

Le virtuel selon Deleuze

Dominique NOËL*

RESUME : L'utilisation massive et superficielle du mot « virtuel » masque un concept riche et subtil, que Gilles Deleuze a explicité dans *Différence et Répétition* (1968), précédant les travaux de Gilles-Gaston Granger, Philippe Quéau et Pierre Lévy. Cette étude s'efforce de synthétiser l'analyse ontologique du virtuel par le philosophe, en la confrontant à des approches plus récentes, mais contradictoires.

Mots-clés : actuel, cosmologie et ontologie du virtuel, différenciation, modèle, monde virtuel, objet virtuel, possible, réalité virtuelle, réel, structure, virtuel et art, virtuel et psychanalyse, virtuel et sciences, virtualisation.

ABSTRACT: The Virtual according to Deleuze. The massive and superficial use of the word "virtual" masks a rich and subtle concept, clarified by Gilles Deleuze in *Différence et Répétition* (1968), preceding the works of Gilles-Gaston Granger, Philippe Quéau and Pierre Lévy. This article intends to synthesize the ontological analysis of the virtual from the philosopher, by confronting it to more recent but somewhat contradictory views.

Keywords: actual, cosmology and ontology of the virtual, differentiation, model, possible, real, structure, virtual and arts, virtual and psychoanalysis, virtual and sciences, virtual object, virtual reality, virtual world, virtualization.

« Dès qu'il s'agit de déterminer le problème ou l'Idée comme telle, dès qu'il s'agit de mettre en mouvement la dialectique, la question qu'est-ce que ? fait place à d'autres questions, autrement efficaces et puissantes, autrement impératives : combien, comment, dans quels cas ? »

Gilles Deleuze – *Différence et répétition* (p. 243)

LE VIRTUEL COMME LAMBEAU

Dans *Différence et Répétition*, le virtuel est d'abord *invoqué*, puis *évoqué*. C'est donc un concept qui s'impose progressivement. Ainsi en est-il dans le premier contexte, celui de la psychanalyse, où Deleuze invoque ou convoque le virtuel à propos de la formation du moi dans le ça. Cette dernière, explique le philosophe, s'effectue selon une « *synthèse* passive de liaison elle-même dédoublée en une synthèse active ou synthèse de reconnaissance, qui est l'épreuve de réalité dans une relation objectale, et une synthèse passive approfondie, contemplative, dans le but d'atteindre autre chose. » (Deleuze, 1968, p.132). L'enfant apprend à marcher pour se rapprocher de sa mère, c'est la synthèse active par laquelle la mère se constitue en objet réel comme but à atteindre. Et en même temps, parce que la mère n'est pas toujours accessible, l'enfant, par un succédané comme le suçotement, se construit une mère virtuelle à contempler, c'est la synthèse passive. Le moi de l'enfant se construit ainsi sur une double série objectale : celle des objets réels, celle des objets virtuels. Ces

* Président du Directoire, *As An Angel*, 9/11 rue du Roule, 75001 Paris ; courriel : dominique.noel@asanangel.com

objets de nature différente, Deleuze les figure sous la forme de deux cercles accolés comme dans le 8, où le moi se situe au point de jonction. Le philosophe n'oppose pas les objets virtuels aux objets réels, il les *différencie*. Les deux séries d'objets sont non seulement complémentaires, « elles s'empruntent et s'alimentent l'une à l'autre. » (*idem*, p. 133). Les objets virtuels, étant prélevés sur les objets réels, sont conçus par Deleuze comme des *objets partiels*, puisqu'ils réfèrent à des objets réels, et comme des objets se dédoublant en « deux parties virtuelles dont l'une, toujours, manque à l'autre. » (*idem*, p. 133).

Le philosophe a ce jugement essentiel, qui se distingue radicalement des approches de Gilles-Gaston Granger (*Le probable, le possible et le virtuel*, 1995), Philippe Quéau (*Le virtuel, vertus et vertiges*, 1993) et Pierre Lévy (*Qu'est-ce que le virtuel ?*, 1995) : « le virtuel n'est pas soumis au caractère global affectant les objets réels. Il est, non seulement par son origine, mais dans sa nature propre, lambeau, fragment, dépouille. » (Deleuze, 1968, p. 133).

En tant qu'objet considéré dans le contexte psychanalytique, l'objet virtuel est ainsi conçu comme le support d'un manque et, de ce fait, il apparaît en lui-même comme *en manque* de sa propre complétude. Le virtuel est ce qui n'est pas entièrement en soi-même. Dans une perspective rhétorique, le virtuel intervient chez Deleuze comme notion effilochée plutôt que comme concept étoffé. C'est un concept qui dès lors apparaît doué d'une certaine *commodité*.

Deleuze invoque ensuite le virtuel d'Henri Bergson, qui propose d'opérer une scission virtuel/actuel dans la saisie de l'objet réel. Celui-ci se dédouble en une *image-perception* et une *image-souvenir*. Cette dernière constitue l'objet virtuel que Deleuze définit comme « lambeau de passé pur. » (*idem*, p. 135). *Lambeau* parce que l'objet virtuel pose comme manquante ou comme absente une moitié de lui-même, *passé pur* parce que l'image-souvenir se démarque du présent et lui préexiste : « C'est du haut de ma contemplation des foyers virtuels que j'assiste et préside à mon présent qui passe, et à la succession des objets réels où ils s'incorporent. Le virtuel est toujours un 'était', *auquel il manque l'étant*. » (*idem*, p. 135).

Citant Lacan, qui donne comme exemple d'objet virtuel *La lettre volée* d'Edgar Poe (*Ecrits*, 1972, p. 25), Deleuze fait remarquer que « les objets réels, en vertu du principe de réalité, sont soumis à la loi d'être ou de ne pas être quelque part, mais que l'objet virtuel au contraire a pour propriété d'être et de ne pas être où il est, où qu'il aille. » (Deleuze, 1968, p. 135). Dans la nouvelle de Poe, l'erreur des policiers est de rechercher la lettre réelle telle qu'elle leur a été décrite, la lettre en tant qu'objet virtuel, donc malléable et volatile, leur échappe.

Deleuze rappelle que selon Lacan les objets virtuels se rapportent tous au phallus comme organe symbolique. C'est que le phallus joue le rôle d'archétype de l'objet virtuel dont il a tous les caractères : « témoigner de sa propre absence, et de soi comme passé, être essentiellement déplacé par rapport à soi-même, n'être trouvé que comme perdu. » (*idem*, p. 136). Deleuze assimile alors l'objet virtuel au symbole, ce *fragment toujours déplacé*. L'équation : *objet (virtuel)=x*, où x est l'inconnue, suggère que ce fragment qui se manque toujours à lui-même doit être reconnu dans chacune de ses manifestations. (*idem*, p. 138). Ainsi Deleuze dessine-t-il peu à peu un virtuel dont l'existence se traduit par la variabilité et l'essence par la fragmentation. Ces deux caractères en font un concept qui progressivement s'impose comme point de conver-

gence ou de focalisation. Lorsque Deleuze évoque la difficulté à penser le processus de répétition dans le rapport de la scène infantile à la scène adulte, il invoque l'objet virtuel comme l'objet en fonction duquel les deux séries d'images, l'ancienne et l'actuelle, co-existent sur le même plan. L'une ne peut plus être considérée comme la dérivée de l'autre, elles sont toutes deux modelées par l'objet virtuel, érigé par Deleuze en principe. Le philosophe ne prête pas pour autant une valeur originelle ou finale à l'objet virtuel : « Il n'y a pas de terme ultime : nos amours ne renvoient pas à la mère; simplement la mère occupe dans la série constitutive de notre présent une certaine place par rapport à l'objet virtuel, qui est nécessairement remplie dans la série qui constitue le présent d'une autre subjectivité, compte tenu toujours des déplacements de cet objet=x. » (*idem*, p. 139). Ce qui caractérise donc l'objet virtuel, en tout cas dans le contexte de la psychanalyse, c'est son perpétuel déplacement de l'élément d'une série à l'autre, d'un masque, d'une cache, d'une énigme à l'autre.

