

CHAPITRE DE LIVRE

« Perceptibilité du virtuel et virtualisation de la perception »

Marcello Vitali-Rosati

dans *La transition du perçu à l'ère des communications*, Pessac, Presses universitaires de Bordeaux, 2013, p. 196-206.

Pour citer ce chapitre :

VITALI-ROSATI, Marcello, « Perceptibilité du virtuel et virtualisation de la perception », dans Alain Mons (dir.), *La transition du perçu à l'ère des communications*, Pessac, Presses universitaires de Bordeaux, 2013, p. 196-206.

illustrent combien le *vacillement* dans l'halluciner n'est pas une expérience anodine et peut conduire au fameux « repli » dont nous parlions au début de ce texte. L'halluciner est ce qui permet d'explorer un entre-deux, de jouer d'une distance avec un réel parfois trop « présent » tout en maintenant un équilibre avec le fantasmer. Alors que le repli ne joue plus d'aucune distance. Bien au contraire, il y a une adhésion avec le fantasmer qui tient aussi d'une liquidation du réel et du soi. Le repli renvoie à un déni du réel qui met l'individu hors-circuit. Il ne s'agit pas d'un simple jeu « d'imagination ». Il est toujours difficile de déterminer ce qui tient d'un jeu enfantin (des yeux dans un motif de tapisserie, par exemple), d'une « idiotie » mentale (la déliaison entre un signe et son symbole) et ce qui peut s'avérer plus trouble, plus délicat mettant en danger l'identité (sa capacité à se tenir « debout ») de la personne. À l'évidence, l'halluciner ne permet pas toujours d'éviter les collisions. La brèche du réel répond à celle ressentie par l'individu. C'est en tentant de s'introduire à travers elle, qu'un *tourbillonnement*, une aspiration, saisit celui qui le perçoit. Elle devient, pour certains, la seule échappatoire possible³⁰, lorsque le réel n'offre plus l'espace suffisant pour s'y inventer...

Les collisions sensorielles que nous éprouvons dans la ville, nous amène donc régulièrement à halluciner notre réel. Ce rapport au monde urbain sur un mode hallucinatoire prend acte à travers des « jeux » de hiatus, sentiments de « déjà-vu », hoquets, soubresauts, réminiscence, comme nous l'avons évoquée auparavant. Dans un premier temps, nous avons montré comment ces jeux hallucinatoires, pour la plupart anodins, peuvent relever d'une tentative de retrait lorsque la présence au réel s'avère difficile à démêler. Puis, dans un second temps, nous nous sommes intéressés, dans le cadre de certaines pathologies psychotiques, à la notion de repli, symptôme d'un individu qui n'arrive plus à composer avec ce réel. Il s'agissait de montrer comment les turbulences de signes urbains auquel l'individu est confronté dans son quotidien et qui peuvent le conduire, donc, à des expériences hallucinatoires, nous apparaît l'une des caractéristiques majeures des relations que nous sommes amenés à nouer avec les villes contemporaines. Enfin, si la capacité d'halluciner le monde urbain renvoie effectivement à ce qui serait de l'ordre d'une pathologie dans ces figures extrêmes, elle n'est nullement à être considérée de ce point de vue là dans son vécu au quotidien. Le rapport à l'halluciner tient plus, selon nous, d'une invention de soi dans le monde urbain à travers d'éventuels réajustements et appréciations du réel urbain tel que le retrait, le sentiment de vacillement, de brèche ou de défaillance.

³⁰ Mais s'agit-il vraiment encore d'une échappatoire ? Il faudrait peut-être réorienter la question vers un délitement du réel, un *dé-lire*.

Perceptibilité du virtuel et virtualisation de la perception

Marcello Vitali Rosati

Introduction

Perception et virtuel ; les deux termes qui composent le titre de ces pages peuvent sembler dans un premier temps les membres d'une opposition ne trouvant aucune synthèse. D'une part il y aurait la matérialité concrète de la perception, clé de tout rapport que nous pouvons avoir avec le monde ; de l'autre l'abstraction, l'immatérialité, la fatuité du virtuel. On pourrait penser que si la perception rend touchable l'intouchable, le virtuel, tout au contraire, rend intouchable le touchable.

Mais à bien considérer ces deux termes, s'ils sont membres d'une polarité, ils le sont à la façon de deux aimants qui se repoussent d'un côté, et s'attirent de l'autre. Le but de mon texte sera de jouer avec ces deux mots afin d'approfondir leur structure et de prendre en compte leurs croisements, leurs entrelacements, leur chiasme.

Mais, avant d'enter dans le vif du sujet, je vais tenter de clarifier ce que j'entends ici par « virtuel », terme galvaudé, aux emplois multiples. Il faut tout d'abord souligner qu'il y a deux significations du mot : l'une strictement philosophique qui dérive d'une traduction latine – *virtualis* – du concept aristotelicien de *dunaton* et qui a été employée à plusieurs reprises dans l'histoire de la philosophie – à partir de la scolastique jusqu'à Deleuze. Une deuxième signification, en revanche, est née récemment et plus précisément en 1985. Elle se réfère au domaine des nouvelles technologies et en particulier à ce que l'on appelle, à partir de Jaron Lanier, « réalité virtuelle ». Ces deux sens du mot se sont évidemment entremêlés et ont provoqué une certaine confusion sémantique.

