1994, p. 268

son acte de décès. En quoi le spectre, comme mort-vivant, appartient-il aussi bien à l'origine qu'à la plus ultime fin? C'est que le fantôme constitué par les discours du virtuel, l'est à partir d'une certaine logique de l'achèvement. Le temps n'est pas seulement conditionné par une finalité où il s'agirait de fixer les événements passés sur un objectif utopique. Il y a dans les discours du virtuel un raisonnement de type eschatologique qui provient du dogme théologique et qui signifie « la doctrine des choses qui doivent advenir lors de la consommation des siècles ou fin du monde »²⁸⁵. Cette eschatologie est censée matérialiser, pour la première fois, des fantômes métaphysiques et l'accord parfait de l'onto-logique. Or elle ne s'incarne pas directement dans la « réalité virtuelle », qui n'est que sa « propre » image. La « réalité virtuelle » doit être elle-même transformée par la pensée afin de faire advenir ce qui doit arriver grâce et contre elle. Elle n'est qu'une image, l'image d'un autre événement que finalement la « réalité virtuelle » vient cacher. Il y a donc dans les discours *deux* « *réalités virtuelles* », la fausse, une pure apparence imaginaire, la vraie qui réalisera et parachèvera l'histoire. De part cette distanciation de la « réalité virtuelle » à son propre égard, on comprend qu'elle est en même temps le mannequin sur lequel les élèves chirurgiens s'exercent et la rupture brutale qu'induit l'apparition du fantôme dans l'ordre établi de la phénoménalité. Le spectre qui hante les discours du virtuel, appartient au régime du temps car « répétition *et* première fois, voilà peut-être la question de l'événement comme question du fantôme : qu'est-ce qu'un fantôme? qu'est-ce que l'*effectivité* ou la *présence* d'un spectre, c'est-à-dire de ce qui semble rester aussi

²⁸⁵ Article « eschatologie », *Littré*, Le Cap, 1971, p. 2213

ineffectif, virtuel, inconsistant qu'un simulacre? Y a-t-il là, entre la chose même et son simulacre, une opposition qui tienne ? Répétition *et* première fois mais aussi répétition *et* dernière fois, car la singularité de toute *première fois* en fait aussi une *dernière fois*. Chaque fois, c'est l'événement même, une première fois est une dernière fois. Toute autre. Mis en scène pour une fin de l'histoire. »²⁸⁶ ·La « réalité virtuelle » est envisagée comme une première fois et une dernière fois, elle entraîne une naissance et une mise à mort, une utopie et une nostalgie. Mais avec la première et la dernière fois il ne s'agit pas de deux temporalités accolées l'une à l'autre, il s'agit d'un seul et même temps à partir duquel on ne pourra plus opposer la nostalgie à l'eschatologie. Les deux vont de pair pour amener à la présence une autre « réalité virtuelle ».

Cet autre peut être envisagé du point de vue théologique ou humaniste, mais dans tous les cas il est la « réalité virtuelle » elle-même. Il y a là un phénomène étrange qui creuse la « réalité virtuelle » du dedans, non pas par quelque élément rapporté, mais par cela même qui est creusé. Comment comprendre ce désajustement interne? N'est-ce pas là rompre avec les exigences les plus simples du principe d'identité? Peut-on dire que la « réalité virtuelle » est **son contraire qu'elle vient cacher**? On peut approcher cette amphibologie par le fait que « s'il y a quelque chose comme de la spectralité, il y a des raisons de douter de cet ordre rassurant des présents, et surtout de la frontière entre le

²⁸⁶ Jacques Derrida, *Spectres de Marx*, Galilée, 1994, p. 31

présent, la réalité actuelle ou présente du présent et tout ce que l'on peut lui opposer : l'absence, la non-présence, l'ineffectivité, l'inactualité, la virtualité ou même le simulacre en général, etc. *Il y a d'abord à douter de la contemporanéité à soi du présent.* Avant de savoir si on peut faire la différence entre le spectre du passé et celui du futur, du présent passé et du présent futur, il faut peut-être se demander si l'effet de spectralité ne consiste pas à déjouer cette opposition, voire cette dialectique, entre la présence effective et son autre. »²⁸⁷ La « réalité virtuelle » n'est pas contemporaine à elle-même, elle est avant ou après elle, toujours différée dans un régime de la différence, et si les discours n'inscrivent pas explicitement ce régime, c'est parce qu'ils tentent de le refouler qu'ils en témoignent encore. Le trouble qui s'inscrit dans l'identité et dans l'être de la « réalité virtuelle » est une affaire de temps. Elle se disjoint d'elle-même parce que « le propre d'un spectre, s'il y en a, c'est qu'on ne sait pas s'il témoigne en revenant d'un vivant passé ou d'un vivant futur, car le revenant peut marquer déjà le retour du spectre d'un vivant promis. Intempestivité, encore, et désajustement du contemporain. »²⁸⁸ L'indécidabilité entre la provenance passée ou future, marque l'écart du présent et son hétérogénéité.