VIRTUEL ET STRUCTURE

Plus loin, au chapitre intitulé *Synthèse idéale de la différence*, Deleuze pose le virtuel comme ressort essentiel de l'*Idée* pensée comme multiplicité. En effet, il faut pour l'émergence de la multiplicité que « ses éléments n'aient ni forme sensible ni signification conceptuelle, ni dès lors fonction assignable. Ils n'ont même pas d'existence actuelle, et sont inséparables d'un potentiel ou d'une virtualité. » (*idem*, p. 237). Le virtuel comme « indétermination rend ainsi possible la manifestation de la différence en tant que libérée de toute subordination. » Ainsi le virtuel est-il d'abord conçu par Deleuze comme préalable à la structure. C'est encore le nuage de gaz en tumulte qui préexiste à la formation stellaire. Puis le philosophe utilise à nouveau le terme pour qualifier le système génétique : « le double aspect du gène est de commander plusieurs caractères à la fois, et de n'agir qu'en rapport avec d'autres gènes; l'ensemble constitue un virtuel, un potentiel. Ici c'est directement la structure qui porte le caractère de virtuel. » (*idem*, p. 240). De même, évoquant la structure qu'Althusser fait émerger du *Capital* (*Lire le Capital*, 1965), Deleuze interprète celle-ci comme un virtuel : « l'économique n'est jamais donné à proprement parler, mais désigne une virtualité différentielle à interpréter, toujours recouverte par ses formes d'actualisation. » (Deleuze, 1968, p. 241). La structure est pour Deleuze une genèse, et celle-ci est genèse en tant qu'elle procède du virtuel : « il suffit de comprendre que la genèse ne va pas d'un terme actuel, si petit soit-il, à un autre terme actuel dans le temps, mais du virtuel à son actualisation, c'est-à-dire de la structure à son incarnation, des conditions de problèmes aux cas de solution, des éléments différentiels et de leurs liaisons idéales aux termes actuels et aux relations réelles diverses qui constituent à chaque moment l'actualité du temps. » (*idem*, p. 237-238).

Deleuze fait ainsi le tour des grandes structures, et, chaque fois, il y décèle le virtuel à l'œuvre. Le langage, pris lui aussi comme exemple, fait apparaître des éléments différentiels et des rapports différentiels entre ces éléments, et les uns et les autres possèdent un « caractère inconscient, non actuel, virtuel. » (*idem*, p. 241). On retrouve l'idée de Saussure du langage comme *virtuème*, dont les discours ou les textes constituent l'actualisation.

Dans *Différence et répétition*, à chaque fois qu'il y a structure, le virtuel est invoqué, et lorsque Deleuze, qui sent que cette invocation systématique ressemble à un recours, se met enfin à évoquer le virtuel en lui-même, c'est pour

affirmer sa valeur existentielle : « Le virtuel possède une pleine réalité, en tant que virtuel. Du virtuel, il faut dire exactement ce que Proust disait des états de résonance : ‘réels sans être actuels, idéaux sans être abstraits’; et symboliques sans être fictifs. » (*idem*, p. 269). Deleuze va plus loin en disant que « la structure est la réalité du virtuel. » (*idem*, p. 270). Ainsi lorsqu’il juge que le virtuel « doit être défini comme une stricte partie de l’objet réel » (*idem*, p. 269), c’est une façon de dire que la structure est partie de l’objet. C’est aussi une façon d’affirmer la structure en disant que l’objet plonge dans le virtuel comme dans une dimension objective, car cela revient alors à dire que l’objet plonge dans la structure. Deleuze fait alors face à une difficulté. Si le virtuel est la structure, il est déterminé en tant que tel et il n’est donc plus ce lambeau incomplet qu’il était auparavant. C’est, explique Deleuze, que l’objet est *idéellement* complet, c’est-à-dire *complètement* déterminé du point de vue de la structure, mais il ne se détermine *entièrement* que par l’existence actuelle. L’intégrité de l’objet passe donc par une double détermination. La *différentiation* marque la détermination du contenu virtuel de l’objet, la genèse de la structure, pendant que la *différenciation* produit l’actualisation de ce contenu par la constitution de solutions. Ainsi se réalise l’intégralité objectale. La division de l’objet en image-perception et image-souvenir de Bergson devient avec Deleuze une division entre image actuelle et image virtuelle. Toute *qualité*, c’est-à-dire tout objet, renvoie à une multiplicité « d’espaces de rapports référentiels et de points singuliers » (*idem*, p. 340), et à une première actualisation, qui est celle de la structure. La seconde actualisation s’opère par la production de l’objet sensible comme solution, comme incarnation de la structure.

Cette vision de Deleuze, si on la rapporte à l’objet singulier que constitue l’environnement de synthèse – l’environnement *virtuel* – est éclairante. Cet objet, qui peut être tel ou tel environnement de synthèse *actuel*, est en lui-même une structure. L’architecture et le programme des interactions en constituent les rapports référentiels, les objets performants, les créatures et les humains de synthèse en constituent les points singuliers. Un espace de synthèse est une structure *incarnée* et en tant que tel il se situe exactement entre la *différentiation* et la *différenciation*. En tant que modèle généré, l’espace de synthèse est issu de l’actualisation d’une structure parmi d’autres possibles, c’est ce qui le différencie d’un autre espace de synthèse. De sa moitié virtuelle, l’espace de synthèse ne conserve qu’un fragment, l’autre étant actualisé comme modèle. La conséquence en est que l’espace de synthèse ne peut être le lieu d’une différenciation, puisque celle-ci a déjà eu lieu. L’espace de synthèse ne peut donner lieu qu’à différenciation, dans les limites de sa structure. Tout visiteur d’un espace de synthèse devrait avoir en tête que cet espace est un *déjà-là*, une structure d’abord et une structure toujours, que nulle *révolution depuis l’intérieur* ne saurait aisément détruire ou reconstruire.

Deleuze évoque ensuite le danger qu’il y aurait à confondre le virtuel avec le possible. Ce dernier s’oppose au réel, il procède d’une *réalisation* : « Chaque fois que nous posons le problème en termes de possible et de réel, nous sommes forcés de concevoir l’existence comme un surgissement brut, acte pur, saut qui s’opère toujours derrière notre dos, soumis à la loi du tout ou rien. » (*idem*, p. 273). Le possible selon Deleuze arrive ou n’arrive pas, c’est-à-dire que dans un cas, il renvoie à l’identité dans le concept, et dans l’autre à l’opposition au réel. Le possible, au contraire du virtuel, n’a pas de caractère de différenciation au sens où sa réalisation lui ressemble en tout point. L’existence, de ce point de vue, n’apporte rien qui ne soit déjà contenu dans le

possible. À l'inverse, l'actualisation, la différenciation sont des processus créateurs : « La différence et la répétition dans le virtuel fondent le mouvement de l'actualisation, de la différenciation comme création, se substituant ainsi à l'identité et à la ressemblance du possible, qui n'inspirent qu'un pseudo-mouvement, le faux mouvement de la réalisation comme limitation abstraite. » (*idem*, p. 274). Deleuze poursuit ainsi dans la dévalorisation du possible : « Ruineuse, toute hésitation entre le virtuel et le possible, l'ordre de l'Idée et l'ordre du concept, puisqu'elle abolit la réalité du virtuel. » Ce que montre le philosophe, c'est que pour penser le possible en même temps que le virtuel, pour penser le concept avec l'idée, il est nécessaire de réduire le possible à la possibilité de l'identique.

