

Corps intermediaires. Vers une ontologie du virtuel

Philippe Quéau

«Quand je vais toréer, je laisse mon corps à l'hôtel.»
José Tomas

A titre d'introduction, je voudrais citer quelques informations récentes :

1. En Chine des « fermiers du virtuel »¹ sont payés de 50 à 100 euros par mois pour jouer à *World of Warcraft* (WOW), un immense jeu de rôle sur Internet regroupant environ huit millions de joueurs. Ils doivent gagner de l'or virtuel, des objets (armes, potions magiques) ou améliorer les performances d'un personnage du jeu. Tout ceci est revendu à des joueurs occidentaux qui n'ont pas le temps ou l'envie de passer les nombreuses heures nécessaires. Le volume du marché parallèle de ces valeurs virtuelles est évalué à 3 milliards de dollars par an et pourrait doubler d'ici 2009. Il y a même un site donnant le cours de l'or virtuel contre le dollar en permanence².

2. Un groupe de recherche de l'université de Harvard annonce la création de nano électrodes capables de recueillir une cinquantaine de signaux électriques provenant d'emplacements différents sur un seul neurone.

3. Une prothèse commandée par la pensée permet à une « femme bionique », Claudia Mitchell de retrouver une vie normale après l'amputation de son bras gauche. Le procédé consiste à rediriger et à greffer quatre terminaisons nerveuses du bras sectionné sur une portion de sa poitrine. Les terminaisons nerveuses croissent et se fondent dans le tissu

1 Voir par exemple <http://www.topgameplayer.com/>

2 Voir <http://www.gameusd.com>

musculaire. Alors cette portion de peau devient une carte de la main et du bras disparus. Lorsqu'on la touche à cet endroit, Claudia Mitchell a la sensation qu'on lui touche la main. La plupart des amputés ont par ailleurs des « douleurs fantômes ». Or on a montré que l'illusion d'effectuer un mouvement, par l'intermédiaire d'un système vidéo, peut modifier le schéma corporel du patient et réduire la souffrance.³

4. Des chercheurs de Google testent un système permettant de capter l'ambiance sonore d'un appartement, de reconnaître des mots-clé et d'envoyer alors sur l'ordinateur familial des messages mieux ciblés. Google envoie déjà de la publicité personnalisée en fonction d'une analyse des messages des utilisateurs de sa messagerie électronique. Le projet LifeLog de la DARPA va encore plus loin (<http://en.wikipedia.org/wiki/LifeLog>). Il s'agit de mettre au point un système de saisie de l'intégralité des « événements, états et relations » d'un individu donné, **pendant sa vie entière**. Il s'agit par exemple d'utiliser l'ensemble des informations acquises par les cartes bancaires, les sites web visités, le contenu des conversations téléphoniques, les livres lus, les émissions de télévision ou de radio sélectionnées, les données repérées par GPS, les informations biomédicales. Le but est de pouvoir ainsi identifier les « préférences, plans, buts, et autres marqueurs d'intention » de chacun de nous.

5. On annonce la diffusion prochaine d'un docu-fiction, *Death of a President*,⁴ dont le point d'orgue est le meurtre du président des Etats-Unis, Georges W. Bush. Des images d'archives sont très réalistement intégrées à des images de fiction, par une technique numérique comparable à celle du film *Forrest Gump* où l'on voyait l'acteur Tom Hanks serrer la main de Kennedy et de Nixon.