En essayant de réincorporer la « réalité virtuelle » en elle-même et en son temps, c'est-à-dire en tentant d'éliminer son intempestivité, les théories du virtuel dessinent les traits de son auto-dissemblance. Comment mettre en œuvre cette

²⁸⁷ *Ibidem*, p. 72. C'est nous qui soulignons.

²⁸⁸ *Ibidem*, p. 162

spectralité de la « réalité virtuelle »? La tradition nous indique que si les spectres sont d'une nature étrange, c'est aussi parce qu'ils entretiennent **un rapport singulier avec l'espace et avec le temps**. Il apparaissent à la tombée de la nuit, au clair de lune, à minuit ou encore dans la seconde partie de la nuit, à la dixième ou à la onzième heure après le dîner. La nuit est le temps du fantôme, parce que l'obscurité sied aux manifestations surnaturelles les plus inquiétantes. La nuit terrestre est noire comme les ténèbres de l'au-delà qu'elles prolongent sur terre, les ténèbres qui peuplent les « âmes » privées de l'illumination de la vision de dieu, l'obscurité de l'invisible. La nuit est un moment obscur où les formes sont indécises, elles semblent parfois se confondre. La nuit est cette frontière illimitée qui témoigne d'une certaine indistinction, d'une limite de la vision. Et il en est de même pour les lieux où le fantôme apparaît : il aime visiter les vivants aux limites matérielles de la maison : la porte, le seuil, le bord de la fenêtre, « dans les coins sombres, derrière les rideaux, qui deviennent soudainement transparents, et, d'une façon générale, dans l'obscurité de la nuit, qui n'est l'heure des spectres que parce que les ténèbres, la tranquillité et la solitude supprimant les impressions externes, laissent le champ libre à l'activité du cerveau venant du *dedans* »²⁸⁹. Le spectre est sur le perron de la maison familière, encore au dehors, limitrophe, il ne pénètre pas complètement et passe à travers les fissures qu'on aurait bien fait de refermer. Car le plus souvent le fantôme revient dans sa propre maison et il apparaît à un membre de sa famille. Oui, le fantôme entretient des lieux ambigus avec la maison et « la différence entre *habiter* et *hanter* se fait ici plus insaisissable que jamais. La

²⁸⁹ Arthur Schopenhauer, *Essai sur les fantômes*, Criterion, 1992, p. 83

personne se personnifie en se laissant hanter par l'effet même de hantise objective, si on peut dire, qu'elle produit en habitant la chose. »²⁹⁰ Le spectre décrit une *géographie domestique de l'apparition*, domestique mais que l'on ne parvient pas totalement à domestiquer, qui reste dans les franges et dans les marges de l'espace quotidien. Au Moyen-Âge on représentait souvent la visitation selon une topologie précise : au centre il y avait le lit où reposait le rêveur ou celui qui, dans un demi-sommeil ou même totalement éveillé, voit subitement se dresser devant lui un parent défunt. Car le spectre est encore là décalé, mal centré, entre l'éveil et le sommeil, dans un flou perceptif que son apparition viendra modifier. Dès que l'on représente le spectre, on s'assure de ne pouvoir complètement le déterminer, car ce serait alors parvenir à le nier. Il y a peut-être dans la tradition une sagesse de la représentation fantomatique.

Mais dans les théories du virtuel, on prend l'apparition à revers. Si la « réalité virtuelle » semble effectivement venir dans un temps diurne où la confusion des images devient persistante, où les bouleversements techno-scientifiques ne nous laissent plus le temps, où la technique est appréhendée comme horizon de toute possibilité à venir et où pourtant « jamais l'imminence d'une impossibilité à venir n'a semblé si grande »²⁹¹, on tente malgré tout de démontrer la prévisibilité des « technologies du virtuel ». On refoule le spectre parce qu'on pense l'obscurité de sa temporalité et les limites de ses lieux d'apparition, comme étant le signe que