La signification de virtuel liée aux nouvelles technologies a souvent entraîné une interprétation de cette notion comme presque synonyme de « fictif », mais on verra que cette acception n'est pas du tout exacte. En effet, on parle bien de « réalité » virtuelle et on déclare donc tout de suite avoir affaire à quelque chose de concret, de réel.

Dans le parcours qui suit, on essaiera de comprendre comment les deux significations de virtuel peuvent se croiser ; on verra que la clé de ce croisement repose justement dans le rapport qui s'instaure entre virtuel et perception. On commencera donc par analyser la façon dont l'espace virtuel ouvert par les nouvelles technologies est « perceptible ». Cette analyse nous portera à comprendre que la perception en elle-même est structurée grâce à une sorte de force virtualisante.

Nous viserons particulièrement à comprendre l'aspect spatial de la virtualisation, puisque le changement opéré par le virtuel sur la conception de l'espace est le plus évident et aussi le plus intéressant. On ne peut pas, par ailleurs, nier que l'élément de déterritorialisation mis en place par le virtuel est celui qui a frappé le plus les spécialistes qui se sont penchés sur ce sujet – notamment Michel Serres, dans son *Atlas*¹.

Enfin, on verra que ce croisement entre perception et virtualisation pose des problèmes strictement politiques qui seront pris en compte à la fin.

Perceptibilité du virtuel

Commençons donc l'analyse du virtuel dans le cadre des nouvelles technologies pour établir son rapport avec la perception. Pour ce faire, on prendra en compte un exemple, celui des visites virtuelles, de plus en plus utilisées pour donner la possibilité de voir des lieux à distance – soit dans l'immobilier, soit dans le domaine public (musées, etc.).

On remarque tout de suite deux aspects par rapport à ces visites virtuelles : elles engagent de manière profonde la perception et elles n'ont rien de fictif. Imaginons donc la visite virtuelle d'une maison. Si on est face à une visite bien construite, on aura affaire à un écran où nous pouvons voir ce qui nous entoure comme si nous y étions. En bougeant la souris on peut explorer l'espace : aller en avant et en arrière et orienter le regard en toutes directions. L'écran se substitue totalement à l'espace que, dans le cas d'une visite actuelle, nous aurions devant les yeux.

¹ Michel Serres, *Atlas*, Paris, Julliard, 1994.

Le virtuel est totalement perceptible ; j'irais même plus loin : c'est grâce au virtuel que nous pouvons percevoir ce qu'autrement serait impossible de percevoir. On pourrait objecter que dans le cas d'une visite virtuelle on n'a affaire qu'à une perception visuelle tandis que dans le cas d'une visite actuelle la perception est impliquée de façon beaucoup plus globale. Mais à bien voir ceci n'est qu'un défaut accidentel qui ne touche pas au concept de virtuel mais seulement au développement effectif des technologies. En effet, la réalité virtuelle – comme on l'entend en son sens propre – est la reconstruction par ordinateur de toutes les expériences sensorielles, reconstruction qui permet de donner à l'utilisateur des perceptions semblables à celles qu'il aurait dans l'espace actuel. En principe, un usager ne devrait pas pouvoir s'apercevoir qu'il est en train de faire une expérience virtuelle une fois qu'il y est immergé : la réalité virtuelle apparaît exactement comme la réalité actuelle. Or cette immersion impliquerait que dans notre visite virtuelle nous soyons branchés à une série d'appareils à l'aide desquels tous nos sens seraient impliqués dans la visite. On serait donc immergés dans un espace virtuel qu'on pourrait aussi bien voir que toucher, entendre, sentir.

Mais, même sans arriver à un tel point, il est évident que l'expérience d'une visite virtuelle n'engage pas la perception uniquement au niveau visuel : en effet on nous demande une participation plus profonde ; on doit agir. Il n'est pas seulement question de regarder – comme si l'on était devant une image quelconque – mais de bouger dans l'espace : on a affaire à quelque chose d'*interactif*. Notre corps est impliqué dans l'expérience puisque nos réactions déterminent nos perceptions. On a en effet étudié l'attitude des usagers devant l'ordinateur² et on a vu qu'ils assument des positions et des comportements semblables à ceux qu'ils ont dans le monde actuel : le clic de saisie implique profondément le corps de l'utilisateur qui se penche vers l'ordinateur comme s'il n'était pas qu'un écran mais un espace tridimensionnel où l'utilisateur devrait prendre place.

En résumé : le domaine du virtuel est perceptible exactement comme celui de l'actuel ; on est immergé dans le monde virtuel tout autant qu'on l'est dans le monde actuel.

On pourrait encore objecter que le virtuel garde toujours un caractère fictif. Par exemple : comment nier que la réalité de *Second Life* est

² E. Souchier, Y. Jeanneret, Le Marec, *Lire, écrire, réécrire : objets, signes et pratiques des médias informatisés*, Paris, BPI, 2003.

simulée ? imaginaire ? Peut-on soutenir qu'acheter une maison dans *Second Life* est exactement comme en acheter une à Paris ? Bien sûr que non ; mais cet aspect de fiction n'a rien à voir avec le virtuel ; il ne faut pas oublier que *Second Life* n'est pas la virtualisation du monde actuel, il est la virtualisation d'un jeu actuel. En d'autres termes : la visite virtuelle du Centre Pompidou est la virtualisation de la visite actuelle du musée et elle n'a donc rien de fictif ; mais *Second Life* est la virtualisation d'un jeu de rôle actuel et il garde donc les aspects de fiction et d'imagination qui caractérisent aussi le jeu actuel.