Ces informations, que l'on pourrait indéfiniment multiplier, ont un point commun : elles indiquent à des degrés divers l'imbrication de plus en plus étroite entre le monde réel et le « virtuel ». La virtualisation de l'économie, l'intrusion de nano technologies dans les profondeurs du corps, l'hybridation bionique, la pénétration de la vie privée par les fichiers personnels, la simulation et la manipulation générale des représentations sont autant de facettes d'une révolution profonde. Les conséquences n'en seront pas seulement économiques ou sociales. Elles toucheront aussi à notre façon d'être, à l'image et à l'idée que nous nous formons de nous-mêmes. Ce qui est probable, c'est que la révolution en cours ne pourra pas être pensée avec les seuls instruments conceptuels du passé. Nous serons sans doute requis de fonder une nouvelle ontologie, tant l'être humain sera désormais façonné par la médiation du virtuel, c'est-à-dire par des objets de pensée, dotés d'une efficacité propre, venant s'hybrider à nos corps et à nos esprits d'une manière encore impensée. Le virtuel, en un mot, vient rompre les dialectiques classiques du corps et de

3 Le Monde, 21 septembre 2006

4 Diffusion le 9 octobre 2006 sur More 4.

l'esprit, ou de l'objet et du sujet, et s'impose comme une nouvelle médiation cognitive et sociale entre le moi et le monde.

De Platon à Descartes, le dualisme du corps et de l'âme était d'évidence. Le problème était plutôt la nature de leur liaison, de leur union substantielle, et la question de leur séparation, ou de leur distinction. Pour Platon, le corps est ce qui fait obstacle à la pensée. Il est la prison de l'âme⁵. La philosophie consiste à délier l'âme du corps pour accéder au monde des idées, nous délivrant des illusions de la « caverne ». C'est pourquoi la philosophie n'est pas sans rapport avec l'expérience de la mort. Elle est un apprentissage du nécessaire détachement. Pour Descartes, la glande pinéale est le lieu où s'accroche l'âme au corps. Mais il importe de bien les « distinguer »⁶. L'esprit est certes logé dans le corps comme un « pilote en son navire », mais il est aussi « conjoint très étroitement et tellement confondu et mêlé » qu'il compose un seul tout avec lui. La différence entre l'esprit et le corps tient en ceci que le corps est « toujours divisible », et que l'esprit est « entièrement indivisible ». Lorsque l'esprit conçoit, il se tourne vers lui-même et considère les idées qu'il a en soi. Lorsqu'il imagine, il se tourne vers le corps, et y considère ce qu'il reçoit des sens.

A l'autre extrême du spectre philosophique, Nietzsche, grand vociférateur, estima que l'âme n'est qu'un mot, et que celui qui est vraiment « éveillé » peut dire: « je suis corps tout entier et rien d'autre ». Mais l'éveil de Nietzsche nous paraît encore un sommeil.⁷ Aucune de ces thèses ne nous paraît aujourd'hui satisfaisante. Nos esprits et corps sont désormais saisis et pulvérisés par le virtuel. Mais ils en sont aussi augmentés, à la fois plus déliés de la réalité, et mieux reliés au monde. Le virtuel, comme Janus, possède ainsi deux visages, l'un tourné vers le réel, permettant d'agir dans le monde, et l'autre tourné vers l'imaginaire, permettant de fuir cette même réalité. Les techniques les plus incisives font intrusion dans notre chair. Nombreux, les capteurs qui nous quadrillent, de l'iris à l'ADN. Les caméras à positrons scannent nos cerveaux. On nous greffe des puces RFID, on injecte des nano-capteurs dans nos replis internes. Par la télévirtualité et la nano-présence, nos esprits se déplacent sans nos corps, ou dans nos corps. Par la simulation, la réalité se soumet à force de nos représentations, elle se fragmente et s'augmente de virtualités. L'espace social est ponctué de réseaux de surveillance. Les drones miniaturisés qui sillonnent le ciel à fins

5 Gorgias 493a

6 « Parce que d'un côté j'ai une claire et distincte idée de moi-même, en tant que je suis seulement une chose qui pense et non étendue, et que d'un autre j'ai une idée distincte du corps, en tant qu'il est seulement une chose étendue et qui ne pense point, il est certain que ce moi, c'est-à-dire mon âme, par laquelle je suis ce que je suis, est entièrement et véritablement distincte de mon corps, et qu'elle peut être ou exister sans lui. » Descartes, Les méditations métaphysiques, méditation sixième.