²⁹⁰ Jacques Derrida, *Spectres de Marx*, Galilée, 1994, p. 251

²⁹¹ Bernard Stiegler, *La technique et le temps*, Galilée, 1994, p. 11

quelque chose nous est voilé. Il y a **mésinterprétation de l'à-venir** dans la mesure où loin de le laisser persister dans sa singularité, on le réduit et on le dévoile fantasmatiquement. Finalement on s'attaque à l'à-venir, c'est-à-dire au spectre, c'est-à-dire à l'événement, et l'on pousse un « soupir de soulagement encore inquiet : faisons en sorte qu'à l'avenir il ne revienne pas ! Au fond, le spectre, c'est l'avenir, il est toujours à-venir, il ne se présente que comme ce qui pourrait venir et re-venir (...) À l'avenir, entend-on partout aujourd'hui, il faut qu'il ne se ré-incarne pas : on ne doit pas le laisser re-venir puisqu'il est passé. »²⁹² Si les théories doivent bien faire face au spectre, c'est pour mieux le dissimuler et le détruire, bref pour le mettre à mort, une nouvelle fois, mais définitivement, enfin. L'escamotage s'effectue *entre l'obscur et le caché*, quant à l'événement inanticipable, il est mastiqué et digéré. C'est pour cette raison qu'il ne faudrait plus parler de la « réalité virtuelle » par le biais de son futur, même au titre d'une idée régulatrice au sens kantien, car on risquerait fort de ne point vouloir la voir revenir. Il s'agirait maintenant de joindre et de disjoindre le temps à l'événement en pensant la « réalité virtuelle » à-venir, sans qu'elle puisse pourtant s'approprier cette temporalité.

Oui, il faudrait laisser persister la hantise de cette technologie, le fait qu'elle est **une promesse** qui peut-être ne sera pas tenue mais qui est là, devant nous, en tant que promesse. Car la promesse ne peut surgir que dans un diastème, un écart, un échec, une inadéquation, une disjonction, un désajustement, une

²⁹² Jacques Derrida, *Spectres de Marx*, Galilée, 1994, p. 71

déception irrésolue. On ne pourra plus la distinguer de son image, séparer l'obscurité du voilé. Alors la « réalité virtuelle » n'arrivera jamais et ainsi elle pourra surgir, sans se laisser attendre, elle ne cessera de venir à nous comme une injonction obscure. Mais par cette promesse on ne saurait reconduire la promesse positiviste d'émancipation, car on n'en connaît pas le contenu, on ne le fixera jamais d'ailleurs. Elle gardera toujours en elle cette espérance messianique absolument indéterminée, ce rapport à l'à-venir d'un événement et d'une singularité, d'une altérité inanticipable et monstrueuse. Le monstre, cette anomalie excessive qui déborde les catégories comme les genres, est aussi une monstration qui tout en indiquant se dérobe à la pleine présence et à la stricte représentation²⁹³. C'est elle qui trace les contours de la représentation, c'est aussi elle qui figure le temps à-venir, cette *indication imprévisible*. Car notre temps est au **présent**, lié au futur et au précédent sûrement, mais encore au présent irréductible qui est une « attente sans horizon d'attente, attente de ce qu'on n'attend pas encore ou de ce qu'on n'attend plus, hospitalité sans réserve, salut de bienvenue d'avance accordé à la surprise absolue de l'*arrivant* auquel on ne demandera aucune contrepartie, ni de s'engager selon les contrats domestiques

²⁹³ « Monstre » vient par emprunt du latin *monstrum*, dérivé de *monere* (racine *men-*, « penser ») « faire penser, attirer l'attention sur », d'où « avertir ». *Monstrum* est un terme du vocabulaire religieux désignant un prodige avertissant de la volonté des dieux, un signe divin à déchiffrer. Par suite, il est appliqué à un objet au caractère exceptionnel ou à un être surnaturel. En français, le sens premier est celui de « prodige, miracle », puis « action monstrueuse, criminelle » (1541, Calvin), « chose prodigieuse, incroyable » (1580) et, par hyperbole, « chose mal ordonnée, mal faite » (1690), dans une optique classique d'ordre préétabli. Robert, *Dictionnaire historique de la langue française*, 1992.

d'aucune puissance d'accueil. »²⁹⁴ Les théories du virtuel conjurent le fait que le présent n'est pas contemporain de lui-même, qu'il est désajusté et que « sans cette responsabilité et ce respect pour la justice à l'égard de ceux qui *ne sont pas là*, de ceux qui ne sont plus ou pas encore *présents* et *vivants*, quel sens y aurait-il à poser la question « où ? », « où demain ? »²⁹⁵ Bref sans ce respect du présent, l'à-venir devient impossible, il est escamoté et transformé en avenir, c'est-à-dire en une temporalité sans étonnement, le simple fruit de ce qui s'est déjà passé. Mais qui pourrait nier la surprise du temps? Qui pourrait encore croire que l'on puisse prévoir? Et si la « réalité virtuelle » vient effectivement à nous, c'est qu'elle constitue un tournant, or le tournant ne peut devenir une certitude. Le fait d'appartenir à un moment où s'accomplit un changement d'époque (s'il y en a), s'empare aussi du savoir certain qui voudrait le déterminer, rendant inappropriée la certitude comme l'incertitude. Cet écart est celui-là même du spectre et de la conjuration, c'est une force discrète et non pas, comme on voudrait nous le faire croire, s'annonçant avec fracas. La promesse ne garanti pas un gain ou une perte, elle ne contient pas une quantité à évaluer, elle reste promise dans une lagune qui ne concerne ni la lacune ni la plus-value, mais la capacité à supporter le questionnement. Cette temporalité de la « réalité virtuelle » nous concerne, car elle souligne notre « propre » étrangeté, ce « propre » qui est un autre effet de spectralité et qui naît et qui meurt, nous naissons et nous mourrons.