On a analysé, jusqu'ici les aspects communs au virtuel et à l'actuel : d'une part ils ne sont pas forcément fictifs ni imaginaires, d'une autre part ils sont perceptibles ; il faut maintenant voir en quoi le virtuel se caractérise et se différencie par rapport à l'actuel. On a accepté implicitement la précision de Deleuze selon laquelle le virtuel ne s'oppose pas au réel mais à l'actuel³, puisque ce qui est virtuel est au même temps aussi réel. Le virtuel serait donc une multiplicité ouverte de laquelle peuvent surgir ensuite une ou plusieurs actualisations. En reprenant la définition de Pierre Lévy⁴, le virtuel serait à l'actuel ce que la question est à la réponse : autrement dit, la virtualisation n'est que le retour de la solution à la problématique. Le virtuel est une multiplicité qui n'a pas encore été structurée de façon unique. Cette structuration est ce qui arrive après le passage à l'acte.

On pourrait en ce moment proposer cette définition du virtuel :

Le virtuel est ce qui a un principe de mouvement conduisant à la production de quelque chose de nouveau. Il occupe un interstice dynamique : il est, donc, extérieur à ce dont il est virtualité et il reste virtuel après l'actualisation. Sa caractéristique première est la multiplication de la fonction car un élément virtuel a en soi des fonctions multiples qui ne peuvent pas être réduites à une unité. Après le passage à l'acte le virtuel conserve sa multiplicité : l'acte n'est pas une unité choisie parmi les multiples éléments dérivant de la multiplication de la fonction.

Pour illustrer cette définition – qui sera éclaircie au fur et à mesure de ce discours – on peut se référer à un exemple d'Aristote⁵ ; une maison virtuelle est le principe de mouvement qui permet à un architecte de construire des maisons actuelles. Cette maison est donc un interstice

³ Gilles Deleuze, *Différence et répétition*, Paris, PUF, 1968 p. 273 et s.

⁴ Pierre Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel*, Paris, La Découverte, 1995.

⁵ Aristote, *Métaph.*, V, 4.

qui se trouve entre l'architecte et la maison actuelle ; évidemment il y a une multiplicité implicite dans la virtualité car à partir d'une maison virtuelle on peut imaginer la production de différentes maisons actuelles.

Essayons de déterminer à présent en quel sens l'espace de notre visite virtuelle est virtualisé. Dans le musée actuel il y a une série de pièces qui sont liées les unes aux autres grâce à une structure architectonique déterminée. Des couloirs unissent donc une pièce à une autre et des parcours pour arriver à voir une œuvre existent déjà. Dans le musée virtualisé cette structure n'existe plus et la conformation de l'espace, les rapports spatiaux entre une œuvre et une autre dépendent seulement des choix de l'utilisateur. Évidemment on peut sauter les pièces qui ne nous intéressent pas et créer des liens immédiats entre des pièces qui n'en ont aucun. On peut passer d'un étage à l'autre sans tenir compte des escaliers. On peut avoir des vues très rapprochées ou bien très éloignées ; on peut agrandir jusqu'à voir des détails microscopiques ou s'éloigner jusqu'à avoir des plans d'ensemble impossibles à obtenir dans la réalité actuelle.

Évidemment chaque parcours que l'on traverse devient une actualisation ; chaque structure que nous établissons en la parcourant, devient une structure actuelle. En ce sens le virtuel pousse à la production d'un actuel qui résulte, par ailleurs, totalement nouveau par rapport au virtuel même.

Essayons de mieux comprendre cette idée et d'appliquer la définition de virtuel que l'on a précédemment donnée. Imaginons un musée avec dix œuvres d'art. Dans l'espace actuel ces dix œuvres sont liées les unes aux autres grâce à une série d'éléments : les pièces où elles sont placées, les portes qui divisent ces pièces, les murs qui construisent le périmètre des pièces etc. Toutes ces relations, rendent les œuvres dénombrables : on peut imaginer que, à partir de l'entrée du musée, en suivant le parcours entre les pièces, il y ait une œuvre 1, 2, 3 et ainsi de suite.

Dans le cas d'une visite virtuelle, tous ces rapports sont ouverts : il n'y a aucune préférence pour attribuer à une œuvre le numéro 1 plutôt qu'un autre numéro. La même œuvre peut être numérotée de dix façons différentes. Voilà la multiplicité du virtuel. Au moment où nous parcourons la visite virtuelle nous en produisons une actualité. En effet nous voyons une œuvre après l'autre et de cette manière nous numérotions les œuvres pendant notre visite. On aura, à la fin de notre visite, une numérotation de 1 à 10. Cette numérotation n'existait pas avant notre visite, elle n'était pas présente dans le virtuel ; elle se présente

seulement après notre visite. Cela signifie que l'actuel est quelque chose de nouveau par rapport au virtuel duquel il dérive. Le virtuel, par ailleurs, est un interstice, au sens où il ne se trouve ni dans le musée actuel, ni dans l'actualisation qui suit le virtuel. Il est au milieu. Après toute actualisation possible, le virtuel reste tel qu'il est : après une visite virtuelle on peut en faire des autres en retrouvant toujours la même multiplicité virtuelle.