Rappelons que chez Leibniz le possible s'oppose à l'actuel, précisément en ce qu'il est multiplicité : « Pour appeler quelque chose possible, ce m'est assez qu'on en puisse former une notion. » (*Lettre à Arnault*, 1686). Pour Leibniz, la non-contradiction, qui est une condition suffisante de la possibilité, n'est pas une condition nécessaire au possible. L'impossible peut être envisagé, évoqué – Magritte et Escher, entre autres, ont montré qu'il pouvait même être figuré – ce n'est que du point de vue de la logique qu'il est *faussement* pensé. Leibniz imagine par exemple des *Adams possibles*, variantes virtuelles de l'Adam créé par Dieu selon le principe du meilleur. Comme ce principe échappe à l'homme, celui-ci peut juger que l'Adam divin est contingent, et imaginer des Adams autres. Il est du ressort de l'homme d'envisager tous les possibles et du ressort de Dieu d'actualiser le meilleur d'entre eux. Actuel et possible sont ainsi les deux registres de l'être qui porte en lui une part divine de nécessaire et une part humaine de contingent. Les choix de Dieu « n'empêchent pas que ce qui est moins parfait ne soit et demeure possible en lui-même, car ce n'est pas son impossibilité mais son imperfection qui le fait rejeter. » Le possible de Leibniz n'est pas exempt de différenciabilité. Cependant, et c'est ce que Deleuze lui reproche, ce possible ressort finalement à l'identique en tant qu'il est inchangé par l'existence. En fait, Leibniz ne pense pas le virtuel autrement qu'associé à la puissance : « La puissance en général est la possibilité du changement. » (*Nouveaux essais sur l'entendement humain*, 1990). La monade, qui a le pouvoir de se changer elle-même, se rapproche du virtuel, contient en elle-même du virtuel, mais elle reste une représentation. La monade est miroir et réfléchit des réalités, mais elle ne les différencie pas.

De Leibniz à Deleuze, la prise en compte du virtuel augmente radicalement. La notion de virtuel n'est en effet pas absente chez le premier, mais elle reste à la fois éthérée dans l'infini des possibles, limitée dans une perspective de variabilité relativement à la perfection actuelle, et inaccessible dans la monade. Chez le second, le virtuel est essentiel puisqu'il est à la fois le support de l'idée, la condition de la différence et la réalité de la structure.

VIRTUELS MODERNES

En 1993 et 1995 paraissent à Paris trois ouvrages centrés sur *le virtuel*, comme leurs titres l'indiquent assez : Philippe Quéau intitule son livre *Le virtuel*, et joue en sous-titre sur le mot en proposant deux concepts : *vertus et vertiges*, qui lui sont au moins phonétiquement associés. Pierre Lévy s'interroge : *Qu'est-ce que le virtuel ?* et Gilles-Gaston Granger énumère trois concepts, en finissant par celui qui nous intéresse ici : *Le probable, le possible et le virtuel*.

Ces trois titres annoncent trois programmes : pour Quéau, c'est celui d'une sidération idéaliste, pour Lévy, celui d'une vulgarisation anthropomorphique, pour Granger, celui d'une confrontation épistémologique.

- Philippe Quéau : « Le mot virtuel vient du latin *virtus*, qui signifie force, énergie, impulsion initiale. Les mots *vis*, la force, et *vir*, l'homme, lui sont apparentés. Ainsi la *virtus* n'est pas une illusion ou un fantasme, ou encore une simple éventualité, rejetée dans les limbes du possible. Elle est bien réelle et en acte. La *virtus* agit fondamentalement. Elle est à la fois la cause initiale *en vertu de* laquelle l'effet existe mais aussi ce par quoi la cause continue de rester présente *virtuellement* dans l'effet. Le virtuel n'est donc ni irréel ni potentiel : le virtuel est dans l'ordre du réel. » (*Le virtuel, vertus et vertiges*, 1993, p. 26).
- Pierre Lévy : « Le mot virtuel vient du latin médiéval *virtualis*, lui-même issu de *virtus*, force, puissance. Dans la philosophie scolastique, est virtuel ce qui est en puissance et non en acte. Le virtuel *tend* à s'actualiser, sans être passé cependant à la concrétisation effective ou formelle. L'arbre est virtuellement présent dans la graine. En toute rigueur philosophique, le virtuel ne s'oppose pas au réel mais à l'actuel. » (*Qu'est-ce que le virtuel ?*, 1995, p. 13)

Il est important, dans le rapprochement de ces deux extraits, de rappeler que le texte de Quéau est antérieur de deux ans à celui de Lévy et que certains indices : le parallélisme des deux expressions en vertu de et en puissance, l'opposition entre les deux énoncés : « la *virtus* est en acte » (Quéau, 1993, p. 26), « le virtuel n'est pas en acte » (Lévy, 1995, p.13), la contradiction entre ces deux autres : « le virtuel n'est donc ni irréel, ni potentiel » (Quéau, 1993, p. 26), « le virtuel ne s'oppose pas au réel mais à l'actuel » (Lévy, 1995, p. 13), incite à penser que la lecture du premier texte a précédé l'écriture du second.

On aurait tort, cependant, de vouloir recenser les points d'accord ou de désaccord entre les deux auteurs, car en réalité comme en virtualité ils ne parlent pas de la même chose. Cela apparaît dès les définitions proposées pour *virtus* qui, si elles commencent toutes deux avec le même terme de *force*, divergent ensuite sensiblement : Philippe Quéau interprète la force comme énergie et impulsion initiale, Pierre Lévy comme puissance en devenir. Pour l'un, la force prévaut par sa présence, pour l'autre, par son effet. Quéau intitulera plus tard un de ses textes *Le virtuel, un état du réel (Virtualité et réalité dans les sciences*, 1995). Lévy voit davantage le virtuel comme un mouvement. Dès lors, les deux discours divergent radicalement. Le premier s'oriente vers un virtuel conçu comme vertu, le second vers un virtuel conçu comme puissance.

Philippe Quéau ne dénie pas l'existence du virtuel tel que décrit par Pierre Lévy, mais il l'appelle un *potentiel* : « Le potentiel, c'est ce qui peut devenir actuel. Le virtuel, c'est la présence réelle et discrète de la cause. (...) À la différence du potentiel, qui est, peut-être, dans le futur, le *virtuel* est présent, d'une manière réelle et actuelle, quoique cachée, souterraine, inévidente. En revanche le *potentiel* est loin d'être présent. Il peut même n'être jamais, car il n'est qu'*en puissance*. On entend ici le *potentiel* au sens aristotélicien. (...) Pour Aristote, la *puissance*, la *potentia*, c'est l'aptitude à recevoir une forme. (...) La puissance peut aussi être en voie d'actualisation, si elle dispose des conditions favorables, des *vertus* nécessaires à sa détermination. On appelle *puissance* ce qui dans l'être est déterminable par un acte. De fait ce qui est en

puissance n'est pas déterminé, et ne le sera peut-être jamais. En revanche le virtuel est réellement présent en tant que cause déterminante, actualisée. » (Quéau, 1993, p.27)

- Gilles-Gaston Granger : « On se propose d'examiner trois aspects du non-actuel, désignés par les mots d'un usage courant : le probable, le possible et le virtuel. » Soulignons tout d'abord que nous les opposons non pas au réel, mais à l'actuel. Nous redonnons du même coup à ce dernier concept une importance et une signification que lui avait conférées Aristote, et que nous rappellerons brièvement. Cette notion, chez le Philosophe, ne peut pleinement être comprise que si l'on fait intervenir le jeu de quatre concepts. Un premier couple, « puissance » et « accomplissement », se situe au niveau de ce que j'ai cru pouvoir nommer ailleurs des 'transconcepts', c'est-à-dire des notions applicables analogiquement à tous les genres de l'être qui définissent les objets des diverses sciences théoriques. Un second couple, 'mouvement' et 'acte', concerne plus spécifiquement, surtout le premier, les êtres du réel sensible (...) ». (*Le probable, le possible et le virtuel*, 1995, p. 11).

Granger montre qu'Aristote hiérarchise les objets selon leur degré d'actualité. L'action achevée est plus actuelle que le mouvement, l'accomplissement est plus actuel que la puissance. Mais ni le mouvement ni la puissance ne sont proprement inactuels. Le virtuel n'est pas une notion aristotélicienne, pas plus que le non-actuel. Seuls peut-être les objets mathématiques, en tant qu'objets éternels, mais non concrets, pourraient constituer l'amorce d'un non-actuel chez Aristote.

Gilles-Gaston Granger suggère que les concepts de *possible*, de *probable* et de *virtuel*, qu'il présente comme les formes du non-actuel, préexistent chez Aristote, où elles sont encore comme *agglutinées* à un actuel englobant qui d'une certaine façon les soude en tant qu'idéal de perfection.

