LE VIRTUEL DANS TOUS SES ETATS

Ce qu'il se passe dans le monde depuis bientôt un an nous affecte tous au niveau de nos habitudes de vie, du mouvement, de considérer l'Autre - sa présence et sa proximité. Tous les curseurs se trouvent bousculés, déplacés : celui de la peur, celui des valeurs, de la consommation, celui de considérer le temps et l'espace, celui de bâtir des projets... et cela a apporté des changements considérables, autant sur le plan intérieur de chacun que sur le comportement extérieur.

Je fais partie de la première génération d'apprentis art-thérapeutes qui a expérimenté les cours en distanciel, les ateliers en zoom ou avec de masques, avec toutes les difficultés afférentes qu'on peut rencontrer à chaque fois qu'on foule et apprivoise une terre inconnue.

Je fais partie aussi de ceux qui considèrent qu'un des mouvements les plus importants dans l'art-thérapie est le réajustement, le rebondissement, et par conséquent de quelle façon, même en présentiel, face à un obstacle, on peut trouver les moyens, les ressources, grâce à l'écoute fine et aux concepts, de transformer ces obstacles en vecteur de création. Si cela est vrai en présentiel et fait partie de la pratique d'accompagnement, je pense qu'il n'y a pas de raison de ne pas voir plus large et de réfléchir pour essayer de trouver des solutions viables pour un accompagnement en distanciel.

Pour ce faire j'ai choisi, comme première démarche, d'interroger les mots à leur racine et de les mettre en équation, en rapport, car, ça apporte un éclairage nouveau et souvent de là naissent et prennent forme des nouveaux chemins.

Quelques définitions

Le réel

Selon plusieurs dictionnaires *le réel* c'est quelque chose qui existe d'une manière autonome, qui n'est pas un produit de la pensée. Qui existe, qui se produit effectivement, qui n'est pas un produit de l'imagination. Qui existe objectivement, qui concerne les choses elles-mêmes et non pas les mots. Le réel est ce qui existe en fait, la réalité est ce qui est réel.

Par opposition *le non réel* c'est quelque chose qui n'existe pas objectivement.

L'irréel

Quelque chose ou quelqu'un qui existe uniquement dans l'imaginaire ou dans la fiction. Chimérique, illusoire, imaginaire, fabuleux, mythique. Qui semble vivre en dehors de toute réalité, ou qui paraît absent, lointain, venir d'ailleurs. *« Un peuple n'a une vie réelle grande que s'il a une vie irréelle puissante » Jean Giraudoux*

Le virtuel

Tous les dictionnaires et encyclopédies reprennent une conception héritée de la scolastique du Moyen Age qui remonte à 1503, mais son utilisation est repérée au XVIIe siècle, dérivant du latin *virtus,* vertu, force, puissance : *« Qui n'est tel qu'en puissance, qui est à l'état de simple possibilité » , « Qui possède, contient toutes les conditions essentielles à son actualisation ».* Synonyme *potentiel, en puissance*.

A partir des années '80 cet adjectif désigne tout ce qui se passe dans un ordinateur ou sur internet, c'est à dire dans un monde numérique par rapport au monde physique.

Un peu de philosophie

La définition courante est strictement philosophique et dérive d'une traduction latine *virtualis* du concept aritostélicien de *dunaton.* **Aristote** donne à ce mot trois significations dans son livre *« Métaphysique »* : il signifie « virtuel » , « possible » et « puissant ». Le concept de puissance il l'explique comme étant « le principe du mouvement ou du changement placé dans un autre être, ou dans le même être, mais en tant qu'autre » . Par exemple « l'architecte a le pouvoir, *dunamis,* de bâtir une maison qui est donc virtuelle, *dunaton,* en lui. Cette virtualité, cette maison, ne se trouve pas proprement dans l'architecte, ni dans la maison actuelle qu'il bâtira. » Le virtuel est la statue qui est à l'état de potentialité dans le bloc de marbre et n'attend que les mains du sculpteur. Il conclue que le virtuel n'a rien à voir avec le fictif, il ne manque au contraire, pas de réalité.