7 Ainsi parlait Zarathoustra, *Des contempteurs du corps* : « Je suis corps et âme, ainsi parle l'enfant (...) Mais celui qui est éveillé et conscient dit: Je suis corps tout entier et rien d'autre; l'âme n'est qu'un mot pour une parcelle du corps. Le corps est une grande raison (...) cette petite raison que tu appelles ton esprit, ô mon frère, n'est qu'un instrument de ton corps ».

d'assassinat ciblé, nous rappellent que nos corps sont étiquetés par Léviathan.

Il faut s'efforcer de bien comprendre comment l'intrusion des mondes virtuels dans nos corps nous fait progresser, et nous aliène, simultanément. L'esprit, on l'a vu, est lui aussi mêlé au corps, mais d'une autre manière. La fusion du corporel et du virtuel n'est pas de même nature que la fusion du spirituel et du corporel. Il faut discerner ces deux types de fusion sous peine de confusion.

Notre tâche est de démêler ces noeuds serrés, qui sont aussi les noeuds de notre nouvel esclavage. Il est bien possible qu'il nous faille désormais habiter les mondes virtuels, pour mieux comprendre comment notre corps se réduit ou s'augmente, et comment notre esprit se mêle et s'emmêle de virtuel et de toujours plus nombreux êtres intermédiaires.

Mais qu'est-ce que le virtuel?

Le virtuel, c'est l'ensemble des « objets de pensée » capables d'interagir avec le monde -- et en particulier avec nos corps. Qu'est-ce qu'un objet de pensée ? Ce sont des objets créés par notre pensée, et capables d'exister en dehors de nous, dans le monde réel.

Les philosophes scolastiques distinguaient les êtres de raison (*entia rationis*) qui sont des objets créés par la pensée, mais incapables d'exister hors de l'esprit, bien que construits avec des éléments empruntés au réel. Les êtres de raison sont donc reliés au monde, qui leur fournit un peu de consistance objective, sans qu'ils puissent accéder au statut d'objet. Mais aujourd'hui, de par la médiation des capteurs, des simulateurs et des effecteurs de toutes natures les êtres de raison acquièrent un statut de quasi-objet, dans la mesure où ils peuvent être détachés de l'esprit qui les conçoit et peuvent mener une « vie propre » dans le monde réel. Ils constituent peu à peu une quasi-réalité, qui peut même déterminer certains aspects de la réalité objective de la société ou de la nature. Ils s'immiscent de plus en plus profondément, intimement dans nos corps. Finalement, ils modifient les conditions mêmes de l'exercice de notre raison. Ils modifient la manière dont l'exercice de l'abstraction peut transformer la réalité.

Pour Jacques Maritain, reprenant la théorie aristotélicienne de l'abstraction, l'intelligence tire des concepts (des « intelligibles ») à partir des choses sensibles. Il distingue les choses qui existent hors de notre esprit, et qui constituent l'univers de l'existence, et les objets conceptuels, abstraits et universels, qu'il appelle « univers de l'intelligibilité », ou du « savoir humain ». Mais il note aussi que nous ne tirons pas un seul monde, par cette abstraction : « Autant il y a de degrés d'immatérialité ou d'immatérialisation de l'objet, autant il y a d'univers d'intelligibilité »⁸.

Paraphrasant cette gradation des univers, on posera que désormais s'étale devant nous tout un spectre de mondes hybrides, composés à proportion variée de concepts et

de percepts, d'objets immatériels et d'éléments réels. Nous qualifierons ces mondes d'« intermédiaires »⁹ en reprenant le concept platonicien de « metaxu ». Le virtuel est l'ensemble de ces univers intermédiaires, qui constituent autant de passerelles, ou d'écrans, entre nos esprits et le monde réel. Ni les dualismes platonicien ou cartésien, ni la phénoménologie qui s'en inspire, ne sont en mesure de nous aider à nous orienter dans la multiplicité de ces mondes intermédiaires.