²⁹⁴ Jacques Derrida, *Spectres de Marx*, Galilée, 1994, p. 111

²⁹⁵ *Ibidem*, p. 16

5. CONCLUSION

« Il faut faire un pas de plus. Il faut penser l'avenir, c'est-à-dire la vie. C'est-à-dire la mort. »²⁹⁶

²⁹⁶ Jacques Derrida, *Spectres de Marx*, Galilée, 1994, p. 68

Au cours de notre entreprise, nous nous sommes aperçus que les théories du virtuel, contradictoires et ambivalentes, se cachaient à elles-mêmes. Mais cette conjuration n'a pas été critiquée, si on entend par là le rôle réformiste de la critique, elle a été plutôt soulevée et acceptée comme un symptôme dont il fallait tenir compte. L'appareillage théorique de l'hantologie permet de ne pas analyser les discours du virtuel selon le seul point de vue qu'ils accepteraient, c'est-à-dire selon un schème de discussion rationnelle. L'hantologie fait la part belle aux affects trop souvent oubliés dans les discussions théoriques. Et si nous avons commencé par la question : « qu'est-ce que la réalité virtuelle ? », c'est-à-dire par une question sur l'essence, l'hantologie nous a progressivement permis de voir que cette interrogation n'allait pas de soi et qu'elle supposait une manière particulière de penser. Elle érige en effet l'opposition entre l'essence et l'apparence. L'hantologie transforme la question : « Qu'est-ce que... ? » en une autre : « Qui ? ». Qui conjure cela et pourquoi ? « La question : Qu'est-ce que c'est ? est une façon de poser un sens vu d'un autre point de vue. L'essence, l'être est une réalité perspective et suppose une pluralité. Au fond, c'est toujours la question : Qu'est-ce que c'est pour moi ? »²⁹⁷

Le remplacement de la question sur l'essence par une question typologique ne personnalise pas pour autant le débat d'une manière excessive. Il tente de comprendre quels sont les types de forces et d'intensités qui traversent le corpus théorique à partir de l'usage d'un simple mot : la « réalité virtuelle ». Dans cette

²⁹⁷ Nietzsche, *La volonté de puissance*, Livre de poche, 1991, I, 204

dernière il y a une problématique de type métaphysique qui concerne le « réel actuel », problématique que l'on ne saurait effacer et qu'il faut envisager et supporter dans ses différentes perspectives. Car il y a dans la « réalité virtuelle » une pluralité irréductible de points de vue. Selon que l'on accentue le virtuel au détriment de la réalité, la réalité au détriment du virtuel ou l'ensemble de la formule, on parvient à penser alternativement des idées variées. Dans la première hiérarchie, c'est l'idée nostalgique d'un manque, d'un en-deçà qui ampute le « réel actuel ». Dans la seconde, c'est encore une idée de manque, mais fondée là sur l'idée d'un modèle isomorphe et donc d'une comparaison entre les deux mondes qui laisserait la « réalité virtuelle » dans une déficience à l'égard de son paradigme. Dans la dernière hiérarchie, c'est l'idée que la « réalité virtuelle » serait plus que le « réel actuel », dans la mesure où elle affirmerait son originalité et permettrait d'outrepasser les limites connues. À travers ces trois significations ontologiques, la « réalité virtuelle » expulse et immerge, effraye et attire. Elle contient aussi bien un manque « négatif » qui est considéré comme un vide à combler qu'un manque « positif » qui donne du souffle et qui fait respirer. Mais, on l'aura compris, le « positif » et le « négatif » ne s'opposent pas, ils sont réversibles et simultanés : expiration de la mortalité, respiration de la vivacité.

Il nous a semblé que les discours du virtuel conjuraient finalement la question du temps et de l'événement en tant que ceux-ci ouvrent à un inanticipable monstrueux et à une indication qui questionne les limites de la représentation. Même s'il a pu sembler que nous avons effacé toute causalité historique au profit

d'un événement radicalisé, il ne faudrait pourtant pas croire que ce dernier exclut la question du destin et du précédent, de ce qui précède l'événement. L'articulation entre l'événement, le jet, la transition, le tournant et le destin n'a pas été traité ici, car l'un des buts principaux de cette étude consistait à remettre en cause la linéarité historique implicite dans les théories du virtuel. Leur conjuration est très nouvelle et si ancienne, elle paraît parfois puissante, hégémonique et, comme toujours inquiète, fragile et angoissée. De ces craintes et de ce sentiment de surpuissance proviennent sans doute les raisonnements éthiques que l'on tient sur l'ensemble des technologies actuelles, et qui marquent une incompréhension fondamentale de notre époque, de ce que l'on peut penser, en général, d'une époque.