Bergson, qui est un philosophe qui pense le mouvement et non pas les formes arrêtées, considérant le temps non porteur de décadence mais de mûrissement, compte parmi les plus gros utilisateurs contemporains de ce mot (et les mots connexes : *virtuellement* et *virtualité*). Dans ses livres *Durée et simultanéité, Matière et mémoire, L'évolution créatrice*, le terme est utilisé dans le sens scolastique ou ses extensions, voire parfois en un sens encore plus étendu, comme quasi synonyme d'*imaginaire*.

Bergson propose une scission virtuel/actuel dans la saisie d'un objet réel.Celui-ci se dédouble en « une image perception » et en « une image souvenir ». Cette dernière constitue l'objet virtuel que Deleuze défini comme « lambeau de passé pur ».

Chez Bergson le virtuel s'interprète selon le concept englobant du mouvement continu dont il est condition.

Gilles Deleuze dans son rapport à Bergson est dans la position que décrit Nietzsche: « Un philosophe lance une flèche, un autre la ramasse et la lance plus loin ».

Virtuel et continuité

La qualité de continuité – con-tineo, « tenir ensemble ».

Deuleuze assure le lien entre ces deux termes par la théorie du <u>chaos comme pur virtuel</u>. Entre transcendance et chaos il installe la consistance d'un « plan troué » qui laisse remonter soit la transcendance soit le chaos. *« Le virtuel n'est plus chaotique, mais virtualité devenue constante, entité qui se forme sur un plan d'immanence qui coupe le chaos ».*

Ce que Deleuze avait en vue lorsqu'il reprend l'idée de « contemplation » chez Plotin, c'est le *gap* qui sépare et rassemble, d'un côté des formes sans cohésion et de l'autre cette façon baroque d'intégrer les dispars. Et c'est l'idée qu'il se fait du virtuel comme d'une continuité infinie ou infiniment infinie, démultipliant et désorientant en temps et en lieu toute actualité. Continuité au sens où ce mouvement n'admets pas de hiatus, et ensuite en ce qu'il continue d'opérer, comme la ligne baroque continue , « va à l'infini » sans se laisser arrêter. <u>Seul l'hétérogène peut créer de l'unité vivante et surmontée ; l'homogène se donne</u>

d'avance l'unité au lieu de la faire, il supprime le mouvement au lieu de l'exciter.

Le virtuel c'est qui assure la vitesse, le mouvement, la métamorphose, le suivi de la rencontre, le parcours de « l'onde de résonance », le chaos, le « retour éternel », la fuite, l'infini qui revient sur lui-même.

Ce virtuel – où l'actualité, est ce qui casse, bloque le courant, sépare et crée des entités factices – est la forme active du continu. Partant de la virtualité pure, Deleuze suppose une étape entre chaos et états de faits, qui va vers l'unité, dès lors à construire, au lieu d'en revenir.

Virtuel et réel

Dans le livre « Différence et répétition » à chaque fois qu'il y a structure le virtuel est invoqué, et Deleuze évoque le virtuel lui-même 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 ».

Deleuze évoque le danger de confondre le virtuel avec le possible. Le possible s'oppose au réel, il est déjà défini, c'est un réel latent auquel il ne manque que l'actualisation. **Pierre Lévy** parle de l'actualisation en prenant pour exemple la graine et l'arbre «l'arbre est virtuellement présent dans la graine et il constitue son actualisation ».

Virtuel, image et actuel

Toute multiplicité implique des éléments actuels et des éléments virtuels. Une particule actuelle émet et absorbe des virtuelles plus ou moins proches, et tout actuel s'entoure de cercles de virtualité toujours renouvelés, dont chacun en émet un autre, et tous entourent et réagissent sur l'actuel. Une perception actuelle s'entoure d'une nébulosité d'images virtuelles qui se distribuent sur des circuits mouvants de plus en plus éloignés, de plus en plus larges, qui se font et se défont. Ce sont des souvenirs de différents ordres, dits *images virtuelles* qui réagissent donc sur l'actuel.