Lorsque Merleau-Ponty déclare : « Je ne suis pas devant mon corps, je suis dans mon corps, ou plutôt, je suis mon corps »¹⁰, il n'avait pas encore l'idée du degré de déliaison et même de pulvérisation dont nos corps peuvent faire aujourd'hui l'objet. Où sommes nous lorsque nous sommes télé-présents ? Lorsque nous travaillons sur la lune, tout en restant sur la Terre, ou lorsque nous laissons nos clones virtuels nous représenter sur les réseaux, où sommes-nous vraiment ? Nous ne sommes ni dans, ni devant notre corps, mais à la fois ici et ailleurs. Ailleurs, Merleau-Ponty note : « L'énigme tient en ceci que mon corps est à la fois voyant et visible. Lui qui regarde toutes choses, il peut aussi se regarder, et reconnaître dans ce qu'il voit alors « l'autre côté » de sa puissance voyante. Il se voit voyant, il se touche touchant, il est visible et sensible pour soi-même ».¹¹ Remarquons qu'on peut se placer dans les yeux d'un micro drone voletant autour de notre corps comme un moustique, ou encore s'immerger dans notre corps profond à l'aide d'endoscope ou de nano caméras et suivre les nano-capsules qui viendront annihiler nos cellules cancéreuses unes à unes. Ajoutons que cette vision peut elle-même être augmentée par la simulation. Nous verrons alors une image apparemment réelle, mais en fait entièrement ressaisie, retravaillée, par le virtuel. Nous ne nous voyons plus voyant. Mais nous nous voyons nous imaginant, ou nous simulant. Nous voyons que ce que nous voyons est autre que ce que nous donnons à voir. Le visible ne signifie plus, car il y a plusieurs degrés de visibilité, qui renvoient à différents ordres d'intelligibilité.

Le virtuel constitue un troisième monde, un monde intermédiaire, qui n'est ni réel, ni abstrait, mais qui s'hybride de réalités et d'abstractions. Ce monde a son efficacité et sa vie propre. Quelle est cette vie ? Il s'agit de la vie autonome des formes mathématiques, de la puissance génétique des algorithmes. Cette puissance dépasse notre entendement. Nous pouvons par exemple concevoir quelques règles ou quelques modèles, mais il est aisé de montrer que la « vie propre » des modèles échappe rapidement à leurs concepteurs. Le virtuel brouille les dualismes simples. Il court-circuite le corps et l'esprit en produisant d'étranges mélanges, entre modèles et images, entre écrans et réalités, entre représentations et présences. Naguère, l'image et le langage, le gestuel et le visuel, le proche et le lointain, la mémoire et le temps « réel » semblaient s'opposer dialectiquement. A l'avenir ces catégories verront leurs frontières s'effacer, leurs significations s'enchevêtrer.

9 Cf. Philippe Quéau, *METAXU, Théorie de l'art intermédiaire*.

10 In *Phénoménologie de la perception*

11 In *L'œil et l'esprit*

Notre visage circulera dans les réseaux, notre regard construira des mondes, tentera de se retrouver entre les hallucinations et les essences. Le corps devenu fluide et numérique se prêtera à toutes les métamorphoses. Nos voisinages et nos « communautés » se lieront et se délieront au gré des agents logiciels et des moteurs de recherche.

Le corps saisi par le virtuel

La projection fidèle de notre image sur des « clones » tridimensionnels hyper réalistes nous avait déjà donné une idée de la déréalisation de toute image du corps. Le virtuel, par son hyper réalisme, a détruit toute preuve du visible. Notre corps, saisi par l'image, nous échappe définitivement. On pourra virtuellement lui faire faire, et lui faire dire n'importe quoi.