Si l'image que les théories construisent de la « réalité virtuelle » aura sans aucun doute des influences sur ce qu'elle deviendra tout prochainement, il faut savoir que ces pensées ne peuvent pas être rejetées. Celui qui les rejetterait entièrement, risquerait de retrouver, finalement, les mêmes schémas. Car ces théories touchent à des points essentiels, mais comme si ceux-ci étaient renversés, exprimés mais compris de travers. C'est une histoire de miroir, miroir de l'origine et de la fin dont on ne saurait se débarrasser aisément et qu'il s'agit plutôt d'approcher différemment en laissant une place à l'échec. En ce sens les théories du virtuel nous indiquent certaines tentations que nous nous devons de questionner, certaines tentations que nous devons, à l'avenir, problématiser. Ces risques sont ceux-là même qu'encourt inévitablement une pensée qui pense le

temps à-venir, car « l'avenir est sa mémoire. Dans l'expérience de la fin, dans sa venue insistante, instante, toujours imminemment eschatologique, à l'extrémité de l'extrême aujourd'hui s'annoncerait ainsi l'avenir de ce qui vient. Plus que jamais, car l'à-venir ne peut s'annoncer comme tel et dans sa pureté que depuis une *fin passée* : au-delà, *si c'est possible*, de la dernière extrémité. Si c'est possible, *s'il y en a*, de l'avenir, mais comment suspendre une telle question ou se priver d'une telle réserve sans *conclure d'avance*, sans réduire d'avance et l'avenir et sa chance ? Sans totaliser d'avance ? »²⁹⁸ C'est là la question à laquelle nous devons nous confronter, si nous ne désirons pas établir de grands schémas autoritaires et simplistes, irrespectueux de ce qu'est la « réalité virtuelle ». Et cette question s'impose au temps, à notre temps, elle nous en disjoint, elle invoque l'inappropriable qu'est le temps, le fait que nous ne puissions jamais nous comporter avec lui comme envers une bête domesticable. La « réalité virtuelle » est sur le bord de la fenêtre, dans notre champ de vision nous sommes vus par elle, elle inscrit un présent qui n'a jamais eu lieu, dérobé par le passé et la tradition, envolé vers les sphères de l'utopie et de l'émancipation. La tentation reste grande de vouloir maîtriser, comme toujours, ce qui justement se dérobe à un tel contrôle. Il faudrait alors « être *out of joint*, que ce soit là l'être ou le temps présents, cela peut faire mal et faire le mal, c'est sans doute la possibilité même du mal. Mais sans l'ouverture de cette possibilité, il ne reste, peut-être, au-delà du bien et du mal, que la nécessité du pire. Une nécessité qui ne serait (même) pas une fatalité.

²⁹⁸ Jacques Derrida, *Spectres de Marx*, Galilée, 1994, p. 68

»²⁹⁹

Alors peut-être faudra-t-il prendre garde à laisser une place à la « réalité virtuelle » et aux expériences qui témoignent de ses spectres de possibles que les théories actuelles refusent justement de penser. Car le défaut de ces raisonnements, au sens où ils sont quelque peu inconsistants, réside peut-être dans le simple fait qu'ils restent trop théoriques et qu'ils refusent la confrontation avec ce qui, de toute manière, viendrait se dérober à l'ordre qu'ils voudraient voir ériger. Ces théories spéculent plus qu'elles ne pensent; or « la spéculation spéculé toujours sur du spectre, elle spéculé dans le miroir de ce qu'elle produit, sur le spectacle qu'elle donne et se donne à voir. Elle croit à ce qu'elle croit voir : à des représentations. »³⁰⁰ Ainsi les spéculations théoriques s'enthousiasment de la « réalité virtuelle » car comme ro-jet technologique, elle porte l'espoir de réaliser une volonté préexistante, sûre et rationnelle. Ce qui hante les théories du virtuel, ne serait-ce pas une autre volonté, un autre type de désir mais qui ne serait pas stable, pas sûr, obscur? Une volonté qui, elle, se réaliserait et prendrait forme tout en acceptant sa spectralité, qui conjurerait encore mais en faisant acte d'hospitalité sans réserve à l'égard de l'étranger. Cet autre de la pensée théorique, dont nous nous sommes bien gardé de parler trop largement dans cette étude, nous indique que la spéculation ne vient jamais à bout de la pulsion conjuratoire. Elle en naîtrait plutôt, car jurer et conjurer, n'est-ce pas sa chance et son destin, tout autant que

²⁹⁹ *Ibidem*, p. 57

³⁰⁰ *Ibidem*, p. 234

sa limite? Le don de sa finitude?