Le rôle que la perception joue dans notre visite virtuelle est très important. Comme les rapports entre les œuvres ne sont pas déjà donnés, il faut les établir en effectuant des choix ; et c'est la perception qui nous guide dans ce choix. Le rapport croisé entre d'une part les stimuli que nous recevons et d'autre part notre façon d'y réagir et de les interpréter est la clé de nos mouvements. En d'autres termes, dans la visite virtuelle, plus que dans la visite actuelle, il faut structurer un espace et c'est la perception qui nous guide dans cette structuration.

Laissons maintenant de côté cette acception de virtuel liée aux nouvelles technologies pour considérer ce concept de façon plus large et s'interroger à nouveau sur son rapport à la perception. On peut à présent suivre Deleuze dans son affirmation selon laquelle : « Il n'y a pas d'objet purement actuel. Tout actuel s'entoure d'un brouillard d'images virtuelles. »⁶ Le virtuel serait la multiplicité invisible qui est derrière toute actualité et qui informe cette actualité même. Cela veut dire que l'actuel n'est que la pointe visible d'un iceberg invisible qui serait constitué de virtualité. Mais en ce sens, justement, le virtuel ne devrait pas être perceptible, puisqu'il peut se définir en tant qu'invisibilité. Si on analyse de plus près cette idée, on comprend que le virtuel est pleinement perceptible même en cette acception du mot qui semble être plutôt lié à la notion d'invisibilité.

Pour s'en rendre compte, on peut analyser l'idée de « profondeur », notion utilisée par Merleau-Ponty pour expliquer la complexité de la perception. La profondeur est ce qui permet à la perception d'être un moyen d'immersion dans le monde et non la marque d'une frontalité distante. En effet le monde est constitué par des choses qui résultent superposés d'une perspective visuelle frontale. Mais la perception va bien au-delà de cette superposition et donc de la frontalité que la vue impliquerait. Merleau-Ponty affirme : « Je vois des objets qui se cachent l'un l'autre, et que donc je ne vois pas puisqu'ils sont l'un derrière

⁶ Gilles Deleuze, *Dialogues*, p. 179.

l'autre »⁷. On pourrait dire que si je ne peux pas à proprement parler voir une table à quatre pieds, puisque deux se cachent derrière les autres deux que je vois, je ne pourrais pas percevoir une table si je ne percevais pas les quatre pieds. L'invisible qui se cache derrière le visible est donc lui aussi perceptible. On peut dire que les deux pieds qui se cachent sont virtuels puisqu'ils ne sont pas véritablement visibles ; mais quand je perçois la table je perçois tout autant les quatre pieds : à défaut de cela je ne pourrais pas percevoir une table.

Virtualisation de la perception

Un autre problème se pose à présent : s'il est possible de percevoir quelque chose sans proprement la voir – comme on vient de le dire – qu'est-ce donc que la perception ? De plus : si le virtuel est toujours perceptible, quel est le rapport entre la perception et le virtuel ? De quelle manière, pour suivre la suggestion deleuzienne, la perception est elle informée par des éléments virtuels ?

Examinons tout d'abord comment la perception permet d'instaurer un rapport avec le monde. Nous pouvons remarquer que la perception ne se structure pas comme la sensation pure. La sensation pure serait le simple enregistrement des données externes, et ne comporterait aucun type d'interprétation de ces données. Dans le cas de la sensation pure, on imagine un monde déjà structuré et dont la structure est simplement reportée sur les organes sensoriels du sujet. Or, plusieurs philosophes au cours du XX^e siècle ont essayé de montrer qu'il était nécessaire d'abandonner cette notion. Merleau-Ponty, entre autres, dans le premier chapitre de la *Phénoménologie de la perception*⁸ souligne que les analyses classiques ont raté le phénomène de la perception justement parce qu'elles ont admis l'idée de sensation pure. En revanche, continue Merleau-Ponty, il n'est pas possible d'entrer en contact avec un élément détaché de tout autre élément : tout rapport au monde est un rapport de relations entre plusieurs éléments.

Ces relations ne sont pas véritablement visibles : elles se caractérisent comme virtuelles. Cette virtualité qui est propre à toute perception, se trouve entre le percevant et les choses perçues, et permet leur rapport. Essayons de comprendre cette notion en l'appliquant à la perception de

⁷ Maurice Merleau Ponty, *L'œil et l'esprit*, 45.

⁸ Maurice Merleau Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, 1945, p. 35 et s.

l'espace. Dans le cas d'une sensation pure, le sujet serait mis en contact avec un espace structuré de façon cristallisée et stable ; on aurait donc affaire à un espace proche de celui décrit par Descartes. Cet espace serait défini par des coordonnées qui le rendrait objectif et identique pour tous. Chaque élément contiendrait en soi ses coordonnées grâce auxquelles on ne devrait nullement en donner une interprétation : son sens serait interne à son objectivité. La distance entre deux éléments, par exemple, serait mesurable et aurait une seule définition : la distance entre Paris et Bordeaux est de 583 kilomètres ; on prétend que cette valeur soit absolue et valable pour tout le monde, parce qu'elle serait interne aux choses mêmes.