Le schéma de Granger est clair : le réel se partage entre un actuel et un non-actuel. L'actuel est défini comme « cet aspect du réel qui est saisi comme s'imposant à notre expérience sensible, ou à notre pensée du monde, comme existence singulière *hic et nunc*. » Les autres aspects du réel relèvent, selon lui, du non-actuel, qu'il décline ainsi :

- « le *virtuel* serait le nom donné au non-actuel considéré essentiellement et proprement en lui-même, sans en envisager le rapport à l'actuel. »
- le *possible* est caractérisé « comme le non-actuel dans son rapport à l'actuel, rapport tantôt mis en vedette avec la nuance de potentialité, tantôt affaibli sous la forme abstraite », comme dans les énoncés modaux de la logique.
- le *probable* « est un non-actuel envisagé pleinement et concrètement dans son rapport à l'actualité, pour ainsi dire comme une préactualité, ou une actualité au second degré, qui ne concerne pas directement les faits. » (*idem*, p. 13-14).

L'idée de Granger de dissocier actuel et non-actuel suggère de tracer un axe qui aurait ces deux concepts comme extrêmes et sur lequel on peut positionner les perspectives a priori des trois penseurs :

Granger le peint en deux faces dont l'une a trois couches superposées. Quéau quant à lui défend un monisme du virtuel, générant une procession de concepts affiliés.

À partir des mêmes prémisses – l'étymologie latine pour Quéau et Lévy, la philosophie aristotélicienne pour Quéau et Granger, la genèse du concept de virtuel et des notions associées prend d'un auteur à l'autre des chemins radicalement différents, voire étrangers. Le virtuel de Quéau est une vertu présente, une *virtu-là*; celui de Lévy est une problématique en mouvement; celui de Granger est encore une notion inconnue, approchée négativement en tant que concept totalement détaché de l'actuel.

À ce stade, ces trois conceptions du virtuel restent partiellement inintelligibles car sans formes.

La première illustration proposée par Philippe Quéau au concept de virtuel est le potentiel au sens scientifique de ce terme : « Le concept de *potentiel* utilisé dans les théories physiques contemporaines, comme dans la notion de potentiel associé à un champ électromagnétique, est en fait beaucoup plus proche de la notion de *virtuel* telle qu'on vient de la définir que de la notion aristotélicienne de *potentiel*. » (*Le virtuel, vertus et vertiges*, 1993, p. 27).

Ainsi se dessine déjà l'objet virtuel selon Quéau. C'est un objet déterminé par la science, un objet qu'on peut donc décrire efficacement en tant que cause d'effets calculables. Quéau se prononce en faveur de la cause efficace et productive, ce que les scolastiques appellent *la vertu dormitive de l'opium*. L'objet virtuel s'impose par sa force, son potentiel modélisateur. C'est, rappelons-le, le polytechnicien fondateur d'*Imagina* qui parle.

Pierre Lévy, lui, fait appel à la nature, et non à la science, pour proposer cette métaphore : « L'arbre est virtuellement présent dans la graine. (...) Le problème de la graine est de faire pousser un arbre. La graine 'est' ce problème, même si elle n'est pas seulement cela. Cela ne signifie pas qu'elle 'connaisse' exactement la forme de l'arbre qui, finalement, épanouira son feuillage au-dessus d'elle. À partir des contraintes qui sont les siennes, elle devra l'inventer, le coproduire avec les circonstances qu'elle rencontrera. » (*Qu'est-ce que le virtuel ?*, 1995, p. 13-14).

La graine s'oppose ici au potentiel électromagnétique en ce qu'elle ne produit pas l'arbre de la même façon que le potentiel - ou plutôt *la différence de potentiel* - produit un champ électromagnétique. La graine a besoin de temps, alors que le potentiel a des effets immédiats. La graine se prête à une vision subjective et anthropomorphique du virtuel. Le potentiel autorise une perspective objective. Le virtuel de la graine est problématique. Le virtuel du potentiel électromagnétique ne l'est pas.

- On pourrait s'attendre à ce que Gilles-Gaston Granger, philosophe des sciences, propose comme Philippe Quéau une première illustration scientifique au concept de virtuel. Il n'en est rien : « On a tenté dans l'introduction de cet ouvrage une première définition du *virtuel*, en tant que 'non-actuel considéré essentiellement et proprement en lui-même, du point de vue de son état négatif, sans en envisager le rapport à l'actuel', et on le distinguait alors, quant à sa fonction de connaissance, de l'*imaginaire*, qui comporte une valeur existentielle pour le sujet imaginant, et aussi très souvent une valeur *esthétique*. Il nous faut cependant revenir un instant sur cette collusion naturelle de l'imaginaire et du *virtuel*, car elle est susceptible de jeter quelque lueur sur la

spécificité du *virtuel* cognitif même. » (*Le probable, le possible et le virtuel*, 1995, p. 77).

Et Granger d'évoquer longuement le recueil de nouvelles de José Luis Borgès intitulé *Le jardin des sentiers qui bifurquent* (in *Fictions*, 1957) :

À propos de l'entreprise de *Pierre Ménard*, Granger rappelle d'abord que le projet de ce dernier de reconstruire sans le copier le *Don Quichotte* de Cervantès incite à considérer cette œuvre comme une « œuvre contingente, non nécessaire : L'actuel se produit donc ici à la manière du réel leibnizien par la détermination d'un 'possible' parmi tous les autres (d'une virtualité), selon des principes extrinsèques, ici la personne et l'histoire de Cervantès. » (*Le probable, le possible et le virtuel*, 1995, p. 78).

La *Bibliothèque de Babel* (Borges, 1957), qui contient tous les livres obtenus par toutes les combinaisons possibles des vingt-cinq signes de l'alphabet, permet à Granger de forger le concept de *pseudo-virtuel*. En effet, une immense majorité des livres ainsi produits, qui représentent toutes les actualisations de toutes les virtualités de la langue, sont dépourvus de tout sens. Le virtuel des possibilités, qui n'a comme seule limite que l'imaginaire, n'est donc pas un virtuel intelligible.

L'*Examen de l'œuvre de Herbert Quain* (idem), qui est une œuvre à rebrousse-temps, fait apparaître ce que Granger appelle des *pseudo-virtualités* : en remontant le temps, l'action se ramifie en plusieurs antécédents possibles. Ces passés purement imaginaires et non autrement actualisables que par l'écriture, issus d'une vision a contrario de notre perception a priori du temps, sont considérés par Granger comme des virtualités illusoires.

L'illusion, selon Granger, parvient à son comble avec *Les ruines circulaires* (idem), où le héros, qui croyait rêver d'un homme, réalise qu'il est en fait rêvé par un autre homme. Granger juge alors que « l'on est cette fois enfermé dans le royaume des virtuels mêmes, sans accès à une actualité. » (*Le probable, le possible et le virtuel*, 1995, p. 78).

Il conclut ainsi : « Dans sa fonction imaginative, le pseudo-virtuel est alors évoqué en tant que manifestant, par opposition au terre-à-terre immuablement fixé de l'actuel, le mystère du monde, son caractère illusoire peut-être, et son infinité. » (idem).

Il est remarquable que Granger, après avoir dans une première étape défini le virtuel a contrario et en négatif de l'actuel, l'évoque dans une deuxième étape sous la figure à nouveau contraire et négative du pseudo-virtuel que constituerait selon lui certaines productions de la littérature. Cela comme si le virtuel ne pouvait être approché par l'épistémologiste que par ce qu'il n'est pas.

En fait, Granger est contraint par l'architecture conceptuelle de son ouvrage à privilégier dans le virtuel ce qu'il appelle la *fonction cognitive*, au détriment de la fonction psychologique. Du virtuel conçu initialement par lui comme rassemblant tous les objets constitués par la pensée, Granger ne conserve finalement, nous le verrons, que des objets scientifiques. De ce fait, l'évocation des nouvelles de Borgès n'en paraît que plus révélatrice de l'impossibilité de réduire le virtuel à son modèle le plus rationnel.