Mais on ne s'en tient pas à l'image. Le corps lui-même se voit aussi saisi par l'hybridation. Le corps est comme un cheval bien dressé. Il accepte les exosquelettes, qui lui permettent les gestes les plus improbables, de jouer de claviers spatiaux, ou de soulever les montagnes. Il accepte aussi d'être truffé de capteurs et de sondes. Les cinq sens de la perception humaine sont augmentés par la technique. La moindre bronchiole, les plus fines muqueuses de l'estomac ou les replis de l'intestin, sont bien en contact avec l'air ou le sang. Le corps s'ouvre par tous ses replis sur un au-delà de lui-même qui bien qu'infiniment caché, celé, enfoui, finit toujours par laisser s'ouvrir vers l'extérieur des fragments, des flux, des foliations en contact avec ce qui n'est plus notre corps, mais déjà la présence indiscrète d'autre chose d'étranger. Tous ces plis sont maintenant accessibles, repérables, dévoilables.

En 1994, l'artiste australien Stelarc a voulu construire une sculpture pour l'intérieur du corps. Il s'agissait de bâtir une œuvre dont la niche soit l'estomac. Il y voulait filmer l'intérieur de l'estomac, du colon, des poumons, avec une caméra miniature. Comme pour toute opération d'endoscopie un peu intrusive, procéder à l'ingurgitation de médicaments et même une anesthésie de l'artiste.

En 1995, avec *Voltage in/ Voltage Out*, il larda ses muscles d'électrodes, et se brancha lui-même sur Internet. Les internautes du monde entier purent en pianotant sur leur clavier, stimuler électriquement les muscles publiquement offerts. Son corps, doté d'un "troisième bras", reçoit des ordres numériques dont la mise en œuvre tord, secoue, plie le corps réel de l'artiste. Le bras surnuméraire, par son poids, sa force, ses muscles d'acier, ses influx informationnels, impose sa suprématie au bras réel sur qui il se greffe, mais subit la loi imprévisible de la Toile. Il voulut aussi se greffer une troisième oreille, sur la joue droite. Un ballon est inséré sous la peau est gonflé progressivement pendant quatre à six semaines, jusqu'à constituer une sorte de bulle de peau tendue. On retire alors le ballon et on insère un cartilage de plastique qui donne la forme d'une oreille à cette peau flottante. Cette oreille dispose du sens du toucher, mais ne peut entendre. Mais on peut la faire

parler, en implantant un chip de synthèse de la parole activé par un capteur de proximité. Quand l'oreille d'une autre personne s'approche de l'oreille greffée, celle-ci peut alors lui glisser des mots doux.

Ce corps hybride, branché sur le monde, ou exfolié à loisir, il nous rend service, il nous est bien utile. Mais il correspond aussi à un rêve faustien – donc récurrent. Au début du siècle, Edward Gordon Craig¹² avait déjà formé le projet de créer une «sur-marionnette» afin de se débarrasser des acteurs, car écrivait-il, «le corps de l'homme est par sa nature même impropre à servir d'instrument à un Art» et l'acteur est «incapable d'asservir absolument son corps à son esprit». Il voulait construire des images de l'homme qui ne soient pas à la merci des accès de faiblesse inhérents à la nature humaine. Rêve étrange et paradoxal. Craig était de ceux qui pensent que le but de l'art n'est point de refléter la vie, mais que c'est la vie qui doit refléter l'art. De ce point de vue, la sur-marionnette est supérieure à l'acteur, elle peut se mettre au service de toute idée que l'artiste se fait de son art, sans être entravée par des contraintes charnelles. Elle n'est ni humaine ni vivante, elle est donc selon le sophisme de Craig plus qu'humaine et plus que vivante. «La sur-marionnette ne rivalisera pas avec la vie, mais ira au-delà; elle ne figurera pas le corps de chair et d'os, mais le corps en état d'extase, et tandis qu'émanera d'elle un esprit vivant, elle se revêtira d'une beauté de mort.». Avec les clones virtuels, nous pensons que le rêve de Craig prend forme, avec toutes ses conséquences, comme la perspective d'une nouvelle idolâtrie. Le clone est une «sur-marionnette» aux possibilités impressionnantes et bizarres, dont la plus troublante est de permettre à la vie de se fondre intimement à des masques sans substance.