En réalité notre rapport au monde ne se configure pas ainsi ; ces 583 km ont un sens différent si je dois les parcourir en train ou en vélo ; ils ont, encore, un sens différent si je viens de Paris à Bordeaux trois fois par semaine ou bien si j'y viens pour la première et seule fois ; ils ont un sens différent si je voyage seul ou avec quelqu'un. Cela signifie que la perception n'est pas figée comme la sensation pure ; la perception est virtualisée, au sens où elle est multipliée dans sa fonction. En ce qui concerne l'idée de sensation pure, si deux individus ont des sensations différentes par rapport à un même objet, cela signifierait que l'un des deux a des troubles organiques. En ce qui concerne la perception, en revanche, c'est elle même qui ne nous donne pas un seul rapport au monde, une seule représentation de l'espace, mais qui nous en donne plusieurs.

Paris peut être aussi bien loin que proche de Bordeaux, l'espace n'a pas de dimensions stables. Cette virtualisation, il faut bien le remarquer, n'a pas été déterminée par les nouvelles technologies ; comme Pierre Lévy l'a souligné dans son *Qu'est-ce que le virtuel*, ce processus de virtualisation est en œuvre depuis toujours et il n'est qu'un aspect de la façon que l'homme a d'habiter le monde, ce que Lévy appelle « omination ». Les nouvelles technologies ont seulement multiplié les possibilités de virtualisation.

Dans le cas de l'espace, par exemple : évidemment le sens d'une distance et donc la perception de cette distance a toujours été virtuelle ; la relation entre la position que l'on occupe et un autre point de l'espace est formée par une multiplicité : on peut être au même temps proche et loin d'un même endroit, puisque c'est notre rapport à l'espace qui nous entoure qui lui donne une forme et une structure. Mais à l'heure des nouvelles technologies, les possibilités d'interpréter et de donner des sens différents à cet espace se sont démultipliées. Le

réseau, par exemple, a fait que l'on peut se voir en téléconférence d'un bout à l'autre du monde. Si, il y a une vingtaine d'années, le fait de se trouver à 1 000 kilomètres de quelqu'un impliquait de ne pas pouvoir le voir, maintenant cette contrainte est dépassée. J'insiste : c'est plutôt la quantité de virtualisation qui a été augmentée par les nouvelles technologies que sa qualité ; l'invention de la roue changeait la perception de l'espace en fin de compte exactement comme le fait internet, seulement en mesure inférieure.

Il faut bien souligner que le fait que l'espace acquiert des formes différentes selon notre façon de le percevoir n'a rien à voir avec la présomption d'une subjectivité de la perception. Il ne s'agit pas de voir un espace objectif d'une manière ou d'une autre ; la perception n'est pas la variation sur un thème objectif. L'espace n'a aucune caractéristique avant d'être perçu, puisque c'est la perception même qui lui donne une structure. On comprend très bien ce que je viens de dire si on se réfère à la virtualisation opérée par les technologies : Paris n'est ni loin ni proche de Bordeaux avant de savoir comment on envisage de s'y rendre.

En résumé : l'espace a des valeurs multiples avant d'être structuré par une perception ; cela revient à dire que l'espace est virtuel avant qu'on le perçoive, et que la perception est un instrument de virtualisation de cet espace. Essayons d'éclaircir cette idée en analysant de plus près l'exemple de la distance entre Paris et Bordeaux. Cet espace dans l'actualité où la science voudrait le penser, a une fonction et une structure unique : celle de l'espace cartésien, défini par des coordonnées. Si cette idée était acceptée, on aura une seule perception possible de cet espace : une structure unique, une fonction unique, aucun besoin d'interprétation.

En réalité dès que l'on essaye d'établir un contact avec cet espace on comprend qu'il n'a aucune structure préétablie, qu'il n'a aucun sens avant d'être perçu. La perception multiplie les fonctions qui dans l'espace cartésien avaient une valeur unique : ce qui avant ne pouvait que signifier « 1 km » maintenant est ouvert à une multiplicité de significations. Tel est le processus de virtualisation. Cette virtualité permet la naissance de plusieurs actualités, à chaque fois que la perception structure d'une manière ou d'une autre l'espace.

En reprenant l'exemple de la table et des deux pieds invisibles : la perception virtualise les deux pieds visibles parce qu'elle permet qu'un invisible surgisse et donne le sens au visible en le structurant. La perception fait de sorte qu'une planche sur deux pieds puisse être

ou bien un tabouret ou bien une table, proche ou loin, confortable ou inconfortable. Cette virtualisation donne après la possibilité de l'apparition actuelle d'une table ou d'un tabouret.

La perception est un élément virtualisant et est elle-même virtualisée puisqu'elle est une multiplicité ouverte. Elle virtualise et elle donne à voir ce qui est virtuel.

L'espace et le pouvoir

D'après ce que l'on vient de dire, on aurait affaire à un monde sans structure objective ; un monde, et en particulier un espace, qui ne sont pas caractérisés par un sens propre, mais qui acquièrent des significations différentes selon la façon dont ils sont perçus. L'espace est démultiplié par la virtualisation ; un lieu ne se structure et acquiert une forme qu'après qu'il soit habité. Habiter un espace signifie le percevoir et actualiser de cette façon la multiplicité virtuelle dont il est constitué.