Comme l'a montré **Leibniz**, la force est un virtuel en cours d'actualisation, autant que l'espace dans lequel elle se déplace. L'actualisation appartient au virtuel et c'est la singularité, tandis que l'actuel lui-même est l'individualité constituée.

J'ai parlé jusqu'à présent du cas où l'actuel s'entoure de virtualités de plus en plus larges : une particule crée des éphémères, une perception évoque des souvenirs. Mais le mouvement inverse s'impose aussi : quand les cercles se rétrécissent, et que le virtuel s'approche de l'actuel pour s'en distinguer de moins en moins. On est dans un circuit intérieur où la particule actuelle a son double virtuel, son propre souvenir comme un double immédiat, consécutif ou même simultané. Selon Bergson le souvenir n'est pas une image actuelle qui se formerait après l'objet perçu, mais l'image virtuelle qui coexiste avec la perception actuelle de l'objet, comme une image en miroir, perpétuel échange entre l'objet actuel et son image virtuelle. Comme dans le film *La dame de Shanghai* ,l'image virtuelle absorbe toue l'actualité du personnage, en même temps que le personnage actuel n'est plus qu'une virtualité. Ce circuit étroit ce n'est plus une singularisation mais un processus d'individuation, une cristallisation. La pure virtualité n'a plus à s'actualiser puisqu'elle est

strictement corrélative de l'actuel avec lequel elle forme le plus petit circuit.

Objet devenu virtuel et image devenue actuelle, ce sont les figures qui apparaissent déjà dans l'optique élémentaire. Mais dans tous les cas, la distinction entre virtuel et actuel correspond à la scission la plus fondamentale du Temps, quand il avance en se différenciant suivant deux grandes voies : faire passer le présent et conserver le passé. Le présent est une donnée variable mesurée par un temps continu, c'est-à-dire le présent passe dans la mesure où le temps s'épuise. C'est le présent qui passe qui définit l'actuel.

Mais le virtuel apparaît de son côté dans un temps plus petit que celui qui mesure le minimum de mouvement , ce dont pourquoi le virtuel est « éphémère ». C'est dans le virtuel que le passé se conserve, puisque cet éphémère ne cesse de continuer dans le « plus petit » suivant, qui renvoie à un changement de direction.

Le présent passe tandis que l'éphémère conserve. Les virtuels communiquent immédiatement par-dessus l'actuel qui les sépare.

Les deux aspects du temps, l'image actuelle du présent qui passe et l'image virtuelle du passé qui se conserve, se distinguent dans l'actualisation, mais s'échangent dans la cristallisation, chacun empruntant le rôle de l'autre.

Le rapport de l'actuel et du virtuel constitue toujours un circuit : dans un cas l'actuel renvoie à des virtuels comme à d'autres choses, dans des circuits larges, où le virtuel s'actualise, dans un autre cas l'actuel renvoie au virtuel comme à son propre virtuel, en circuit court, où le virtuel cristallise avec l'actuel.

De point de vue technique

Denis Berthier – chercheur en logique mathématique et responsable du service de l'intelligence artificielle de la Division Simulateurs Thompson – s'est aussi penché sur les aspects du virtuel.

Selon lui, si on part de l'étymologie latine du mot – *virtus* – et si on se base sur les usages techniques du terme dans des expressions comme *image virtuelle, réalité virtuelle, son virtuel,* « est virtuel ce qui, sans être réel, a avec force et de manière pleinement actuelle, les qualités du réel ».

De façon significative cette définition met l'accent sur le virtuel comme expérience réelle et actuelle, mais médiatisée par une interface, un objet technique.

Ce qui n'avait au départ pour but de signifier un monde imaginaire, fictif voire inexistant, se trouve à avoir une signification beaucoup plus complexe et profonde.

D'un point de vue philosophique **Platon** distingue deux types d'images virtuelles : le *simulacre* , double infidèle de l'objet d'origine, et le symbole, notamment le symbole mathématique, reproduction fidèle et idéelle de la réalité.