Après ces premiers exemples, il s'agit maintenant d'examiner comment l'objet virtuel se présente dans la pensée de ces trois auteurs.

Le premier objet évoqué par Quéau, dans les toutes premières lignes de son introduction, est l'*image virtuelle* : « Nous tournions autour des images, maintenant nous allons tourner dans les images. On ne se contente plus de les effleurer du regard, ou de les feuilleter des yeux. On les pénètre, on se mélange à elles, et elles nous entraînent dans leurs vertiges et dans leurs puissances. » (*Le virtuel, vertus et vertiges*, 1993, p. 9). Les images virtuelles sont clairement dissociées des images traditionnelles : « À la différence des images photographiques ou vidéographiques qui sont issues de l'interaction de la lumière réelle avec des surfaces photosensibles, ces images ne sont pas d'abord des images, elles sont d'abord du langage. Elles s'incarnent abstraitement, si l'on peut dire, dans des modèles mathématiques et des programmes informatiques. » (*idem*, p. 30). L'image virtuelle selon Quéau est donc d'abord l'image d'un modèle : « Pour comprendre l'essence d'une image de synthèse, on ne peut se dispenser de chercher à intelliger le modèle qui l'engendre. Pour ce faire, il peut être nécessaire d'engendrer des images alternatives du modèle et d'explorer son 'espace des phases', autrement dit l'ensemble de tous les 'états' possibles du modèle, en faisant varier les paramètres accessibles. » (*idem*, p. 31). On retrouve ici l'idée de la multiplicité des possibles que proposait Granger en évoquant les fictions de Borgès. En principe, on peut faire infiniment varier le modèle, précisément parce que le modèle est constitué de langage. (Dans le cas de Borgès, cependant, le modèle est réellement questionné en tant que modèle, c'est-à-dire en tant que modélisation).

L'ouvrage de Pierre Lévy comporte neuf chapitres consacrés aux *virtualisations* : celles du corps, du texte, de l'économie et de l'intelligence. Il faut, pour aborder le premier objet virtuel, aller au chapitre 5, intitulé *Les trois virtualisations qui ont fait l'humain : le langage, la technique et le contrat*. (*Qu'est-ce que le virtuel ?*, 1995, p. 69).

On constate que le langage, de nouveau, occupe une place privilégiée auprès du virtuel. Sans lui, selon Lévy, l'homme n'est pas encore homme : « Le langage, d'abord, virtualise un 'temps réel' qui tient le vivant prisonnier de l'ici et maintenant. Ce faisant, il ouvre le passé, le futur et, en général, le Temps comme un royaume en soi, une étendue pourvue de sa propre consistance. À partir de l'invention du langage, nous, humains, habitons désormais un espace virtuel, le flux temporel pris comme un tout, que l'immédiat présent n'actualise que partiellement, fugitivement. Nous existons. » (*idem*, p. 69-70). Plus que Quéau, Lévy insiste sur la productivité du langage : « Lié à l'émergence du langage, il apparaît une nouvelle rapidité d'apprentissage, une célérité de pensée inédite. L'évolution culturelle va plus vite que l'évolution biologique. Le temps lui-même bifurque vers des temporalités internes au langage : temps propre du récit, rythme endogène de la musique ou de la danse. » (*idem*, p. 71).

Le philosophe poursuit avec la *technique*, ou la virtualisation de l'action, puis avec le *contrat*, ou la virtualisation de la violence. (*idem*, p. 72-77). Le virtuel apparaît ainsi, non seulement comme l'un des fondements de l'évolution de l'homme, mais aussi comme une spécificité de l'humain. La virtualisation est présentée comme un phénomène universel, qui s'étend à tous les objets sensibles, par le simple fait de leur saisie par le langage. Le virtuel de Lévy apparaît donc plus englobant que celui de Quéau. Celui-ci fonde l'objet virtuel sur une structure langagière au contenu variable, celui-là le fonde sur tous les langages en tant qu'ils sont langages.

Gilles-Gaston Granger, immédiatement après avoir évoqué le pseudo-virtuel de la littérature, choisit de se pencher sur la science de l'abstraction par excellence : « Que la mathématique traite du virtuel au sens où nous l'entendons ne souffre guère d'objection. La caractérisation aristotélicienne de cette science comme théorie de l'immuable non séparé, c'est-à-dire non concret, conserve toute sa profondeur. Les *mathemata* sont non actuels, non point en ce sens qu'ils seraient le fruit de la fantaisie des hommes, mais en ceci qu'ils sont essentiellement des abstraits, par exemple non réalisés comme tels dans l'expérience sensible. » (Granger, 1980). La différence avec ce qui précède est nette. Si la langue désigne des objets sensibles, les mathématiques en tant que langage ne désignent que des objets idéaux : « Telle que ses développements historiques nous la montrent, la mathématique est bien la science des formes *virtuelles* des *objets pensables* en général. » (*idem*, p. 81). Granger montre ensuite que les objets mathématiques n'ont pas de matière, mais des contenus, qui peuvent être décidables ou non, et qu'il nomme contenus formels : « Les objets mathématiques sont toujours corrélatifs de systèmes d'opérations qui les déterminent comme formes. (...) Les *mathemata* sont en fait des virtualités, dont c'est le système opératoire qui assure le déploiement et leur garantit des contenus formels. » Granger s'efforce de démontrer le réalisme et l'existence de ces virtualités, car certaines problématiques font douter de celles-ci : « C'est ainsi que les objets virtuels que sont les ensembles, déterminés par un système axiomatique comme celui de Frege ou Russell, se révéleront en un certain sens comme irréels lorsque Russell tirera du système son paradoxe, c'est-à-dire montrera qu'on en peut déduire deux énoncés contradictoires : certains de ces objets virtuels pourraient alors avoir, conformément aux règles de leur construction, des propriétés qui s'excluent logiquement. » (*idem*, p. 84). Autrement dit, les systèmes opératoires, qui déterminent l'existence des objets mathématiques, pourraient n'être que des châteaux de sable. À la différence de Quéau, qui ne démord pas de l'absolue puissance du modèle, Granger n'exclut pas que ce dernier soit faillible.

Que l'on adopte une perspective idéaliste, comme Philippe Quéau, une perspective anthropologique, comme Pierre Lévy, ou encore une perspective épistémologique, comme Gilles-Gaston Granger, l'objet virtuel, par la métaphore et l'exemple, se construit sur des systèmes de représentations, c'est-à-dire des langages. Langages informatiques pour Quéau, langages humains pour Lévy, langages mathématiques pour Granger. Au sein de ces langages, l'objet virtuel est issu d'une construction qui tend à se sophistiquer, à se complexifier avec le temps. Ce mouvement continu, qui se traduit par une multiplication, une ramification des constructions, conduit ensuite nos auteurs à envisager que ces constructions, quand elles font systèmes ou disciplines, soient à même de générer des mondes virtuels.

MONDES VIRTUELS

Le concept de *mondes virtuels* est essentiel dans la pensée de Philippe Quéau. Au tout début du livre, nous avons cette déclaration : « Les mondes virtuels représentent une révolution copernicienne. » (Quéau, 1995, p. 9). Au fil de la lecture, la formule *mondes virtuels* est récurrente et constitue même le titre de la première partie de l'ouvrage, la seconde étant intitulée *Les idées et les images*. D'emblée, les mondes virtuels sont rattachés à l'informatique : « Des 'mondes virtuels' aux 'réalités artificielles', des 'environnements synthétiques multisensoriels' aux 'cyberspaces', les expressions colorées ne

manquent pas pour désigner l'un des développements les plus récents et les plus prometteurs de l'infographie. » (Quéau, 1995, p. 13). Suit une définition : « Un monde virtuel est une base de données graphiques interactives, explorable et visualisable en temps réel sous forme d'images de synthèse tridimensionnelles de façon à donner le sentiment d'une *immersion* dans l'image. Dans ses formes les plus complexes, l'environnement virtuel est un véritable 'espace de synthèse', dans lequel on peut avoir le sentiment de se déplacer *physiquement*. » (*idem*, p. 13-14).