Le fait que l'espace n'ait pas de signification propre, implique une importance capitale de l'opération d'actualisation. C'est seulement une fois actualisé, en effet, que l'espace assume un sens et qu'il apparaît. On a souligné que l'ouverture du virtuel implique que la multiplicité reste telle qu'elle est même après l'actualisation. Cela veut dire qu'un espace virtuel, après qu'il a été actualisé d'une certaine manière et qu'il a donc assumé une signification unique, reste virtuel, reste multiple et peut être actualisé selon d'autres manières.

Par ailleurs, l'actualisation a une grande force, parce que c'est elle qui fait apparaître dans une unité de sens ce qui virtuellement n'a pas de structure. Pour revenir à notre exemple : on a une distance virtuelle, celle entre Paris et Bordeaux ; elle ne signifie rien de précis, elle est ouverte et multiple puisqu'elle peut acquérir plusieurs significations. Au moment où cette distance est perçue, au moment où elle est actualisée, elle est définie : Paris est loin de Bordeaux, ou bien Paris est à 583 km de Bordeaux, ou bien, Paris est proche de Bordeaux.

La question qui se pose avec insistance est : qu'est-ce qui produit cette actualisation ? On serait tenté de répondre que, puisque c'est la perception l'instrument qui permet le passage à l'acte, on devra chercher la cause de cette actualisation dans le sujet percevant. En d'autres termes le sujet structurerait le monde grâce à son acte d'interprétation. Évidemment cette idée est beaucoup trop idéaliste et attribue au sujet un rôle qu'il ne peut plus avoir après les développements de la recherche philosophique du XX^e siècle. De plus, envisageant le sujet comme clé de

toute actualisation, on reviendrait à dire que la multiplicité engendrée par le virtuel ne dérive de rien d'autre que de la subjectivité : on parlerait, donc, de points de vue. Mais on a remarqué que cela n'est pas acceptable, puisqu'il serait impossible de dire si Paris est proche ou loin de Bordeaux avant de savoir comment on envisage y aller.

Qu'est-ce, donc, qui détermine l'actualisation ? Tout bien considéré, on a déjà la réponse à cette question dans la définition du virtuel comme principe de mouvement qui pousse à la production de quelque chose d'autre. La multiplicité non-structurée du virtuel est un principe de mouvement qui tend vers son actualisation ; c'est donc le virtuel même qui pousse au passage à l'acte, et non pas un percevant.

Il s'agit évidemment d'une caractéristique du virtuel à laquelle on n'a pas prêté la juste attention : le virtuel est un principe, une force. Pour mieux comprendre cet aspect il faut remonter à Aristote et à la définition de *dunaton* qu'il donne dans la *Métaphysique*. Le mot grec *dunaton* regroupe trois concepts assez différents en français : il signifie évidemment ce qu'on est en train d'appeler « virtuel » ; il signifie aussi « possible » ; et enfin, il signifie « puissant ».

Il faut laisser de côté l'idée de possible liée au terme virtuel, parce que, bien que très intéressante, on ne peut pas en aborder ici l'analyse. Mais considérons la notion de puissance. *Dunaton* est ce qui a la *dunamis* : ce qui a le pouvoir ; « pouvoir de faire quelque chose ou plus précisément pouvoir de bien faire quelque chose ou de la faire en vertu de sa propre volonté »⁹. *Dunaton* est ce qui a le pouvoir de donner une structure et un sens aux choses. Bref, *dunaton* est ce qui porte à l'identification ; ou encore mieux : le virtuel est le pouvoir qui détermine l'assujettissement¹⁰, l'identification d'une chose en tant que sujet et en même temps la gestion de cette chose.

Il faut remarquer que je donne ici à *dunamis* une signification politique que le terme n'a pas en grec. Chez Aristote, le pouvoir de *dunamis* est surtout le pouvoir de faire quelque chose. C'est pourquoi la traduction littérale de *dunaton* est *virtualis*, dans lequel on retrouve *virtus*, capacité. Dans la langue latine, l'idée de pouvoir, dans le verbe *possum*, est liée avec le sens politique, comme dans les substantifs *potentia*, ou *potestas*. Il est par ailleurs intéressant qu'Aristote, au moment de définir *dunamis* utilise le mot *arké*, qui signifie, entre autres, « pouvoir », dans le sens politique du mot. *Dunamis* est l'*arké* de mouvement ; le principe, mais

⁹ *Métaph.*, V,4.

¹⁰ Judith Butler, *La vie psychique du pouvoir*, Léo Sheer, 2002, p. 35 et s.

aussi le pouvoir de mouvoir. On peut en conclure que, si dans le sens originaire de *dunaton* il n'y avait de référence stricte à l'idée politique, cette idée a néanmoins toujours été très proche de notre concept de virtuel : il n'est pas étonnant, donc, qu'elle se représente dans notre analyse.

Nous sommes donc devant une structure de ce type : on a affaire à un espace virtualisé dans ses significations ; cet espace est ouvert, il peut être structuré de plusieurs manières. De plus cette virtualité se laisse structurer par un pouvoir. L'ambiguïté du concept de virtuel consiste dans le fait que la possibilité de multiplicité et de différence qu'il engendre implique dans le même temps, le manque absolu de résistance face au pouvoir actualisant. En d'autres termes la multiplicité du virtuel peut facilement être gérée par un pouvoir centralisé.