6. BIBLIOGRAPHIE

(ouvrages cités ou consultés)

- BAUDRILLARD**, Jean, *Simulacres et simulation*, Galilée, Paris, 1981
- BERNHARDT**, Thomas, *Le Neveu de Wittgenstein*, Folio, Paris, 1986
- BLANCHOT**, Maurice, *La Fin de la philosophie*, Paris, 1959
- BORGES**, Luis Borges, *L'Aleph*, Gallimard, Paris, 1988
- BOUTANG**, Pierre, *Ontologie du secret*, PUF, Paris, 1973
- BURDEA**, Grigore, *La Réalité virtuelle*, Hermès, Paris, 1993
- BRUN**, Jean, *Le Rêve et la machine*, La table ronde, Paris, 1992
- CADOZ** Claude, *Les Réalités virtuelles*, Flammarion, Paris, 1994
- CAILLOU**, Christophe, *Architectures des systèmes pour la synthèse d'images*, Dunod, Paris, 1992
- CHIROLLET** Jean-Claude, *Esthétique et technoscience*, Mardaga, Liège, 1994
- COLLECTIF**, *Art Cognition*, Cyprès, Marseille, 1994
- , *Les chemins du virtuel. Simulation informatique et Création Industrielle*, Centre Georges Pompidou, Paris, 1989
- , *Traverses 44-45: Machines virtuelles*, Centre Georges Pompidou, Paris, 1987
- , *Traverses 26: Les Rhétoriques de la technologies*, Centre Georges Pompidou, 1982
- , *L'Empire des techniques*, éditions du Seuil / Cité des sciences et de l'industrie / France-Culture, Paris, 1994
- , *Les Métaphores du virtuel*, INA, Paris, 1992
- , *L'odyssée du virtuel*, INA. Documentation Française, Paris, 1991
- , *Technologies et Imaginaires, art cinéma art vidéo art ordinateur*, Dis Voir, Paris,

1990

- , *Development of an Anthropomorphic Tele-existence Slave Robot*, International Conference on Advanced Mechatronics, Tsukuba Science City, Mechanical Engineering Laboratory, MITI, Tokyo, 1989

- , *Carnet de la Revue Virtuelle n°1*, Définitions, Centre Georges Pompidou, Paris, 1992

- , *Mondo 2000: A User's Guide to the New Edge*, New-York, 1992

- , *Faire l'histoire*, sous la direction de J. Le Goff et P. Nora, Gallimard, Paris, 1974

- , *Rethinking technologies*, sous la direction du Miami Theory Collective, University of Minnesota Press, Minneapolis London, 1993

DASTUR, Françoise, *Heidegger et la question du temps*, PUF, Paris, 1990

DELEUZE, Gilles, *Qu'est-ce que la philosophie?*, Minuit, Paris, 1991

- *Différence et répétition*, PUF, Paris, 1968

DERRIDA, Jacques, *Spectres de Marx*, Galilée, Paris, 1993

- , *Politiques de l'amitié*, Galilée, Paris, 1994

- , *Ulysse Gramophone. Deux mots pour Joyce*, Galilée, Paris, 1987

- , *Sauf le nom*, Galilée, Paris, 1993

- , *Psyché. Invention de l'autre, No apocalypse, not now (1984), Comment ne pas parler, Dénégations (1986), Désistance (1986)*, Galilée, Paris, 1987

FERRIER, Jean-Louis, *De Picasso à Guernica*, Denoël, Paris, 1985

FISHER, Scott, *Virtual Interface Environments*, 1990

- FRANCK**, Didier, *Heidegger et le problème de l'espace*, Minuit, Paris, 1986
- GAGNEBIN**, Murielle, *L'Irreprésentable ou les silences de l'oeuvre*, PUF, Paris, 1984
- GRACQ**, Julien, *Les Eaux étroites*, José Corti, Paris, 1976
- HAAR**, Michel, *Le Chant de la terre*, L'Herne, Paris, 1985
- HABERMAS**, Jürgen, *La Technique et la science comme «idéologie»*, trad. J-R. Ladmiral, Gallimard, Paris, 1990
- HEGEL**, *La Raison dans l'histoire* (1830), L'histoire philosophique, trad. K. Papaioannou, collection 10-18, Plon, Paris, 1965
- HEIDEGGER**, Martin, *Chemins qui ne mènent nulle part*, trad. W. Brokmeier, Gallimard, Paris, 1986
- , *Les Concepts fondamentaux de la métaphysique*, trad. D.Panis, Gallimard, Paris, 1992
- , *Essais et conférences*, trad. A. Préau, Gallimard, Paris, 1980
- , *Le Principe de raison*, trad. A. Préau, Gallimard, Paris, 1989
- , *Qu'appelle-t-on penser?*, trad. A. Becker et G. Granel, PUF, Paris, 1988
- , *Introduction à la métaphysique*, trad. G. Kahn, Gallimard, Paris, 1989
- HERBER**, *Une Autre Philosophie de l'histoire* (1774), trad. M. Rouché, Aubier-Montaigne, Paris, 1964
- HORKEIMER**, Max, **W.ADORNO**, Theodor, *La Dialectique de la raison*, trad. É. Kaufholz, Gallimard, Paris, 1983