Les mondes virtuels, selon Quéau, proposent un autre rapport au réel : « Les réalités 'virtuelles' ne sont pas irréelles, elles possèdent une certaine réalité, ne serait-ce que par les photons qui viennent frapper notre rétine et les secousses que les simulateurs nous infligent. » (*idem*, p. 15). Ce nouveau rapport au réel autorise des explorations autrement impossibles : « Les mondes virtuels étant totalement synthétiques, on peut les programmer à volonté et, partant, ils sont un parfait instrument pour explorer de nouveaux types d'espaces, par exemple non-euclidiens. Il y a beaucoup de choses non-euclidiennes dans le monde, comme le bord d'un trou noir, le palpitements d'un quark, ou le frémissement fractal d'un nuage. Ce sont ces expérimentations inclassables que les 'mondes virtuels' vont nous faire habiter. » (*idem*, p. 15-16).

Quéau s'interroge sur le statut de ces réalités qu'il qualifie d'*intermédiaires*. De nouveau, il fait référence à la modélisation qui les produit : « La véritable question introduite par les techniques du virtuel et plus généralement par les techniques de *représentation à distance* est celle du niveau de représentation utilisé, c'est-à-dire du degré de modélisation du phénomène transporté. Dans la plupart des cas classiques, il n'y a pas de modélisation. Le téléphone et la télévision transportent des représentations analogiques, le signal transmis étant analogue au phénomène représenté. En revanche, la mise en commun à distance de représentations virtuelles (ce que l'on appelle des 'mondes virtuels partagés') rompt doublement avec l'analogie. D'une part, les images utilisées sont essentiellement numériques puisqu'elles sont issues de modèles logico-mathématiques, d'autre part, il ne s'agit plus à proprement parler de *représentations* mais bien 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. » (*idem*, p. 17-18). Aussi Quéau n'accorde pas à celles-ci le statut de réalités à part entière : « Ces simulations sont purement symboliques, et ne peuvent pas être considérées comme des phénomènes représentant une véritable réalité, mais plutôt comme des fenêtres artificielles nous donnant accès à un *monde intermédiaire*, au sens de Platon, à un univers d'*êtres de raison*, au sens d'Aristote. »

Les mondes virtuels de Quéau sont des mondes sensibles, donc actuels au sens que Granger donne à ce mot, c'est-à-dire à l'extrême opposé des mondes virtuels tel que lui les conçoit. En effet, ceux-ci sont en fait des *mondes possibles*, au sens de la *sémantique des mondes possibles* de Kripke : « Les modèles de mondes possibles seront de façon plus appropriée désignés comme 'mondes virtuels' au sens même où nous entendons ce mot. » (Granger, 1995, p. 70). L'idée de Granger est que ces mondes doivent être envisagés comme des mondes *parallèles*, sans référence explicite à un monde actuel. Granger qualifie donc ces mondes de virtuels parce qu'il les juge non-actuels. La seconde raison est que la sémantique kripkéenne fait apparaître, avec la relation d'accessibi-

lité, un monde initial w_0 , qui joue le rôle de point d'observation pour le locuteur. Ce monde, pour Granger, est donc un monde actuel auquel il est légitime d'opposer des mondes virtuels, notamment lorsque, dans le cas des énoncés quantifiés, ces mondes se peuplent d'individus dotés de propriétés. Enfin, le terme de possible ne convient pas à des mondes dont la validité même, en tant que modèle représentatif, est en question. Ces mondes peuvent en effet être impossibles, contradictoires ou absurdes. Dès lors, selon Granger, il est plus approprié de dire que les théories formelles du possible se déploient dans le virtuel : « Le *possible* est la catégorie qui convient à nos discours sur les actions et les pratiques individuelles, si peu prévisibles, des hommes. Une science d'objets, fût-ce de faits humains objectivés, pour autant que cette objectivation réussisse, ce n'est pas sur le possible, mais sur le *virtuel* et le *probable* qu'elle se fonde. » (idem, p. 71).

Granger évoque enfin deux archétypes de mondes virtuels : les mathématiques, présentées comme le *royaume du virtuel*, explorées par le mathématicien, comme les mondes possibles le sont par le logicien, et l'univers des reconstructions historiques, exploré par l'historien.

Pierre Lévy n'utilise pas le terme de *monde virtuel* dans *Qu'est-ce que le virtuel ?* En revanche, son essai *Cyberculture*, publié en 1997, propose une *Échelle des mondes virtuels*, et suggère la taxinomie suivante, du sens le plus faible vers le plus fort :

« *Virtuel au sens commun* : Faux, illusoire, irréel, imaginaire, possible.

Virtuel au sens philosophique : Existe en puissance et non en acte, existe sans être-là. *Exemples* : L'arbre dans la graine (par opposition à l'actualité d'un arbre ayant effectivement poussé). Un mot dans la langue (par opposition à l'actualité d'une occurrence de prononciation)

Monde virtuel au sens de la calculabilité informatique : Univers de possibles calculables à partir d'un modèle numérique et des inputs fournis par un utilisateur. *Exemples* : Ensemble des messages qui peuvent être délivrés respectivement par : des logiciels pour l'écriture, le dessin ou la musique ; des systèmes hypertextes ; des bases de données ; des systèmes experts ; des simulations interactives ; etc.

Monde virtuel au sens du dispositif informationnel : Le message est un espace d'interaction par proximité dans lequel l'explorateur peut contrôler directement un représentant de lui-même. *Exemples* : Cartes dynamiques de données présentant l'information en fonction du 'point de vue', de la position ou de l'historique de l'explorateur, jeux de rôle en réseau, jeux vidéo, simulateurs de vol, réalités virtuelles, etc.

Monde virtuel au sens technologique étroit : Illusion d'interaction sensorimotrice avec un modèle informatique. *Exemples* : Utilisation de lunettes stéréoscopiques, de gants ou de combinaison de données pour visites de monuments reconstitués, entraînement à des opérations chirurgicales, etc. » (*Cyberculture*, 1997).

On notera que cette classification des mondes virtuels, pour étendue qu'elle soit, n'englobe pas les mondes virtuels de Quéau et Granger. En effet, on ne sait pas exactement où placer, dans ce tableau, les mondes non-euclidiens évoqués par le premier. Et les mathématiques du second, si elles semblent répondre à la définition du virtuel au sens philosophique, constituent un exemple à l'opposé de l'« arbre dans la graine » et du virtuème. En effet, ces objets

s'actualisent en devenant sensibles, tandis que les mathématiques pures restent abstraites.

L'examen, dans les quatre ouvrages de Quéau, Lévy et Granger, des processus de construction du virtuel, comme concept, comme objet et comme monde, font apparaître des perspectives différentes conduisant à des constructions divergentes. Par là même, le virtuel fait preuve d'une richesse, d'une complexité, en somme d'une certaine productivité en tant que concept. En même temps, sa consistance en tant que tel n'est pas acquise. La synthèse des pensées de Quéau, Lévy et Granger apparaît en effet impossible, étant donné leurs découpages conceptuels incompatibles. On observe en effet que deux des trois approches se fondent sur des oppositions conceptuelles exclusives plutôt qu'inclusives. À l'opposé de Quéau, pour qui le virtuel se décompose en une *virtus* conçue comme actuelle, et une *potentia* conçue comme non-actuelle, pour qui donc le virtuel est double, Lévy et Granger déterminent initialement le virtuel comme exclusif de l'actuel.

D'autre part, il est frappant de constater la différence de prise en compte de l'objet que constitue l'espace de synthèse infographique dans les trois ouvrages considérés initialement. Dans le livre de Quéau, la place de cet objet est centrale, dans celui de Lévy, elle est périphérique, dans celui de Granger, elle est nulle, cette référence étant totalement absente de son ouvrage. Cette absence même est signifiante : pour Granger, l'environnement tridimensionnel de synthèse, se manifestant comme espace sensible, n'appartient tout simplement pas au domaine du non-actuel et ne peut donc être qualifié de virtuel.