Le virtuel noue de manière nouvelle l'image et le corps, le gestuel et le visuel, le mouvement et la mémoire. La perception classique repose sur le postulat qu'à chaque instant l'expérience que nous faisons du monde peut être coordonnée avec l'instant précédent. La perception virtuelle abolit cette coordination : rien n'est plus difficile que de savoir au juste ce que nous voyons. Avec le virtuel, je peux saisir les objets sous toutes leurs faces, je peux venir virtuellement dans la chose. Puis je peux instantanément changer de «monde», d'horizon, de point de vue. Ces fenêtres nouvelles peuvent être liées les unes aux autres par des relations complexes, mouvantes. La scène virtuelle est un entrelacement, un noeud de relations.

Déjà dans le monde nous ne disposons jamais que d'une vue partielle et d'une puissance limitée. Mais dans le virtuel nos points de vue sont sans fondement *a priori*. Il faut y étudier l'apparition des phénomènes et deviner leurs conditions de possibilité plutôt que de les supposer donnés d'avance. Dans le virtuel, il nous faut reconnaître d'emblée la présomption non seulement de toute vision mais de toute raison. Doute plus radical que celui de Descartes : non seulement ne pas se fier aux sens, mais ne pas se fier à la raison elle-même. Critique du voir et critique du croire voir.

Il y a plusieurs manières d'être virtuellement dans son corps. L'espace virtuel est une sorte de panorama mental avec des régions claires et des régions confuses, enchevêtrées. Nous pouvons nous donner un ou plusieurs mondes, et les mettre devant nous tout en étant en eux. Le virtuel c'est un espace pur de représentation, au sens propre. Et notre corps, pourtant bien réel, n'échappe pas à la virtualisation de sa représentation, aux lourdes conséquences. Il est intéressant de revenir au point de vue des phénoménologues sur le corps, pour mieux comprendre ce qui nous en sépare, désormais.

Le corps est pour eux notre ancrage au monde. L'expérience du corps propre nous enracine dans l'existence. C'est en notre corps et par notre corps que nous apprenons à connaître le «noeud de l'existence et de l'essence». Mais cet «ancrage», cet «enracinement», ce «noeud» sont gravement compromis dans le virtuel. La pensée et la perception se libèrent de l'espace réel, du corps réel. Tout ce que nous avons appris «par» et «en» le corps ne sert plus vraiment.

Pour penser le virtuel, il faut donc aller au-delà de la phénoménologie. Dans le virtuel, à l'opposé de la théorie phénoménologique, je ne suis plus dans mon corps, je ne suis plus mon corps, je suis devant mon corps. C'est exactement le cas que les phénoménologues traitent de «maladie» ou «d'hallucination». Par exemple, certains malades ont l'hallucination de voir leur propre visage du dedans. Mais les clones virtuels nous permettent réellement de faire cette expérience.

Le virtuel est un espace noué et nouant.

Le virtuel: espace ou lieu ?

L'immersion dans l'image, l'interaction en temps réel, la navigation dans les mondes simulés proposent une nouvelle expérience de l'espace. Le virtuel nous fait faire l'expérience d'un espace purement métaphorique, aux propriétés arbitraires.

Les Grecs n'avaient pas de mot spécifique pour *espace*. Ils utilisaient le mot *topos*, le lieu, qu'ils opposaient au *tropos*, qui veut dire «déplacement» et par extension «métaphore». Le concept de lieu est très différent de celui d'espace. Le lieu c'est ce qui est occupé par ce qui se trouve là. Le lieu appartient à la chose qui l'habite, le lieu est un attribut de la chose, ce n'est pas la chose qui appartient au lieu. Cette intuition grecque est diamétralement opposée à notre sentiment de l'espace, qui est dominé par une vision mathématisée, objectivée dont Kant a formulé le principe philosophique. L'espace, chez Kant, est une condition *a priori* de l'expérience. L'espace préexiste aux êtres. «On ne peut jamais se représenter qu'il n'y ait pas d'espace».