- KAFKA**, Franz, *Journal*, Bernard Grasset, Paris, 1954
- KANT**, Emmanuel, *Anthropologie du point de vue pragmatique*, trad. M. Foucault, Vrin, Paris, 1964
- , *Critique de la raison pure*, trad. J. Barni, Flammarion, Paris, 1987
- KLOSSOWSKI**, Pierre, *Nietzsche et le cercle vicieux*, Mercure de France, Paris, 1969
- KOJÈVE**, Alexandre, *L'Idée de déterminisme dans la physique classique et dans la physique moderne*, Librairie Générale Française, Paris, 1990
- KRISTEVA**, Julia, *Pouvoirs de l'horreur*, Seuil, Paris, 1983
- KRUEGER**, Myrom, *Responsive Environnements*, 1977
- , *Artificial Reality*, 1983
- LASCAULT**, Gilbert, *Le Monstre dans l'art occidental*, Klincksieck, Paris 1974
- LÉVY**, Pierre, *La Machine univers*, La Découverte, 1988
- , *Les Technologies de l'intelligence*, La Découverte, 1990
- LORAU**, Patrice, *Le Tempo de la pensée*, Seuil, Librairie du XX^e siècle, Paris, 1993
- LOUGUET**, Frédéric, *Synthèse d'image sur micro-ordinateur*, Dunod, Paris, 1992
- LYOTARD**, Jean-François , *L'Inhumain*, Galilée, Paris, 1988
- , *Rudiments païens*, UGE, 10/18, Paris, 1977
- , *Le Différend*, Minuit, Paris, 1983

MERLEAU-PONTY, Maurice, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, Paris, 1976

- , *Le Visible et l'invisible*, Tel Gallimard, Paris, 1979

- , *L'Œil et l'Esprit*, Folio, Paris, 1964

MOUREY, Jean-Pierre, *Borges vérité et univers fictionnels*, Mardaga, Liège, 1988

NANCY, Jean-Luc, *Une Pensée finie*, Galilée, Paris, 1990

NELSON, Theodor, *Interactive Systems and the Design of Virtuality*, Creative Computing, 1980

NIETZSCHE, Friedrich, *Le Crépuscule des idoles*, trad. J-C. Hémerly, Gallimard, Paris, 1974

- , *Le Gai savoir*, trad. P. Klossowski, Gallimard, Paris, 1990

- , *La Volonté de puissance*, trad. H. Albert, Livre de poche, 1991

PATOCKA, Jan, *Liberté et sacrifice (écrits politiques)*, trad. E. Abrams, Millon, Paris, 1990

PLATON, *La République*, trad. R. Baccou, Flammarion, Paris, 1966

POPPER, Franck, *L'Art à l'âge électronique*, Hazan, Paris, 1993

QUÉAU, Philippe, *Eloges de la simulation. De la vie des langages à la synthèse des images*, Champ-Vallon, Seyssel, 1986

- , *Metaxu. Théorie de l'art intermédiaire*, Champ-Vallon, Seyssel, 1989

- , *Le Virtuel, vertu et vertiges*, Champ-Vallon, Seyssel, 1993

RHEINGOLD, Howard, *La Réalité Virtuelle*, trad. L. Lumbroso et A. Morel, Dunod, Paris, 1993

RIEUSSET-LEMARIE, Isabelle, *Une Fin de siècle épidémique*, Actes Sud, Paris, 1992

RILKE, Rainer-Maria, *Poésie*, Seuil, Paris, 1988

ROSZACK, Theodore, *The Cult of Information: the folklore of computers and the true art of thinking*, New York, 1986

SALOMON, Jean-Jacques, *Le Destin technologique*, Balland, Paris, 1992

SCHMIT, Jean-Claude, *Les Revenants: les vivants et les morts dans la société médiévale*, Gallimard, Paris, 1994

SCHOPENHAUER, Arthur, *Essai sur les fantômes*, trad. A. Dietrich, Criterion, Paris, 1992

SILESIUS, Angelus, *L'errant chérubinique*, trad. R. Munier, Arfuyen, 1993

STIEGLER, Bernard, *La Technique et le temps*, Galilée, Paris, 1994

STIRNER, *L'Unique et sa Propriété et autres écrits*, trad. P. Gallissaire et A. Sauge, Bibliothèque de l'âge d'Homme, Paris, 1972

TORT, Patrick, *L'Ordre et les monstres (le débat sur l'origine des déviations anatomiques au XVII^e s.)*, Le Sycomore, Paris, 1980