L'OBJET DOUBLE

Dans la pensée de Quéau, Lévy et Granger, la genèse du concept s'opère par opposition : le virtuel est déterminé ou indéterminé, actuel ou non-actuel. La perspective deleuzienne permet de résoudre et de dépasser ces oppositions. Actuel et virtuel sont réunis par lui dans l'Idée comme multiplicité et l'objet comme dédoublement. L'objet se détermine en deux mouvements, par la *différentiation*, il acquiert la forme d'une structure ou d'un modèle; par la *différenciation*, il est produit en tant qu'objet singulier répondant aux critères de la structure. Cela permet de considérer avec Lévy un virtuel dynamique, dans le mouvement de production de la structure, ce qu'il appelle la *virtualisation*, et aussi de prendre en compte, avec Quéau, un virtuel statique en tant qu'il désigne un *modèle* préalablement établi. En fait, le point de vue de Lévy se porte sur le virtuel d'avant la différenciation, celui de Quéau sur le virtuel d'après celle-ci. Ce qui explique que le premier voit le virtuel comme ce qui est en puissance et que le second considère le virtuel en acte, on pourrait dire à l'œuvre.

Granger, pour sa part, définissant le virtuel exclusivement du point de vue de son aspect négatif, s'exprime dans le cadre de l'épistémologie scientifique. C'est à ce titre que nous jugeons que sa position initiale n'est pas du tout arbitraire, mais justifiée par son sujet. Car ce que montre finalement Granger, c'est que le virtuel des sciences produit des modèles eux-mêmes productifs, reproductifs ou rétro-productifs des phénomènes. Partant du virtuel pur, défini comme non-actuel absolu, Granger est conduit dans les domaines qu'il choisit de traiter : les mathématiques, la physique quantique, l'histoire, à un retour vers l'actuel. Les objets tirés de ses exemples : contenus formels d'objets mathématiques, phénomènes physiques, événements historiques, acquièrent ainsi leur détermination complète aussi bien dans le sens qui va du virtuel à

l'actualisation que dans celui, en histoire, qui mène de l'actuel à la virtualisation.

La démarche qui conduit Quéau, Lévy et Granger à citer en exemple des objets virtuels tend à faire croire que certains objets seraient virtuels et d'autres non. Or ces objets : l'image virtuelle comme modèle informatique, le langage comme virtualisation du temps, l'objet mathématique comme pure abstraction, ne se distinguent pas de l'objet double tel que le conçoit Deleuze. D'une part, ils ont une image actuelle : l'image virtuelle est aussi une *image-perception*, le langage s'actualise par la parole ou l'écriture et l'objet mathématique possède une actualité, ne serait-ce que parce qu'il se manifeste comme production ici et maintenant. D'autre part, si ces objets sont particularisés, c'est finalement au même titre que les exemples de Deleuze, en tant qu'ils symbolisent de grandes structures qui fondent les disciplines associées : l'informatique, la linguistique, les mathématiques.

La perspective deleuzienne quant au virtuel conduit à considérer l'environnement de synthèse selon deux états successifs : l'état de projet, l'état de réalisation. À l'état de projet, l'espace de synthèse est en processus de différenciation. Dans l'imaginaire du plasticien, dans les ébauches des ingénieurs, les esquisses des designers, les brouillons des programmeurs, la structure du futur espace se dessine progressivement. On est, pour reprendre la formulation de Lévy, en pleine virtualisation. À l'état de réalisation, l'environnement de synthèse est entièrement déterminé en tant que structure, il est prêt à fonctionner en tant que modèle. À ce stade, on peut dire avec Quéau que le virtuel est déterminé et en acte. Une moitié du virtuel initial, cependant, reste à l'état de virtuel. Les virtualités qui restent en jeu portent maintenant, non plus sur la structure, même si dans certaines conditions on peut faire varier celle-ci, mais sur les éléments qu'elle contient et les interactions entre ces éléments. L'environnement de synthèse procède donc de deux actualisations successives. La première est la plus puissante, la plus générique, puisqu'elle détermine le champ, les registres dans lesquels la seconde pourra s'effectuer. L'étude des mondes de synthèse doit donc porter à la fois sur la genèse des structures et des modèles générateurs, ce qu'on pourra rassembler sous le terme d'architecture de synthèse, et sur les fonctionnements, la pratique de ces mondes en tant qu'ils sont mondes et générés.

VIRTUEL ET ŒUVRE D'ART

Nous soutenons que nous sommes *conduits* à considérer les choses de cette façon, dès lors que nous adhérons à la synthèse idéale de la différence telle que la pense Deleuze, c'est-à-dire à l'idéalisme de la structure (qui rappelle le positivisme modélisateur de Quéau). La question qui surgit en effet est la suivante : l'environnement de synthèse est-il véritablement une structure ? Deux éléments, fournis par Deleuze lui-même, viennent appuyer ce questionnement. En premier lieu, il convient de se rappeler que l'environnement de synthèse, selon la terminologie deleuzienne, doit être considéré comme une représentation de *raison*, c'est-à-dire comme le « lieu de l'illusion transcendante. » (*Différence et répétition*, 1968, p. 341). Cette illusion a, selon Deleuze, « quatre formes interpénétrées, qui correspondent particulièrement à la pensée, au sensible, à l'Idée et à l'être. »

La première est constituée par la formation par le sujet pensant d'une image du monde à l'identique. C'est l'illusion de la « vision morale du monde », du *sens commun*.

La deuxième « concerne la subordination de la différence à la ressemblance. » (*idem*, 1968, p. 342). C'est l'illusion du *bon sens*.

La troisième est celle de la productivité du négatif et des oppositions. C'est l'illusion provoquée par les *jeux de surface* d'un monde réduit à deux dimensions.

La quatrième est celle de la *distribution* de la différence selon des analogies avec des concepts originaires : catégories de l'entendement, concepts *a priori*, genres et espèces. C'est l'illusion du classement dans un monde à tiroirs.

Ces quatre illusions prennent, dans le cas des environnements de synthèse, une résonance particulière. Les mondes virtuels, dès qu'ils sont envisagés sous l'angle de la raison, tombent tous dans une quadruple illusion : celle de l'identique dans la pensée de ces mondes, celle de la ressemblance dans leur perception, celle de l'opposition dans leur nature et enfin celle de l'analogie dans leurs éléments. Ainsi par exemple, la première illusion serait à l'œuvre avec le *concept de simulation*, la deuxième avec la *sensation de présence*, la troisième avec l'*idée de confusion*, la quatrième avec le *fantasme de la création*. Autrement dit, si l'environnement de synthèse est une représentation, alors il est peut-être une illusion de structure. Sa structure ne serait qu'apparence et sa vraie structure serait enfouie, cachée, dérobée au regard. Dans cet ordre d'idées, il convient alors de remonter à contresens de la différenciation pour déterminer, non plus comment se génère la structure de tel ou tel environnement de synthèse, mais comment se génère l'environnement de synthèse lui-même, en tant que représentation.

En second lieu, on trouve dans l'ouvrage de Deleuze comme dans celui de Granger l'évocation de la même nouvelle de Borgès, *Pierre Ménard, auteur du Quichotte*. Cette évocation prend place, rappelons-le, à la fin de l'avant-propos de *Différence et répétition* :

« Il faudrait arriver à raconter un livre réel de la philosophie passée comme si c'était un livre imaginaire et feint. On sait que Borgès excelle dans le compte-rendu de livres imaginaires. Mais il va plus loin lorsqu'il considère un livre réel, par exemple le *Don Quichotte*, comme si c'était un livre imaginaire, lui-même reproduit par un auteur imaginaire, Pierre Ménard, qu'il considère à son tour comme réel. Alors la répétition la plus exacte, la plus stricte, a pour corrélat le maximum de différence. » (Le texte de Cervantès et celui de Ménard sont verbalement identiques, mais le second est presque infiniment plus riche.)