Il est en fait nécessaire qu'il y ait un pouvoir qui pousse vers un passage déterminé à l'acte, mais il se peut bien que ce pouvoir soit transcendant et non immanent. Dans le cas de l'espace : le fait qu'il soit virtualisé laisse ouverte la possibilité qu'un pouvoir fort le prenne en charge et le structure. La distance entre Paris et Bordeaux est déterminée par celui qui gère les transports publics, ou bien par celui qui gère l'agence de voyage qui propose aux bordelais des promotions pour visiter Paris.

La virtualité est donc caractérisée par une manque de résistance au pouvoir ; l'ouverture multiple qui la constitue laisse au pouvoir la possibilité de choisir la structure de l'actuel. Il y a donc dans le virtuel un danger implicite : que son ambiguïté laisse disparaître le côté positif de son ouverture et fasse apparaître un aspect de pouvoir transcendant.

Mais revenons à l'idée d'espace ; il est évident que s'il ne peut pas être réduit à la notion cartésienne, s'il peut être déterminé et actualisé de façon différente, alors il y a toujours un pouvoir qui pousse vers une actualisation plutôt qu'une autre. On structure tout d'abord un espace, par exemple, en le nommant ; la toponomastique est le premier pas du pouvoir pour actualiser la multiplicité virtuelle de l'espace. On continue avec la création d'un imaginaire lié à l'espace : le fait que Paris soit la capitale la rend beaucoup plus proche. Mais de façon plus évidente, l'espace est actualisé selon l'emploi que l'on fait des moyens techniques : c'est à dire l'actualisation dépend de l'emploi des instruments virtualisants par excellence. Si le train virtualise l'espace parce qu'il fait en sorte que l'on puisse faire abstraction de la distance en kilomètres d'un lieu à un autre, la façon d'utiliser le train, de construire des chemins de fer, de déterminer les prix des trajets, implique le retour à l'unité de la multiplicité virtuelle.

On voit donc que cette ambiguïté du virtuel, son double sens d'ouverture et de détermination, s'explique déjà dans le sens de virtuel indépendamment des nouvelles technologies. Depuis le début de ce que Lévy appelle processus d'omination la virtualisation a impliqué une abstraction du monde de la fixité de ses structure et en même temps une gestion de l'actualisation de cette virtualité. Dans le cas de l'espace cela semble évident. On est de plus en plus déterritorialisé et on doit de plus en plus donner un sens aux lieux que nous habitons ; cela est fait souvent par un pouvoir fort, capable de gérer cet espace.

Mais dans le cas des nouvelles technologies ce processus et ce double sens du virtuel est encore plus clair et plus frappant. La gestion de l'actualisation est complètement détenue par celui qui gère les technologies. Reprenons notre exemple de la visite virtuelle et en particulier examinons l'exemple d'une visite dans l'immobilier. Analysons donc la différence entre une visite actuelle et une visite virtuelle, ou, mieux, entre une visite non supportée par les nouvelles technologies et une qui se fonde sur leur emploi.

L'espace où se trouve une maison est virtualisé par la façon dont on le perçoit. Les coordonnées cartésiennes qui déterminent son placement ne suffisent pas à lui donner un sens. La signification que cet espace peut acquérir est multipliée par plusieurs facteurs : la façon d'imaginer la ville où la maison se trouve, le quartier, la rue ; la façon de percevoir les gens qui habitent à proximité ; la façon de concevoir le rapport entre les étages d'un bâtiment, la façon de penser les caractéristiques architecturales d'un immeuble, et encore, la façon d'interpréter les espaces d'habitation. Tout cela implique que le même espace n'a aucune objectivité et qu'il peut recevoir des valeurs différentes selon la façon de l'actualiser. En visitant cette maison, sans l'aide des nouvelles technologies, on sera face à une virtualité qui doit être actualisée et qui le sera au fur et à mesure qu'on la perçoit. Cette actualisation sera déterminée par le pouvoir implicite du virtuel : tout ce que l'on vient de nommer est déterminé par un pouvoir qui construit les catégories qui poussent vers une actualisation plutôt que vers une autre. Par conséquent une maison dans la capitale aura une signification différente par rapport à une maison en province, puisqu'un pouvoir a attribué un certain sens à un espace, celui de Paris, en l'actualisant d'une manière déterminée.

Dans le cas de la même visite faite à l'aide des nouvelles technologies la virtualisation est poussée encore plus loin : comme on l'a dit, toutes les relations spatiales sont ouvertes. Or, évidemment, celui qui construit

le logiciel qui permet la visite, gère d'un côté les possibilités de virtualisation dans le sens des possibilités d'ouverture ; mais de l'autre côté il gère les possibilités de virtualisation dans le sens de pouvoir pousser vers une actualisation. La distance qui sépare la maison du centre ville est virtualisée : si celui qui gère le logiciel veut que la maison soit plus chère, il n'a qu'à rendre immédiats le lien entre la maison et le centre de la ville. Le déplacement est immédiat, puisque les distances sont virtualisées. Par ailleurs, si à côté de la maison il y a un quartier dangereux, il suffit de virtualiser ce voisinage en le rendant lointain.