Les espaces virtuels et les cyberspaces ne sont ni grecs, ni kantien. Ils ne sont jamais stables. Ils sont toujours en mouvement. La notion d'un espace dont la structure même est mobile est très moderne (Einstein, Heisenberg, Hubble). Mais la mobilité du virtuel est plus générale encore. C'est la mobilité du langage même. L'espace virtuel est un *espace*

de langage où chaque image renvoie à d'autres images et à d'autres modèles. Le virtuel est multidimensionnel, mêlant différents niveaux de sens et de perceptions. Le virtuel est essentiellement mobile, métaphorique, métamorphique. Il est non pas *topos* mais *tropos*. Le virtuel est un *hyper-trope*.

Dans le virtuel, on n'est pas là où on est, on est là où on agit, là où on regarde, là où on pense, là où est l'objet de notre désir ou de notre volonté. Caton l'Ancien disait aussi que l'amour, c'est ce qui fait vivre une âme dans ce qui n'est pas son corps, et S. Augustin affirmait que nous ne sommes pas là où l'on est, mais là où l'on aime. Le virtuel banalise cette idée, et la démocratise.

On renonce à une conception spatiale, corporelle, de l'être, pour la remplacer par une conception intentionnelle et spirituelle.

Les espaces virtuels nous proposent une nouvelle sorte d'espace où les tropes et les métaphores tiennent lieu de géométrie. Tout y est toujours possible par le miracle des jeux de langage. Mais nous payons cher cette liberté - par la confusion croissante entre le lieu et l'image du lieu, l'amalgame entre le «dans» et le «là». Le virtuel déréalise, délocalise, désoriente, schizophrénise. Peut-on coloniser et habiter un tel espace ? Peut-il y avoir un cyberspace «heureux», avec des «maisons», des «caves» et des «greniers», pour paraphraser l'espace «heureux» de Bachelard ?

«Ce qui garantit l'homme sain contre le délire ou l'hallucination ce n'est pas son sens critique, c'est la structure de son espace : les objets restent devant lui, ils gardent leur distance» disait Merleau-Ponty.

Ce qui fait l'hallucination, c'est la «vertigineuse proximité de l'objet». Si l'on suit cette définition, le virtuel est hallucinogène lorsqu'il nous fait plonger dans la proximité absolue des objets. En lui nous sommes vertigineusement proches, et même «dans» les objets. Il va falloir apprendre à se déprendre de cette proximité sensorielle pour recréer une distance conceptuelle, critique. Nous devons échapper «au» monde, nous retrouver conscients d'être «dans « le monde.

Pour les phénoménologues, «l'espace est existentiel et l'existence est spatiale». Ils demandent donc que l'on «s'étonne» devant le monde et que l'on cesse d'être «complice» avec lui, que l'on se «réveille». Il faut cependant continuer de «faire confiance au monde» car «la merveille du monde réel, c'est qu'en lui le sens ne fait qu'un avec l'existence.» Pour eux, la différence entre l'imaginaire et le réel, c'est que l'imaginaire est sans profondeur alors que le réel se prête à une exploration infinie, inépuisable. Mais le virtuel se prête aussi, d'une certaine façon, à une exploration *inépuisable*. Ceci ne s'explique pas seulement par la productivité symbolique des mathématiques ou des langages formels¹³⁽¹⁾, mais aussi parce que le virtuel participe à sa manière du réel. Certes le virtuel n'est pas le réel, mais il

13 (1) cf. Philippe Quéau, *Eloge de la simulation- De la vie des langages à la synthèse des images*. Ed. Champ Vallon 1986.

côtoie le réel et s'y imbrique. Il est à côté du réel, avec sa propre infinité. Le virtuel induit un nouvel état du réel, aux « bords » du réel.