À supposer que Deleuze ait raison, il se pourrait alors qu'à chaque fois que l'on récrive des phrases de Deleuze, avec présent à l'esprit le phénomène de la réalité virtuelle, ces phrases se rechargent de sens comme des générateurs en énergie. Mais l'important est ici, non pas tant ce que Deleuze dit de la nouvelle de Borgès, mais le fait qu'il le cite, qu'en évoquant le livre de philosophie il invoque l'œuvre d'art, qu'il convoque l'imaginaire. Granger donne à voir l'œuvre d'art comme un pseudo-possible et l'imaginaire comme un pseudo-virtuel. Or, Deleuze suggère que le livre de philosophie soit produit, précisément, comme *un collage dans une peinture*, c'est-à-dire comme œuvre d'art, par la libre combinaison de l'imaginaire et du réel. Deleuze anticipe ainsi sur ce que l'on pourrait penser à partir de l'impensé de Deleuze. Par exemple, que la structure est possible, seulement possible, non-nécessaire. Ou que la structure est un pseudo-virtuel, à moins que ce ne soit l'environnement virtuel qui soit une pseudo-structure.

Si on considère l'environnement de synthèse, non plus comme une représentation de raison, mais plutôt comme une entreprise de déraison, par exemple une œuvre d'art, alors il ne faut plus y chercher la différence dans la structure, si tant est qu'il s'y trouve une structure. Ce qui fait en effet la spécificité de l'œuvre d'art telle qu'elle se donne aux sens, c'est que précisément le virtuel y fait défaut. Granger dit à ce propos que dans l'œuvre d'art, la disparition du virtuel est *radicale* : « En elle, tout est actuel, et, même dans une esquisse, une fois livrée au contemplateur, tout est définitivement exécuté. » (*Le probable, le possible et le virtuel*, 1995, p. 235). Granger s'interroge sur le style comme possible virtuel : « Cette libre organisation ne serait-elle pas justement une construction de virtualités, plus virtuelles encore pour ainsi dire que les objets de la connaissance scientifique ? Nous pensons qu'il n'en est rien. Ces constructions, qui reposent sur des éléments non pertinents, matériels ou formels, de l'œuvre achevée, sont de la nature de l'imaginaire, non du virtuel. » Et l'imaginaire est pour Granger une « espèce de réalité en quelque manière incomparable à celle de l'actuel, mais du même ordre, dont elle serait alors comme le degré zéro. » On peut ici reprocher à Granger de faire l'impasse sur la question de savoir comment l'imaginaire, ce degré zéro de l'actuel, ce pseudo-virtuel, peut à la fois produire la pleine actualité de l'œuvre d'art et les riches virtualités des sciences. Et ce d'autant plus qu'il reconnaît au pseudo-virtuel la capacité de « manifester, par opposition au terre-à-terre immuablement fixé de l'actuel, le mystère du monde, son caractère illusoire peut-être, et son infinité. »

On pourrait penser que Deleuze, avec sa vision de l'objet à deux faces, prenne en considération l'image virtuelle de l'œuvre d'art. Ce n'est pas le cas. Le virtuel comme lieu où la double différence s'opère ne convient pas à l'art comme *lieu de coexistence de toutes les répétitions*. Pour Deleuze, c'est en effet la répétition décalée ou décentrée qui fait l'intérêt ou l'esthétique de l'art, en tant qu'il pénètre et interagit avec nos vécus quotidiens. Dès lors, on est amené à envisager l'œuvre d'art constituée par un environnement de synthèse, non pas seulement sous l'angle de la double différence issue de la genèse et du jeu de la structure, mais aussi et surtout sous celui des *répétitions* dont elle est l'espace. Ainsi peut-on provisoirement opposer deux extrêmes dans la vision de l'espace de synthèse : la simulation, qui en répétant le même vise la reproduction du même, et une perversion de la simulation, qui en imitant le même vise la production de l'autre.

Dans l'espace de synthèse comme œuvre d'art, la structure n'est pas l'essentiel en ce sens qu'elle ne doit pas être apparente et première. Lorsqu'on lit par exemple la nouvelle *Le Sud* de Borgès, on peut être gagné par une foule de sentiments, dont un de profonde étrangeté, sans du tout réaliser la ou les structures de ladite nouvelle. Il faut que Borgès nous invite à une deuxième lecture, puis à une troisième au moins, en disant de cette nouvelle qu'elle est « peut-être son meilleur conte », pour que l'on commence à entrevoir une structure sous-jacente. Ce qui apparaît alors est une construction du texte de telle manière que le récit peut être indifféremment interprété comme étant celui d'un rêve, celui d'une psychose, celui d'une agonie ou encore une relation d'événements ayant réellement eu lieu. Ces quatre interprétations sont cohérentes, c'est-à-dire que rien dans le texte ne vient contredire l'une d'entre elles. D'autre part, tout ce qui est relaté par Borgès dans *Le Sud* est équilibré de façon, non seulement à suggérer plusieurs lectures possibles, mais aussi à ne pas privilégier l'une par rapport à l'autre, de sorte que la nouvelle culmine au

sommet de l'art de la désorientation. Le héros est placé à un carrefour : il a le choix de vivre, de rêver, de délirer, ou de mourir. Le fait d'opter pour une direction n'implique pas que cette direction soit effectivement prise : en effet, le lecteur par héros interposé peut rêver qu'il est fou, croire qu'il est vivant quand il est mort, ou mort quand il est vivant, en un mot tomber de Charybde en Sylla dans le maelström d'illusions enchevêtrées créé par Borgès.

La construction n'est ici pas apparente, elle n'est pas partielle, elle n'est pas non plus définitive, car non inscrite, non entièrement déterminée. La construction est constructive. Pour tout dire des structures envisageables de la nouvelle, il faudrait réunir Borgès, tous ses lecteurs et aussi tous ses inspireurs (ce qui ferait un luxuriant banquet !). Car ce qui est manifeste chez Borgès, c'est la profusion des influences possibles, la diversité des constructions possibles et la multiplicité des lectures possibles. La structure chez Borgès s'il en est une, c'est le principe générique par excellence, une productivité du texte poussée à l'extrême, une maîtrise de l'art de la désorientation.

Nous sommes loin des structures singulières qui caractérisent le virtuel des sciences et des disciplines. Si structures il y a dans l'œuvre d'art, ce sont des pluralités de structures, toujours co-construites entre l'auteur et le lecteur ou le spectateur, dans un processus de recherche qui ne ressemble en rien au vécu plein et originaire de la première lecture ou du premier spectacle. Deleuze décrit le virtuel comme un lambeau, tandis que les arts n'offrent comme virtualités que des fils d'Ariane au mieux enchevêtrés quand ils ne sont pas inextricables.

Selon que l'on considère l'espace de synthèse comme une représentation finaliste ou une œuvre d'art, il est donc probable que la ou les structures n'y ont pas le même poids et la même présence. Ainsi est-on confronté, d'un côté à un virtuel singulier et qui s'incarne dans le *modèle*, de l'autre à un virtuel pluriel, un virtuel « millefeuille » et de fait irréductible à une *structure*.

BIBLIOGRAPHIE

- Althusser, L. (1965). *Lire le Capital*. Paris: Maspéro.
- Borges, J.L. (1957). Le Jardin aux sentiers qui bifurquent, in *Fictions*. Paris: Gallimard.
- Deleuze, G. (1968). *Différence et répétition*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Granger, G-G. (1995). *Le probable, le possible et le virtuel*. Paris: Éditions Odile Jacob.
- Lacan, J. (1972). *Écrits*. Paris: Editions du Seuil, p. 25.
- Leibniz, G.W. (1995). *Discours de métaphysique et Correspondance avec Arnault*. Paris: Vrin.
- Leibniz, G.W. (1990). *Nouveaux essais sur l'entendement humain*. Paris: Flammarion.
- Lévy, P. (1995). *Qu'est-ce que le virtuel?* Paris: La Découverte.
- Lévy, P. (1997). *Cyberculture*. Paris: Éditions Odile Jacob/Éditions du Conseil de l'Europe.
- Quéau, P. (1993). *Le virtuel, vertus et vertiges*. Paris: Champ Vallon 1993.
- Quéau, P. (1995). *Le virtuel : un état du réel in Virtualité et réalité dans les sciences*. Paris: Éditions Frontière.