L'ouverture garantie par l'importante virtualisation opérée par les nouvelles technologies fait de sorte que l'on ne puisse pas résister au pouvoir en lui opposant des arguments objectifs ; on ne peut pas dire : le quartier dangereux est proche et donc cette maison doit être moins chère, puisque le quartier dangereux n'est pas véritablement proche. Et le pouvoir peut facilement décider qu'il n'est pas du tout proche parce qu'il est très loin. Tout cela s'averait aussi avant l'emploi des nouvelles technologies : une agence immobilière pouvait objecter de plusieurs manières à l'affirmation « ce quartier est proche » ; par exemple en remarquant que les habitants du quartier dangereux n'avaient pas l'habitude de sortir de leur quartier, ou bien en disant que les transports publics ne reliaient pas le quartier à la maison mais plutôt ils la connectaient très bien au centre ville. Mais il est indéniable que les nouvelles technologies ont poussé très fort en cette direction.

Conclusion

D'après l'analyse développée dans ces pages on peut conclure que le concept de virtuel contient en soi un carré sémantique ; quatre valeurs différentes du terme s'entremêlent et se croisent. La notion de perception permet ce croisement et le structure.

D'une part la notion de virtuel peut être associée à ce que Pierre Lévy appelle « omination ». Virtuel, dans ce sens, signifie l'ouverture multiple qui caractérise un monde qui peut être structuré de plusieurs manières. La perception est en même temps ce qui donne cette ouverture et ce qui porte après à l'actualisation.

D'une autre part la notion de virtuel peut être strictement liée aux nouvelles technologies : la virtualisation opérée dans ce nouveau domaine ne diffère pas de la virtualisation dans un sens plus général, il n'y a pas de différences qualitatives frappantes ; ce que les nouvelles technologies ont de particulier est que le processus de virtualisation est

beaucoup plus développé. La perception virtualisée par les nouveaux média, est quand même très impliquée dans toutes les expériences que l'on peut faire à l'aide de l'ordinateur : le terme virtuel, dans son acception technologique, ne détermine pas une abstraction fictive séparée de la perception. Au contraire le virtuel se fonde sur la multiplication des possibilités perceptives.

À cette première distinction s'en ajoute une autre qui vient compléter notre carré sémantique : virtuel signifie – soit dans son sens plus général, soit en lien avec les nouvelles technologies – aussi bien l'ouverture et la multiplication des fonctions actuelles, que le pouvoir qui détermine une actualisation plutôt qu'une autre. Le virtuel est donc la possibilité de la différence, comme le voulait Deleuze, mais en même temps il construit les conditions qui poussent vers un parcours de retour à l'unité.

On a noté que dans le cas des nouvelles technologies la possibilité de résistance à ce pouvoir est beaucoup plus faible. Cette affirmation pourrait être prise comme base d'une plainte plus ou moins éthique contre les nouvelles technologies : on pourrait s'abandonner à un banal « o tempora o mores ! » comme plusieurs l'ont fait, obsédés, probablement par la vitesse des changements sociaux qui ont bouleversé notre quotidien.

Mais je crois que cette attitude n'est pas la meilleure pour plusieurs raisons. En premier lieu cette plainte ne sert à rien : on ne peut évidemment pas demander à notre société de ne plus utiliser l'ordinateur, ou internet, ou bien encore de ne plus développer des technologies ; en plus, cette attitude empêche souvent l'analyse : on risque de ne pas comprendre ce qui est en train d'arriver.

En deuxième lieu on a remarqué que les phénomènes impliqués par le développement des nouvelles technologies – du moins pour ce qui concerne la virtualité, mais on pourrait dire le même pour beaucoup d'autres aspects – ne sont que la continuation du processus avec lequel l'homme s'empare du monde en l'habitant et en le structurant.

Finalement, s'il est vrai que la transcendance du pouvoir et son détachement de toute résistance possible est décidément plus pregnante dans la virtualisation opérée par les nouvelles technologies, on pourrait se rappeler des mots de Platon à propos du rapport entre les phénomènes à petite échelle et les mêmes phénomènes à une plus grande échelle. Dans la *République* le philosophe grec affirme que pour étudier ce qu'est la justice chez un seul homme il faut commencer par étudier la justice

dans la ville, puisque le phénomène à grande échelle est plus compréhensible que le phénomène à petite échelle. De la même manière, la façon qu'a le pouvoir de gérer l'actualisation est plus évidente quand les nouvelles technologies sont employées, et l'étude de ce processus pourra nous éclairer aussi sur des structures beaucoup moins évidentes qui sont en jeu dans toutes les façons que l'homme depuis toujours a d'habiter le monde.

Table des matières

<i>Introduction</i>	9
Alain MONS	
<i>L'intrigue de l'image</i>	19
Patrick BAUDRY	
<i>Le regard défié</i>	29
Alain GAUTHIER	
<i>Esthétique et Prothétique dans les sociétés postmodernes</i>	41
Norbert HILLAIRE	
<i>Matérialiser son monde à travers le corps. Réflexions phénoménologiques sur le passage du perceptuel à l'artefactuel</i>	55
André-Frédéric HOYAUX	
<i>« L'hyper-ception ». Des sens, du corps et des rapports amoureux à l'ère d'Internet</i>	73
Pascal LARDELLIER	
<i>Formes et jeux visuels. L'image manga multidimensionnelle</i>	89
Émilie LECHENAUT	
<i>Performance, intensité et pensée post-moderne</i>	99
Olivier LUSSAC	
<i>La zone du trouble. Aperçus de ville et météorologie du sensible</i>	115
Alain MONS	
<i>Notes pour une pragmatique de la perception. Les agencements perceptifs comme pli et zone frontière</i>	131
Jean Max NOYER	