Le terme de *réalité virtuelle* a été tout d'abord utilisé dans le théâtre afin d'y décrire la nature illusoire des personnages et des objets. Ce n'est qu'au fil des ans que ce terme a acquis une signification plus technique. Aujourd'hui la réalité virtuelle est pour nous une technologie qui permet de plonger l'individu dans un monde parallèle, qui ressemble en tout point au monde réel qu'on connaît, permettant à l'utilisateur d'interagir intuitivement, voire instinctivement.

<u>Le prototype du virtuel en ce sens est le reflet dans un miroir</u>. Le reflet d'un objet est

là, il s'impose à la vue. Dans cette conception il découle qu'un objet virtuel, non réel mais pleinement actuel, peut être issu des effets réels de fait que la perception qu'on a et toute notre relation a lui sont bien réelles.

Il y a quelques faits évidents à remarquer :

Le caractère virtuel du reflet n'est pas de l'ordre de l'imagination. Il peut être défini d'une manière objective, dans des conditions d'observation objectives, formulables en thermes de propriétés géométriques de la faculté visuelle.

Le caractère virtuel de reflet n'est pas de l'ordre du potentiel. Il ne peut être que là où il doit être, qu'il y ait ou non quelqu'un en position de l'observer.

Le reflet a toutes les qualités visuelles d'un objet réel ; dans cette modalité sensori-motrice, il est strictement équivalent à un objet réel.

Le reflet s'impose à notre perception visuelle avec la même force que n'importe quel objet réel.

Le virtuel, bien que pleinement actuel, n'existe que relativement à un type déterminé du système perceptif.

Tant que les conditions d'observation sont satisfaites, rien ne permet de distinguer visuellement le reflet de l'objet réel, et cet exemple s'applique aussi à l'ouïe : on peut fabriquer des sons virtuels, qui semblent provenir d'un endroit d'où aucun son réel ne peut être émis.

Berthier conclue par des conséquences pratiques de cette conception du virtuel : le fait général que, <u>d'un objet virtuel peuvent être issus des effets réels, de sorte que la perception qu'on a et toute notre relation à lui sont bien réelles, comme le sont celles du reflet ou du son virtuel.</u> Les expériences mentales que nous vivons et les émotions que nous ressentons sont bien réelles et ont sur nous des effets bien réels, y compris d'ordre physique. (Ce fait est utilisé avec succès pour traiter des phobies). Bien sur, à l'opposé, la conception scolastique du virtuel comme étant en attente d'une actualisation, rend ces effets incompréhensibles.

Ensuite, le virtuel est indiscernable du réel *par de principes généraux*, dans les deux ordres majeurs de l'expérience humaine ordinaire, sensori-moteur et sémiotico-cognitif.

En résumé, le virtuel n'a rien à voir avec le fictif, il ne manque pas de réalité, c'est ce qui est en puissance qui, sans être réel, a toutes les qualités du réel. Le prototype – le reflet dans un miroir ; il est là, il s'impose à la vue. <u>La perception qu'on a et toute notre relation à lui sont réelles, c'est une expérience réelle et actuelle, médiatisée par une interface qui permet à l'utilisateur d'interagir intuitivement voire instinctivement.</u>

En reprenant la définition de **Pierre Lévy** <u>le virtuel serait au réel ce que la question serait à la réponse : le retour de la solution à la problématique</u>.

Pour finir, un peu de « tendresse »

A la lumière de cela j'apporte la conclusion qui est que, le virtuel appartient à la pensée humaine : il est constitué d'un nœud de tensions, de contraintes et de projets qui entrent en collision ou en « conversation » avec la créativité, avec la volonté et avec le contexte dans lequel vit la personne. Dans un contexte d'accompagnement art-thérapeutique

le virtuel suppose une présence humaine active.

Mais aussi, le virtuel s'exprime par la liberté, par la capacité d'explorer, de créer le chemin et la rencontre. Il est au cœur de l'être qui chemine vers le devenir, vers des façons humaines toujours renouvelées d'appréhender le temps et l'espace, de dépasser le lien entre réel et possible.

L'homme s'invente, se découvre dans une virtualité, et l'actuel du quotidien exige une projection dans le virtuel qui devient ainsi projet, volonté et coopération.

Le virtuel ne se transmet pas, chaque individu et chaque groupe doit l'inventer.

§ § § § §