Le virtuel désintègre le réel sous nos yeux. Il lui substitue une quasi-réalité. «Si les schizophrènes disent si souvent qu'on leur parle par téléphone ou par la radio c'est justement pour exprimer que le monde morbide est factice et qu'il lui manque quelque chose pour être une réalité» dit Merleau-Ponty.

Les hallucinations se jouent sur une autre scène que celle du monde perçu, elles sont comme en surimpression. «La chose vraie repose en soi, agit et existe par elle-même. La chose hallucinatoire n'est pas comme la chose vraie bourrée de petites perceptions qui la portent dans l'existence (...) La chose hallucinatoire n'est pas comme la chose vraie *un être profond*. »

Le problème c'est que nous allons pouvoir créer des mondes virtuels arbitrairement «profonds» et les « bourrer de petites perceptions » (techniques de vie artificielle, automates, objets semi calculables...). La frontière entre chose vraie et chose virtuelle sera de plus en plus floue.

Croire ou voir

Husserl et les phénoménologues préconisaient de mettre le monde entre parenthèses, hors circuit, hors jeu (*l'époché*).

En procédant ainsi, Husserl ne nie pas le monde ni ne le met en doute comme les sophistes ou les sceptiques. Il s'interdit tout jugement. Il s'agit de suspendre notre croyance au monde, pour mieux «voir» ce que nous devons au monde.

Mais le virtuel est déjà jeu tout entier, jeu de langage et jeu de rôles. Mettre le virtuel hors jeu, c'est l'annihiler. Il vaut mieux au contraire, sans cesse, le *remettre en jeu*, le confronter à ce que nous croyons savoir du réel et le froter à la réalité même. Il nous faut abolir les parenthèses entre le réel et le virtuel. Ainsi pouvons-nous les éprouver l'un par l'autre, comme le fer par le feu. Au risque de la confusion, certes. Mais, c'est une épreuve salutaire. Dès lors que nous aurons su dénouer par le regard et par l'intelligence les noeuds du réel et du virtuel, dès lors que nous aurons délié le voir, le comprendre et le croire, nous serons de meilleurs maîtres du jeu des apparences. Nous aurons appris à aller au-delà de toutes les images – quelles qu'elles soient.

En allant au-delà des images, on s'efforcera d'atteindre à l'essence même du voir, et de la vision.

Husserl dit qu'il y a deux sortes de visions, la vision qui porte sur les accidents, et la vision des essences. Il demande un mot plus général qui puisse les embrasser toutes deux et il propose pour «concept suprême» celui d'*évidence* (Evidenz).

Nous pensons, cependant, qu'il n'y a jamais rien d'*évident*. Fût-ce un buisson ardent. Nous ne pouvons pas embrasser les accidents et les essences d'un seul et même regard.

Toute évidence doit être elle-même é-vidée, c'est-à-dire continuellement déliée d'elle-même, remise en jeu, en doute, en joute. On peut évoquer ici l'*Entbildung* (la « désimagination ») de Maître Eckhart¹⁴. On ne peut pas fusionner le croire et le voir. Le premier précède le second, mais le second est plus haut que le premier. Il ne faut pas les confondre : la dialectique du croire et du voir oppose la croyance et la vision, c'est-à-dire ceux qui croient sans avoir vu et ceux qui voient sans croire.

Le virtuel peut nous entraîner à la désimagination, parce qu'elle est un terrain idéal d'expérience, un terrain de jeu, pour le langage et l'image, pour les concepts et les percepts. En ce sens il peut nous aider à bâtir une ontologie de l'é-vidence.

14 Cf Wolfgang Wackernagel, *Imagine denudari. Éthique de l'image et métaphysique de l'abstraction chez Maître Eckhart, 1991*