VALÉRY, Paul, *Regards sur le monde actuel (1931)*, Bibliothèque de la Pléiade, Gallimard, Paris, 1960

VIRILIO, Paul, *Esthétique de la disparition*, Galilée, Paris, 1989

- , *L'Art du moteur*, Galilée, Paris, 1993

- , *La Machine de vision*, Galilée, Paris 1988

- , *L'Inertie polaire*, Christian Bourgois, Paris, 1990

WILLIAMS, Walter Jon, *Câblé*, trad. J. Bonnefoy, Denoël, Paris, 1987

7. SOMMAIRE

1. INTRODUCTION 2

2. L'INÉLUCTABLE IMMERSION 7

La question de la définition - La « réalité virtuelle » et le « phénomène R.V. ».

2.1. UNE THEORIE MEDIATIQUE 13

Médiatisation et diffusion de la « réalité virtuelle » - Incantation et prédiction - Le balbutiement technologique - L'immersion massive - Un ensemble théorico-médiatique.

2.2. UNE HISTOIRE INELUCTABLE 21

Le sentiment d'inéluçtabilité - L'aboutissement - L'histoire d'une ère nouvelle - Le plan méta-historique - Un geste de contrôle - La fin et l'achèvement - Une transition qui boucle sur son origine - La causalité de l'inéluçtable - L'historiel et la fin de l'histoire - Récapitulation d'une interprétation performative.

2.3. L'ABSOLU ET L'ENTHOUSIASME DU POSSIBLE 41

La réalisation des idées abstraites - La Raison dans l'histoire - Le déséquilibre entre l'expérience et les idées - L'idée d'absolu - L'amplification et la finitude - La limite et la frontière - La gestion de la complexité - La programmation du possible - La jubilation de la conception.

3. LA NAVIGATION PRÉVENTIVE 66

La crainte dans l'enthousiasme - De l'immersion à la navigation préventive - Irréversibilité et convocation de l'avenir - Immersion astronomique et navigation maritime - L'aller-retour fonctionnel : le seul moyen de revenir est peut-être de partir.

3.1. LES INSTRUMENTS DE NAVIGATION 76

Ambivalence du voyage virtuel - La perdition et le chaos des possibles - La navigation comme question dans certaines œuvres technologiques - Der Wald - Le retour à la maison.

3.2. LE PRINCIPE DE REEL 93

Les guillemets de la « réalité virtuelle » - La réalité - Le virtuel - Le concept deleuzien de virtuel - La « réalité virtuelle » implique le « réel actuel » - L'isomorphie - La « réalité virtuelle » comble et creuse la question du « réel actuel » - Le principe de réel.

3.3. LA RAISON DU PRINCIPE 115

L'insuffisance du principe de réel - La fusion de la « réalité augmentée » - Du double modèle à l'unicité du principe - La raison des images de synthèse - Nihil est sine ratione - La réduction de réalité augmente l'intelligibilité - La raison en est à dieu - Le principe de raison garantit la hiérarchie entre la « réalité virtuelle » et le « réel actuel » - De la hiérarchie ascendante de la Caverne à la transcendance du modèle sur l'image de synthèse - Un seul paradigme pour le formel et le sensible - Parménide et l'onto-logique - Le paradigme réalise le principe de raison - L'onto-théologique et la technologie - L'œuvre théologique.

4. LE TEMPS DES CONJURATIONS

148

Le cercle de la critique - La compréhension de l'ambivalence des théories du virtuel.

4.1. LA CONJURATION

153

L'extraction des formules philosophiques - La convocation de l'ancien - La bonne nouvelle - De la rationalité à l'affectivité - Des discours affectés - La passion et « sa » fin - La conjuration - La clarté des distinctions - La surveillance des frontières - La révocation e(s)t l'invocation - La répulsion e(s)t l'attirance - La temporalité de la conjuration.

4.2. LE FANTOME

178

L'hantologie - Le désajustement - Une image de la « réalité virtuelle » - Le fantôme - Le spectre est la fréquence d'une certaine visibilité - Le revenant est une image d'image - Les marques du revenant - Le visible n'a plus à être matériel - L'imago du fantôme - La rencontre avec un fantôme - La conjuration de l'excès de présence - Le spectre nous regarde - La visite spectrale comme événement - Le fantôme essaye de prendre corps - Le fantôme ne se voit pas - Jeter un regard sur le spectre.

4.3. LE TEMPS, L'ÉVÉNEMENT

200

La « réalité virtuelle » est un événement funèbre - L'origine et la fin - Le contraire qu'elle vient cacher - Les lieux et les temps d'apparition du fantôme - L'incompréhension de l'avenir - La promesse.

5. CONCLUSION

210

6. BIBLIOGRAPHIE **217**

7. SOMMAIRE **225**
